

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK) pada dasarnya yaitu proses pendidikan yang mayoritas menggunakan aktivitas fisik didalam pembelajarannya. PJOK dianggap mempunyai pengaruh penting dalam dunia pendidikan dan masyarakat, pentingnya olahraga ini diterapkan di sekolah dapat dilihat dari tujuan pembelajaran PJOK yang mencakup berbagai aspek yaitu: aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotorik. Pada aspek kognitif tidak saja menyangkut penguasaan pengetahuan, akan tetapi hal tersebut meliputi juga pemahaman terhadap segala gerak pada pembelajarannya. Pada aspek afektif bertujuan untuk mengembangkan konsep diri dan komponen kepribadian seperti emosional dan watak karakter setiap individu peserta didik. Sedangkan pada aspek psikomotorik, bertujuan untuk dapat memanfaatkan aktivitas fisik yang berguna meningkatkan kemampuan kebugaran jasmani serta pembentukan penguasaan gerak keterampilan dalam pembelajaran. Untuk mencapai tujuan dari PJOK itu sendiri, maka penting pula adanya penyesuaian materi pembelajaran didalamnya.

Guru sebagai salah satu sumber belajar diharapkan harus paham dan mengerti tentang materi pembelajaran serta memahami sifat dan karakteristik setiap peserta didik dalam membentuk situasi belajar yang kondusif untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran yang berlangsung agar dapat memenuhi tujuan yang ingin dicapai seperti di atas. Keberhasilan tersebut dapat di

lihat dari tingkat pemahaman dan hasil belajar peserta didik. Semakin tinggi tingkat keberhasilan pemahaman dan penguasaan materi, semakin tinggi pula tingkat keberhasilan proses pembelajaran tersebut.

Pada mata pelajaran PJOK terdapat beberapa materi, salah satunya yaitu materi permainan bolavoli. Menurut Budhiarta (2008:1), mengatakan bahwa “permainan bolavoli yaitu olahraga yang dimainkan oleh anak-anak sampai orang dewasa baik wanita maupun pria”. Menurut Nuril (2007:20), mengatakan bahwa “permainan bolavoli merupakan suatu permainan yang kompleks, sebab dibutuhkan koordinasi gerak yang benar-benar bisa diandalkan untuk melaukan semua gerakan di dalam permainan voli”. Menurut Yunus (1992:108), mengatakan bahwa “permainan bolavoli adalah olahraga yang dimainkan oleh dua tim dalam lapangan yang dipisahkan oleh sebuah net”. Maka dapat disimpulkan permainan bolavoli adalah olahraga yang dimainkan oleh dua tim dalam lapangan yang dipisahkan oleh sebuah net serta dimainkan oleh 6 orang dalam 1 tim.

Dalam pembelajaran bolavoli pada dasarnya mempunyai teknik-teknik dasar, salah satunya yaitu teknik dasar *passing*. Menurut Nuril (2007: 22), mengatakan bahwa “*passing* adalah upaya seorang pemain dengan menggunakan suatu teknik tertentu untuk mengoperkan bola yang dimainkannya kepada teman seregunya untuk dimainkan dilapangan sendiri”. Menurut Budhiarta (2008:3), mengatakan bahwa “*passing* adalah pukulan bola pertama setelah bola itu berada dalam permainan akibat dari serangan, servis lawan atau permainan net”. Menurut Yunus (1992:122), mengatakan bahwa “*passing* adalah mengoper bola kepada teman sendiri dalam satu regu dengan suatu teknik tertentu, sebagai langkah awal untuk menyusun pola serangan kepada regu lawan”. Maka dapat disimpulkan *passing*

adalah pukulan yang dilakukan pada teman sendiri dan lapangan sendiri yang bertujuan untuk mengatur pola serangan. Dalam proses pembelajaran, guru diharapkan memiliki multi peran sehingga mampu menciptakan kondisi belajar mengajar yang efektif dan memotivasi agar dapat diterima dan diterapkan oleh peserta didik, sehingga tujuan proses belajar mengajar dapat tercapai. Melalui pembelajaran PJOK diharapkan dapat meningkatkan mutu pendidikan, akan tetapi diperlukan upaya adanya media pembelajaran, sarana dan prasarana yang mendukung, dan juga bahan ajar yang digunakan sesuai dengan kurikulum yang berlaku agar mampu mencapai pemyempurnaan pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada guru pelajaran PJOK di SMP Negeri 4 Singaraja khususnya dalam pembelajaran *online*, peneliti menemukan beberapa kelemahan pembelajaran, seperti halnya pada saat pembelajaran *online* peserta didik kurang menyimak, dan pembelajaran *online* biasanya dapat diakses melalui aplikasi *Google Meet*, *Google Duo*, *Zoom*, dan lain-lain, namun hal ini juga tidak dapat dilakukan karena peserta didik terhambat oleh kuota internet, maka pembelajaran yang dilakukan oleh guru melalui grup *WhatsApp* dengan mengirim *Voice note* (rekaman suara) serta mengirim tugas pembelajaran PJOK melalui chat diaplikasi *WhatsApp* atau pun peserta didik datang kesekolah untuk mengambil tugas bagi yang tidak mempunyai paket data internet. Berdasarkan observasi yang dilakukan kepada guru PJOK di sekolah SMP Negeri 4 Singaraja dapat dilihat dari data jumlah peserta didik kelas VII SMP Negeri 4 Singaraja tahun pelajaran 2020/2021 dengan jumlah peserta didik sebanyak 380 orang, yang terdiri dari kelas VII A1 dan VII A2, VII B- VII B9. Aktivitas saat menerima materi bolavoli tergolong rendah karena terdapat beberapa masalah seperti proses

pembelajaran yang digunakan masih bersifat *online* dalam grup chat dan pemberian tugas yang membuat peserta didik kurang menyimak materi dan media pembelajaran masih menggunakan sumber dari internet yang dimana sekolah juga perlu memiliki referensi dan menambah media video pembelajaran sendiri dalam proses pembelajaran.

Media sangat diperlukan dalam pembelajaran sebagai alat penyampaian informasi dan pesan dari guru kepada peserta didik. Pembelajaran yang baik dan berlangsung lancar memerlukan media pembelajaran yang baik dan sesuai dengan kondisi kelas pembelajaran secara *online*. Pada materi teknik dasar *passing* bolavoli merupakan pembelajaran produktif atau praktik sehingga membutuhkan media yang mengandung unsur gerak. Oleh karena itu, video pembelajaran merupakan salah satu media yang sesuai untuk menampilkan tahap-tahap dalam proses pembelajaran PJOK khususnya dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, serta perhatian dari peserta didik terhadap materi yang disampaikan khususnya dalam pembelajaran *online*. Media video pembelajaran diartikan sebagai segala format media elektronik yang digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan dan minat peserta didik untuk belajar melalui penayangan ide atau gagasan, pesan dan informasi gambar bergerak. Sehingga media video ini dapat membantu pada proses pembelajaran yang dapat di terapkan dengan baik dan membuat peserta didik dapat lebih mudah memahami materi yang dibahas. Media video pembelajaran sangat perlu di terapkan dalam proses pembelajaran, terutama pada materi teknik dasar *passing* bolavoli yang dibutuhkan di sekolah tersebut karena dapat digunakan sebagai sumber belajar mandiri secara *online*, mempermudah

peserta didik dalam memahami materi teknik dasar *passing* bolavoli sehingga proses pembelajaran lebih efektif dan efisien.

Media pembelajaran yang digunakan pada hal ini adalah media video pembelajaran dengan model ADDIE pada materi teknik dasar *passing* bolavoli yang mengacu pada tujuan pendidikan serta karakteristik anak sekolah menengah pertama. Model ADDIE merupakan salah satu model desain pembelajaran sistematis. Pada tingkat desain materi pembelajaran dan pengembangan, sistematis sebagai aspek prosedural pendekatan sistem telah di wujudkan banyak praktik metodologi untuk desain dan pengembangan teks, materi, audio visual, dan materi pembelajaran berbasis komputer. Pemilihan model ini di dasari atas pertimbangan bahwa model ini dikembangkan secara sistematis dan berpijak pada landasan teoretis desain pembelajaran. Model ini disusun secara terprogram dengan urutan kegiatan yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pebelajar. Branch Robert (dalam Wulandari 2018:42) mengembangkan prosedur pengembangan yang terdiri dari 5 (lima) Langkah, yaitu: (1) analisis (*analyze*), (2) perencanaan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implemementasi (*implementation*), dan (5) evaluasi (*evaluation*), membuat media ini tidak hanya menguntungkan bagi peserta didik, tetapi juga bagi guru itu sendiri dimana selain biaya yang murah karena pada zaman ini teknologi sudah meningkat sehingga produksi pembuatan jadi lebih mengasah keterampilan mengajar dengan penyampaian kalimat penjelasan dalam video yang lebih berirama, lebih jelas dan lebih bervariasi serta mengikuti zaman. Sehingga bisa menjadi suatu media mengajar bagi guru. Pemilihan penggunaan media video

pembelajaran dalam proses pembelajaran ini juga dikuatkan oleh hasil penelitian dari peneliti sebelumnya, diantaranya oleh:

Penelitian I Gede Suwiwa (2014) yang berjudul “pengembangan multimedia interaktif pembelajaran pada mata kuliah teori dan praktik pencak silat“ hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi bahan ajar ditinjau dari aspek isi adalah sangat baik dengan persentase 100%, aspek media isi adalah sangat baik dengan persentase 100%, aspek media komputer adalah baik dengan persentase 79.45%, aspek disain pembelajaran adalah baik dengan persentase 87%. Hasil uji perorangan adalah sangat baik dengan persentase 94,3%, hasil uji kelompok kecil adalah sangat baik dengan persentase 91,4%, hasil uji lapangan sangat baik dengan persentase 94%, dan hasil uji dosen mata kuliah adalah sangat baik dengan persentase 90,8%. Hasil Uji-t menunjukkan bahwa signifikansi yang diperoleh adalah 0,000 kurang dari signifikansi yang ditetapkan 0,05.

Penelitian Miftakul Sokheh (2017) yang berjudul “pengembangan media video pembelajaran dengan model ADDIE materi *passing* bola basket” hasil penelitian menunjukkan bahwa ditinjau dari aspek isi mendapatkan persentase 88,00% berarti, video pembelajaran ini berada pada kategori baik. Kualitas media ditinjau dari aspek media mendapatkan persentase 96,00% berarti, video pembelajaran ini berada pada kategori sangat baik. Kualitas media ditinjau dari aspek desain mendapatkan persentase 84,00% berarti, video pembelajaran ini berada pada kategori baik. Hasil uji perorangan mendapatkan persentase 94,67% berarti, media pembelajaran ini dalam kategori sangat baik. Hasil uji kelompok kecil mendapatkan persentase 89,34% berarti, video pembelajaran ini dalam

kategori sangat baik. Hasil uji lapangan mendapatkan persentase 91,21% berarti video pembelajaran ini dalam kategori sangat baik.

Penelitian I Gede Handika Putra (2017) yang berjudul “pengembangan media video pembelajaran dengan model ADDIE pada materi passing bola voli kelas X SMA PGRI 2 Denpasar” hasil penelitian menunjukkan bahwa ditinjau dari aspek isi mendapatkan persentase 96% berarti, video pembelajaran ini berada pada kategori sangat baik. Kualitas media di tinjau dari aspek desain pembelajaran dengan persentase 85% berarti, video pembelajaran ini berada pada kategori baik. Kualitas media di tinjau dari aspek media pembelajaran termasuk kriteria dengan persentase 80% berarti, video pembelajaran ini berada pada kategori baik. Pada uji coba perorangan untuk kelas X IPS 1 dan X IPS 2 konveksi dengan persentase berturut-turut 90,7% dan 92,7% berarti video pembelajaran ini berada pada kategori sangat baik, untuk uji coba kelompok kecil konveksi dengan persentase 90,22% dan 88,88% berarti, video pembelajaran ini berada pada kategori sangat baik dan baik, dan uji coba lapangan konveksi dengan persentase 85,53% berarti video pembelajaran ini berada pada katagori baik

Berdasarkan penelitian di atas maka dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran sangat penting untuk peningkatan hasil belajar peserta didik dalam proses belajar. Mengingat begitu pentingnya materi *passing* bolavoli bagi peserta didik serta kendala yang dialami didalam pembelajaran *online*, maka sangatlah diperlukan suatu pengembangan media video pembelajaran yang dapat mengakomodasi kebutuhan peserta didik dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik, sehingga membuat peserta didik SMP Negeri 4 Singaraja di Kelas

VII mampu melakukan tugas gerak yang diberikan guru sesuai dengan yang ada di video pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan di atas, mendorong peneliti untuk membuat sebuah penelitian yang berjudul “**Pengembangan Media Video Pembelajaran Materi *Passing* BolaVoli Kelas VII SMP Negeri 4 Singaraja**” yang dapat dijadikan sebagai alternatif memperbaiki mutu pembelajaran pada materi *passing* bolavoli.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Model pembelajaran yang di berikan oleh guru ke pada peserta didik masih bersumber dari internet.
2. Peserta didik kurang menyimak pada pembelajaran *online*.
3. Peserta didik terhambat pada kuota internet.
4. Pembelajaran *online* dilakukan melalui grup *WhatsApp*.
5. Hasil belajar peserta didik dalam *passing* bolavoli rendah.
6. Sarana dan prasarana olahraga yang belum bisa digunakan secara optimal.
7. Menambah media pembelajaran berbasis video pada pembelajaran *passing* bolavoli.

1.3 Pembatasan Masalah

Dari permasalahan di atas, adapun batasan masalah dalam penelitian sebagai berikut:

1. Subjek dalam penelitian ini terbatas pada peserta didik kelas VII SMP Negeri 4 Singaraja.
2. Penelitian ini terbatas pada peningkatan proses pembelajaran materi *passing* bolavoli.
3. Media yang dihasilkan terbatas dalam bentuk video pembelajaran materi *passing* bolavoli.
4. Tahap uji penelitian hanya sampai pada uji ahli.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dapat di rumuskan permasalahan:

1. Bagaimanakah rancangan media video pembelajaran pada materi *passing* bolavoli pada kelas VII SMP Negeri 4 Singaraja ?
2. Bagaimanakah tanggapan para ahli isi materi, ahli media pembelajaran, dan ahli desain pembelajara terhadap media video pembelajaran teknik dasar *passing* bolavoli pada kelas VII SMP Negeri 4 Singaraja ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk merancang media video pembelajaran pada materi *passing* bolavoli pada kelas VII SMP Negeri 4 Singaraja.
2. Untuk mendeskripsikan tanggapan para ahli isi materi, ahli media pembelajaran, dan ahli desain pembelajara terhadap media video pembelajaran teknik dasar *passing* bolavoli pada kelas VII SMP Negeri 4 Singaraja.

1.6 Manfaat Hasil Pengembangan

Sedangkan manfaat-manfaat yang diperoleh dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan bermanfaat dan dapat mempermudah peserta didik dalam menyerap pelajaran khususnya tentang materi *passing* bolavoli dan memberikan sumbangan bagi perkembangan keilmuan dalam bidang pembelajaran materi *passing* bolavoli di sekolah.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta didik

Penelitian ini secara tidak langsung memberikan manfaat yang positif dan pengalaman langsung bagi peserta didik, karena dengan penggunaan media video peserta didik akan lebih termotivasi dan mengikuti pelajaran sehingga pemahaman mereka mengenai materi pelajaran akan semakin bertambah khususnya pembelajaran PJOK.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian berupa video dapat dijadikan salah satu media alternatif untuk membantu proses pembelajaran, sehingga dapat memudahkan dalam penyampaian materi dalam pembelajaran PJOK.

c. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi motivasi peneliti lain untuk mengembangkan media pembelajaran dengan lebih inovatif dan sesuai dengan karakteristik karakteristik pengguna media yang dituju.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Dalam penelitian pengembangan ini, produk pengembangan yang dihasilkan adalah media video sedangkan spesifikasi produk pengembangannya yaitu sebagai berikut.

1. Media video pembelajaran ini didesain sedemikian rupa agar dapat menampilkan tulisan (teks), gambar bergerak (video), dan audio (suara) dalam satu kesatuan sehingga mampu memberikan daya tarik tersendiri kepada peserta didik untuk belajar lewat sajian materi secara audio visual
2. Produk ini berisikan materi tentang pengertian *passing* bolavoli. Materi ini terdapat pada mata pelajaran SMP Negeri 4 Singaraja. Dalam media ini terdapat pengertian dan cara melakukan *passing* bawah dan *passing* atas.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media ini akan berguna jika media yang dibuat memiliki kualitas baik dalam isinya. Pentingnya penelitian pengembangan ini adalah:

1. Produk penelitian dan pengembangan ini berupa media ajar video pembelajaran pada materi *passing* bolavoli yang dapat dijadikan sumber belajar mandiri bagi peserta didik yang mudah dipelajari dan dikembangkan berdasarkan karakteristik dan kebutuhan peserta didik.
2. Media video pembelajaran ini nantinya dapat membantu peserta untuk memperdalam isi materi *passing* bolavoli.
3. Produk penelitian yang dikembangkan ini dapat memberikan alternative penggunaan media ajar yang valid dan menarik.

4. Media video pembelajaran ini dapat dijadikan rujukan bagi guru dalam mengembangkan media ajar serupa pada pokok bahasan dan mata pelajaran lainnya.
5. Menambah pengetahuan dibidang teknologi, sehingga wawasan tentang berbagai media semakin luas.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan

Assumsi dan keterbatasan dalam penelitian pengembangan ini adalah:

1. Asumsi Pengembangan.

Menambah media pembelajaran berbasis video pembelajaran pada materi bolavoli dikelas VII SMP Negeri 4 Singaraja yang memungkinkan peserta didik dapat belajar secara mandiri sesuai kemampuan masing-masing. Media video pembelajaran disusun dalam bentuk video sesuai materi yang ditetapkan pada pembelajaran yaitu materi bolavoli dikelas VII SMP Negeri 4 Singaraja.

2. Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan ini tentu memiliki pembatasan pengembangan, di antaranya sebagai berikut.

- a. Pengembangan Video Pembelajaran ini dikembangkan berdasarkan situasi dan kondisi yang ada di sekolah, sehingga produk ini hanya diperuntukan bagi peserta didik kelas VII SMP Negeri 4 Singaraja dan peserta didik lain dengan karakteristik sejenis.
- b. Produk pengembangan video pembelajaran ini terbatas pada satu kompetensi dasar yaitu materi *passing* bolavoli, SK/KD lain yang terkait tidak dipaparkan dalam media ini.