

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan di Indonesia berperan penting bagi pembangunan bangsa, sehingga pendidikan sangat berkaitan langsung dengan pembangunan nasional. Oleh sebab itu, keberhasilan pendidikan di Indonesia merupakan salah satu harapan bangsa, dan keberhasilan pendidikan ditentukan oleh belajar mengajar yang baik. Kunci kesuksesan pendidikan di Indonesia adalah peran siswa dan guru.

Dunia pendidikan saat ini semakin berkembang, berbagai macam inovasi mulai dikembangkan untuk menunjang proses pendidikan baik untuk kualitas maupun kuantitas. Pendidikan merupakan salah satu faktor penting dalam proses peningkatan sumber daya manusia. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan diperlukan banyak upaya yang tidak mudah. Inovasi dalam setiap pengembangan pembelajaran sangat dibutuhkan baik dari segi kurikulum, proses pembelajaran, hingga sarana dan prasarana pembelajaran. Pendidikan berfungsi sebagai sarana dan fasilitas yang memudahkan, mampu mengarahkan, mengembangkan dan membimbing kearah kehidupan yang lebih baik.

Pendidikan sangat dibutuhkan oleh setiap orang, baik pendidikan formal maupun non formal. Segala potensi yang dimiliki seseorang dapat dikembangkan apabila mereka memperoleh pendidikan. Jika potensi tersebut tidak dikembangkan akan menjadi potensi yang terpendam sia-sia tanpa bisa dilihat dan dirasakan

hasilnya. Melalui proses pendidikan dapat dikembangkan suatu keadaan yang seimbang antara aspek sosial dan aspek individual.

Sekolah merupakan tempat yang sangat tepat untuk seseorang mencari dan menuntut ilmu pengetahuan baik secara teoretis maupun praktis. Pengertian teoretis disini diartikan sebagai sebagai pemikiran yang disusun secara sistematis dan otomatis.

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya teknologi informasi, sangat berpengaruh terhadap penyusunan dan implementasi strategi pembelajaran. Dengan menggunakan media komunikasi dapat mempermudah dan mengefektifkan proses pembelajaran menjadi lebih menarik.

Penggunaan teknologi informasi ini akan bermanfaat bagi siswa karena teknologi informasi ini memperhatikan perbedaan karakteristik, minat dan bakat siswa. Keuntungan lain yang mencolok adalah bahwa teknologi informasi dapat mengatasi permasalahan ruang, waktu, dan jarak dalam proses belajar. Berkaitan dengan teknologi informasi, multimedia merupakan media penyampaian pembelajaran yang efektif. Pembelajaran melalui multimedia merupakan suatu usaha yang sistematis dan terencana sehingga dapat mengatasi kelemahan-kelemahan pada pembelajaran kelompok.

Sehingga dengan adanya pengembangan dalam bidang pendidikan, sangat membantu para siswa yang ingin lebih mudah mendapatkan sumber belajar yang mudah diakses dalam melengkapi pemahaman materi dalam pembelajaran.

Beberapa sumber belajar yang telah ada masih dalam bentuk konvensional, yakni kertas-kertas tebal dan berat yang berbentuk buku, sehingga para akademisi maupun siswa merasa kurang praktis dan hanya memberikan

informasi yang bersifat sementara. Serta harapannya pembaharuan sumber belajar tersebut, dilakukan di seluruh bidang keilmuan yang ada, sehingga nantinya para akademisi maupun siswa memiliki media sumber belajar yang efektif dan efisien secara menyeluruh.

Ghazal dan sugiyanto (2016: 2) berpendapat mengenai kegunaan dari media pembelajaran, salah satunya dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra, seperti gerakan yang terlalu cepat bisa diperlambat dengan bantuan *timelapse*, gerakan yang terlalu lambat bisa dibantu dengan *highspeed photography*. Rangkaian gerakan teknik dasar yang begitu cepat dalam hitungan detik, dengan *timelapse* bisa diperlambat sehingga potongan film/video gerakan teknik yang akan diajarkan dapat terlihat dengan jelas, menarik tanpa merubah gerakan bentuk aslinya.

Perkembangan sumber belajar media telekomunikasi saat ini semakin canggih dalam pendidikan di Indonesia dan menyeluruh di seluruh bidang keilmuan, tak terlepas dalam bidang ilmu Olahraga. Dalam bidang olahraga perkembangan sumber belajar pendidikan yang berbasis multimedia sangatlah minim, misalnya dengan mengembangkan media pembelajaran terhadap beberapa permainan atau cabang olahraga, contoh permainan *badminton* atau bulutangkis sudah berkembang di kota-kota besar di Indonesia.

Banyak kalangan pendidik dan siswa yang belum mengerti serta membutuhkan beberapa sumber materi baru yang terkait pada bidang atau cabang olahraga baru tersebut. Dengan adanya pengembangan pembelajaran multimedia terkait bidang olahraga, sangat membantu para siswa yang ingin lebih mudah mendapatkan sumber belajar yang mudah diakses dalam melengkapi pemahaman

materi di dalam kegiatan proses pembelajaran .


Bulutangkis merupakan olahraga raket yang dimainkan oleh dua orang (untuk tunggal) atau dua pasangan (untuk ganda) yang saling berlawanan. Mirip dengan tenis, bulutangkis bertujuan memukul bola permainan (“kok” atau “shuttlecock”) melewati jaring agar jatuh di bidang permainan lawan yang sudah ditentukan dan berusaha mencegah lawan melakukan hal yang sama .



Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (iptek) seharusnya akan mempermudah proses distribusi dan pengembangan media pembelajaran. Namun pada kenyataannya pengembangan media pembelajaran dalam bidang olahraga dapat dikatakan masih minim.

Permasalahan sedikitnya jumlah media pembelajaran dalam bentuk video tutorial yang mengangkat materi *Lob Forehand* bulutangkis di Indonesia dan berdasarkan hasil observasi di media sosial YouTube (www.youtube.com), peneliti tidak menemukan banyak video yang menampilkan tutorial *lob forehand* bulutangkis yang terstruktur dan sesuai dengan materi .

Apakah ada tutorial yang memuat pembelajaran Lob Forehand bulutangkis meliputi, 1. Tahapan pembelajaran melakukan gerakan pukulan *lob forehand* bulutangkis tanpa *shuttlecock* dan dengan *shuttlecock*; 2. Variasi pembelajaran mengenai pukulan *Lob Forehand* Bulutangkis; 3. *Games* (Permainan) yang sesuai dengan materi *Lob Forehand* bulutangkis?

Hasil Observasi melalui media sosial *Youtube*:

No	COVER VIDEO	Tahapan Pembelajaran <i>Lob Forehand</i> Bulutangkis	Ada	Tidak Ada	Ket
1		1. Tahapan Pembelajaran <i>Lob Forehand Shuttlecock</i> tanpa	√		Channel: muhartid ea 23 Durasi: 5 menit 23 detik
		2. Tahapan Pembelajaran <i>Lob Forehand Shuttlecock</i> dengan	√		
		3. Variasi Pembelajaran <i>Lob Forehand.</i>		√	Model/atlet kurang menguasai gerakan
		4. <i>Games</i> (Permainan) yang berkaitan dengan <i>Lob Forehand Bulutangkis</i>		√	
No	COVER VIDEO	Tahapan Pembelajaran <i>Lob Forehand</i> Bulutangkis	Ada	Tidak Ada	Ket
2		1. Tahapan Pembelajaran <i>Lob Forehand</i> tanpa <i>Shuttlecock</i>		√	Channel: Liga Mahasiswa
		2. Tahapan Pembelajaran <i>Lob Forehand Shuttlecock</i> dengan	√		
		3. Variasi Pembelajaran <i>Lob Forehand.</i>	√		Tahapan pembelajaran yang terlalu sulit untuk pemula
		4. <i>Games</i> (Permainan) yang berkaitan dengan <i>Lob Forehand Bulutangkis</i>		√	

No	COVER VIDEO	Tahapan Pembelajaran Lob Forehand Bulutangkis	Ada	Tidak Ada	Ket
3		1. Tahapan Pembelajaran <i>Lob Forehand</i> tanpa <i>Shuttlecock</i>		√	Channel: Sikana English Durasi: 1 menit 45 detik
		2. Tahapan Pembelajaran <i>Lob Forehand</i> dengan <i>Shuttlecock</i>	√		
		3. Variasi Pembelajaran <i>Lob Forehand</i> .	√		Tidak memiliki games dan penjelasan video memakai bahasa asing
		4. <i>Games</i> (Permainan) yang berkaitan dengan Lob Forehand Bulutangkis		√	
No	COVER VIDEO	Tahapan Pembelajaran Lob Forehand Bulutangkis	Ada	Tidak Ada	Ket
4		1. Tahapan Pembelajaran <i>Lob Forehand</i> tanpa <i>Shuttlecock</i>	√		Channel: Sportakuler Durasi: 5 menit 3 detik
		2. Tahapan Pembelajaran <i>Lob Forehand</i> dengan <i>Shuttlecock</i>	√		
		3. Variasi Pembelajaran <i>Lob Forehand</i> .		√	Masih menggunakan bahasa asing
		4. <i>Games</i> (Permainan) yang berkaitan dengan Lob Forehand Bulutangkis		√	

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan pada 15 Januari 2018 di SMA Negeri 9 Medan, Sei Mati , Kecamatan Medan Labuhan, Informasi yang diperoleh diantaranya yaitu: Ketersediaan sarana dan prasarana olahraga yang sangat terbatas. Tidak hanya itu, keterbatasan waktu juga menjadi masalah, karena tidak akan tersampaikan seluruh materi khususnya materi *lob forehand* bulutangkis.

Tidak semua gerakan teknik dasar bulutangkis , khususnya pukulan *Lob Forehand* tersebut dapat diperagakan oleh guru dengan baik dan benar ke seluruh siswa yang mengakibatkan kerancuan antara teori dengan praktek dan itu mempengaruhi informasi yang diterima oleh siswa yang juga berdampak pada hasil belajar siswa. Sedangkan dalam metodologi pengajaran ada dua aspek yang menonjol yaitu metode mengajar dan media pengajaran sebagai alat bantu mengajar (Aris dan Gatot , 2014; 700), sehingga menyebabkan pembelajaran tidak sepenuhnya tersampaikan kepada seluruh siswa dan banyak siswa yang belum sepenuhnya mengerti mengenai teknik-teknik dasar cabang olahraga bulutangkis yang disampaikan oleh guru, dan guru tersebut juga masih kurang variatif dan kreatif dalam mengajar sehingga siswa terlihat jenuh dalam proses pembelajaran tersebut.

Menurut Sanjaya (2010:162) proses pembelajaran merupakan proses komunikasi. Dalam suatu proses komunikasi selalu melibatkan tiga komponen pokok, yaitu komponen pengirim pesan (guru), komponen penerima pesan (siswa), dan komponen pesan itu sendiri yang biasanya berupa materi pelajaran. Terkadang dalam proses pembelajaran terjadi kegagalan komunikasi. Artinya, materi pelajaran atau pesan yang disampaikan guru tidak dapat diterima oleh

siswa dengan optimal, artinya tidak seluruh materi pembelajaran dapat dipahami dengan baik oleh siswa, lebih parah lagi siswa sebagai penerima pesan salah menangkap isi pesan yang disampaikan. Untuk menghindari semua itu, maka guru dapat menyusun strategi pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai media dan sumber pelajaran.

Pengetahuan siswa terbatas tentang materi *Lob Forehand* bulutangkis karena hanya mengandalkan sosok guru dalam mendapatkan materi dan penyampaian informasi, sehingga media belajar untuk siswa sangat terbatas.

Teknik dasar sangat penting bagi setiap siswa dan dengan meningkatnya pengetahuan dapat mendorong peningkatan kualitas pengetahuan maupun permainan setiap siswa mengenai bermain bulutangkis. Kurangnya minat siswa untuk membaca buku yang membahas *lob forehand* bulutangkis sehingga dibutuhkan media lain yang dapat meningkatkan minat siswa dalam menambah pengetahuan tentang teknik dasar bulutangkis, khususnya pukulan *Lob Forehand* bulutangkis.

Dalam hal ini Peneliti memiliki pikiran atau solusi bahwa video tutorial *Lob Forehand* bulutangkis khususnya yang menggunakan pengantar bahasa Indonesia sangat dibutuhkan. Tampilan dalam video tutorial ini dilengkapi dengan berbagai penjelasan dan keterangan terkait dengan pukulan *lob forehand* bulutangkis. Melalui tutorial ini, sebagai alat bantu media pembelajaran untuk siswa SMA Negeri 9 Medan dan diharapkan siswa dapat berlatih secara mandiri, tanpa ketergantungan dengan sosok guru atau pelatih.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Apakah masih minimnya sumber belajar permainan bulutangkis?
2. Apakah masih minimnya media pembelajaran video tutorial *Lob Forehand* bulutangkis di kalangan siswa SMA ?
3. Apakah dalam bidang olahraga perkembangan sumber belajar yang berbasis multimedia masih minim?
4. Apakah masih seringnya terjadi kegagalan komunikasi dalam proses pembelajaran. Artinya, materi pelajaran/ pesan yang disampaikan tidak diterima oleh siswa secara optimal?
5. Apakah kurangnya minat siswa membaca buku, sehingga siswa membutuhkan media lain yang dapat meningkatkan minat dan pengetahuan siswa mengenai pukulan *lob Forehand* dalam bulutangkis?

1.3 Batasan Masalah

Permasalahan dalam penelitian ini perlu dibatasi agar masalah yang ingin dikaji lebih fokus tidak meluas. Adapun permasalahan dalam penelitian ini dibatasi pada Pengembangan Tutorial *Lob Forehand* Bulutangkis Berbasis Audio Visual Untuk Pembelajaran Tingkat SMA.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi, dan batasan masalah maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Apakah pengembangan Tutorial *Lob Forehand* Bulutangkis Berbasis Audio Visual Untuk Pembelajaran Tingkat SMA dalam pembelajaran permainan bulutangkis layak digunakan?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk menghasilkan sebuah DVD pembelajaran dalam bentuk tutorial *lob forehand* bulutangkis berbasis audio visual untuk pembelajaran tingkat SMA.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Manfaat Teoritis

Apabila produk tutorial *lob forehand* bulutangkis mempermudah siswa – siswi SMA N 9 Medan dalam mengetahui informasi mengenai pukulan *lob forehand* bulutangkis, maka diharapkan produk video tutorial ini dapat menambah ilmu di dalam pendidikan pada bidang olahraga dan memberi sumbangan informasi yang selanjutnya dapat memberi informasi bagi penelitian yang sejenis guna menyempurnakan penelitian ini.

Manfaat Praktis

Bagi Siswa

1. Media ini dapat menjadi salah satu pedoman siswa dalam melakukan *lob forehand* bulutangkis.
2. Media ini dapat menambah wawasan siswa serta meningkatkan pengetahuan siswa tentang *lob forehand* bulutangkis.
3. Menambah semangat siswa untuk mempelajari *lob forehand* bulutangkis melalui media yang menarik.

Bagi Peneliti

Kegiatan penelitian ini menjadikan pengalaman yang bermanfaat untuk dapat melengkapi pengetahuan yang diperoleh pada saat kuliah dan secara nyata mampu menjawab masalah berkaitan dengan judul penelitian.



THE
Character Building
UNIVERSITY