

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan Pengembangan keterampilan motorik, kesehatan jasmani dan rohani, serta penanaman nilai-nilai sosial dan etika semuanya difasilitasi oleh pendidikan jasmani (Rahayu et al., 2022: 2539). Menurut definisi yang diberikan oleh (Prasetyo et al., 2019: 77). pendidikan jasmani adalah proses mengajar peserta didik bagaimana menggunakan gerakan untuk meningkatkan kesehatan, kinerja akademik, dan aspek lain dalam kehidupan mereka. Pembelajaran berdampak yang mendorong peserta didik untuk tumbuh dan beradaptasi. Fokus pada olahraga, kesehatan, dan pendidikan jasmani telah terbukti meningkatkan kesehatan, kesejahteraan, dan keterampilan motorik peserta didik secara keseluruhan (Mashuri, 2017: 83).

Semua bentuk pengajaran menggabungkan gerakan, dengan tujuan meningkatkan retensi peserta didik. Menurut penelitian pendidikan jasmani dapat dilihat sebagai bagian penting dari sistem pendidikan yang menggunakan aktivitas fisik yang terorganisir dengan baik untuk mendorong pertumbuhan dan perkembangan pribadi (Maha et al., 2021: 83).

Pembelajaran dalam bidang pendidikan jasmani tidak dapat berjalan lancar tanpa adanya instruktur, kurikulum yang sesuai, metode pengajaran yang tepat, dan fasilitas yang memadai. Semua orang tahu bahwa guru seorang peserta didik adalah seorang pendidik (Hananingsih & Imran, 2020: 30). Menurut (Hasanah & Muzaffar, 2022: 101). Perkembangan atau perubahan dalam diri seseorang yang

ditunjukkan dalam perilaku baru disebut belajar. Guru harus terus mencari metode baru untuk mengajar peserta didik mereka. Orisinalitas dapat berupa metode baru untuk mengajar atau media.

Semua arti dari kata media yang berarti Tengah berasal dari kata media. (Rojab et al., 2023: 115). Media sangat berpengaruh dalam mengelolah pembelajaran (Yunus & Fransisca, 2020: 119). Dengan demikian, peserta didik terhadap media pembelajaran yang dapat menyajikan gambar, teks, video, audio, dan animasi lainnya membuat mereka lebih aktif dan termotivasi untuk belajar (Abdullah et al., 2021: 47).

Keterangan langsung dari peserta didik dan guru menunjukkan bahwa kurikulum 13 pelajaran yang dikembangkan dari presentasi Bapak I Gede Indra Supriadi, M.Pd., telah diterapkan. Data menunjukkan bahwa peserta didik kelas V rata-rata mempunyai nilai 65,02, masih lebih rendah dari kiteria ketu (KKM) yang dipersyaratkan yaitu 70. Secara spesifik, dari total 36 peserta didik, sebagian atau seluruh KKM prestasi akademis yang buruk adalah akibat dari proses pembelajaran yang tidak efisien. Guru di bidang administrasi olahraga biasanya memandang diri mereka sebagai sumber pendidikan utama peserta didiknya. Hanya dasar-dasar sepak takraw dan kerja lapangan yang dibahas di kelas. Situs ini tidak menyediakan video pelajaran atau perangkat lunak tambahan untuk mempelajari sepak takraw. Para peserta didik yang belum pernah melihat aplikasi pembelajaran sebelumnya berkeinginan untuk membuatnya sendiri. Banyak peserta didik yang gagal mencapai tujuan mereka karena isi kursus terlalu sulit untuk dihafal dan dicerna. Hasil belajar peserta didik mungkin akan terpengaruh jika masalah ini tidak diselesaikan.

Olahraga beregu seperti sepak takraw dimainkan dalam bentuk permainan dengan peraturan dan perlengkapan yang telah ditetapkan seperti jaring, bola, dan lapangan (Semarayasa, 2014: 374). banyak teknik gerak dan keterampilan jika anda ingin melakukan teknik sepak takraw yang paling dasar dengan kemahiran. Sepak takraw merupakan versi modifikasi dari permainan aslinya yang kini dimainkan pada kompetisi tingkat tinggi. (Mataram et al., 2022: 61).

Dalam olahraga sepak takraw, tendangan teknik yang paling umum karena tingginya permintaan pada kaki dalam olahraga ini. Teknik paha mengharuskan mengarahkan bola dengan paha, bukan dengan lutut atau selangkangan untuk mempertahankan kendali. Jika Anda ingin memainkan bola dengan dada, teknik paling mendasar disebut mendada, yaitu dengan melebarkan dada sehingga bola mengenai area yang lebih luas di sisi kiri atau kanan Anda. Teknik bahu disebut juga dengan pengendalian bahu, yaitu memukul bola hingga menyebar ke dada kiri atau (Purwanto et al., 2022 : 36). Dengan menggunakan punggung atau kura-kura, tendangan kuda merupakan teknik menendang yang mendasar. Tendangan kuda adalah senjata serbaguna yang dapat digunakan untuk mengayun, mengontrol, dan mengoper selain untuk menghancurkan.

Sejauh ini, peserta didik SD Negeri 3 Banjar Jawa mulai diperkenalkan dengan permainan sepak takraw dan mempelajari dasar-dasar olahraga tersebut. Namun masih banyak peserta didik yang kesulitan menguasai dasar-dasar sepak takraw, termasuk sepak kura. Jika metode sepak takraw yang paling dasar digunakan, prosedur harus diikuti. Beberapa alasan kesulitan peserta didik dengan metode ini sebagai berikut: a) beberapa peserta didik tidak mampu menyelesaikan masalah diajukan; b) sedikit peserta didik yang memanfaatkan media pembelajaran

tambahan; dan c) sedikit peserta didik yang mencari referensi melalui media lain untuk ingin melakukannya dengan kemampuan apa pun.

Peneliti tertarik untuk mendalami kegiatan pengembangan media pembelajaran yang telah diuraikan di atas yang diberi judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Android* dalam Olahraga SepakTakraw Materi Teknik Dasar Sepak Kura untuk Peserta Didik Sekolah Dasar Tahun 2023/2024”.

1.2 Identifikasi Masalah

Mengingat apa yang ketahui sekarang tentang konteksnya, berikut adalah permasalahan dalam penelitian ini:

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 adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi yang dibuat hanya untuk digunakan pada pengenalan olahraga sepak takraw materi teknik dasar sepak kura.
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

Berdasarkan latar belakang, identifikasi, dan batasan masalah maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana rancang bangun pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi dalam olah raga sepak takraw materi teknik dasar sepak kura untuk peserta didik sekolah dasar ?
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 kura untuk peserta didik sekolah dasar ?
3. Bagaimana tanggapan hasil uji kelompok kecil dan uji kelompok besar materi teknik dasar sepak kura terhadap media aplikasi pembelajaran yang dikembangkan ?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini sehubungan dengan rumusan masalah di atas adalah sebagai berikut:

1. Materi keterampilan dasar sepak kura untuk peserta didik sekolah dasar; studi kasus dalam perancangan dan pengembangan media pembelajaran interaktif olahraga sepak takraw.
2. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan reaksi ahli materi pelajaran, ahli media pembelajaran, dan ahli desain terhadap bahan ajar dalam rangka pembuatan media pembelajaran berbasis aplikasi.
3. Untuk mendokumentasikan bagaimana subjek tes bereaksi terhadap informasi tentang teknik dasar sepak kura sepak takraw baik dalam skala kecil maupun besar.

1.6 Manfaat penelitian

Manfaat pengembangan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Manfaat teoritis

Temuan penelitian ini diharapkan dapat menginformasikan desain sumber daya pembelajaran untuk pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi di bidang pendidikan jasmani dan kesehatan dan memperluas pemahaman peserta tentang potensi manfaat alat-alat tersebut. Dengan cara ini, inovasi pendidikan dapat didasarkan pada proses pembuatan dan penerapan bahan ajar aplikasi.

b. Manfaat praktis

a) Bagi Peneliti

Memberi peneliti praktik langsung dengan skenario pembelajaran dunia nyata sekaligus memperluas pemahaman mereka tentang cara membuat aplikasi pembelajaran yang inovatif dan spesifik media.

b) Bagi Pendidik

Media pembelajaran berbasis aplikasi berdasarkan temuan penelitian ini bisa di gunakan untuk meningkatkan kemudahan dalam penyampaian pembelajaran peserta didik.

c) Bagi Fakultas

Memberi guru alat yang mereka perlukan untuk membantu peserta didik mengembangkan keterampilan berharga yang akan membedakan mereka di pasar kerja, dan mengumpulkan masukan untuk menyempurnakan metode pengajaran mereka di masa depan.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi inovasi ini dijabarkan dengan sangat rinci dalam bentuk persyaratan kinerja. Sedangkan persyaratan pengembangan produk :

1. Bentuk pendidikan paling efektif adalah yang menggabungkan visual (seperti teks), gerakan (seperti video), dan suara (seperti musik atau narasi) untuk melibatkan dan memotivasi peserta didik.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan dapat memenuhi persyaratan dasar-dasar sepak takraw dalam permainan sepak takraw, serta memiliki tampilan yang baik dan menarik, sehingga tergolong media pembelajaran yang berkualitas baik.
3. Peserta didik bisa menggunakan aplikasi *android* sebagai alat belajar interaktif baik di kelas maupun saat bekerja mandiri.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pelaksanaan proses pembelajaran peserta didik SD Negeri 3 Banjar Jawa khususnya pada materi teknik dasar sepak kura pada permainan sepak takraw masih

terlihat fokus pada teori dibandingkan praktek, dan tentunya belum ada aplikasi berbasis *android*. Aplikasi pembelajaran interaktif ini diciptakan untuk mengatasi kekurangan tersebut. Teknologi pendidikan, sumber daya, dan infrastruktur yang dirancang untuk membantu peserta didik belajar.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Dengan bantuan aplikasi *android*, pemula dapat mempelajari dasar-dasar permainan sepak takraw dengan berlatih sepak kura:

- a. Media pembelajaran interaktif berbasis *android* dapat membantu pembelajaran peserta didik khususnya konten yang berkaitan dengan pengembangan aktivitas.
- b. Dengan menggunakan aplikasi berbasis *android* dan media interaktif lainnya, para pemain olahraga sepak takraw dapat mengasah kemampuan dasar sepak kura.

Ruang lingkup penelitian pengembangan yang tersedia dibatasi oleh kendala pengembangan. Penelitian ini mempunyai beberapa kelemahan desain, antara lain sebagai berikut:

1. Materi pembelajaran yang dikembangkan hanya dievaluasi berdasarkan reaksi kelompok kecil dan besar.
2. Tujuan dari media edukasi ini adalah untuk membantu peserta didik SD Negeri 3 Banjar Jawa belajar lebih efektif.

1.10 Definisi Istilah

Dalam studi ini, diajukan teori-teori yang relevan dan mendukung permasalahan yang ada, sehingga memberikan arahan lebih lanjut. Ide-ide tersebut dapat kita rangkum sebagai berikut:

1. Istilah pengembangan mengacu pada proses, metode, dan tindakan membuat sesuatu yang menghubungkan teori akademis dengan praktik di kelas.
2. Media apa pun yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dan menumbuhkan lingkungan yang kondusif bagi pembelajaran dianggap sebagai bentuk media pembelajaran.
3. Aplikasi adalah perangkat lunak yang dimaksudkan untuk melakukan fungsi tertentu, seperti pengolah kata, administrasi *Windows*, dan manajemen permainan.
4. *Android* terdiri dari OS, middleware, dan aplikasi untuk digunakan pada perangkat seluler yang menjalankan OS *android* berbasis Linux. Pengembang dapat memanfaatkan *platform* terbuka *android* untuk membuat perangkat lunaknya sendiri.
5. Hasil validasi ahli isi, ahli media pembelajaran, ahli desain pembelajaran, dan uji coba produk peserta didik semuanya memberikan kontribusi terhadap kelayakan suatu produk, yaitu serangkaian tindakan yang mencakup aspek pembelajaran, aspek isi atau materi, aspek keterampilan, dan aspek teknis.