

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Di zaman yang semakin maju ini, penggunaan teknologi dan komunikasi merambah ke segala bidang kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Semakin cepat teknologi informasi berkembang dalam dunia pendidikan, maka semakin besar pula pengaruhnya terhadap pembelajaran. Stepp (2002) menyatakan bahwa terjadi perubahan dalam proses pembelajaran yaitu. (a) perubahan pelatihan dari berpusat pada guru menjadi berpusat pada siswa; dan (b) pelatihan bersifat terbuka atau dapat dilakukan dari jarak jauh. Salah satu kecenderungan dalam proses pembelajaran adalah semakin banyaknya sumber belajar yang tersedia (Riyana, 2010). Perkembangan teknologi dapat membantu mengembangkan strategi dan model pengajaran yang efektif sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik sesuai dengan kebutuhan teknologi (Nazerenko, 2014). Bahkan, kualitas pendidikan di Indonesia tetap memprihatinkan, menurut Programme for International Student Assessment (PISA) 2019 yang menempatkan Indonesia pada peringkat 72 dari 77 negara. Adapun faktor tersebut salah satunya adalah penerapan dalam pembelajaran masih menggunakan metode ceramah. Metode ceramah tersebut memang diperlukan, namun sebaiknya digunakan pada saat yang tepat. Di zaman teknologi yang canggih ini, dengan hanya bermodal koneksi internet sebaiknya peserta didik diberikan untuk mencari informasi secara mandiri dengan catatan referensi terpercaya. Namun, penggunaan teknologi justru di salahgunakan dengan mengakses hal-hal yang tidak baik, seperti game online.

Dalam dunia pendidikan, pemanfaatan teknologi yang tepat dalam mengembangkan media pembelajaran sangatlah penting untuk membantu proses belajar peserta didik. Teknologi dalam pendidikan akan memberi nilai tambah dalam proses pembelajarannya, hal ini berkaitan dengan semakin banyaknya pengetahuan yang dibutuhkan. Dengan pemanfaatan teknologi menggunakan media interaktif, secara perlahan akan menghilangkan proses interaksi satu arah yang cukup membosankan bagi peserta didik.

Observasi dan wawancara telah dilakukan di Jurusan Pendidikan Olahraga Universitas Pendidikan Ganesha, penggunaan teknologi multimedia berbasis konten interaktif belum sepenuhnya dilakukan saat proses pembelajaran. Dengan menggunakan model pembelajaran demonstrasi, mahasiswa diajak untuk mengimplementasikan gerakan yang ditunjukkan pada modul kemudian melakukan diskusi dari apa yang sudah diimplementasikan sebelumnya.

Sejalan dengan wawancara yang dilakukan bersama dosen pengampu mata kuliah Kepelatihan Bulutangkis, proses pembelajaran yang dilakukan masih belum maksimal, karena media pembelajaran masih menggunakan modul saja. Selain itu, proses pembelajaran masih bersifat satu arah yang hanya dilakukan oleh pendidik saja. Hal tersebut dapat menyebabkan peserta didik merasa jenuh karena proses pembelajaran yang terkesan monoton dan kurang interaktif. Adapun tujuan yang ingin dicapai pada mata kuliah Kepelatihan Bulutangkis yaitu mahasiswa dapat menjelaskan dan mempraktekkan materi teknik pukulan bulutangkis yang memiliki enam sub bidang materi, 1). Pukulan *Servis*, 2).

Pukulan LOB, 3). Pukulan *Drive*, 4). Pukulan *Dropshoot*, 5). Pukulan *Smash*, 6). Pukulan *Netting*. Namun, pada saat melakukan wawancara dengan mahasiswa Jurusan Pendidikan Olahraga, memperoleh hasil kurangnya pemahaman materi dengan metode yang diberikan yaitu dengan menggunakan modul, mahasiswa merasa ragu untuk menanyakan kembali perihal materi yang sudah dijelaskan oleh dosen pengajar, karena pada dasarnya keterbatasan waktu mengajar yang membuat dosen tidak bisa untuk mengulang terus menerus pada setiap mahasiswa yang ingin menanyakan terkait materi yang kurang dipahami.

Penggunaan konten interaktif ini dinilai lebih inovatif dibandingkan hanya dengan menggunakan modul. Mahasiswa lebih tertarik, karena terdapat bentuk yang lebih bervariasi dan adanya animasi yang bisa dilihat 360⁰ oleh pelajar. Hal ini dipertegas dari penelitian sebelumnya oleh Marwadi, Iriani, Darwati (2019) mengenai Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Pada Mata Kuliah Kompetensi Pembelajaran Pokok Materi Keterampilan Dasar Mengajar yang diperoleh hasil bahwa media pembelajaran interaktif dapat digunakan untuk mengirimkan segala informasi yang mempermudah aktivitas belajar bagi mahasiswa. Konten interaktif ini sangat dibutuhkan sebagai pengganti bagi pengajar.

Penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* ini dirasa tepat untuk membangkitkan motivasi mahasiswa. Dengan menekankan masalah sebagai titik awal pembelajaran menjadikan mahasiswa mendapatkan pemahaman untuk menyelesaikan masalah tersebut (Sri Rezeki, 2018). Penelitian yang dilakukan oleh Dwiyantri, Nasrullah (2018) terkait Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Masalah Dalam Perkuliahan Matematika Ekonomi Terhadap

Pemahaman Mahasiswa, diperoleh hasil bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning*

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat dikemukakan rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimana mengembangkan dan mengimplementasikan Konten Interaktif Berbasis *Problem Based Learning* Pada Mata Kuliah Keperawatan Bulutangkis ?
2. Bagaimana respon pendidik dan peserta didik terhadap Konten Interaktif Berbasis *Problem Based Learning* Pada Mata Kuliah Keperawatan Bulutangkis ?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Menghasilkan produk konten interaktif dengan objek audio, video, dan animasi pada mata kuliah Keperawatan Bulutangkis.
2. Mengetahui respon pendidik dan peserta didik terhadap konten interaktif dengan objek audio, video dan animasi pada mata kuliah Keperawatan Bulutangkis.

1.4 BATASAN MASALAH PENELITIAN

Untuk meminimalisir terjadinya pelebaran masalah yang lebih luas, maka diuraikan dalam penulisan skripsi ini, sesuai dengan judul penelitian yang peneliti

sajikan, maka pembahasan akan dibatasi mengenai “**Konten Interaktif Berbasis Problem Based Learning Pada Mata Kuliah Kepelatihan Bulutangkis**” meliputi :

1. Penelitian ini ditujukan pada pengembangan konten interaktif dengan menggunakan fitur audio, video animasi 2D dan objek 3D.
2. Model pembelajaran yang digunakan dalam konten interaktif ini berbasis *Problem Based Learning* diawali dengan mengemukakan masalah dan pada akhir pembelajaran menemukan jawaban hasil dari identifikasi masalah.
3. Materi yang digunakan dalam konten interaktif ini meliputi Mata Kuliah Kepelatihan Bulutangkis dengan Materi Teknik Pukulan yang mempunyai sub materi jenis jenis teknik pukulan yaitu Pukulan Drive, Pukulan Dropshoot, Pukulan LOB, Pukulan Netting, Pukulan Service dan Pukulan Smash.

1.5 MANFAAT PENELITIAN

Dengan penelitian yang berjudul “Konten Interaktif Berbasis Problem Based Learning Pada Mata Kuliah Kepelatihan Bulutangkis” diharapkan dapat memberikan manfaat praktis sebagai berikut :

1. Bagi Peneliti

Peneliti dapat menerapkan teori-teori yang didapat dalam perkuliahan dengan mengimplementasikan ke dalam konten interaktif pada mata kuliah Kepelatihan Bulutangkis untuk mahasiswa Jurusan Pendidikan Olahraga Prodi Penjaskesrek

2. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini sangat bermanfaat bagi peserta didik, karena secara langsung akan membantu dalam proses pembelajaran yang membuat peserta didik termotivasi dengan adanya konten interaktif ini, juga memudahkan peserta didik mengenal materi Teknik Pukulan dan juga meningkatkan hasil belajar peserta didik.

3. Bagi Pendidik

Hasil dari penelitian ini akan menjadi media untuk memudahkan pendidik dalam proses pembelajaran yang lebih menarik dan dapat memberikan materi yang lebih padat dan jelas kepada peserta didik.

