

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di zaman modern ini, guru diarahkan mampu memanfaatkan teknologi khususnya untuk menghasilkan media pembelajaran yang kreatif dan menarik sehingga pembelajaran dapat berpusat pada siswa. Selain itu, teknologi dapat memberikan banyak peluang untuk mengembangkan metode baru untuk meningkatkan kualitas pendidikan guru.¹ Salah satu pemanfaatan teknologi bagi guru ialah menghasilkan media pembelajaran yang ditujukan untuk menyampaikan pesan atau informasi sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan motivasi siswa untuk belajar secara efektif agar mencapai tujuan pembelajaran.² Media pembelajaran termasuk salah satu faktor keberhasilan belajar untuk siswa. Siswa bisa termotivasi, dan terlibat aktif secara fisik dan secara psikologis dengan menggunakan media.³

Sekolah dasar merupakan jenjang pendidikan awal dan pembentukan watak dan karakter siswa, maka dibutuhkan strategi dan media pembelajaran yang baik agar siswa lebih bersemangat dalam belajar. Guru dapat menggunakan media pembelajaran yang bervariasi di kelas agar siswa tidak merasa bosan menggunakan buku cetak. Dengan adanya media, ini dapat mempermudah penyampaian informasi atau materi kepada siswa. Media pembelajaran merupakan bagian integral dari keseluruhan proses pembelajaran. Hal ini mengandung pengertian bahwa media pembelajaran sebagai salah satu komponen yang tidak berdiri sendiri tetapi saling berhubungan dengan komponen lainnya. Melissa Bond dkk., beranggapan bahwa

¹ Lina Kaminskienė, Sanna Järvelä, and Erno Lehtinen, "How Does Technology Challenge Teacher Education?," *International Journal of Educational Technology in Higher Education* 19, no. 1 (2022), hlm. 1–9.

² Hikmah Romadiah, Popi Dayurni, and Laksmi Evasufi Widi Fajari, "Meta-Analysis Study: The Effect of Android-Based Learning Media on Student Learning Outcomes," *International Journal of Asian Education* 3, no. 4 (2022), hlm. 253–263.

³ Yalvema Yalvema Miaz et al., "Educative Learning Media for Elementary School Students" 382, no. Icet (2019), hlm. 722–727.

seharusnya siswa mempunyai kesempatan untuk menggunakan media pembelajaran, namun hal ini bergantung lagi pada keputusan guru di kelas.⁴

Dalam mencapai tujuan pendidikan, penggunaan media pembelajaran dapat menjadi sarana alternatif. Salah satu media pembelajaran yang berbasis teknologi adalah multimedia. Multimedia merupakan gabungan data, suara, video, audio, animasi, grafik, teks dan bunyi-bunyian yang mana gabungan elemen-elemen tersebut mampu dipaparkan melalui komputer. Akhir-akhir ini konsep multimedia semakin populer dengan munculnya monitor komputer beresolusi tinggi, teknologi video dan suara serta usaha peningkatan memproses komputer pribadi. Salah satu media yang dibuat dengan memanfaatkan multimedia adalah video.

Dengan menggunakan video pembelajaran, guru dapat lebih berkreasi untuk membuat sebuah tampilan proses pembelajaran yang menarik karena didukung dengan tampilan video yang lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Media pembelajaran video merupakan media audio visual yang menampilkan gambar dan suara. Video adalah alat untuk melibatkan kecerdasan verbal (*linguistik*), visual (*spasial*), dan musik (*ritmis*) siswa dalam proses pembelajaran, terutama dalam proses belajar mandiri.⁵

Efektivitas perolehan pengetahuan saat menggunakan video dapat ditingkatkan ketika video disematkan dalam format yang lebih interaktif, individual, dan adaptif, contohnya seperti simulasi berbasis video atau video tutorial.⁶ Ada beberapa hasil penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan video tutorial sangat baik digunakan di sekolah maupun di dalam kelas.

⁴ Melissa Bond et al., "Digital Transformation In German Higher Education: Student and Teacher Perceptions and Usage of Digital Media," *International Journal of Educational Technology in Higher Education* 15, no. 1 (2018), hlm. 1–20.

⁵ Miftahul Khairani, Sutisna Sutisna, and Slamet Suyanto, "Meta-Analysis Study of the Effect of Learning Videos on Student Learning Outcomes," *Journal of Biological Education and Research* 2, no. 1 (2019): hlm. 158.

⁶ Michael Nickl et al., "Video-Based Simulations in Teacher Education: The Role of Learner Characteristics as Capacities for Positive Learning Experiences and High Performance," *International Journal of Educational Technology in Higher Education* 19, no. 1 (2022): hlm. 24.

Hendar Ahmad dkk., menemukan hasil bahwa penggunaan video animasi tutorial di sekolah dasar dinilai layak sebagai salah satu sumber belajar.⁷ Ririn dan Khaerul juga mengatakan bahwa penggunaan video tutorial dalam pembelajaran ikat celup teknik jumptan di sekolah dasar dianggap sebagai metode yang mampu meningkatkan hasil belajar.⁸ Lalu penggunaan media video tutorial praktikum berbasis kehidupan sehari-hari sangat baik. Hal ini dapat digunakan sebagai sumber belajar dalam kehidupan sehari-hari.⁹

Video pembelajaran berbasis tutorial memiliki keunggulan dibandingkan media dalam bentuk cetak seperti buku dan LKS, karena video dapat menggambarkan dan memberikan gerak secara nyata maksud dari materi yang disajikan sehingga memudahkan siswa dalam memahami pelajaran. Penggunaan alat bantu mengajar seperti penayangan video tutorial juga merupakan salah satu metode penting dalam menentukan tingkat daya ingat siswa. Media video tutorial adalah rangkaian gambar yang ditayangkan oleh guru yang berisi pesan-pesan pembelajaran yang bertujuan untuk membantu pemahaman siswa terhadap materi yang dijelaskan. Penggunaan media video tutorial mudah untuk diakses oleh semua siswa sehingga memudahkan siswa untuk belajar.

Pembelajaran Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Olahraga (PJOK) biasanya lebih sering menggunakan alat peraga dalam pelaksanaannya. Namun tidak bisa dibantahkan jika pembelajaran PJOK juga bisa menggunakan bantuan video tutorial saat pembelajaran di dalam kelas maupun di luar kelas. Media video tutorial ini juga dapat diulang secara terus menerus dan penggunaannya mudah. Dapat dikatakan bahwa video tutorial ini dapat digunakan guru sebagai sarana alternatif, contohnya ketika sekolah mengadakan PJJ ataupun guru tersebut sedang mengalami kendala mengajar. Dengan demikian guru tetap bertanggung jawab

⁷ Hendar Ahmad Wibisono, Robinson Situmorang, and Etin Solihatin, "Pengembangan Video Animasi Tutorial Ujian Tanda Kecakapan Khusus Pramuka Sekolah Dasar," *Perspektif Ilmu Pendidikan* 34, no. 2 (2020): hlm. 125–136.

⁸ Ririn Cynthia and Khaerul Saleh, "Pembuatan Video Tutorial Sebagai Media Pembelajaran Ikat Celup Teknik Jumptan Kelas V Sekolah Dasar," *Pena Anda: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar* 1, no. 1 (2023): hlm. 20–29.

⁹ Dina Fitriyah, "Pengembangan Video Tutorial Praktikum Kimia Umum Berbasis Kehidupan Sehari-Hari Di Masa Covid-19," *TANJAK: Journal of Education and Teaching* 2, no. 1 (2021): hlm. 63–69.

untuk membimbing siswa bagaimanapun kondisinya, memastikan agar siswa tetap fokus pada materi yang disajikan.

Pembelajaran PJOK merupakan mata pelajaran yang menggunakan konsep pembelajaran *learning by doing* (belajar melalui gerak). Untuk membantu siswa mengerti akan materi yang dijelaskan, guru harus mampu memberikan contoh instruksi atau arahan yang benar sesuai dengan gerakannya. Salah satu alat bantu mengajar yang digunakan guru untuk memudahkan siswa mengerti tentang instruksi atau arahan gerakan adalah dengan menggunakan video pembelajaran berbasis tutorial.

Dengan adanya video tutorial pada pembelajaran PJOK akan memudahkan guru untuk menjelaskan materi, dan tentunya akan meningkatkan pemahaman siswa dalam belajar. Hal ini dapat dilihat dari adanya penelitian terdahulu yang menemukan hasil bahwa penggunaan video tutorial pada pembelajaran PJOK dapat meningkatkan pemahaman siswa. I Kadek Radita dkk menemukan hasil bahwa adanya penilaian dari ahli praktisi lapangan memberikan nilai persentase 95,2 % untuk media video yang dikembangkan untuk pembelajaran PJOK kelas 1 sekolah dasar.¹⁰ Selain itu, Martinus mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran video membuat adanya kenaikan nilai belajar yang sangat berarti atau positif pada pembelajaran PJOK materi gaya jongkok. Data dari temuan awal ke siklus I dan siklus II selalu mengalami peningkatan nilai. Dengan kegiatan pendukung berupa teknik melakukan lompat jauh gaya jongkok dengan benar pada siklus I mengalami peningkatan hasil sebesar 14,76 Sedangkan dari siklus I ke siklus II meningkat sebesar 3,34. Dari temuan awal ke siklus II meningkat sampai 18,10.¹¹ Lalu, berdasarkan penelitian yang dilakukan Putu dkk., penggunaan media pembelajaran berbasis video tutorial pada materi aktivitas ritmik juga sangat layak digunakan untuk peserta didik kelas VI sebagai sumber dan media belajar sehingga

¹⁰ I Kadek Radita Prabawa, I Made Satyawan, and Ni Luh Putu Snyanawati, "Pengembangan Video Permainan PJOK Berbasis Tematik (Tema Kegemaranku) Untuk Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar," *Jurnal Olahraga Pendidikan Indonesia (JOPI)* 1, no. 1 (2021): hlm. 11–26.

¹¹ Martinus Handoko Prastowo, "Implementasi Video Pembelajaran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Cabang Olahraga Lompat Jauh Gaya Jongkok," *Jurnal Pendidikan Indonesia* 2, no. 3 (2021): hlm. 445–458.

dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.¹² Berdasarkan hasil data penelitian diatas, dapat dikatakan bahwa penggunaan video pembelajaran layak digunakan sebagai media bantu pada pembelajaran PJOK di sekolah dasar. Terlebih lagi, siswa lebih tertarik dengan media pembelajaran yang menggunakan bantuan proyektor di kelas.

Berdasarkan hasil observasi yang sudah dilakukan di SDN Utan Kayu Selatan 20, peneliti menemukan beberapa permasalahan nyata yang ada di sekolah dasar saat pembelajaran PJOK khususnya materi kelentukan dan kekuatan otot, yaitu: (1) Metode ceramah masih dominan dalam proses pembelajaran, dibuktikan dengan guru hanya menjelaskan teori dan teknik dasar di depan kelas. (2) Tidak ada media pembelajaran berbasis video yang menunjang pembelajaran materi kelentukan dan kekuatan otot di sekolah tersebut. (3) Masih banyak siswa belum begitu memahami instruksi atau arahan yang disampaikan guru. Siswa masih banyak melakukan gerakan yang tidak sesuai. Selain itu juga media video ini dapat digunakan diluar jam pembelajaran karena adanya keterbatasan jam pembelajaran di sekolah.

Berdasarkan hasil pengamatan berupa wawancara bersama guru PJOK di SDN UKS 20, juga ditemukan fakta nyata, yaitu: (1) Masih ditemukan siswa yang kurang mengerti tentang instruksi atau arahan gerakan yang dicontohkan guru. (2) Tidak ada media untuk menunjang pembelajaran PJOK materi kelentukan dan kekuatan otot di sekolah tersebut. (3) Saat praktik berlangsung, masih banyak siswa yang tidak tuntas melakukan tantangan dari guru, contohnya seperti sikap cium lutut yang dilakukan siswa masih salah. Sedangkan hasil wawancara yang dilakukan dengan siswa, didapatkan fakta bahwa siswa merasa sulit memahami instruksi atau arahan yang disampaikan guru dengan hanya memberikan gerakan di depan kelas. Hal ini mengakibatkan siswa merasa cepat bosan. Selain itu, siswa akan merasa senang ketika adanya bantuan media belajar seperti video tutorial yang ditayangkan untuk materi kelentukan dan kekuatan otot kebugaran jasmani.

¹² Putu I Wahyudi, I Putu Darmayasa, and Peby Gunarto, "Pengembangan Video Pembelajaran Aktivitas Ritmik Untuk Peserta Didik Kelas Vi Sd Negeri 1 Tulamben Tahun Pelajaran 2022/2023," *Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan* 11, no. 2 (2023): hlm. 49–60.

Beberapa penelitian terdahulu telah membuktikan bahwa penggunaan media video tutorial layak digunakan sebagai media pembelajaran PJOK untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai gerakan kebugaran jasmani yang benar. Penelitian yang dilakukan oleh Ni Ketut Widhi Trisna Wati, I Ketut Budaya Astra, I Gede Suwiwa menemukan hasil bahwa media pembelajaran PJOK berbasis video tutorial layak digunakan guru dalam proses pembelajaran. Dilihat dari adanya hasil validitas yang dilakukan kepada ahli, yaitu 65% kategori baik (ahli materi), 88% kategori sangat baik (ahli desain), 62% kategori baik (ahli media), 91,33% kategori sangat baik (uji coba perorangan), 92,67% kategori sangat baik (uji coba kelompok kecil), dan 93,16% kategori sangat baik (uji coba kelompok besar).¹³

Selanjutnya, penelitian yang dilakukan Novan Arzani Mukhlis, Ari Wibowo Kurniawan, Rama Kurniawan menemukan hasil bahwa media kebugaran jasmani unsur kekuatan berbasis multimedia interaktif memenuhi indikator variable jelas, tepat, mudah, lengkap, sesuai dan menarik. Multimedia interaktif yang berisikan video dapat meningkatkan pemahaman siswa mengenai gerakan yang benar.¹⁴

Penelitian lain dilakukan oleh Muhammad Ghazali Arief, Ari Wibowo Kurniawan, Rama Kurniawan. Diperoleh hasil analisis data yang diperoleh dari ahli pembelajaran (93%), ahli kebugaran jasmani (91%), ahli media (90%), uji coba kelompok kecil (89%), dan uji coba kelompok besar (89%).

Berdasarkan analisis data yang telah diperoleh, disimpulkan bahwa produk pengembangan multimedia interaktif yang berisikan video layak digunakan dalam proses pembelajaran PJOK materi kebugaran jasmani.¹⁵ Berdasarkan dari hasil ketiga penelitian yang telah dipaparkan dapat diambil kesimpulan yaitu pembelajaran PJOK materi kebugaran jasmani menggunakan media khususnya

¹³ Ni Ketut Widhi Trisna Wati, I Ketut Budaya Astra, and I Gede Suwiwa, "Media Pembelajaran Kebugaran Jasmani Unsur Kecepatan Dan Kelincahan Berbasis Video Tutorial," *Indonesian Journal of Sport & Tourism* 4, no. 1 (2022): hlm. 22–31.

¹⁴ Novan Arzani Mukhlis, Ari Wibowo Kurniawan, and Rama Kurniawan, "Pengembangan Media Kebugaran Jasmani Unsur Kekuatan Berbasis Multimedia Interaktif," *Sport Science and Health* 2, no. 11 (2020): hlm. 566–581.

¹⁵ Muhammad Ghazali Arief, Ari Wibowo Kurniawan, and Rama Kurniawan, "Pengembangan Pembelajaran Kebugaran Jasmani Unsur Kelincahan Berbasis Multimedia Interaktif," *Sport Science and Health* 3, no. 2 (2021): hlm. 40–53.

video pembelajaran dikatakan baik untuk diterapkan. Adanya tutorial dalam video akan membantu siswa untuk lebih memahami gerakan yang sesuai dan benar.

Walaupun ada kesamaan dalam hal materi kebugaran jasmani, akan tetapi unsur yang diambil penulis berbeda dengan ketiga penelitian diatas. Unsur kebugaran jasmani yang peneliti ambil yaitu unsur kelentukan dan kekuatan otot. Selain itu, jenjang sekolah yang diambil peneliti juga berbeda dengan ketiga penelitian diatas yang melakukan penelitian di jenjang SMP. Peneliti akan melakukan penelitian di sekolah dasar. Diharapkan media yang dikembangkan peneliti nanti akan berguna untuk membantu guru dan siswa saat pembelajaran PJOK materi kebugaran jasmani unsur kelentukan dan kekuatan otot.

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**Pengembangan Media Pembelajaran PJOK Berbasis Video Tutorial Untuk Latihan Kelentukan dan Kekuatan Otot Sekolah Dasar**”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Metode ceramah masih dominan dalam proses pembelajaran PJOK khususnya untuk latihan kelentukan dan kekuatan otot.
2. Kurangnya media pembelajaran berbasis video tutorial terkait pembelajaran PJOK.
3. Siswa merasa kesulitan dengan *step per step* gerakan yang disampaikan guru terkait latihan kelentukan dan kekuatan otot.
4. Kurangnya minat dan perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran kelentukan dan kekuatan otot.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini dapat terarah dengan benar sesuai dengan tujuan maka perlu adanya batasan permasalahan yang akan diteliti yaitu pengembangan media pembelajaran PJOK berbasis video tutorial untuk latihan kelentukan dan kekuatan otot kelas IV sekolah dasar.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, identifikasi masalah serta pembatasan masalah di atas, maka dapat dikemukakan perumusan masalah yaitu :

1. Bagaimana analisis kebutuhan terhadap media pembelajaran PJOK materi kelentukan dan kekuatan otot kelas IV di sekolah dasar?
2. Bagaimana desain media pembelajaran PJOK berbasis video tutorial untuk latihan kelentukan dan kekuatan otot kelas IV sekolah dasar?
3. Bagaimana pengembangan media pembelajaran PJOK berbasis video tutorial untuk latihan kelentukan dan kekuatan otot kelas IV sekolah dasar secara efisien?
4. Bagaimana kelayakan dari media pembelajaran PJOK berbasis video tutorial untuk latihan kelentukan dan kekuatan otot kelas IV sekolah dasar?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan dan menghasilkan produk berupa media pembelajaran PJOK berbasis video tutorial untuk latihan kelentukan dan kekuatan otot.

F. Kegunaan Hasil Penelitian

1. Kegunaan Teoretis

Penggunaan media pembelajaran berbasis video tutorial dapat digunakan untuk latihan kelentukan dan kekuatan otot sekolah dasar.

2. Kegunaan Praktis

- a. Bagi Guru PJOK

Dapat digunakan guru sebagai sumber belajar ketika mengajar dan juga diharapkan agar hasil pengembangan ini mampu menginspirasi guru lainnya untuk berinovasi dalam mengembangkan media pembelajaran lainnya.

b. Bagi Siswa

Hasil pengembangan ini diharapkan dapat meningkatkan antusias siswa untuk mengikuti pembelajaran serta dapat memahami penjelasan guru.

c. Bagi Sekolah

Hasil desain media ini diharapkan menjadi inovasi bagi guru-guru di sekolah dan meningkatkan pemahaman mengenai media pembelajaran berbasis video tutorial.

