

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.

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 Bola Basket 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 .

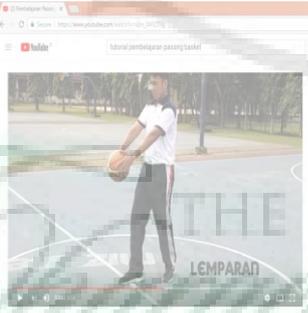
Bola Basket adalah olahraga berkelompok yang terdiri atas dua tim beranggotakan masing-masing lima orang yang saling bertanding mencetak poin dengan memasukan bola ke dalam keranjang lawan.

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 *Passing* bola basket di Indonesia dan berdasarkan hasil survei di media sosial YouTube (www.youtube.com), peneliti tidak menemukan banyak video yang menampilkan tutorial *passing* bola basket yang terstruktur dan sesuai dengan materi .

Apakah ada tutorial yang memuat pembelajaran *passing* bola basket meliputi, 1. Tahapan pembelajaran melakukan *passing* chest pass, bounce pass dan overhead pass. 2. Variasi pembelajaran mengenai *passing* bola basket; 3. Games (Permainan) yang sesuai dengan materi *Passing* dalam permainan bola basket ?

Tabel 1.1 Hasil Survei melalui media sosial *Youtube*

No	COVER VIDEO	Tahapan Pembelajaran <i>Passing</i> Bola Basket	Ada	Tidak Ada	Ket
1		1. Tahapan Pembelajaran <i>passing</i>	√		Channel: Kisti Bela Dina Nudia Durasi: 5 menit 58 detik Pengambilan sudut pandang kamera kurang pas
		2. Variasi Pembelajaran <i>Passing</i>		√	
		3. <i>Games</i> (Permainan) yang berkaitan dengan <i>passing</i> bola basket		√	

No	COVER VIDEO	Tahapan Pembelajaran Passing Bola Basket	Ada	Tidak Ada	Ket
2		1. Tahapan Pembelajaran <i>passing</i>	√		Channel: Antony yoyok
		2. Variasi Pembelajaran <i>Passing</i>		√	Durasi : 9 menit
		3. <i>Games</i> (Permainan) yang berkaitan dengan <i>Passing</i> Bola Basket		√	Model kurang menguasai materi. Teknik <i>Passing</i> masih salah. Tidak ada <i>Games</i>

No	COVER VIDEO	Tahapan Pembelajaran Passing Bola Basket	Ada	Tidak Ada	Ket
3		1. Tahapan Pembelajaran <i>Passing</i>	√		Channel: Fiery Basketball
		2. Variasi Pembelajaran <i>Passing</i>		√	Durasi: 3 menit 09 detik
		3. <i>Games</i> (Permainan) yang berkaitan dengan <i>Passing</i> Bola Basket		√	Tidak memiliki <i>games</i> dan variasi latihan / pembelajaran

No	COVER VIDEO	Tahapan Pembelajaran <i>Passing</i> Bola Basket	Ada	Tidak Ada	Ket
4		1. Tahapan Pembelajaran <i>Passing</i>	√		Channel: Gunjack Wijaya Durasi: 5 menit 09 detik Suara kurang jelas. Tidak ada <i>Games</i>
		2. Variasi Pembelajaran <i>Passing</i>	√		
		3. <i>Games</i> (Permainan) yang berkaitan dengan <i>Passing</i> Bola Basket		√	

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan pada 13 Agustus 2018 di SMP Muhammadiyah 1 Medan, kondisi dilapangan kurang kondusif karena lapangan olahraga yang tidak terlalu luas yang hanya berukuran 16 x 26 m² dan harus berbagi oleh siswa kelas lain dan siswa SD Muhammadiyah 1. Siswa kurang memperhatikan guru saat menyampaikan materi pembelajaran, mengakibatkan siswa tidak mampu melakukan gerakan olahraga dengan teknik yang baik dan benar. Kerancuan antara teori dengan praktek 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, sehingga menyebabkan pembelajaran tidak sepenuhnya tersampaikan kepada seluruh siswa dan banyak siswa yang belum sepenuhnya mengerti mengenai teknik *passing* pada cabang olahraga basket 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 *passing* bola basket 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 bola basket. Kurangnya minat siswa untuk membaca buku yang membahas *passing* bola basket sehingga dibutuhkannya media lain yang dapat meningkatkan minat siswa dalam menambah pengetahuan tentang teknik dasar bulutangkis, khususnya *passing* bola basket.

Dalam hal ini Peneliti memiliki pikiran atau solusi bahwa video tutorial *passing* bola basket. Tampilan dalam video tutorial ini dilengkapi dengan berbagai penjelasan dan keterangan terkait dengan *passing* bola basket. Melalui tutorial ini, sebagai alat bantu media pembelajaran untuk siswa SMP Muhammadiyah 1 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. Dalam bidang olahraga perkembangan sumber belajar yang berbasis multimedia masih minim.
2. Masih seringnya terjadi kegagalan komunikasi dalam proses pembelajaran. Artinya, materi pelajaran/ pesan yang disampaikan tidak diterima oleh siswa secara optimal.
3. Masih kurangnya minat siswa membaca buku, sehingga siswa membutuhkan media lain yang dapat meningkatkan minat dan pengetahuan siswa mengenai *passing* bola basket.
4. Belum diberdayakan pembelajaran pendidikan jasmani menggunakan multimedia.

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 Model Tutorial Teknik Dasar *Passing* Berbasis Audio Visual Pada Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Medan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi, dan batasan masalah maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu “Apakah Pengembangan Model Tutorial Teknik Dasar *Passing* Bola Basket Berbasis Audio Visual Pada Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Medan dalam pembelajaran permainan bola basket layak digunakan?”.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk menghasilkan sebuah model tutorial teknik dasar *passing* bola basket berbasis audio visual.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Manfaat Teoritis

Apabila produk tutorial *passing* bola basket mempermudah siswa – siswi SMP Muhammadiyah 1 Medan dalam mengetahui informasi mengenai *passing* bola basket, 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

1. Media ini dapat mempermudah guru dalam penyampaian materi *passing* bola basket
2. Media ini dapat menjadi salah satu pedoman siswa dalam melakukan *passing* bola basket.
3. Media ini dapat menambah wawasan siswa serta meningkatkan pengetahuan siswa tentang *passing* bola basket.
4. Menambah semangat siswa untuk mempelajari *passing* bola basket melalui media yang menarik.
5. Media ini dapat digunakan sebagai sarana latihan mandiri bagi siswa diluar pembelajaran di sekolah.

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.