BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran adalah suatu proses yang diupayakan agar perserta didik dapat mengoptimalkan potensi yang dimiliki baik kognitif, maupun sosio emosional secara efektif dan efesien untuk mencapai perubahan prilaku yang diharapkan. Pembelajaran ini merupakan proses penyiapan mahasiswa untuk dapat menjelaskan kehidupannya di masyarakat. Bagaimana proses pembelajaran itu berlangsung dan bagaimana pembelajaran harusnya dilakukan, ini merupakan hal menarik bagi pengajar, guru, orang tua, dan orang – orang yang bergerak dalam pengelolaan prilaku. Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang bersifat rumit dan kompleks, maka pembelajaran menjadi lebih kompleks dan rumit karena tujuan pembelajaran adalah untuk memicu (merangsang) dan memicu (menumbuhkan) terjadi kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, hasil pembelajaranmerupakan tujuan dan pembelajaran sarana untuk mencapai tujuan tersebut.

Semakin berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya pembaharuan dan manfaat hasil - hasil teknologi dalam proses pembelajaran. Pengajar harus dituntut untuk mampu mengunakan alat teknologi yang telah disediakan dan tidak menutup kemungkinan juga teknologi tersebut akan sesuai dengan perkembangan zaman. Pengajar harus mampu mengembangkan keterampilan untuk membuat media pembelajaran

yang akan digunakan dalam penyampaian materi dalam proses pembelajaranmengajar.

Pada observasi awal belum ada media pembelajaran berbasis video yang menunjang pembelajaran mata kuliah pilihan teknik praktik pembelajaran permainan petanque, pengajar memberikan teori dan teknik dasar lemparanan dalam permainan petanque di dalam ruangan dan pengajar mencontohkan di depan atau di lapangan, masih banyak mahasiswa belum begitu memahami dan belum ada media pembelajaran tentang teknik dasar lemparanan dalam permainan petanque untuk membantu dalam proses pembelajaran, sangat disayangkan jika hal ini terus berlanjut dimana sesungguhnya hasil pembelajaran mahasiswa masih bisa ditingkatkan apabila pembelajaran didukung oleh media pembelajaran berbasis video tutorial teknik dasar lemparanan dalam permainan petanque. Dengan begitu mahasiswa dapat menyerap materi pembelajaran. Selain itu juga media dapat digunakan diluar jam perkuliahan karena keterbatasan jam perkuliahan. salah satu pemanfaatan media pembelajaran ini agar mahasiswa mampu menciptakan pembelajaran yang efektif dan efesien. Sampai saat ini belum ada media pembelajaran berbasis video tutorial teknik dasar lemparanan dalam permainan petanque

Berdasarkan hasil observasi awal dapat dilihat dari Mahasiswa Prodi Penjaskesrek dalam mendapatkan pembelajaran permainan petanque dalam mata kuliah pilihan, dimana aktivitas menerima pembelajaran teknik dasar lemparan dalam permainan petanque masih rendah dan mahasiswa kurang termotivasi dengan adanya materi pembelajaran tersebut. Model

pembelajaran ini dalam penyampaiannya masih mengandalkan cermah dan pengajar memperaktikan gerakan. Disini ada beberapan faktor yang mempengaruhi rendah dan kurangnya motivasi yang timbul dari mahasiswa dalam melakukan aktifitas pembelajaran teknik dasar lemparanan dalam permainan petanque pada Mahasiswa, yaitu a) pada keliatan emosional mahasiswa masih banyak kurang tenang dan kurang berani dalam melakukan proses pembelajaran teknik dasar lemparanan dalam permainan petanque dilihat dari cara melakukan. b) pada mental, masih banyak mahasiswa tidak mampu memecahkan masalah yang dihadapi dalam proses pembelajaran teknik dasar lemparanan dalam permainan petanque ini dilihat dari wajah yang kebingungan dalam memahami teknik tersebut. c) pada visual, masih banyak juga mahasiswa tidak mengamati penjelasan apa yang sudah dipaparkan tentang teknik dasar lemparanan dalam permainan petanque dilihat dari mahasiswa yang masih mendengarkan masuk kanan keluar kiri. d) pada lisan, tidak ada yang berinteraksi atau komunikasi dari mahasiswa mengajukan pertanyaan atau diskusi dalam penyampaian materi dilihat pada pengajar mencontohkan mahasiswa tidak berani untuk bertnya. e) pada audio, mahasiswa tidak mendengarkan dengan baik materi yang dipaparkan karena pada saat melakukannya mahasiswa melakukan belum berdasarkan teknik dasar tersebut.

Media dapat dikatakan sebagai alat bantu atau alat penunjang dalam proses pembelajaran. Media telah diperluas dan memperpanjang kemampuan manusia untuk mendengar, dan melihat, karena media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaranmengajar. Media adalah alat

membantu proses pembelajaranmengajar dalam menyampaikan pesan-pesan dari bahan pembelajaran yang diberikan oleh pengajar kepada mahasiswa, pengajar sadar tanpa bantuan media maka bahan pembelajaran yang diberikan oleh pengajar sukar dipahami oleh karena itu media dikatakan sebagai sumber pembelajaranyang dapat membantu pengajar dalam memperkaya wawasan mahasiswa. Dengan demikian solusi dari permasalahn tersebut adalah menggunakan media video yang dimana media video merupakan alat bantu dengan memperlihatkan gambar yang bergerak dan suara untuk menyampaikan informasi atau pesan.

Pemilihan Penggunaan media video pembelajaran ini juga dikuatkan oleh hasil penelitian dari penelitian sebelumnya, diantaranya 1). Penelitian I Gede Suwiwa yang berjudul "Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Pada Mata Kuliah Teori dan Praktik pencak silat" hasil penelitian menunjukan bahwa kelayakan bahan ajar ditinjau dari aspek isi adalah sangat baik dengan preentase 100%,aspek media isi adalah sangat baik dengan presentase 100%, aspek media computer adalah baik dengan presentase 79,45%, aspek desain pembelajaran adalah baik dengan presentase 87%. Hasil uji peroraangan adalah sangat baik dengan presentase 94,3%, hasil uji kelompok kecil adalah sangat baik dengan presentase 91,4%, hasil uji lapangan sangat baik dengan presentase 94%, dan hasil uji dosen dosen mata kuliah adalah sangat baik dengan presentase 90,8%. Hasil uji-t menunjukan bahwa signifikansi baik yang diperoleh adalah 0,000 kurang dari signifikansi yang ditetapkan 0,05. 2). Penelitian yang berkaitan tentang media pembelajaran berbasis video juga diteliti oleh

M. Rizky Alfi Fadilah (2017:53) yang berjudul "Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Model ADDIE Pada Materi Passing Bola Voli Kelas VII SMP Negeri 3 Sukasada Tahun Pelajaran 2017/2018, hasil penelitian menunjukan bahwa kelayakan pengembangan media video pembelajaran yang dilakukan oleh (a) ahli isi mata pelajaran berada pada kategori sangat baik dengan presentase 90,00%, (b) ahli media pembelajaran pada kategori sangat baik dengan presentase 95,00%, (c) ahli desain pembelajaran pada kaetori baik dengan presentase 86,00%, (d) uji coba perorangan pada kategori sangat baik dengan presentase 95,33%, (e) uji coba kelompok kecil pada kategori sangat baik dengan presentase 91,17%, dan (f) uji coba lapangan kategori sangat baik dengan presentase 93,48%. 3). Penelitian yang berkaitan tentang media pembelajaran berbasis video juga diteliti oleh I Wayan Kusuma Jalan dkk (2016 : 29) yang yang berjudul "Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Materi Passing Bola Voli'' hasil penelitian menunjukan kelayakan pengembangan media video pembelajaran yang dilakukan ahli isi/materi mencapai 89% dengan kategori baik, tinjauan ahli desain pembelajaran mencapai 96% dengan kategori sangat baik, kelayakan perorangan mencapai 91% dengan kategori sangat baik, kelayakan kelompok kecil mencapai 93,3% dengan kategori sangat baik, dan kelayakan kelompok besar mencapai 93% dengan kategori sangat baik.

Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik meneliti tentang media pembelajaran aktivitas pengembangan yang berjudul "Pengembangan media

pembelajaran berbasis video tutorial teknik dasar lemparanan dalam permainan petanque pada Mahasiswa Prodi Penjaskesrek".

1.2 Identifikasi Masalah

Pengajar dalam pembelajaran petanque, terdapat beberapa masalah yang ditemui yaitu kurangnya media pendukung dalam mengatasi masalah akan menjadi faktor pemicu pembelajaran yang dilaksnakan kurang lebih mengatur mahasiswa agar mencapai tujuan yang diharapkan. Hasil observasi penelitian di laksnakan pada Mahasiswa Prodi Penjakesrek khususnya pada materi teknik dasar lemparanan dalam permainan petanque, peneliti menemukan kurang lebih 4 (empat) masalah yang mengakibatkan proses pembelajaran petanque tidak berjalan dengan baik :

1. Pembelajaran yang kurang inovatif dan kreatif, karena pengajar kurang menggunakan media dalam proses mengajar dalam menerapkan teknik dasar lemparanan dalam permainan petanque.
2. Mahasiswa kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran Teknik dasar lemparanan dalam petanque sehingga hasil belajarnya kurang baik dalam proses pembelajaran .
3. Tidak ada media pembelajaran pendukung dalam menyampaikan materi.

1.3 Pembatasan Masalah

Adapun pembatas masalah pada penelitian ini yang dapat peneliti uraikan yaitu :

1. Subjek peneliti pada penelitian ini terbatas untuk Mahasiswa penjaskesrek.
2. Penelitian ini hanya terbatas untuk meningkatkan pada proses pembelajaran dalam materi teknik lemparanan dalam permainan petanque.
3. Produk yang dikembangkan ini adalah teknik dasar lemparanan dalam permainan petanque berbasis video tutorial.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka secara operasional masalah yang di kaji dalam penelitian ini dapat dirumuskan :

1. Bagaimanakah rancang bangun media video pada materi teknik dasar lemparanan dalam permainan permainan petanque untuk Mahasiswa Prodi Penjaskesrek?
2. Bagaimanakah tanggapan ahli isi materi, ahli media pembelajaran, dan ahli desain pembelajaran teknik dasar lemparanan dalam permainan petanque untuk mahasiswa prodi penjaskesrek?
3. Bagaimanakah tanggapan mahasiswa dalam uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar materi teknik dasar lemparanan terhadap video pembelajaran yang dikembangkan?

1.5 Tujuan Pengembangan

1. Mendeskripsikan bentuk rancang bangun media video teknik dasar lemparanan dalam permainan petanque untuk Mahasiswa Prodi Penjaskesrek.
2. Mendeskripsikan bentuk tanggapan ahli isi materi, ahli media pembelajaran, dan ahli desain pembelajaran teknik dasar lemparanan untuk Mahasiswa Prodi Penjaskesrek.
3. Mendeskripsikan tanggapan mahasiswa dalam uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar materi teknik dasar lemparanan dalam permainan petanque terhadap video yang dikembangkan.

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk terperinci mengenai pengembangan ini diuraikan dalam persyaratan kinerja (performance). Sedangkan spesifiksi produk pengembangannya sebagai berikut :

1. Media pembelajaran di desain sedemikian rupa agar dapat menampilkan (teks), gambar gerak (video), dan audio (suara) dalam memberikan daya tarik sendiri kepada mahasiswa untuk pembelajaranmelalui pemaparan materi dalam bentuk audio visual teknik dasar lemparanan dalam permainan petanque.
2. Media pembelajaran ini berisi materi tentang pengertian Teknik Dasar lemparanan dalam permainan petanque. materi ini dapat pada mata kuliah pilihan Mahasiswa Prodi Penjaskrek

3. Media pembelajaran berbasis video yang sudah dibuat dapat diputar saat pembelajaran berlangsung dan saat mahasiswa pembelajaranmandiri bisa diputar melalui handphone masing-masing.

1.7 Pentingnya Pengembangan

Melihat dari proses pembelajaran Mahasiswa Penjaskesrek khususnya materi teknik dasar lemparanan dalam permainan petanque yang pelaksanaannya masih melihat teori dan praktek dilapangan dan belum ada media pembelajaran berbasis video yang digunakan untuk menarik minat pembelajaranmahasiswa, tentunya sudah mengurangi minat pembelajaranmahasiswa untuk melaksnakan pempembelajaranTp. Pembelajaran petanque. maka dari itu pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial ini untuk mengatasi keterbatasan yang tejadi. Media pembelajaran maupun sarana dan prasaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi pengembangan yang digunkan dalam media pembelajaran aktivitas pengembangan teknik dasar lemparanan dalam permainan petanque dengan video tutorial yaitu:

1. Media pembelajaran bebasis video aktivitas pengembangan teknik dasar lemparanan petanque menjadi salah satu sumber pembelajaran bagi Mahasiswa Penjaskesrek

2. Media pembelajaran video tutorial dapat membantu Mahasiswa dalam proses pembelajaran khusus pada materi aktivitas pengembangan.

Adapuan keterbatasan pengembangan untuk membatasi penelitian pengembangan yang dilaksanakan. Berikut beberapa batasan pembangunan dalam penelitian ini.

1. Media pembelajaran yang dikembangkan hanya di uji coba pada Mahasiswa Prodi Penjaskesrek berdasarkan situasi yang ada karena produk ini hanya diperuntukan bagi Mahasiswa Prodi Penjaskesrek
2. Produk Pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial teknik dasar lemparanan terdapat kompetensi yaitu teknik dasar lemparanan, cara memegang bola dan posisi kaki selain terkait dari itu tidak dipaparkan dalam media ini.

1.9 Definisi Istilah

Menghindari adanya kesalah pahaman terdapat istilah-istilah kunci yang digunakan dalam tulisan ini, maka dipandang perlu untuk memberikan batasan-batasan istilah sebagai berikut.

1. Pengembangan adalah proses, cara, perbuatan untuk menghasilakan suatu produk yang digunakan untuk menjembati antara penelitian dan praktik pendidikan
2. Media Pembelajaran adalah segala bentuk dan seluruh yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi sehingga menciptakan suatu kondisi yang merangsang mahasiswa untuk pembelajarandalam memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap baru

3. Video adalah teknologi penangkap, perekaman, pengolahan, dan penyimpanan, pemindahan dan perekonstruksian urutan gambar diam dengan menyajikan adegan-adegan dalam gerak secara elektronik.
4. Hasil pembelajaranmerupakan kemampuan pengetahuan, sikap dan keterampilan yang diperoleh mahasiswa setelah mereka menerima perlakuan yang diberikan oleh pengampu mata pembelajaran sehingga dapat mengkontribusikan pengetahuan itu dalam kehidupan sehari-hari
5. Kelayakan adalah serangkaian tindakan yang ditinjau dari hasil kelayakan ahli isi, ahli media pembelajaran, dan ahli desain pembelajaran serta hasil uji coba produk pada mahasiswa yang meliputi aspek pembelajaran, aspek isi atau materik, aspek keterampilan dan aspek teknis.