

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Analisis Masalah**

Perkembangan ilmu pengetahuan teknologi yang berkembang pesat memberikan dampak yang besar terhadap kehidupan manusia khususnya dalam bidang pendidikan. Perkembangan ilmu pengetahuan teknologi dalam bidang pendidikan menghasilkan banyak terobosan yang dapat memajukan kualitas dan kuantitas pendidikan. Terobosan yang dilakukan difokuskan untuk peningkatan sumber daya seperti peningkatan kualitas pembelajaran, kurikulum dan fasilitas sekolah yang cukup.

Pendidikan merupakan upaya yang disengaja dan terstruktur untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk secara aktif menggali potensi mereka. Pendidikan sendiri memiliki peran penting dalam membentuk keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan untuk menghadapi berbagai tantangan. Pendidikan merupakan salah satu pilar penting dalam perkembangan individu dan masyarakat secara keseluruhan. Pendidikan tidak hanya membentuk keterampilan dan pengetahuan saja namun juga membentuk karakter, etika dan kepribadian peserta didik. Dalam pendidikan dan kurikulum sekarang guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam

meningkatkan kualitas pembelajaran agar lebih optimal, sehingga tumbuh kembang peserta didik dapat lebih meningkat.

Dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menerapkan metode pembelajaran yang interaktif dan menggunakan media pembelajaran yang menarik, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang memotivasi dan memicu minat peserta didik terhadap pembelajaran. Pemilihan metode dan media pembelajaran juga harus disesuaikan dengan karakteristik mata pelajaran dan peserta didik, agar pemilihan metode pembelajaran dan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan.

Media pembelajaran yang sesuai dapat digunakan guru selain membantu dalam proses pembelajaran media pembelajaran juga dapat membantu guru agar tujuan pembelajaran tercapai lebih baik lagi dan semakin sempurna. Namun sering kali guru belum menggunakan metode dan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik, sehingga tujuan pembelajaran belum tercapai sempurna.

Hal ini juga terjadi pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) di mana guru PJOK SMA Negeri 1 Setu belum menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan. PJOK bertujuan

untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.<sup>1</sup> Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) secara keseluruhan merupakan bagian dari sistem pendidikan, oleh karena itu keberlangsungan mata pelajaran PJOK harus sejalan dengan tujuan pendidikan.

Berdasarkan hasil wawancara tidak terstruktur dengan guru mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) kelas XI di SMA Negeri 1 Setu, pembelajaran PJOK biasanya dilakukan melalui beberapa pertemuan yang terdiri dari sesi teori untuk memahami materi dan gerakan. Selanjutnya melakukan praktik latihan dan terakhir dilakukan tes praktik untuk menilai siswa terkait dengan materi tersebut.

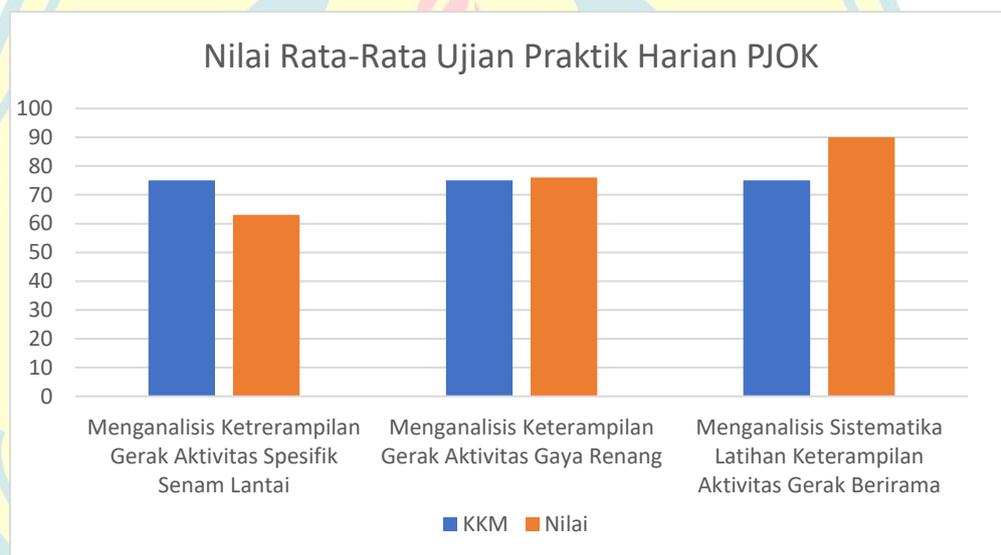
Guru berpendapat pada sesi teori yang dilakukan sebelum latihan praktik masih menggunakan buku paket. Hal tersebut membuat murid bosan dan tidak termotivasi untuk belajar teori yang seharusnya dapat membantu murid memahami pengetahuan dasar dan menghindari kecelakaan pada saat melakukan latihan praktik dan tes praktik. Pada sesi latihan praktik guru mencontohkan gerakan sesuai dengan teori yang sebelumnya dipelajari lalu murid

---

<sup>1</sup> Muhajir, dkk., *Buku Panduan Guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan*(Jakarta:Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi, 2022), hal iv.

mencoba mempraktikkan namun masih banyak murid kesulitan yang membuat guru harus mengulangi contoh gerakan terus menerus dan tentu saja hal ini memerlukan waktu yang cukup banyak.

Ditemukan fakta bahwa nilai tes atau ujian praktik yang masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yaitu sebesar 75. Berikut adalah nilai rata-rata beberapa materi Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan dalam 1 kelas XI Sekolah Menengah Atas (SMA) 1 Setu.



Gambar 1.1 Nilai Ujian Praktik PJOK

Sesuai dengan gambar 1.1 nilai rata-rata ujian praktik harian, materi Menganalisis Keterampilan Gerak Aktivitas Spesifik Senam Lantai belum mencapai standar (KKM) dengan nilai rata-rata sebesar 63. Terdapat 20 peserta didik yang masih belum mencapai standar KKM dari 36 total peserta didik di kelas tersebut. Data nilai ujian praktik harian materi Aktivitas Spesifik Senam Lantai dapat dilihat pada lampiran 2.

Senam lantai termasuk dalam mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan yang merupakan salah satu rumpun senam. Senam lantai dilakukan di lantai dengan menggunakan matras. Senam lantai disebut sebagai latihan bebas, karena bebas dan bisa saja tidak mempergunakan benda-benda untuk latihan.<sup>2</sup> Senam lantai merupakan gerakan yang tidak setiap saat dapat dilihat seperti beberapa kegiatan olahraga lain, sehingga susah untuk mempraktikkan senam lantai.

Menurut wawancara dengan guru mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) dalam materi senam lantai guru memiliki beberapa hambatan dalam menjelaskan teori senam lantai hanya dengan gambar dalam buku paket serta tidak dapat mencontohkan gerakan senam lantai berulang karena membutuhkan waktu.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan beberapa siswa kelas XII yang telah mengikuti materi senam lantai, mereka menyatakan bahwa materi senam lantai terasa sulit karena gerakan-gerakan yang dilakukan jarang mereka lihat dan gambar-gambar dalam buku paket kurang membantu mereka. Biasanya, gambar-gambar tersebut kurang jelas serta gerakan yang ditunjukkan oleh

---

<sup>2</sup> Fis Andriyani, *DR. Olahraga Menjelaskan Senam Lantai* (Jakarta: Balai Pustaka, 2012), hal. 8

guru tidak dapat mereka amati berulang kali sehingga mereka mengalami kesulitan saat melakukan tes praktik.

Berdasarkan fakta di atas peneliti menyimpulkan permasalahan yang dirasakan oleh guru dan siswa sehingga belum dapat mampu memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan adalah media pembelajaran yaitu buku paket yang digunakan oleh guru membuat siswa merasa bosan, keterbatasan gambar yang ada di dalam buku paket belum dapat membantu siswa paham terkait materi, serta gerakan yang dicontohkan guru tidak dapat mereka lihat berulang kali.

Associate for Educational Communications and Technology atau AECT (2004) mendefinisikan teknologi pendidikan, yaitu:

*“Educational technology is study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using and managing appropriate technological processes and resources.”*<sup>3</sup>

Apabila diterjemahkan ke dalam Bahasa Indonesia memiliki arti “Teknologi pendidikan adalah sebuah studi dan etikal praktik untuk memfasilitasi belajar dan meningkatkan kinerja dengan cara membuat, menggunakan dan mengelola proses dan sumber daya teknologi yang tepat.” Peran Teknologi Pendidikan dalam menangani

---

<sup>3</sup> Dewi S. Prawiradilaga, *Wawasan Teknologi Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2012), hal.31.

kendala di atas sangat dibutuhkan terkait memfasilitasi belajar dan meningkatkan kinerja belajar guna membantu proses belajar mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Heinich dan kawan-kawan pada Kustandi, istilah media sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Ketika media membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan pembelajaran atau mengandung maksud-maksud pembelajaran maka media itu disebut media pembelajaran.<sup>4</sup>

Menurut Hamalik pada Anwariningsih, menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik.<sup>5</sup> Diharapkan penggunaan media pembelajaran ini dapat membuat peserta didik lebih bersemangat dan paham terhadap materi yang disampaikan. AECT dalam Anwariningsih secara implisit disebutkan bahwa media pembelajaran antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide, foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.<sup>6</sup>

---

<sup>4</sup> Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*, (Jakarta: Kencana, 2020), hal.5

<sup>5</sup> Sri H. Anwariningsih dan Ahmad K. Anwar. *MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMASI MENGGUNAKAN Video MakerFX SEBAGAI PENDUKUNG PEMBELAJARAN DARING*. (Surakarta: Catur Berlian Media Tama), hal. 12

<sup>6</sup> Ibid. hal. 10

Berdasarkan fakta permasalahan di atas diperlukannya media pembelajaran yaitu video pembelajaran untuk menyajikan materi pelajaran, sehingga peserta didik dapat termotivasi dan dapat memahami lebih dalam pada proses pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan. Pengembangan ini dilakukan karena terdapat kelemahan terhadap video pembelajaran senam lantai yang ada di internet seperti di Youtube *channel* dengan nama Priyo Hutomo41.



### Senam Lantai // Loncat Kangkang



Priyo Hutomo41  
7.8K subscribers

Subscribe

898



Share



Gambar 1.2 Video di Channel Youtube Priyo Hutomo41

Video materi senam lantai tersebut tidak menerapkan kriteria video pembelajaran seperti tidak adanya tujuan pembelajaran dalam video tersebut, selain itu alat yang digunakan dan tempat yang

digunakan dalam video tidak sesuai dengan karakteristik lingkungan sekolah tempat peneliti melakukan penelitian sehingga terjadi perbedaan dalam praktik.

Video pembelajaran adalah media yang menampilkan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran<sup>7</sup>.

Senam lantai merupakan salah satu materi yang ada dalam pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK). Dalam PJOK aktivitas pembelajaran cenderung melakukan kegiatan praktik namun tetap diimbangi oleh teori. Video pembelajaran, seperti yang dijelaskan di atas salah satunya berisi mengenai teori, prosedur dan teori aplikasi penggunaan. Hal itu sesuai dengan mata pelajaran PJOK khususnya senam lantai yaitu pembelajaran yang berisikan teori dan praktik. Senam lantai dapat menggunakan video pembelajaran karena karakteristik teori dan praktik yang dapat diimplementasikan ke dalam video pembelajaran untuk membantu guru dan siswa dalam pembelajaran.

Hasil wawancara yang dilakukan kepada beberapa siswa kelas XII yang telah mempelajari materi senam lantai, mereka berpendapat bahwa video pembelajaran dibutuhkan karena dalam

---

<sup>7</sup> Cheppy Riyana. *Pedoman Pengembangan Media Video*. (Bandung: Program P3AI Universitas Pendidikan Indonesia.)

video lebih jelas dan dapat diputar berulang kali untuk memahami gerakan-gerakannya pada saat tes praktik.



Gambar 1.3 Perlunya Video Pembelajaran Menurut Siswa

Hal ini juga dikuatkan oleh penelitian yang dilakukan oleh Castyana, dkk dengan judul "Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran pada Pendidikan Jasmani terhadap Hasil Pembelajaran Siswa Sekolah Menengah Atas" dengan hasil bahwa video pembelajaran berpengaruh terhadap hasil pembelajaran sebesar 50.4%.

Penelitian yang dilakukan Naufal, dkk dengan judul "Penerapan Media Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas XI SMA Negeri 4 Enrekang dalam Pembelajaran PJOK" mendapatkan hasil penelitian dengan kesimpulan bahwa penerapan media video pembelajaran dapat meningkatkan minat

belajar siswa kelas XI SMA Negeri 4 Enrekang pada pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan.

Berdasarkan uraian di atas peneliti bermaksud melakukan penelitian dengan judul “PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN SENAM LANTAI LOMPAT KANGKANG UNTUK MATA PELAJARAN PJOK KELAS XI DI SMA NEGERI 1 SETU” dengan tujuan untuk membantu proses pembelajaran dalam mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK).

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan analisis masalah yang telah diuraikan di atas, berikut identifikasi masalah yang didapatkan:

1. Bagaimana proses pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan?
2. Apakah pembelajaran pada mata pelajaran tersebut sudah menggunakan media pembelajaran yang sesuai?
3. Kendala apa saja yang terjadi pada pembelajaran pada mata pelajaran tersebut?
4. Bagaimana proses pengembangan video pembelajaran untuk peserta didik XI di SMA Negeri 1 Setu pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan materi Senam Lantai?

5. Bagaimana kelayakan video pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan materi Senam Lantai di SMA Negeri 1 Setu?

### C. Ruang Lingkup

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, peneliti memfokuskan penelitian ini pada salah satu masalah yang teridentifikasi yaitu sebagai berikut:

1. Media

Peneliti memfokuskan untuk mengembangkan video pembelajaran senam lantai untuk mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Olahraga.

2. Materi

Video pembelajaran yang dikembangkan untuk digunakan pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Olahraga materi Senam Lantai Lompat Kangkang.

3. Sasaran

Sasaran penelitian ini adalah siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Setu.

4. Waktu

Waktu penelitian ini dimulai pada bulan Desember 2023.

#### **D. Tujuan Pengembangan**

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan video pembelajaran senam lantai untuk mata pelajaran Pendidikan, Jasmani dan Olahraga kelas XI di SMA Negeri 1 Setu.

#### **E. Kegunaan Pengembangan**

Pengembangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat, yaitu sebagai berikut:

##### **1. Manfaat Teoritis**

- Diharapkan dapat membantu guru memberi sumber belajar dalam melaksanakan proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran, yaitu video pembelajaran.
- Dapat menjadi sumber masukan bagi teknolog pendidikan dalam mengembangkan media pembelajaran yaitu video pembelajaran
- Dapat menjadi referensi bagi penelitian berikutnya yang akan mengembangkan penelitian serupa yaitu pengembangan video pembelajaran.

##### **2. Manfaat Praktis**

###### **a. Peserta Didik**

Mampu meningkatkan semangat dalam proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar dalam mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan.

**b. Guru**

Mampu membantu guru dalam proses pembelajaran khususnya di materi Senam Lantai.

**c. Sekolah**

Diharapkan dapat menambah bahan belajar untuk sekolah yang dapat digunakan untuk pembelajaran Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Olahraga.

