

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Peluang dalam hidup lebih mudah didapat dengan gelar di tangan. Sebagaimana tercantum dalam Pasal 3 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas), hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan nasional. “Pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat jasmani, mempunyai rasa ingin tahu secara intelektual, berbakat seni, mandiri secara finansial, dan dapat dipertanggungjawabkan secara demokratis. Konsekuensinya, pendidikan lebih dari sekedar meningkatkan IQ. Kesuksesan membutuhkan pengetahuan yang mendalam dan kemahiran teknis (*hard skill*), serta kemampuan mengelola diri sendiri dan orang lain (*soft skill*) (Wardani et al., 2023, p. 2).

Sepak takraw merupakan olahraga yang memerlukan berbagai macam teknik gerakan yang rumit. Keterampilan teknis dasar sepak takraw, khususnya, memerlukan latihan dan perhatian terhadap detail sebelum dapat dilakukan dengan sukses. Setiap pemain olahraga sepak takraw diharapkan memiliki pemahaman yang kuat tentang dasar-dasar atau dasar-dasar permainan dalam panasnya pertempuran.

Keterampilan dan ketangkasan pada kaki sangat penting untuk melakukan gerakan-gerakan yang diperlukan untuk keterampilan teknis dasar sepak takraw 2, karena di sinilah sebagian besar aksi berlangsung dalam permainan. Beberapa keterampilan dasar yang diperlukan untuk bermain sepak takraw, antara lain sepak gogkil dan sepak badek (Yopi, 2020, p. 1).

Belajar adalah suatu usaha yang memanfaatkan berbagai sumber belajar dalam upaya meningkatkan simpanan informasi, kemampuan, dan cita-citanya. Meskipun ada dua kemungkinan peserta dalam suatu kegiatan pembelajaran siswa sebagai pembelajar dan pengajar sebagai fasilitator pembelajaran itu sendirilah yang paling penting. Karena pentingnya interaksi sosial dalam proses pembelajaran, maka dikemukakan bahwa pendidikan pada dasarnya adalah proses komunikasi, di mana pesan-pesan disampaikan dari satu orang (sumber pesan) ke orang lain (sumber pesan) (Rohani, 2020, p. 1).

Kata bahasa Inggris "media" berasal dari kata Latin "*medium*" (jamak). Arti asli dari kata tersebut merujuk pada seseorang yang bertindak sebagai perantara antara pembuat pesan dan penerima yang dituju. Media bertindak sebagai saluran komunikasi antara pengirim dan penerima. Bentuk-bentuk media tersebut dapat dikatakan mendidik jika menyampaikan pesan (pesan) dengan maksud untuk menumbuhkan pembelajaran. *Heinich* juga menghubungkan media dengan pesan dan pendekatan (Metode). Isinya adalah pesan itu sendiri, dan itu ada untuk membantu siswa mencerna dan memproses informasi. Jika media adalah alat untuk pendidikan, maka media dapat dianggap sebagai segala sesuatu mulai dari individu hingga institusi hingga pengalaman yang membantu siswa

belajar. Sejalan dengan kemajuan teknologi pendidikan, media pembelajaran juga semakin berkembang dan meningkat (Rohani, 2019, p. 5).

Berdasarkan data yang disajikan di atas dan berdasarkan wawancara dengan guru dan siswa di SDN 1 Banjar Jawa, sebagian besar siswa kurang memahami secara mendasar informasi teknis yang diperlukan untuk bermain gougkil dan sepak badek, meskipun tersedia media pembelajaran seperti bola, jaring dan bidang. Olahraga sepak takraw. Kurikulum sepak takraw diajarkan hanya melalui penggunaan buku pelajaran yang dikeluarkan sekolah. Siswa saat ini mempunyai standar pemahaman langsung yang lebih tinggi terhadap gerakan gouge dan tendangan badek berkat tersedianya media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi.

Sehubungan dengan permasalahan tersebut di atas, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Android* dalam Olahraga Sepak Takraw Materi Teknik Dasar Sepak Cungkil dan Sepak Badek untuk Peserta Didik Sekolah Dasar Tahun 2023”. Peneliti akan mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi yang berpotensi membangkitkan minat dan semangat belajar siswa karena meniru pengalaman bermain game. Aplikasi para peneliti akan diarahkan untuk membantu siswa sekolah dasar mendapatkan wawasan yang berharga. Dengan menggunakan aplikasi pembelajaran berbasis media ini, siswa dapat mulai memainkan permainan yang memberikan penjelasan sepak takraw secara verbal dan aural pada setiap level dan sublevel.

1.2 Identifikasi Masalah

Mengingat konteks di atas, permasalahan berikut ini menonjol:

1. Peserta didik tidak sepenuhnya tau tentang dasar dasar materi olahraga sepak takraw.
2. Sekolah tidak memiliki media pembelajaran interaktif untuk pembelajaran olahraga sepak takraw.
3. Materi pada pembelajaran olahraga sepak takraw memiliki banyak penjelasan yang dapat membuat peserta didik cepat bosan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi lebih efisien digunakan tetapi sekolah tidak memiliki media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi tersebut.

1.3 Pembatasan Masalah

Adapun pembatas masalah pada penelitian ini yang dapat peneliti uraikan yaitu:

1. Media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi yang dibuat hanya untuk digunakan pada pengenalan olahraga sepak takraw materi teknik dasar sepak cungkil dan sepak badek.
2. Media pembelajaran Interaktif berbasis aplikasi hanya memuat pengetahuan mengenai bidang-bidang olahraga sepak takraw.
3. Media pembelajaran Interaktif berbasis aplikasi hanya terdapat pada aplikasi yang sudah disediakan.

1.4 Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana rancang bangun pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi dalam olahraga sepak takraw materi teknik dasar sepak cungkil dan sepak badek untuk peserta didik sekolah dasar tahun 2023?
2. Bagaimanakah tanggapan ahli isi materi, ahli media pembelajaran, dan ahli desain terhadap bahan ajar pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi dalam olah raga sepak takraw materi teknik dasar sepak cungkil dan sepak badek untuk peserta didik sekolah dasar?
3. Bagaimana tanggapan uji kelompok kecil dan uji kelompok besar materi teknik dasar sepak cungkil dan sepak badek terhadap aplikasi pembelajaran yang di kembangkan?

1.5 Tujuan Penelitian

Permasalahan-permasalahan tersebut akan menjadi dasar pertanyaan penelitian yang akan diajukan:

1. Pada tahun 2023, siswa sekolah dasar akan diperkenalkan dengan sepak takraw, salah satu olahraga khas Indonesia, sehingga penting untuk mendeskripsikan perancangan dan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi pada olahraga tersebut.
2. Untuk memberikan gambaran bagaimana reaksi ahli materi pelajaran, ahli media pembelajaran, dan profesional desain terhadap contoh RPP dalam persiapan pembuatan media pembelajaran berbasis aplikasi.
3. Tujuan dari bagian ini adalah untuk mendeskripsikan reaksi siswa kelompok uji coba kecil dan besar terhadap teknik dasar sepak gogkil dan sepak badek dalam permainan sepak takraw terkait dengan pengembangan aplikasi.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Secara teoritis dan praktis, temuan penelitian ini telah menghasilkan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman atau pengetahuan tentang pemanfaatan aplikasi pembelajaran pada PHE dengan memberikan landasan teori terhadap produk pembelajaran, khususnya berupa bahan ajar pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi. Hasilnya, inovasi pendidikan dapat didasarkan pada prosedur pembuatan dan penggunaan bahan ajar terapan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Keuntungan dalam Arti Praktis bagi Ilmuwan

Memberikan peneliti praktik langsung dalam beradaptasi dengan konteks pembelajaran dunia nyata, dan memperdalam pemahaman mereka tentang cara membuat aplikasi pembelajaran interaktif yang baru dan sesuai dengan media yang dirancang.

b. Bagi Pendidikan

Temuan penelitian ini dapat diimplementasikan dalam bentuk media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi untuk lebih memudahkan penyampaian konten dengan merangsang minat, rasa ingin tahu, dan motivasi siswa selama proses pembelajaran.

c. Bagi Fakultas

Memberi guru alat yang mereka perlukan untuk membantu siswanya mengembangkan keterampilan kerja dan memberikan umpan balik untuk membantu membentuk pembelajaran dan lingkungan kelas di masa depan.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi inovasi ini dijabarkan dengan sangat rinci dalam bentuk persyaratan kinerja. Berikut ini adalah beberapa persyaratan untuk pengembangan produk:

1. Untuk menarik perhatian siswa, media pendidikan menggabungkan berbagai elemen visual dan pendengaran, termasuk teks, gambar bergerak, dan musik.
2. Materi pembelajaran yang dibuat dapat dinilai bermutu apabila memenuhi standar pengajaran dasar-dasar sepak gogkil dan sepak badek dalam permainan sepak takraw dan terlihat menarik bagi calon siswa.
3. Siswa dapat menggunakan media yang dibuat untuk Android sebagai alat pembelajaran interaktif baik di kelas maupun saat bekerja mandiri.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Siswa SD 1 Banjar Jawa masih mempelajari dasar-dasar permainan sepak takraw melalui kombinasi pembelajaran di kelas dan praktek lapangan; Tentu saja mereka tidak memiliki akses terhadap media pembelajaran berbasis aplikasi Android yang mungkin dapat menarik minat mereka terhadap materi pelajaran. Belajar sepak takraw. Oleh karena itu, aplikasi pembelajaran interaktif ini

diciptakan untuk mengatasi kekurangan tersebut. Alat untuk pendidikan, termasuk bahan ajar, ruang kelas, dan laboratorium.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Aplikasi Android yang digunakan dalam latihan sepak takraw mengandalkan asumsi berikut untuk memandu pengembangan keterampilan dasar pemain yang menggunakannya:

1. Siswa dapat memanfaatkan media pembelajaran yang interaktif dan berbasis aplikasi *Android*, terutama konten terkait pengembangan aktivitas.
2. *Platform* pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Android yang menampilkan latihan untuk menyempurnakan keterampilan dasar sepak gogkil dan sepak badek dalam olahraga sepak takraw.

Penelitian terhadap pembangunan dibatasi oleh kendala-kendala ini. Terdapat beberapa kekurangan desain pada penelitian ini, antara lain namun tidak terbatas pada:

1. Hanya kelompok besar dan kecil yang menggunakan materi pembelajaran yang dikembangkan untuk pengujian.
2. Siswa kelas 1 SD Banjar Jawa merasakan manfaat dari terciptanya media pendidikan ini.

1.10 Definisi Istilah

Dalam studi ini, diajukan teori-teori yang relevan dan mendukung permasalahan yang ada, sehingga memberikan arahan lebih lanjut. Berikut beberapa teori tersebut:

1. Pengembangan adalah proses menciptakan sesuatu yang baru untuk menggantikan sepenuhnya sistem lama atau menjadikannya lebih baik (Anshari, 2023, p. 8)
2. Media pembelajaran adalah segala sumber daya fisik atau digital yang digunakan untuk memfasilitasi komunikasi antara instruktur dan siswa guna memperdalam dan memperluas pemahaman mereka terhadap konten kursus (Nurfadhillah, 2021, p. 13).
3. Aplikasi adalah program siap pakai yang dapat digunakan untuk menjalankan perintah-perintah dari pengguna aplikasi tersebut dengan tujuan mendapatkan hasil yang lebih akurat sesuai dengan tujuan pembuatan aplikasi tersebut, aplikasi mempunyai arti yaitu pemecahan masalah yang menggunakan salah satu tehnik pemrosesan data aplikasi yang biasanya berpacu pada sebuah komputansi yang diinginkan atau diharapkan maupun pemrosesan data yang diharapkan (Tape et al., 2022, p. 2) .
4. *Android* adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat *mobile* yang menyertakan *middleware (virtual machine)* dan sejumlah aplikasi utama. *Android* merupakan modifikasi dari kernel *Linux*. Pada awalnya sistem operasi ini dikembangkan oleh sebuah perusahaan bernama *Android Inc*. Dari sinilah awal mula nama *Android* muncul (Suwarno et al., 2023, p. 135)
5. Kelayakan artinya penelitian yang dilakukan secara mendalam tersebut dilakukan untuk menentukan apakah usaha yang akan dijalankan akan memberikan manfaat yang lebih besar dibandingkan dengan biaya yang akan dikeluarkan. Dengan kata lain kelayakan dapat diartikan bahwa usaha yang

dijalankan akan memberikan keuntungan finansial dan non finansial sesuai dengan tujuan yang mereka inginkan (Arnold et al., 2020, p. 30)

