

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini telah memberikan kontribusi signifikan terhadap transformasi dalam dunia pendidikan, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif. Salah satu bentuk implementasi teknologi tersebut adalah penggunaan video pembelajaran yang bersifat interaktif serta memadukan elemen *audio* dan *visual*. (Khotimah dan Hafidz, 2025) menyatakan bahwa media video mampu menciptakan lingkungan belajar yang kreatif, fleksibel, dan menarik, sehingga berdampak positif terhadap peningkatan kualitas proses pembelajaran. Sejalan dengan pendapat tersebut.

Menurut (Utomo, 2023) pemanfaatan video dan konten multimedia merupakan strategi yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar serta mendorong partisipasi aktif peserta didik, khususnya dalam konteks pembelajaran di era digital. Menurut (Nurfadhillah, 2021), media pembelajaran merupakan alat yang dapat bersifat fisik maupun nonfisik, yang sengaja dirancang untuk menyalurkan informasi kepada peserta didik dalam proses pendidikan. Fungsi utama media ini adalah sebagai sarana perantara dalam penyampaian materi pembelajaran agar dapat dipahami dengan lebih efektif oleh penerima informasi.

Sementara itu, menurut (Mustafa, 2021) menekankan bahwa Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (Penjasorkes) merupakan komponen paling penting dalam kurikulum yang bertujuan mengembangkan kemampuan fisik, mental, dan sosial peserta didik. Salah satu topik utama dalam Penjasorkes adalah senam lantai, khususnya gerakan *roll* depan dan *roll* belakang, yang bertujuan melatih fleksibilitas, keseimbangan, serta koordinasi tubuh. Namun, dalam pelaksanaanya, masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami serta mempraktikkan teknik gerakan tersebut dengan benar. Kendala ini umumnya disebabkan oleh terbatasnya media pembelajaran yang tersedia dan kurangnya

visualisasi yang mampu menggambarkan gerakan secara jelas. Di samping itu, metode pengajaran yang masih bersifat konvensional sering kali tidak mampu menyampaikan informasi tentang teknik gerak yang kompleks secara optimal

Menurut (Wijayanto. 2021), menyatakan bahwa keberhasilan anak-anak dalam mempelajari keterampilan gerak dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk metode penyampaian materi yang digunakan oleh guru. Seiring dengan perkembangan teknologi, penggunaan media pembelajaran berbasis *motion graphics* menjadi alternatif yang menarik dan efektif.

Animasi 2D merupakan salah satu media visual yang efektif dalam menyampaikan informasi secara menarik dan interaktif. Media ini mampu meningkatkan pemahaman siswa karena memvisualisasikan materi pembelajaran dalam bentuk gerakan, warna, dan suara yang menarik (Wahyuni, Sugihartini, & Sindu, 2021). Penggunaan animasi 2D dalam pembelajaran terbukti dapat meningkatkan minat belajar serta membantu siswa memahami materi yang bersifat kompleks dan abstrak (Putra & Aripadono, 2021). Menurut (Kiranida, 2020), penggunaan media pembelajaran yang inovatif dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, terutama dalam pembelajaran yang memerlukan demonstrasi gerakan. Pembelajaran yang menerapkan dan memanfaatkan teknologi di dalamnya dapat membuat pembelajaran jauh menjadi lebih menarik sehingga siswa memiliki motivasi dan minat mengikuti pembelajaran.

SMP Negeri 1 Karangdowo merupakan salah satu Sekolah Menengah Pertama negeri yang terletak di Kranggan, Kelurahan Ngolodono, Kecamatan Karangdowo, Kabupaten Klaten, Jawa Tengah, dengan NPSN 20309571. Sekolah ini berdiri sejak 19 Januari 1965 dan saat ini telah terakreditasi A berdasarkan SK No. 165/BAP-SM/XI/2017. Di bawah kepemimpinan Sugeng Sihono, SMP Negeri 1 Karangdowo menerapkan Kurikulum Merdeka yang mendorong pembelajaran berbasis proyek, minat, dan penguatan karakter. Berdasarkan data Dapodik semester genap tahun ajaran 2024/2025, jumlah peserta didik mencapai 768 siswa, yang terdiri dari 378 siswa laki-laki dan 390 siswa perempuan, serta didukung oleh lebih dari 36 tenaga pendidik. Fasilitas sekolah mencakup 17 ruang kelas, 2 laboratorium, perpustakaan dan sanitasi.

Berdasarkan wawancara dengan guru penjaskes Bapak Agus Suyono awal yang dilakukan diketahui bahwa banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami teknik gerakan *roll* depan dan *roll* belakang. Kesalahan yang sering terjadi antara lain adalah posisi tangan yang tidak tepat dan ketidak tepatan dalam mengayunkan tubuh ke depan atau belakang. Permasalahan ini umumnya disebabkan oleh kurangnya pemahaman terhadap instruksi yang diberikan secara verbal oleh guru, sehingga berdampak pada rendahnya pencapaian kompetensi siswa pada materi tersebut.

Selain hasil wawancara dan pengamatan langsung, dilakukan pula pengukuran awal dan akhir pemahaman siswa terhadap materi *roll* depan dan *roll* belakang melalui *pretest* dan *posttest*. *Pretest* dilakukan sebelum siswa melihat video pembelajaran, sementara *posttest* diberikan setelah siswa menyaksikan video pembelajaran berbasis *motion graphic* yang telah dikembangkan. Hasil pretest menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam menjawab soal terkait teknik dan urutan gerakan senam lantai. Sementara itu, hasil *posttest* memperlihatkan adanya peningkatan skor pemahaman, yang menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan berperan dalam membantu siswa memahami materi secara lebih efektif. Berikut merupakan data pretest yang dilakukan penulis.

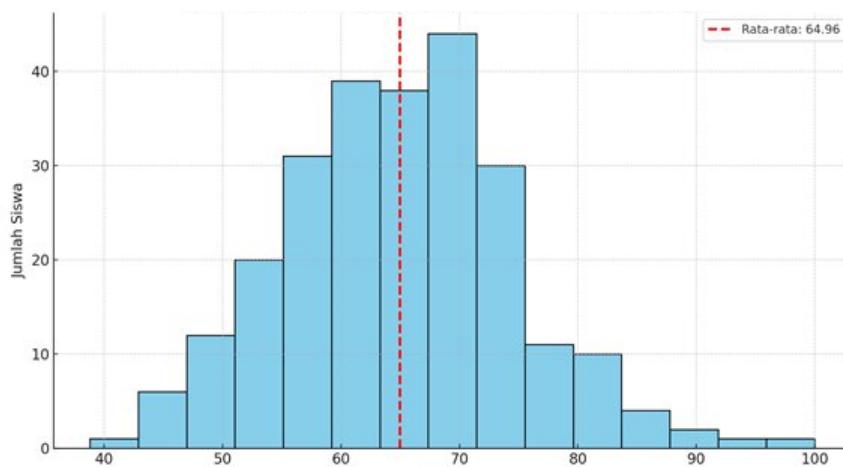
Tabel 1.1 *Pre-test*

No	Nama	Pre-Test
1	Aprilia	50
2	Iqbal	40
3	Dimas	30
4	Fredika	40
5	Sigit	40
6	Ferdi	40
7	Sholeh	20
8	Alvian	40
9	Rafa	60
10	Risqi	50
11	Denny	50
12	Ridho	60
13	Zidan	50
14	Melani	30
15	Indah	50

Tabel 1.1 Lanjutan

16	Bahrudin	40
17	Shyfa	50
18	Alex	70
19	Rifki	50
20	Ahmad	30
21	Febri	30
23	Melisa	40
24	Rizal	40
25	Novi	40
26	Agnes	40
27	Bayu	50
28	Ryo	60

Hasil pembelajaran materi PJOK materi senam lantai selama ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa tergolong masih rendah dan perlu ditingkatkan, sebagaimana data yang ditunjukkan pada Gambar 1 berikut :



Gambar 1.1. Grafik distribusi nilai senam lantai siswa kelas 8

Grafik tersebut menyajikan distribusi nilai mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) materi senam lantai siswa kelas 8 di SMP Negeri 1 Karangdowo. Jumlah siswa sebanyak 28 orang, dengan nilai rata-rata sebesar 64.96 dari nilai minimum kelulusan yaitu 70. Mayoritas siswa

memperoleh nilai dalam rentang 55 hingga 75 sedangkan nilai KKM 75. Grafik ini memberikan gambaran umum mengenai tingkat pencapaian kompetensi siswa dalam pembelajaran PJOK dan dapat menjadi dasar untuk pengembangan media pembelajaran berbasis video yang lebih menarik dan interaktif. Banyak dari siswa ketika dijelaskan secara praktek masih kesulitan dalam implementasiannya.

Untuk mengatasi hal ini, diperlukan media pembelajaran yang mampu menyajikan visualisasi gerakan secara menarik dan informatif (Sari, P. A. 2020) .menjelaskan dengan penggunaan media video yang menampilkan demonstrasi gerakan secara runtut dan jelas, siswa diharapkan dapat lebih mudah menginternalisasi teknik yang diajarkan dan meningkatkan motivasi belajar mereka.

Menurut (Aisy et al. 2023), media pembelajaran berbasis *motion graphic* terbukti efektif dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi yang bersifat kompleks. Selain itu, penelitian oleh (Rusdiansyah dan Leonard, 2020) juga menunjukkan bahwa media pembelajaran digital berbasis animasi mampu meningkatkan semangat belajar siswa secara signifikan. Menurut (Indri et al. 2019), *Adobe Illustrator* sangat efektif digunakan dalam pembuatan desain pembelajaran karena mendukung presisi dan fleksibilitas dalam pengolahan vektor.

Untuk menghasilkan video pembelajaran yang efektif, proses pengembangan media dilakukan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahap: *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Model ini dipilih karena memiliki karakteristik sistematis dan fleksibel, serta telah terbukti banyak digunakan dalam

pengembangan media pembelajaran digital. Setiap tahap dalam model ADDIE berperan penting dalam memastikan media yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pengguna. (Sari & Rahmawati, 2021).

Hasil penelitian oleh (Aisy et al. 2023) juga menunjukkan bahwa penggunaan model ADDIE dalam pengembangan video pembelajaran berbasis *motion graphic* mampu meningkatkan kevalidan, kepraktisan, dan efektivitas media secara signifikan. Dengan demikian, perancangan video pembelajaran Penjaskes materi *roll* depan dan *roll* belakang berbasis *motion graphics* di SMP Negeri 1 Karangdowo diharapkan dapat menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Melalui pendekatan ini, diharapkan siswa dapat memahami dan mempraktikkan gerakan dengan lebih baik, serta meningkatkan hasil belajar mereka dalam mata pelajaran Penjasorkes. Sarana yang dapat digunakan, untuk penyampaian atau penerapan dalam video pembelajaran materi *roll* depan dan *roll* belakang adalah melalui *platform YouTube*.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis akan mengimplementasikan cara bagaimana membuat video animasi *roll* depan dan belakang dan akan dituangkan dalam skripsi berjudul “Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Motion Graphic Pada Materi Penjaskes Senam Lantai” (Studi Kasus: SMP N 1 Karangdowo”). Penulis berharap dengan adanya implementasi ini maka dapat memudahkan bagi pembaca untuk mendapatkan informasi gerakan *roll* depan dan belakang guna meningkatkan hasil dan peahaman siswa. Tanpa media yang tepat, siswa akan terus kesulitan memahami teknik gerakan, sehingga video pembelajaran ini perlu dikembangkan.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, dapat dirumuskan masalah penulisan skripsi:

- a. Bagaimana membuat video pembelajaran Penjasorkes materi *roll* depan dan *roll* belakang berbasis *motion graphics* yang menarik di SMP Negeri 1 Karangdowo?
- b. Apakah video pembelajaran materi senam lantai *roll* depan dan *roll* belakang dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa ?
- c. Bagaimana tingkat kelayakan video pembelajaran berbasis *motion graphics* gerakan *roll* depan dan *roll* belakang Menurut Ahli Materi dan ahli media?

1.3. Batasan Masalah

Untuk mencegah agar tidak keluar dari pokok permasalahan, maka dalam studi ini diambil batasan-batasan masalah sebagai berikut:

- a. Materi yang diambil dari materi senam lantai adalah gerakan *roll* depan dan *roll* belakang
- b. Hasil video pembelajaran yaitu berbasis *motion graphics* dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam melakukan gerakan *roll* depan dan *roll* belakang di SMP Negeri 1 Karangdowo
- c. Lokasi penelitian berada di SMP N 1 Karangdowo
- d. Video pembelajaran berupa animasi 2D yang berisi edukasi tentang cara melakukan *roll* depan dan *roll* kebelakang dalam mata pelajaran penjasorkes materi senam lantai.
- e. Pengujian video ini menggunakan kuesioner.
- f. Video berdurasi ±4 menit yang akan dipublikasikan di Youtube

1.4. Tujuan Penelitian

Bagian ini memuat penjelasan secara spesifik:

- a. Untuk membuat video pembelajaran Penjasorkes materi senam lantai roll depan dan roll belakang berbasis *motion graphics* yang sesuai dengan kebutuhan siswa SMP Negeri 1 Karangdowo.
- b. Untuk mengetahui video pembelajaran materi senam lantai roll depan dan roll belakang dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa.
- c. Untuk mengetahui tingkat kelayakan video pembelajaran berbasis *motion graphics* gerakan *roll* depan dan *roll* belakang menurut Ahli Materi dan media.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat dilaksanakan penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Bagi Mahasiswa
Meningkatkan pemahaman dan keterampilan dalam melakukan gerakan roll depan dan roll belakang melalui media pembelajaran yang menarik dan interaktif.
- b. Bagi Akademik
Menjadi referensi dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi untuk materi Penjasorkes lainnya
- c. Bagi SMP N 1 Karangdowo
Meningkatkan kualitas pembelajaran Penjasorkes melalui integrasi teknologi dalam proses belajar mengajar.