

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1. LATAR BELAKANG MASALAH

Manusia diciptakan oleh berbagai budaya yang ada di dunia ini. Manusia itu sempurna karena mereka adalah tubuh fisik dan mental yang dapat mengatur efektivitasnya di dunia ini. Sistem normal manusia akan berkembang ketika orang mengalami proses perkembangan dan kesehatan mental melalui proses yang diarahkan untuk mencapai berbagai pengalaman positif, melalui satu pendidikan. Yang mana dalam nuansa pendidikan, orang tersebut adalah subjek pendidikan sebagai subjek pendidikan, selanjutnya pendidikan akan membantu orang mengembangkan harga diri dan kemampuan manusia menjadi suatu produk dari mengembangkan seseorang menjadi orang yang berfungsi penuh.

Pemahaman terhadap pendidikan tentang potensi dan sifat alami manusia sangat penting untuk kemampuan pendidikan untuk mencapai tujuannya dalam penalaran manusia. Pemimpin harus belajar bagaimana mencapai tujuan itu dengan menetapkan dan menerapkan konsep pendidikan. Masalah utama dengan pendidikan adalah bagaimana mengembangkan semua kemampuan yang dimiliki orang sejak lahir hingga berkembang, sehingga orang dapat bermain satu sama lain dan secara individu melalui pengalaman pribadi. Disisi lain pendidikan jasmani sangatlah memiliki peran penting dalam penyelenggaraan pendidikan nasional dan yang mana pendidikan jasmani merupakan pendidikan yang menggunakan kegiatan jasmani yang dirancang untuk meningkatkan kebugaran jasmani terhadap anak didik, dari keterampilan motorik, sosial serta pengetahuan.

Menurut Wawan S. Suherman (2004:22-23), Pendidikan jasmani merupakan pendidikan yang menggunakan aktivitas jasmani yang didesain secara sistematis untuk meningkatkan kebugaran jasmani, keterampilan motorik, kecerdasan emosi serta gaya hidup sehat. Pendidikan jasmani tidak hanya bertujuan melatih aspek kebugaran jasmani dan psikomotor saja, namun sasaran utama pendidikan jasmani juga aspek afektif dan kognitif.

Pendidikan Jasmani dilaksanakan dari jenjang Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama hingga Sekolah Menengah Atas. Materi pembelajaran pendidikan jasmani merupakan suatu kelanjutan dari materi pembelajaran Pendidikan Jasmani yang sebelumnya, sehingga perlu adanya suatu inovasi terhadap suatu pembelajaran. Dalam hal lain banyak terjadi perubahan-perubahan fisik maupun psikis dialami usia remaja. Penyampaian pembelajaran pada jenjang yang berbeda sangat perlu diperhatikan dalam pelaksanaan. Hal ini dikarenakan setiap usia memiliki perkembangan potensi yang berbeda setiap jenjangnya pada dalam diri peserta didik mulai terlihat sehingga guru harus dapat mengembangkan dan menjangkau kemampuan dan potensi yang akan dicapai.

Pelaksanaan pendidikan tidak terlepas dari peran guru sebagai salah satu sumber belajar. Sehingga pendidik harus memiliki kualifikasi akademik dan kompetensi sebagai sumber pembelajaran. Dalam Undang-Undang Republik Indonesia nomor 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, menyebutkan bahwa seorang guru adalah pendidik profesional yang tugas utamanya adalah mendidik, membimbing, mengajar, menilai, melatih, dan mengevaluasi peserta didik mulai dari pendidikan usia dini, pendidikan dasar, pendidikan menengah dan pendidikan formal. Guru sebagai *learning agent* (agen pembelajaran) yaitu guru berperan

sebagai fasilitator, pemacu, motivator, pemberi inspirasi, dan perekayasa pembelajaran bagi peserta didik. Dalam Undang-Undang Republik Indonesia nomor 14 tahun 2005 pasal 8, kompetensi guru meliputi kompetensi kepribadian, kompetensi pedagogik, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional yang akan didapatkan jika mengikuti pendidikan profesi.

Adapun kompetensi yang disoroti disini yaitu kompetensi pedagogik. Gaya mengajar merupakan salah satu contoh dalam penerapan kompetensi pedagogik. Kompetensi pedagogik yaitu kemampuan seorang guru dalam memahami peserta didik, perancangan dan pelaksanaan pembelajaran, pengembangan peserta didik, dan evaluasi hasil belajar peserta didik untuk mengaktualisasi potensi yang mereka miliki. Penyampaian pembelajaran yang baik akan mempengaruhi kemampuan peserta didik dalam menerima informasi atau setiap konsep materi pembelajaran. Oleh karena pentingnya hal ini maka bagaimana proyeksinya guru wajib membenahi dan meningkatkan kompetensi paedagogik melalui pemahaman yang luas bagaimana metode, strategi dan penggunaan gaya pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran.

Seperti yang kita ketahui ada beberapa gaya mengajar, adapun salah satunya menurut Agus S.S (2001) gaya mengajar Muska Mosston yang biasa dipakai oleh guru pendidikan jasmani olahraga kesehatan, antara lain: gaya mengajar komando, gaya mengajar latihan, gaya mengajar resiprokal, gaya mengajar inklusi, gaya mengajar penemuan terpimpin, gaya mengajar konvergen, gaya mengajar divergen, gaya mengajar individual, dan gaya mengajar ini siatif pelajar dan gaya mengajar mandiri. Penggunaan gaya mengajar bertujuan untuk memberikan peran kepada peserta didik dalam pembelajaran yang berguna untuk

mengembangkan potensi dalam diri peserta didik serta dapat melancarkan suatu proses pembelajaran. Tidak ada gaya mengajar yang paling benar atau terbaik. Semua gaya mengajar dapat dikatakan baik jika guru dapat menggunakan gaya tersebut sesuai dengan keadaan dan kondisi yang sedang terjadi bahkan menerapkan beberapa gaya mengajar dalam satu pertemuan pembelajaran baik dilakukan ketika guru mempunyai daya eksplorasi tinggi terhadap gaya-gaya dan metode mengajar.

Mengingat hal tersebut bahwa pendidik sebagai *learning agent* (agen pembelajaran) dan bahkan sebagai *the agent of change* (agen perubahan) menjadi sangat penting ketika guru memang sebagai motor yang berada didalam perubahan tersebut bagaimana masa depan generasi akan berubah menjadi lebih baik atau sebaliknya tidak mengalami proses sama sekali. Pendidikan adalah dinamis dimana setiap ilmu pengetahuan akan dan selalu mengalami perubahan dari waktu ke waktu. Maka oleh sebab itu pendidik wajib mengikuti perkembangan zaman yang sekarang ini disebut dengan revolusi industri 4.0. dimana sekarang telah mengalami transformasi era digital. Hal ini menjadi sebuah perkembangan yang sangat menguntungkan bagi dunia pendidikan. Dengan hal tersebut segala informasi dapat dengan cepat dan mudah didapatkan terlebih dalam menemukan dan mengembangkan pengetahuan. Potensi inilah yang menjadi dasar pemikiran bagaimana Informasi dan Teknologi (IPTEK) dapat menciptakan sebuah media informasi sekaligus media pembelajaran bagi pelaku pendidikan dalam hal adalah guru.

Seperti yang kita ketahui perkembangan teknologi yang begitu pesat saat ini membuat orang selalu ingin melakukan kreasi guna untuk memacu inovasi

yang baru dimana dapat diaplikasikan serta dapat digunakan dengan efektif dan efisien. Perkembangan teknologi ini sudah menjadi suatu kebutuhan yang tidak bisa dipisahkan terhadap kehidupan manusia sehingga merangsang pola pikir manusia untuk berkreasi dalam perkembangan teknologi.

Dahulu buku adalah satu-satunya media sumber informasi yang menjadi andalan oleh para akademisi dan saintis. Namun sekarang berkat IPTEK maka dunia hari ini telah menggantikan buku sebagai media konvensional karena era digital dan internet telah menyediakan berbagai penelusuran yang sangat lengkap dalam mencari berbagai macam ilmu pengetahuan dan media bacaan yang dituangkan didalam sebuah aplikasi. Hal inilah yang mendasari sebuah konsep berpikir untuk mengembangkan adanya sebuah alat bantu atau media teknologi yang dapat mengakomodasi kebutuhan pendidik dalam mencari dan mengembangkan kompetensinya dalam hal kemampuan paedagogik tadi dengan memanfaatkan teknologi digital, yaitu menciptakan sebuah aplikasi yang memuat video tutorial berbasis animasi gaya mengajar yang dinilai dari segi keefisiensi dan keefektifitasannya dapat diperoleh oleh guru dengan mudah untuk memperterjemahkan tujuan dari hakekat dari sebuah buku bacaan mengenai gaya mengajar Muska Mosston.

Media aplikasi ini adalah wujud daripada imbas keterlibatan guru sebagai pelaku pendidikan dengan perkembangan zaman era digital dan IPTEK yang telah linier selama ini sejalan dengan kemampuan dalam mengeksplorasi media tersebut. Sebagai contoh adalah penggunaan *Smartphone* yang saat ini telah dimiliki oleh setiap guru yang dapat mengubah gaya hidup dan komsumeris utama saat ini. *Handphone* atau *Smartphone* adalah media yang paling sering digunakan untuk

mencari berbagai hal, dari alat komunikasi sampai mejadi media sosial yang cukup luas karena dapat terhubung melalui jaringan keseluruh dunia. *Smartphone* ini jugalah yang menjadi alat untuk video tutorial gaya mengajar tersebut dapat di akses melalui sebuah aplikasi. Pengembangan dan pembuatan aplikasi sederhana inilah yang peneliti akan lakukan dengan harapan dapat membantu guru dalam memahami, mengembangkan dan menerapkan gaya-gaya mengajar pendidikan jasmani dalam proses pembelajaran.

Tentu kajiannya tidak hanya menganalisis kebutuhan para guru akan hal media atau aplikasi gaya mengajar tersebut. Karena tentunya observasinya melihat bahwa pemahaman guru pada umumnya sudah sampai pada tahap memahami pentingnya penerapan gaya mengajar yang selama ini dilakukan. Namun dari observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti terhadap beberapa sekolah tingkat SMP yang ada di Kabupaten Humbang Hasundutan, yaitu dengan menyebarkan analisis kebutuhan kepada 10 guru sekolah tingkat SMP yang ada di Kabupaten Humbang Hasundutan dan didapatkan data sebagai berikut : 10 guru (100%) mengatakan ada beberapa kendala dalam proses pembelajaran, 10 guru (100%) tidak memahami semua gaya mengajar dalam proses pembelajaran, 3 guru (30%) mengatakan “ya”, 7 guru (70%) mengatakan “tidak” tentang menguasai teknologi dalam mendukung proses pembelajaran, 2 guru (20%) mengatakan “ya”, 8 guru (80%) mengatakan “tidak” pernah melihat video tutorial animasi gaya mengajar, dan 100% mengatakan perlu adanya video tutorial animasi gaya mengajar dalam membantu proses pembelajaran.

Analisis kebutuhan di atas memperjelas bahwa banyak guru yang masih belum maksimal dalam menerapkan gaya mengajar dalam proses

pembelajaran PJOK dan juga menyatakan butuh atau perlu adanya video animasi tutorial gaya mengajar untuk mendukung penerapan gaya mengajar dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan di atas, bahwa guru memerlukan suatu media yang diharapkan dapat membantu dan memberikan pengembangan wawasan pengetahuan tentang gaya mengajar didalam proses pembelajaran PJOK, sehingga nantinya bisa diterapkan terhadap peserta didik. Oleh karena pentingnya penggunaan gaya mengajar yang tepat di dalam sebuah proses pembelajaran tersebut, pengembangan video tutorial animasi gaya mengajar Muska Mosston dapat mendukung dan membantu guru dalam pembelajaran PJOK SMP di Kabupaten Humbang Hasundutan. Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti bermaksud melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Vidio Animasi Tutorial Gaya Mengajar Muska Mosston Pada Guru PJOK SMP Kabupaten Humbang Hasundutan Tahun 2021“.

## 1.2. IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan dari uraian pada latar belakang masalah di atas maka penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Belum adanya Vidio Animasi Tutorial Gaya Mengajar Muska Mosston Pada Guru PJOK SMP di Kabupaten Humbang Hasundutan Tahun 2021.
2. Pentingnya penggunaan gaya mengajar yang tepat di dalam sebuah proses pembelajaran pada guru PJOK SMP di Kabupaten Humbang Hasundutan.

### 1.3. PEMBATASAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah di kemukakan di atas untuk menghindari pembahasan yang terlalu luas, maka yang perlu adanya pembatasan masalah. Adapun yang menjadi pembatasan masalah dalam pengembangan video animasi tutorial gaya mengajar Muska Mosston peneliti yaitu hanya membahas sampai 6 gaya mengajar yang diterapkan pada proses pembelajaran PJOK dengan materi belajar Bola Voli pada tingkat SMP saja. Adapun materi ajar yang diterapkan pada video tutorial gaya mengajar adalah disesuaikan dan dipilih oleh peneliti yaitu, salah satu dari berbagai materi ajar PJOK yang ada dalam kurikulum yang berlaku pada tingkat SMP. Kemudian penelitian ini dikhususkan pada guru PJOK yang ada di 5 sekolah SMP yang berbeda di Kabupaten Humbang Hasundutan.

### 1.4. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah disampaikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

Bagaimanakah produk pengembangan video animasi tutorial gaya mengajar Muska Mosston pada guru PJOK SMP di Kabupaten Humbang Hasundutan tahun 2021?

### 1.5. TUJUAN PENELITIAN

Bertitik tolak dari masalah yang akan diteliti, tujuan khusus dalam penelitian ini yaitu menghasilkan suatu produk pengembangan video animasi tutorial penerapan gaya mengajar Muska Mosston pada guru PJOK yang memberi



kemudahan terhadap guru untuk belajar tentang gaya mengajar yang nantinya bisa di terapkan ke peserta didik melihat produk ini juga dapat berbentuk layanan aplikasi didalam sebuah *smartphone* yang menjadi sumber layanan instan pengetahuan tentang gaya-gaya mengajar. Tidak menutup kemungkinan juga menjadi sumber pengetahuan tambahan kepada guru mata pelajaran lainnya terkhusus di Kabupaten Humbang Hasundutan.

#### 1.6. MANFAAT PENELITIAN

Setelah dilakukannya penelitian ini maka hasil penelitian ini diharapkan dapat memiliki manfaat, baik secara teoritis maupun secara praktis, sehingga lebih mempermudah peneliti dalam pelaksanaan dan mendapatkan hasil perhitungan dari pengembangan vidio tutorial yang mendukung penerapan gaya mengajar Muska Mosston pada guru PJOK dan juga sebagai pendukung dalam pemanfaatan teknologi di Era Revolusi 4.0:

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan terhadap pengembangan vidio animasi tutorial yang mendukung penerapan gaya mengajar Muska Mosston pada guru PJOK SMP di Kabupaten Humbang Hasundutan dan juga pemanfaatan media teknologi sehingga guru yang berada di daerah terhadap pengetahuan gaya mengajar bisa memahami tentang gaya mengajar yang selama ini hanya bersumber dari buku.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat lebih mempermudah guru dalam belajar dan menerapkan gaya mengajar kepada peserta didik dengan pemanfaatan pengembangan teknologi media video animasi.
- c. Hasil penelitian ini diharapkan nantinya sebagai bahan pendukung pemanfaatan teknologi dalam bidang pendidikan dan industri.