

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan gerak pada peserta didik bisa terjadi dengan baik apabila memperoleh kesempatan cukup besar untuk melakukan aktivitas fisik dalam bentuk gerakan- gerakan yang melibatkan keseluruhan bagian anggota tubuhnya, sehingga peserta didik akan mampu menguasai keterampilan gerak dengan baik.

Pentingnya hal ini perlu disesuaikan oleh guru PJOK untuk memberikan tugas gerak berdasarkan karakteristik setiap peserta didik. Dengan kata lain, tugas tersebut perlu diselaraskan dengan kebutuhan dan karakteristik yang dilaksanakan dari yang mudah ke sulit secara bertahap, sederhana, dan kompleks dengan tetap mempertimbangkan keselamatan seluruh peserta didik.

Pentingnya tugas gerak bagi guru PJOK adalah menerapkan tugas gerak yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Tugas gerak yang dikatakan sesuai bagi peserta didik adalah tugas gerak yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan dilakukan secara bertahap dari yang mudah ke sulit, dari sederhana ke kompleks dengan tetap menjaga keselamatan peserta didik.

Pembelajaran adalah suatu proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar yang meliputi pendidik dan peserta didik yang saling bertukar informasi. Pembelajaran meruakan bantuan yang diberikan peserta didik agar dapat terjadi perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada

peserta didik. Dengan kata lain pembelajaran merupakan proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Peneliti pada saat melaksanakan observasi di SMP LAB UNDIKSHA pada khususnya pada materi aktivitas pengembangan menemukan bahwa guru PJOK belum sepenuhnya mampu menyediakan tugas gerak yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Terlihat guru masih memberikan tugas gerak yang masih monoton, sehingga peserta didik cenderung kurang antusias dalam proses pembelajaran, terlebih hal tersebut juga disebabkan penggunaan pada media pembelajaran, yaitu jumlahnya hanya satu dan ditempatkan pada satu titik. Guru PJOK secara ideal sangat membutuhkan keberadaan media pembelajaran yang dapat diakses dengan mudah oleh peserta didik sehingga waktu aktif berlatih atau belajar untuk peserta didik menjadi meningkat. Salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut memotivasi peserta didik yang diciptakan oleh guru.

Terdapat setidaknya 6 pertimbangan dalam memilih media pembelajaran yang tepat, yaitu (1) *access* yaitu kemudahan penggunaan dan kebermanfaatan media, (2) *cost* yaitu biaya yang dibutuhkan dengan pertimbangan aspek manfaat, (3) *technology* yaitu media berbasis teknologi perlu memperhatikan keberadaan teknisi dan kemudahan penggunaannya, (4) *interactivity* yaitu munculnya komunikasi dua arah, (5) *organization* yaitu lembaga atau organisasi yang mendukung pembuatan media, (6) *novelty* yaitu kebaruan media dapat membuat peserta didik lebih tertarik. Media pembelajaran yang digunakan dapat berupa media audio, visual maupun audio – visual. Penggunaan media pembelajaran yang

tepat diyakini akan meningkatkan partisipasi peserta didik sehingga tujuan pembelajaran peserta didik dapat tercapai.

Penelitian yang berkaitan dengan media pembelajaran (instruction) adalah suatu usaha untuk membuat peserta didik belajar atau suatu kegiatan untuk membelajarkan peserta didik (Lis Parida, Bambang Sahono, 2019). Dalam pengertian lain, pembelajaran adalah usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri peserta didik (Sadiman dkk. 1986:7), sedangkan menurut Depdiknas (dalam Warsita, 2008:85) “Dalam UU No.20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas Pasal 1 Ayat 20, Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.”

Pembelajaran video tutorial dapat diartikan sebagai video yang sengaja diciptakan oleh guru yang berisi materi pembelajaran lengkap dengan tujuan pembelajaran, uraian materi, soal-soal latihan dan evaluasi, serta kunci jawaban yang mana semua materi yang ditampilkan pada video dapat dicetak (print out) sebagai handout. Media Video adalah media utama untuk mendokumentasikan kejadian actual dan membawanya kedalam kelas, video memberikan kesempatan pada peserta didik. Pembelajaran video tutorial memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mendiskusikan apa yang telah mereka saksikan secara bersama-sama, sedangkan dengan buku teks peserta didik hanya membaca saja

Media pembelajaran merupakan komponen dalam proses pembelajaran yang sangat penting dalam menyampaikan materi agar lebih menarik dan tutorial. Media pembelajaran berbasis video ini di gunakan oleh pendidik sebagai alat bantu yang berfungsi memperjelas materi yang akan diajarkan dan di sampaikan

agar peserta didik dapat mengalami pengalaman langsung mengenai materi yang akan diajarkan dan di sampaikan dapat melalui indra penglihatan, indra pendengar atau pun pengalaman langsung untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Adanya pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial di harapkan dapat memenuhi kebutuhan peserta didik yang masih kurang paham terhadap materi yang di ajarkan dengan kemasan yang menarik dan dapat memunculkan semangat belajar peserta didik untuk menguasai materi pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar. Dengan demikian media pembelajaran dapat dikatakan sebagai media pembantu pengajar untuk menjelaskan materi yang akan di ajarkan agar peserta didik lebih memahami maksud dari materi yang akan diajarkan media pembelajaran ini berupa media video tutorial dimana media video merupakan alat bantu dengan memperlihatkan gambar yang bergerak dan suara atau audio untuk menyampaikan informasi atau materi yang akan di ajarkan supaya peserta didik dapat memahami materi yang akan diajarkan. menyampaikan informasi atau materi yang akan di ajarkan supaya peserta didik dapat memahami materi yang akan diajarkan.

Tujuan pembelajaran PJOK di sekolah menengah pertama secara umum diantaranya: (1) pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani dan olahraga yang terpilih, dan (2) meletakkan landasan karakter pola yang kuat melalui internalisasi nilai – nilai yang terkandung dalam PJOK. Pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani di tempuh melalui materi aktivitas pengembangan. Sehat jasmani sebagai salah satu tujuan pembelajaran PJOK dapat dilihat dari tingkat kebugaran jasmani

peserta didik. Sayangnya, berdasarkan observasi terkait mengenai kebugaran jasmani di sekolah menengah pertama menyebutkan bahwa tingkat kebugaran jasmani peserta didik masih tergolong rendah.

Tidak berbeda jauh dengan pandangan peneliti terkait kebugaran jasmani, saat ini media publik (facebook, koran, majalah) banyak membahas tentang degradasi moral peserta didik dan masyarakat. Fenomena geng motor, perkelahian antar peserta didik, *bullying*, pelecehan seksual, dan penyalahgunaan narkoba menjadi berita utama (*headline*) media publik. Kejadian terkini adalah kasus pembunuhan seorang guru yang dilakukan oleh peserta didik di Sampang, Madura yang menjadi viral. Hal ini tentunya menjadi perhatian yang serius salah satunya oleh guru PJOK.

Berdasarkan hasil observasi awal di SMP LAB UNDIKSHA, pada tanggal 16 Oktober 2020 yang bertempat di ruang guru di smp lab undiksha khususnya pada mata pelajaran PJOK, ditemukan beberapa faktor yang menyebabkan proses dan hasil belajar belum optimal, berdasarkan hasil diskusi dengan narasumber guru PJOK atas nama I Gede Rudy Perdana Putra, S.Pd., menyebutkan bahwa: (1) mata pelajaran PJOK materi aktivitas pengembangan secara kognitif tergolong baik dan dapat dikatakan tuntas. Beliau menyatakan nilai rata-rata pada mata pelajaran PJOK materi aktivitas pengembangan kelas IX semester I tahun pelajaran 2019/2020 secara umum sudah baik atau berada pada rentang di atas rata-rata KKM yaitu 70 ,(2) pembelajaran kebugaran jasmani lebih dominan pada aspek teoritik yang disampaikan berbantuan buku pegangan peserta didik dan belum sepenuhnya diterapkan praktiknya, (3) belum adanya media pembelajaran aktivitas pengembangan.

Keterbatasan media pembelajaran dan kurangnya kreativitas guru menyebabkan guru mengajarkan materi PJOK hanya sebatas teori saja. Sangat disayangkan apabila hal ini terus berlanjut dimana sesungguhnya hasil belajar peserta didik masih bisa ditingkatkan bila kondisi pembelajaran didukung oleh strategi dan media yang memadai.

Peningkatan kualitas pembelajaran yang akan berdampak padameningkatnya hasil belajar memerlukan berbagai upaya. Salah satunya adalah pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik yang diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien. Dengan begitu peserta didik lebih mudah menyerap materi pembelajaran. Selain itu juga, media dapat digunakan di luar jam pelajaran mengingat keterbatasan jam pelajaran aktivitas pengembangan di SMP Lab Undiksha mencakup kelentukan, keseimbangan, kecepatan, kelincahan, daya tahan dan kekuatan. Sampai saat ini belum ada media pembelajaran PJOK yang memuat tugas gerak pada materi aktivitas pengembangan yang dipadukan dengan nilai karakter untuk peserta didik. (Hadi, 2017) dengan judul “Efektivitas Penggunaan Video Sebagai Media Pembelajaran Untuk Peserta didik Sekolah Dasar” menunjukkan kelebihan video diantaranya bersifat menyenangkan bagi peserta didik, mampu memberikan sajian informasi yang konkret, dan mampu menghadirkan pengalaman belajar yang tidak mungkin didapatkan peserta didik diluar lingkungan sekolah. Ketiga kelebihan tersebut menjadikan video dinilai efektif untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami konsep, meningkatkan motivasi belajar peserta didik serta mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. (Suwiwa 2014) dengan judul “Pengembangan Multimedia

Interaktif Pembelajaran Pada Mata Kuliah Teori dan Praktik pencak silat” menerangkan validasi bahan ajar yang ditinjau dari segi isi/konten ialah sangat baik dengan persentase 100%. Aspek pada media isi sangat baik dengan presentase 100%. Media computer dinilai baik dengan presentase 79.45%. Desain pembelajaran pun baik dengan presentase 87%. Kemudian, hasil uji perorangan yaitu sangat baik dengan persentase 94,3%, hasil dari uji kelompok kecil yakni sangat baik dengan presentase 91,4%, hasil uji lapangan sangat baik yang ditunjukkan dengan presentase 94%, dan hasil uji dosen mata kuliah yakni sangat baik dengan presentase 90,8%. Setelah dilakukan uji-t, hasilnya menunjukkan signifikansi baik yakni 0,000, yang mana ini kurang dari signifikansi yang ditetapkan 0,05. (Jaya , 2016) dengan judul “Pengembangan Media video Pembelajaran dengan-padama teri *Passing* BolaVoli” menunjukkan bahwa validasi pengembangan media video pembelajaran yang dilakukan oleh (1) sebuah video pembelajaran yang telah dikembangkan berdasarkan rancang bangun yang dibuat (2) hasil penelitian menunjukkan isi mata pelajaran dengan persentase tingkat pencapaian 96% berarti, video pembelajaran ini berada pada kategori sangat baik. Kualitas media ditinjau dari aspek desain pembelajaran dengan persentase 85% berarti, video pembelajaran ini berada pada kategori baik. Kualitas media ditinjau dari aspek media pembelajaran termasuk kriteria dengan presentase 80% berarti, video pembelajaran ini berada pada kategori baik. Pada uji coba perorangan untuk kelas X IPS 1 dan X IPS 2 konveksi dengan presentase berturut-turut 90,7% dan 92,7% berarti video pembelajaran ini berada pada kategori sangat baik, untuk uji coba kelompok kecil konveksi dengan presentase 90,22% dan 88,88% berarti, video pembelajaran ini berada pada kategori sangat baik dan baik, dan uji coba

lapangan konveksi dengan presentase 85,53% berarti video pembelajaran ini berada pada katagori baik.(Firdaus 2020)dengan judul “Pengembangan Pembelajaran Kebugaran Jasmani Unsur Kelincahan Berbasis Multimedia Interaktif” menunjukkan bahwa validasi kebugaran jasmani unsur kelincahan berbasis multimedia interaktif di SMP Negeri 4 Malang. Menggunakan model Reseach and Development (R&D) dengan Lee & Owen. Menggunakan subjek uji coba kelompok kecil 20 peserta didik dan subjek uji coba kelompok besar 60 peserta didik terdiri dari kelas VII dan kelas VIII. Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dari ahli pembelajaran dengan persentase 93%, ahli kebugaran jasmani dengan persentase 91%, ahli media dengan persentase 90%, uji coba kelompok kecil 89%, dan uji coba kelompok besar 89%. Berdasarkan analisis data yang telah diperoleh, disimpulkan bahwa produk pengembangan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik meneliti tentang media pembelejaran pada materi aktivitas pengembangan dengan judul “Pengembangan media pembelajaran PJOK berbasis video tutorial pada materi aktivitas pengembangan untuk peserta didik kelas IX SMP LABUNDIKSHA”

1.2 Identifikasi Masalah

Guru dalam pembelajaran mata pelajaran PJOK, tidak sedikit masalah yang ditemuinya baik dari segi sarana dan prasarana, serta penggunaan media pembelajaran. Kekurangmampuan mengatasi masalah akan menjadi faktor pemicu pembelajaran yang dilaksanakan kurang berhasil mengantarkan peserta didik mencapai tujuan yang diharapkan. Hasil observasi peneliti yang dilakukan di SMP LAB UNDIKSHA khususnya pada materi aktivitas pengembangan, peneliti

menemukan setidaknya 4 (empat) masalah yang mengakibatkan proses pembelajaran PJOK tidak berjalan dengan baik yaitu:

1. Guru PJOK SMP Lab Undiksha belum sepenuhnya menerapkan tugas gerak dikarenakan oleh sarana prasarana kurang memadai, dari segi pengetahuan dan pemahaman tentang tugas gerak.
2. Tugas gerak yang diberikan guru masih berdasarkan teoritik.
3. Aktivitas belajar peserta didik terkesan kurang bermakna dimana seharusnya mereka dapat mengenal dan mencoba langsung aktivitas pengembangan.
4. Kurangnya media pembelajaran pendukung dalam menyampaikan materi.

1.3 Pembatasan Masalah

Batasan-batasan masalah dalam penelitian ini diantaranya:

1. Subjek penelitian pada penelitian ini terbatas pada peserta didik kelas IX SMP LAB Undiksha.
2. Penelitian ini hanya terbatas pada peningkatan proses pembelajaran materi aktivitas pengembangan pada komponen *speed*/kecepatan dan *agility*/kelincahan.
3. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa video tutorial.

1.4 Rumusan Masalah

Didasarkan pada rumusan masalah di atas, maka masalah yang dikaji dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana rancang bangun bahan ajar berbasis video tutorial untuk pembelajaran PJOK pada aktivitas pengembangan untuk peserta didik kelas IX SMP?
2. Bagaimana tanggapan ahli isi materi, ahli media pembelajaran, ahli desain, guru mata pelajaran dan peserta didik terhadap bahan ajar berbasis video tutorial yang dikembangkan?

1.5 Tujuan Pengembangan

Didasarkan pada rumusan masalah, tujuan dari penelitian ini diantaranya:

1. Menjelaskan proses rancang bangun bahan ajar berbasis video tutorial untuk mata pelajaran pjok pada materi aktivitas pengembangan untuk peserta didik kelas IX SMP.
2. Mendeskripsikan tanggapan ahli isi materi, ahli media pembelajaran, ahli desain, guru mata pelajaran dan peserta didik terhadap bahan ajar berbasis video tutorial yang dikembangkan.

1.6 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Spesifikasi produk merupakan rincian penjelasan terkait persyaratan kinerja (*performance*). Oleh karena itu, spesifikasi produk dalam penelitian pengembangan ini didefinisikan sebagai berikut:

1. Media video pembelajaran yang didesain berdasarkan ADDIE model yang terdiri dari 5 tahapan yaitu, sebagai berikut: a) *analyze* (analisis), b) *design* (desaian dan perencanaa), c) *development* (pengembangan), d) *implementation* (implementasi atau eksekusi), e) *evaluation* (evaluasi atau umpan balik). Program yang digunakan yaitu *Adobe Premiere Pro* yang

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 yang dirancang berisikan materi terkait aktivitas pengembangan pada komponen *Speed* (Kecepatan) dan *Agility* (Kelincahan). Materi ini terdapat pada pembelajaran aktivitas kebugaran jasmani kelas IX SMP. Dalam media ini terdapat pengertian dan cara melakukan teknik dasar kebugaran jasmani.

1.7 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran interaktif ini penting dilakukan mengingat proses pembelajaran yang terjadi saat pandemic covid-19 seperti ini harus memanfaatkan teknologi, agar proses pembelajaran daring berjalan lancar maka diperlukan pengembangan media pembelajaran interaktif dengan memanfaatkan teknologi juga dengan menggunakan video tutorial.

Melihat proses belajar peserta didik di SMP LAB Undiksha khususnya pada materi aktivitas pengembangan yang pelaksanaan masih terlihat sebatas teori saja, tentunya sudah mengurangi minat peserta didik untuk melaksanakan pembelajaran PJOK. Maka dari itu pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial ini urgen untuk mengatasi keterbatasan-keterbatasan yang terjadi baik dari SDM guru PJOK, media pembelajaran maupun sarana dan prasarana untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Hal ini juga bertujuan untuk membantu peserta didik dalam mempermudah memahami materi yang diajarkan selama proses pembelajaran aktivitas pengembangan.

1. Aktivitas pembelajaran menjadi lebih menarik karena adanya media video pembelajaran yang membuat peserta didik tidak jenuh, bosan, dan menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran.
2. Berkembangnya hasil belajar peserta didik dalam proses belajar dikarenakan adanya media video pembelajaran yang digunakan oleh guru.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi pengembangan yang digunakan dalam media pembelajaran aktivitas pengembangan kebugaran jasmani dalam video tutorial yaitu:

1. Media pembelajaran aktivitas pengembangan kebugaran jasmani ini dapat menjadi salah satu sumber belajar bagi peserta didik di SMP LABUndiksha.
2. Media pembelajaran video tutorial ini dapat membantu guru PJOK dalam proses pembelajaran khususnya pada materi aktivitas pengembangan.

Dalam penelitian ini terdapat keterbatasan pengembangan yang ditunjukkan untuk membatasi penelitian pengembangan yang dilaksanakan, hal tersebut dipaparkan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan hanya diujicobakan pada peserta didik kelas IX di SMP LABUndiksha.
2. Media pembelajaran ini dikembangkan dengan model pengembangan *Analysis-Design-Development-Implementation-Evaluation* (ADDIE).

1.9 Definisi Istilah

Definisi istilah yang tercantum dalam penelitian ini diantaranya:

1. Pengembangan ialah sebuah proses dalam merancang suatu hal untuk menghasilkan ciptaan yang dapat difungsikan sebagai perantara antara peneliti dan praktik pendidikan.

2. Pengembangan ADDIE merupakan model pengembangan latihan yang mencakup 5 tahap sederhana.
3. Media pembelajaran yakni alat yang digunakan menyampaikan informasi dalam proses mengajar. Media tersebut dapat berupa film buku, gambar, dan video.
4. Video ialah kombinasi serangkaian aspek visual dan audio (gambar, suara dan teks) dalam menyajikan sebuah tampilan gerak elektronik.
5. Hasil belajar didefinisikan sebagai perubahan peserta didik dalam mempelajari materi pembelajaran terkait pengetahuan, sikap, dan keterampilan guna diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
6. Kelayakan adalah rangkaian tindakan yang ditinjau dari hasil validasi ahli isi, ahli media pembelajaran, dan ahli desain pembelajaran serta hasil uji coba produk pada peserta didik yang meliputi aspek isi yang ada didalamnya, pembelajaran yang digunakan, teknik dan tampilan media yang akan digunakan dalam proses belajar.

