

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan memiliki peran penting dalam menghasilkan sumber daya manusia berkualitas bagi negara. Pendidikan juga bisa membantu peserta didik dalam mempersiapkan diri agar mampu bersaing di masyarakat. Begitu pula dengan Pendidikan Jasmani yang memiliki peran penting dalam membentuk karakter manusia serta bertujuan untuk meningkatkan potensi fisik, menanamkan sportivitas, serta membudayakan pola hidup sehat bagi peserta didik.

Pendidikan Jasmani memiliki unsur bermain dan olahraga, namun kedua unsur tersebut bukan hanya semata-mata sekedar bermain dan olahraga saja tetapi harus memiliki kombinasi diantara keduanya. Dengan begitu, Pendidikan Jasmani merupakan aktivitas fisik yang berorientasi pada tujuan pendidikan, yaitu mencoba melakukan kegiatan mendidik melalui aktivitas fisik seperti yang diungkapkan oleh Agus Mahendra (2015) yang menyatakan bahwa Pendidikan Jasmani adalah proses Pendidikan yang melalui aktivitas fisik, permainan (*games*), dan olahraga untuk mencapai tujuan pendidikan yang ingin dicapai baik secara psikomotorik, kognitif, maupun afektif.

Rusli Lutan (dalam Teddy Muttaqien 2019) mengungkapkan bahwa keberhasilan program pembelajaran Pendidikan Jasmani ditinjau dari empat hal yaitu, jumlah waktu aktif belajar siswa tinggi, waktu tunggu siswa rendah, partisipasi siswa tinggi, dan pendidik terlibat langsung dalam pembelajaran. Peran pendidik yang terlibat langsung dalam pembelajaran dan waktu aktif belajar siswa tinggi dapat dijadikan komponen penting untuk menentukan optimalisasi tujuan dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani.

Metzler (1989) mengungkapkan bahwa pada proses pembelajaran Pendidikan Jasmani siswa hanya menghabiskan 20-50% dari waktu yang

dialokasikan untuk tugas gerak. Hal tersebut menunjukkan bahwa peran dari seorang pendidik Pendidikan Jasmani belum mengoptimalkan alokasi waktu pada proses pembelajaran. Sedangkan Ilham (2015) mengungkapkan bahwa permasalahan waktu aktif belajar dapat diidentifikasi misalnya pada saat pembelajaran Pendidikan Jasmani diduga kurangnya pemanfaatan dan penggunaan media pembelajaran yang digunakan, serta metode pembelajaran masih terpusat pada pendidik, sehingga peran siswa dalam proses pembelajaran sepenuhnya masih belum optimal.

Pada dasarnya pendidikan yang baik dihasilkan melalui proses belajar yang baik pula, atau dikenal sebagai pembelajaran. Pembelajaran merupakan sebuah interaksi yang dilakukan orang yang sedang belajar dengan sumber belajar yang digunakan, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Dalam proses pembelajaran seharusnya dilakukan agar mempermudah peserta didik dalam memahami informasi.

Pembelajaran dapat diartikan sebagai perilaku yang aktif di dalam aktifitas belajar. Peserta didik bukan hanya orang yang diam dan pasif dalam menerima informasi pada proses pembelajaran, namun peserta didik harus mampu merubah pandangan tersebut yang dimana peserta didik harus mampu berfikir mengenai apa yang mereka ketahui ketika terlibat aktif dalam sebuah proses pembelajaran.

Kesulitan belajar terjadi karena faktor internal yang ada dalam diri peserta didik itu sendiri atau faktor luar peserta didik. Hal tersebut dibuktikan oleh Dewantara (2012) bahwa faktor-faktor yang dapat mempengaruhi peserta didik mengalami kesulitan belajar adalah sebagai berikut:

- (1) motivasi belajar yang rendah;
- (2) kebiasaan belajar yang kurang baik;
- (3) penguasaan aspek kebahasaan masih rendah;
- (4) penguasaan aspek isi masih rendah;
- (5) sikap dan mental peserta didik yang masih rendah;
- (6) interaksi pendidik dan peserta didik belum maksimal;
- (7) metode mengajar pendidik kurang menarik dan beragam;
- (8) media pembelajaran yang belum dimanfaatkan oleh pendidik secara maksimal; dan
- (9) interaksi

antara peserta didik satu dengan peserta didik yang lainnya yang masih rendah.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 69 Tahun 2013 b tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Menengah Atas atau Madrasah Aliyah, bahwa secara umum Kurikulum 2013 dikembangkan berdasarkan tiga faktor, yaitu tantangan internal, tantangan eksternal, dan penyempurnaan pola pikir. Faktor tantangan eksternal dapat dikatakan dengan tantangan pada era globalisasi dan kemajuan teknologi dan informasi pada saat ini. Hal tersebut menandakan bahwa penguasaan dan pengetahuan tentang media dan teknologi merupakan hal penting dalam menunjang kegiatan pembelajaran.

Pemanfaatan media dan teknologi pada proses pembelajaran merupakan akibat dari perkembangan pendidikan abad ke-21 yang mulanya pendidikan bersifat konvensional kini berubah menjadi pendidikan yang bersifat modern. Pemanfaatan media dan teknologi memberikan dampak pada proses pembelajaran sehingga menjadi lebih efektif dan diharapkan hasil belajar peserta didik lebih meningkat serta setiap individu mempunyai pengalaman baru dalam penggunaan media dan teknologi. Salah satu penggunaan media dan teknologi yang dapat digunakan untuk proses pembelajaran adalah media video tutorial yang di dalamnya mencakup langkah-langkah tentang cara melakukan suatu pekerjaan atau kegiatan.

Dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, pendidik dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam memberikan contoh gerakan teknik dasar setiap cabang olahraga yang diajarkan dalam pembelajaran sehingga tidak hanya menerangkan secara teori saja. Pemberian materi sudah diatur dalam Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) dalam Kurikulum 2013. Pemberian materi-materi tersebut bertujuan untuk memperkenalkan setiap cabang olahraga yang ada dalam Pendidikan Jasmani. Namun tidak menutup kemungkinan apabila pendidik menguasai materi, akan tetapi tidak sempurna dalam memberikan contoh gerakan dalam cabang olahraga tersebut sehingga

Salsabila Alyarani Helvian, 2020

*PENGUNAAN MEDIA VIDEO TUTORIAL DALAM MATA KULIAH PEMBELAJARAN AKUATIK
RENANG GAYA BEBAS*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

menyebabkan adanya kesenjangan antara penyampaian materi atau informasi teori dengan gerakannya yang mempengaruhi tujuan pembelajaran. Untuk menghindari kesenjangan dalam mencapai tujuan pembelajaran, pendidik dapat memanfaatkan teknologi untuk menunjang proses pembelajaran.

Berdasarkan penelitian Sovocom Company dari Amerika (Warsita B, 2008, hlm. 125) mengenai hubungan antara jenis media yang digunakan dengan kemampuan daya ingat dari seorang peserta didik yang mempengaruhi penyerapan dan penyimpanan informasi yang diterima adalah sebagai berikut:

Kemampuan daya ingat seseorang menggunakan media audio adalah 10%, dengan media visual sebesar 40%, dan media audio visual sebesar 50%. Sedangkan kemampuan menyimpan pesan apabila menggunakan media audio selama kurang dari tiga hari adalah sebesar 70%, sedangkan apabila lebih dari tiga hari akan menjadi 10%. Menggunakan media visual kurang dari tiga hari adalah sebesar 72%, namun bila lebih dari tiga hari hanya 20%. Dan apabila menggunakan media audio visual selama kurang dari tiga hari sebesar 85%, namun bila lebih dari tiga hari menjadi 65%.

Salah satu pembelajaran yang terdapat dalam Pendidikan Jasmani adalah renang. Renang identik dengan aktivitas gerak. Dalam Pendidikan Jasmani (Penjas), aspek gerak selalu menjadi prioritas utama sehingga seorang pendidik Penjas lebih menekankan aspek gerak daripada aspek pengetahuan dan atau pemahaman dalam menyampaikan materi. Menurut Paryanti (2007) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa “aspek kognitif akan mempengaruhi kinerja psikomotorik dari seorang peserta didik”. Artinya bahwa penerapan kognitif dalam Pendidikan Jasmani akan mempengaruhi keterampilan peserta didik yang dapat mengukur dan menguji peran keterlibatan kognitif dalam suatu proses psikomotorik (Smiley, 2011, dalam jurnal Juniarta, 2016).

Renang merupakan salah satu dari jenis pembelajaran aktivitas akuatik yang ada. Beberapa gaya dalam renang yang dikenal meliputi gaya bebas, gaya dada, gaya punggung, dan gaya kupu-kupu. Namun apabila dilihat dari tingkat kesukarannya, renang gaya bebas merupakan renang yang paling mudah untuk dipelajari. Walaupun tingkat kesukarannya rendah, renang gaya

bebas dapat menimbulkan persepsi yang beragam terhadap pelaksanaannya dalam proses pembelajaran bagi peserta didik. Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk meminimalisir persepsi peserta didik yang beragam dapat dipilih dengan cara penggunaan media pembelajaran, yaitu video tutorial. Hal ini telah dibuktikan oleh Bastomi pada tahun 2018 dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Penerapan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Renang Gaya Dada” yang hasilnya adalah sebagai berikut:

Penggunaan media audio visual (pandang dengar) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal tersebut terjadi karena peserta didik lebih fokus dalam memahami gerakan kaki, gerakan tangan, dan pengambilan napas dalam gerakan renang. Media audio visual (pandang dengar) juga memberikan pemahaman yang lebih baik karena tidak hanya memberikan pemahaman pada gerak fisik saja namun juga memberikan pemahaman pada aspek pengetahuan (kognitif) sehingga hasil belajar siswa menjadi lebih mudah dikuasai dan dipahami pada teknik renang gaya dada.

Penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual yang merupakan kombinasi antara media audio dan visual (pandang dan dengar) dapat menjadikan bahan ajar untuk menyajikan materi pembelajaran kepada peserta didik semakin lengkap dan optimal. Hal tersebut juga dapat mengoptimalkan peran seorang pendidik sebagai fasilitator belajar yaitu memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam belajar.

Maka dari itu, peneliti tertarik untuk meneliti mengenai persepsi pengguna dalam penggunaan media video tutorial dalam Mata Kuliah Pembelajaran Akuatik Renang Gaya Bebas. Adapun judul penelitiannya yaitu **Penggunaan Media Video Tutorial Dalam Mata Kuliah Pembelajaran Akuatik Renang Gaya Bebas (*Studi Kasus di Program Studi Pendidikan Jasmani Universitas Pendidikan Indonesia*)**. Penggunaan media pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman Mahasiswa mengenai renang gaya bebas.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah dipaparkan di atas, maka rumusan masalah terbagi menjadi dua yaitu rumusan masalah secara umum dan rumusan masalah secara khusus. Adapun rumusan masalahnya adalah sebagai berikut:

1.2.1 Rumusan Masalah Umum

Rumusan masalah umum yang peneliti rumuskan adalah “Bagaimana persepsi pengguna terhadap penggunaan media video tutorial dalam Mata Kuliah Pembelajaran Akuatik Renang Gaya Bebas?”

1.2.2 Rumusan Masalah Khusus

Berdasarkan rumusan masalah umum di atas berikut adalah rumusan masalah yang lebih khusus yaitu:

1. Bagaimana penilaian-penilaian para ahli terhadap media video tutorial pada Mata Kuliah Pembelajaran Akuatik Renang Gaya Bebas?
2. Bagaimana persepsi peserta didik terhadap konten yang disampaikan dalam media video tutorial pada Mata Kuliah Pembelajaran Akuatik Renang Gaya Bebas?
3. Bagaimana persepsi peserta didik mengenai proses pembelajaran dengan menggunakan media video tutorial pada Mata Kuliah Pembelajaran Akuatik Renang Gaya Bebas?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini dibagi menjadi dua yaitu tujuan secara umum dan secara khusus. Tujuan umum dari penelitian adalah untuk mengetahui persepsi pengguna terhadap penggunaan media video tutorial dalam Mata

Kuliah Pembelajaran Akuatik Renang Gaya Bebas di Prodi Penjas FPOK UPI. Adapun tujuan khusus dari penelitian adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui penilaian-penilaian para ahli terhadap media video tutorial pada Mata Kuliah Pembelajaran Akuatik Renang Gaya Bebas
2. Mengetahui persepsi peserta didik terhadap konten yang disampaikan dalam media video tutorial pada Mata Kuliah Pembelajaran Akuatik Renang Gaya Bebas
3. Mengetahui persepsi peserta didik mengenai proses pembelajaran dengan menggunakan media video tutorial pada Mata Kuliah Pembelajaran Akuatik Renang Gaya Bebas

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini terbagi menjadi dua yaitu manfaat secara teoritis dan praktis. Adapun rinciannya adalah sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Peneliti mengaharapkan dengan dilakukannya penelitian ini dapat membantu bahan kajian, memberikan sebuah wawasan dan informasi yang jelas dalam penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian mengenai penggunaan media video tutorial pada Mata Kuliah Pembelajaran Akuatik renang gaya bebas sebagai media pembelajaran pandang-dengar sehingga membuat proses pembelajaran dapat dilaksanakan dengan lebih menarik, efektif, dan efisien.

1.4.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Pendidik

Media video tutorial diharapkan dapat menjadi salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dan dikembangkan serta dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang efektif dan efisien

sehingga dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran

b. Bagi Peserta Didik

Media pembelajaran video tutorial dengan pokok bahasan renang gaya bebas dapat memberikan nuansa baru bagi peserta didik dalam menerima materi pembelajaran sehingga dapat lebih mudah dipahami dan dapat belajar secara mandiri sehingga diharapkan niat dan motivasi belajar peserta didik meningkat

c. Bagi Peneliti

Manfaat penelitian bagi peneliti yaitu dapat menambah wawasan dan juga keilmuan di era modern ini yang dimana proses pembelajaran menggunakan media pendukung adalah sebuah keharusan yang harus dilaksanakan.

1.5 Struktur Organisasi

Penyusunan skripsi mengacu pada pedoman penulisan karya ilmiah Universitas Pendidikan Indonesia 2019 dengan sistematika sebagai berikut: (1) BAB I Pendahuluan membahas mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian serta struktur organisasi penulisan skripsi yang digunakan; (2) BAB II Kajian Pustaka/Landasan Teori yang berisikan kajian teori pendukung penelitian yang diantaranya adalah mengenai konsep pembelajaran, konsep media pembelajaran, konsep media video tutorial, dan Renang; (3) BAB III Metode Penelitian membahas mengenai desain penelitian, metode penelitian, populasi dan sampel, instrument penelitian, prosedur penelitian, serta analisis data; (4) BAB IV Temuan dan Pembahasan membahas mengenai deskripsi hasil penelitian dan pembahasan hasil penelitian; (5) BAB V Simpulan, Implikasi, dan Saran menyajikan tentang simpulan dari hasil yang diperoleh, implikasi, serta saran dan masukan untuk penelitian atau peneliti selanjutnya