

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada abad ini mengalami kemajuan yang sangat cepat. Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi sudah menjadi salah satu kebutuhan pokok dalam membantu pekerjaan manusia. Tujuan dari adanya teknologi yaitu untuk memudahkan dan membantu pekerjaan manusia dalam segala bidang salah satunya yaitu pada bidang pendidikan. Kondisi pandemi seperti sekarang ini, sistem pendidikan nasional harus mampu menunjang kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan untuk mutu pendidikan yang lebih baik. Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan “bahwa sistem pendidikan nasional harus mampu menjamin pemerataan kesempatan pendidikan, peningkatan mutu serta relevansi dan efisiensi manajemen pendidikan untuk menghadapi tantangan sesuai dengan tuntutan perubahan kehidupan lokal, nasional, dan global sehingga perlu dilakukan pembaharuan pendidikan secara terencana, terarah, dan berkesinambungan”

Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Olahraga (Penjasokesrek) merupakan salah satu program studi yang ada di Universitas Pendidikan Ganesha. Salah satu mata kuliah yang diajarkan yaitu Teori Praktik Pembelajaran Sepak Takraw. Mata kuliah tersebut merupakan mata kuliah wajib semester tiga (3). Berdasarkan silabus pada Lampiran 3, mata kuliah ini membahas tentang sejarah, perkembangan sepak takraw, teknik dasar dan lanjutan, metode latihan, teknik bermain, peraturan, perwasitan, pengorganisasian permainan sepak takraw, dan tes keterampilan dalam permainan sepak takraw. Dari semua materi yang dibahas pada mata kuliah tersebut diharapkan mahasiswa mampu merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi tentang teknik dasar sepakan, servis, *smash*, blok dan peraturan permainan dalam pembelajaran sepak takraw. Namun kenyataannya di lapangan belum mampu merealisasikan teknik dasar, teknik lanjutan dan peraturan permainan dalam sepak takraw. Saat ini mahasiswa belum bisa melakukan praktik terkait gerakan teknik sepak takraw dengan baik dan benar. Hal tersebut dikarenakan kondisi pandemi dan kurangnya sumber belajar yang digunakan dalam pembelajaran. Selain itu, gerakan sepak takraw merupakan olahraga dengan gerakan akrobatik yang termasuk sulit. Ada banyak gerakan yang harus dikuasai oleh mahasiswa untuk bisa bermain sepak takraw. Proses pembelajaran yang dilaksanakan masih menggunakan bahan ajar yang dikemas dalam bentuk modul pembelajaran, sehingga konten yang digunakan masih kurang interaktif. Penyampaian materi pembelajaran masih satu arah atau berfokus pada pendidik. Pola pembelajaran yang demikian menyebabkan peserta didik menjadi jenuh, karena belajar hanya mementingkan pemahaman dan hafalan materi, sedangkan di abad 21 sekarang ini penguasaan materi merupakan salah

satu hal penting yang harus diperhatikan oleh peserta didik (Setyaningsih *et al.*, 2020). Kebanyakan mahasiswa merasa kebingungan dengan materi yang ada di buku dan video pembelajaran yang ada di internet. Dalam bentuk deskripsi atau teori mahasiswa masih bisa menjelaskan, sedangkan dalam bentuk aplikatif keterampilan mahasiswa masih bingung untuk mempraktikannya. Oleh karena itu, perlu adanya sumber belajar yang mampu membantu peserta didik dalam hal keterampilan praktikum.

Berdasarkan kegiatan observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti di Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi pada mata kuliah Teori Praktik Pembelajaran Sepak Takraw yang terdapat di Universitas Pendidikan Ganesha. Peneliti melakukan wawancara dengan salah satu dosen pengampu mata kuliah tersebut, bernama I Made Satyawan S.Pd., M.Pd yang dapat dilihat pada Lampiran 2. Selain itu, peneliti juga menyebarkan angket kebutuhan peserta didik untuk mengetahui informasi mengenai peserta didik, hasilnya dapat dilihat pada Lampiran 9. Informasi yang didapat, bahwa proses pembelajaran sudah berjalan dengan baik tapi belum maksimal dan disertai keterbatasan. Hal tersebut dikarenakan kurangnya inovasi dan kreativitas dalam pembuatan konten pembelajaran interaktif. Penggunaan konten pembelajaran interaktif masih kurang dalam penerapan. Apalagi di masa pandemi seperti sekarang yang semuanya serba *online*, konten pembelajaran yang digunakan dalam menyampaikan materi masih terbatas sehingga proses pertukaran informasi atau pengetahuan kurang maksimal. Selain itu sumber belajar mata kuliah tersebut masih terbatas dibandingkan dengan mata kuliah olahraga lainnya. Perlu adanya keterbaharuan dalam penyampaian materi agar proses pembelajaran menjadi

maksimal. Selain itu penggunaan *e-learning* masih berupa pemberian materi dan penugasan sehingga kurang efektif dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar mahasiswa. Pengembangan konten pembelajaran interaktif diharapkan mampu mengatasi masalah yang dialami selama proses pembelajaran. Konten pembelajaran interaktif ini dapat digunakan sebagai sumber belajar bagi peserta didik dan sebagai bahan ajar bagi pendidik dalam proses pembelajaran. Hal tersebut perlu dibarengi dengan diadakannya suatu kondisi pembelajaran yang efektif dan inovatif agar terjadi interaksi antara pendidik dan peserta didik sehingga situasi dan kondisi lingkungan belajar menjadi lebih aktif dan menyenangkan (Setyaningsih *et al.*, 2020). Inovasi pembelajaran yang relevan akan sangat cocok diterapkan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik.

Dalam mewujudkan kualitas pembelajaran yang inovatif dan kreatif perlu adanya sebuah konten pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran. Pengembangan konten pembelajaran interaktif seharusnya sudah diterapkan dalam membuat bahan ajar yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Hal tersebut perlu dilakukan agar proses belajar mengajar menjadi lebih menarik dan tidak membosankan sehingga proses pembelajaran tidak monoton dan menghambat terjadinya *transfer of knowledge* (Dewi *et al.*, 2018). Oleh sebab itu, pendidik harus mampu menyusun dan menerapkan sebuah konten pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam pelaksanaannya, pendidik harus pintar dalam menyusun konten pembelajaran interaktif agar terlihat lebih menarik dan adanya keterbaharuan bagi mahasiswa.

Dari permasalahan yang dipaparkan, hal tersebut dapat diatasi dengan menerapkan inovasi pembelajaran yaitu dengan dikembangkan dan diterapkan sebuah konten pembelajaran interaktif yang dapat menyampaikan materi secara maksimal dan interaktif. Multimedia pembelajaran interaktif merupakan suatu program pembelajaran yang berisi kombinasi teks gambar, suara, video, dan animasi yang disusun secara terpadu dan sesuai, di mana pengguna dapat berinteraksi dengan program yang dibuat dengan menggunakan bantuan teknologi untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran (Sujono, 2017). Dikembangkannya konten pembelajaran interaktif ini bertujuan untuk membantu pendidik menyampaikan materi pembelajaran dengan maksimal, sehingga mahasiswa mampu memahami dan menguasai materi pembelajaran yang disampaikan. Isi dari konten pembelajaran interaktif yaitu berupa teks, gambar, audio dan animasi yang akan dirancang sesuai materi pembelajaran dan konsep yang telah dibuat. Teknologi yang akan digunakan dalam pengembangan konten pembelajaran interaktif yaitu menggunakan *Articulate Storyline 3*.

Menurut Amiroh dalam (Setyaningsih *et al.*, 2020) *Articulate Storyline* adalah salah satu aplikasi *authoring tools* yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif yang berisi konten pembelajaran yang berupa kombinasi dari teks, audio, grafik, gambar, video dan animasi. Fitur-fitur yang terdapat pada *Articulate Storyline 3* sangat mudah diterapkan karena tampilannya yang sederhana. Selain itu, keunggulan dari *Articulate Storyline 3* ini yaitu pada Publikasi hasil proyek. Publikasi hasil proyek *Articulate Storyline 3* ini dapat dijalankan pada berbagai perangkat seperti *smartphone*, *tablet* dan komputer berupa media berbasis web, sehingga pendidik dan peserta didik dapat dengan

mudah mengakses konten pembelajaran interaktif yang akan dikembangkan. *Articulate Storyline 3* mempunyai beberapa keunggulan dibandingkan dengan versi sebelumnya, seperti tampilan dari aplikasi lebih baru dengan fitur-fitur lebih lengkap contohnya pada saat *rendering* hasilnya lebih jelas dan menarik, lebih praktis dalam penyimpanannya, ketika menggunakan menu-menu yang terdapat pada aplikasi responsnya lebih cepat dan mempermudah penyampaian dalam perangkat *smartphone*. Dari keunggulan tersebut, *Articulate Storyline 3* ini sudah sangat cocok digunakan dalam mengembangkan konten pembelajaran interaktif. Hasil positif ditunjukkan dari penelitian sebelumnya oleh (Setyaningsih *et al.*, 2020) bahwa penggunaan konten pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* berpengaruh terhadap meningkatnya motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik pada materi kerajaan hindu budha di Indonesia. Penelitian yang dilakukan oleh (Arwanda *et al.*, 2020) dalam pengembangan konten pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* dengan hasil yang didapat dari respons pendidik dan peserta didik sudah sangat baik. Penelitian lainnya dilakukan oleh (Khusnah *et al.*, 2020) menyatakan bahwa pengembangan konten pembelajaran menggunakan *Articulate Storyline* telah memenuhi kriteria valid dan praktis berdasarkan kesimpulan dalam penelitiannya.

Dalam penggunaan *Articulate Storyline 3* ini, akan terdapat animasi di dalamnya. Animasi yang akan digunakan yaitu animasi 3 Dimensi. (Yuningsih *et al.*, 2014) Penerapan Animasi 3 Dimensi pada pembelajaran dapat dijadikan sebagai sarana untuk mempermudah bagi pendidik dalam penyampaian informasi mengenai materi pembelajaran serta memberikan pemahaman bagi peserta didik dalam menguasai konsep-konsep yang terdapat dalam buku pelajaran. Animasi 3

dimensi dipilih dalam pembuatan konten pembelajaran interaktif agar terlihat nyata dan sesuai dengan materi pembelajaran yang akan dipelajari, sehingga materi pembelajaran tersampaikan dengan maksimal dan sesuai dengan konsep yang ada. Penggunaan animasi 3D dimensi ini tujuannya untuk meningkatkan minat peserta didik terhadap materi yang akan dipelajari.

Berdasarkan dari permasalahan yang telah dipaparkan, penulis tertarik melakukan penelitian terkait dengan judul **“Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah Teori Praktik Pembelajaran Sepak Takraw”**. Dengan dikembangkannya konten pembelajaran interaktif ini diharapkan menjadi solusi permasalahan yang telah disampaikan serta dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik pada mata kuliah teori praktik pembelajaran sepak takraw.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, peneliti menemukan masalah yang akan dibahas sebagai berikut :

1. Bagaimanakah rancangan serta implementasi pengembangan konten pembelajaran interaktif pada mata kuliah Teori Praktik Pembelajaran Sepak Takraw?
2. Bagaimanakah respons pendidik dan peserta didik terhadap pengembangan konten pembelajaran interaktif pada mata kuliah Teori Praktik Pembelajaran Sepak Takraw?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah di atas, adapun tujuan dari penelitian ini dilakukan sebagai berikut :

1. Untuk mendeskripsikan rancangan serta implementasi pengembangan konten pembelajaran interaktif pada mata kuliah Teori Praktik Pembelajaran Sepak Takraw.
2. Untuk mendeskripsikan respons pendidik dan peserta didik terhadap pengembangan konten pembelajaran interaktif pada mata kuliah Teori Praktik Pembelajaran Sepak Takraw.

1.4 BATASAN MASALAH PENELITIAN

Untuk mendeskripsikan suatu permasalahan dan menghindari pelebaran pembahasan pada penelitian, agar sesuai dengan dengan topik penelitian yang akan dibahas. Adapun batasan masalah yang terdapat pada penelitian ini sebagai berikut :

1. Penelitian ini dikembangkan untuk menghasilkan sebuah produk berupa konten pembelajaran interaktif dengan menggunakan *Articulate Storyline 3*.
2. Penelitian ini menggunakan Objek 3D dalam bentuk animasi pada konten pembelajaran interaktif.
3. Penelitian ini dilakukan pada mata kuliah Teori Praktik Pembelajaran Sepak Takraw.
4. Penelitian ini berfokus pada materi sesuai dengan buku paket, video tutorial pembelajaran sepak takraw dan silabus mata kuliah Teori Praktik Pembelajaran Sepak Takraw.

5. Penelitian ini membahas tentang teknik dasar, teknik lanjutan dan peraturan permainan dalam sepak takraw.

1.5 MANFAAT HASIL PENELITIAN

Adapun manfaat dari penelitian ini yang berjudul pengembangan konten pembelajaran interaktif pada mata kuliah Teori Praktik Pembelajaran Sepak Takraw sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai acuan bagi para pendidik dalam mengembangkan dan menerapkan suatu bahan ajar berupa konten pembelajaran interaktif. Selain itu penelitian ini dapat memberikan referensi positif bagi pendidik untuk meningkatkan pemahaman dan pengetahuan bagi peserta didik dalam menguasai materi melalui suatu konten pembelajaran interaktif yang sesuai dan tepat terutama untuk mata kuliah Teori Praktik Pembelajaran Sepak Takraw.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Manfaat yang didapat bagi peneliti yaitu, peneliti dapat mengimplementasikan ilmu yang diperoleh selama proses perkuliahan serta dapat menambah pengalaman dalam mengembangkan suatu konten pembelajaran interaktif mengenai proses pembelajaran di perkuliahan yang nantinya akan sangat berguna bagi peneliti sebagai calon pendidik.

b. Bagi Pendidik

Manfaat yang didapat bagi pendidik yaitu, pendidik mendapat pengalaman belajar dan mengajar baru dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif serta diharapkan dapat membantu dan memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran terutama pada mata kuliah Teori Praktik Pembelajaran Sepak Takraw.

c. Bagi Peserta Didik

Manfaat yang didapat bagi peserta didik yaitu, peserta didik mendapat pengalaman baru dalam belajar. Selain itu, dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran terutama pada mata kuliah Teori Praktik Pembelajaran Sepak Takraw.

d. Bagi Program Studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi

Penelitian ini dapat menambah referensi bahan ajar dalam bentuk konten pembelajaran interaktif yang kemudian dapat digunakan sebagai sumber dan bahan ajar terutama pada mata kuliah Teori Praktik Pembelajaran Sepak Takraw.

