

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan suatu negara tidak lepas dari kualitas sumber daya alam dan sumber daya manusianya. Negara dengan sumber daya alam yang kaya akan lebih bernilai dengan sumber daya manusia yang berkualitas. Sumber daya manusia memegang peranan penting dalam pembangunan suatu negara, sehingga peningkatan kualitas sumber daya manusia sebagai investasi pembangunan sangatlah penting (Siregar, 2017). Peningkatan pembangunan suatu negara tentunya tidak terlepas dari sistem pendidikan yang diterapkan dan kualitas pendidikan sumber daya manusia dalam negeri. Semakin baik kualitas pendidikan suatu negara, maka semakin maju pula negara tersebut. Pendidikan merupakan hal penting yang harus dimiliki setiap warga negara karena pendidikan pasti akan membawa banyak manfaat bagi kehidupan manusia, mulai dari memiliki lebih banyak kesempatan berkarir dan membuka kesempatan kerja yang lebih baik. Oleh karena itu, pendidikan memberikan kontribusi yang besar bagi terciptanya sumber daya manusia yang berkualitas, yang darinya untuk mewujudkan pembangunan suatu negara.

Pendidikan di zaman sekarang ini tidak lepas dari pengaruh teknologi, informasi dan komunikasi. Proses pembelajaran di zaman sekarang ini juga menuntut guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam mempersiapkan pembelajaran. Tantangan baru bagi seorang guru adalah untuk lebih berkompeten

dalam pemanfaatan teknologi, informasi dan komunikasi, serta bagaimana memanfaatkan teknologi, informasi dan komunikasi sebagai sarana informasi untuk peserta didik. Hal ini sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah Sebagai Kriteria Penyelenggaraan Pembelajaran pada Satuan Pendidikan Umum, Pendidikan Menengah Pertama dan Pendidikan Menengah Atas sampai dengan tingkat pascasarjana. Menurut peraturan ini, salah satu prinsip pembelajaran yang harus diterapkan oleh guru dalam proses pembelajaran adalah pemanfaatan teknologi, informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran. Oleh karena itu, seorang guru diharapkan inovatif dan kreatif dalam mengembangkan perangkat pembelajaran, metode pembelajaran, materi pembelajaran, dan penilaian pembelajaran secara sistematis untuk mendukung proses pembelajaran. Adanya pengembangan dalam proses pembelajaran oleh guru diharapkan dapat mengubah metode pembelajaran yang berpusat pada guru menjadi berpusat pada peserta didik, membantu peserta didik menjadi mandiri, aktif dan interaktif yang dapat menjadi alternatif untuk membantu peserta didik menjadi mandiri, aktif dan interaktif yaitu dengan e-modul pembelajaran. E-modul adalah perangkat atau instrumen pembelajaran yang memuat materi, metode, batasan, dan sarana penilaian yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan sesuai dengan tingkat kerumitannya (Anna, 2020). Berdasarkan beberapa pendapat ahli, e-modul (elektronik modul) merupakan bentuk penyusunan bahan ajar yang efektif dan mandiri bagi peserta didik, karena di dalamnya terdapat panduan proses belajar mandiri.

Penggunaan e-modul untuk mendukung pembelajaran diperlukan untuk memfasilitasi penyajian informasi dan materi yang kompleks dan abstrak serta untuk menjamin penerimaan peserta didik. E-modul dapat membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik karena setiap peserta didik memiliki gaya belajar yang berbeda. Oleh karena itu, guru harus kreatif dan inovatif untuk memotivasi peserta didik untuk belajar.

Seiring perkembangan dan kemajuan teknologi, buku cetak yang digunakan sebagai bahan ajar sudah beralih menggunakan e-modul. E-modul yang digunakan juga sangatlah efektif untuk peserta didik karena tidak hanya bisa menampilkan materi berupa teks dan gambar saja, namun juga bisa menampilkan materi berupa video, sound, animasi, dan kuis sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran (Wahyuni, Sari, & Hurriyah, 2020). E-modul adalah modul dalam bentuk digital, terdiri dari teks, gambar atau keduanya yang disertai simulasi yang layak untuk digunakan dalam pembelajaran (Nita, 2018). E-modul merupakan media digital yang efektif, efisien, yang mengutamakan kemandirian peserta didik dalam melakukan kegiatan pembelajaran yang memuat satu unit bahan ajar untuk membantu peserta didik memecahkan masalah dengan cara mereka sendiri (Fausih, 2015). Dari beberapa pendapat ahli, maka dapat disimpulkan bahwa e-modul merupakan modul pembelajaran yang berisikan rangkaian aktivitas pembelajaran yang disusun secara khusus dalam bentuk elektronik sehingga terjadi hubungan dua arah antara alat dan pengguna sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai.

Berdasarkan analisis kebutuhan yaitu dengan cara melakukan wawancara dengan salah satu guru PJOK di Sekolah SMP Negeri 1 Sawan mengatakan

bahwa media pembelajaran di sekolah saat ini hanya terbatas dengan buku saja dan memerlukan media lain untuk menunjang pembelajaran dan sangat membutuhkan media pembelajaran lainnya contohnya seperti E-Modul. Selain itu peneliti juga telah melakukan observasi yang peneliti lakukan saat PLP II di SMP N 1 Sawan, dalam proses pembelajaran media yang digunakan lebih banyak menggunakan buku cetak, dalam proses pembelajaran guru lebih aktif meskipun sudah melaksanakan kurikulum 2013 pada kelas VIII dan IX yang menuntut peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran, namun kelemahan proses pembelajaran di sekolah yaitu belum menggunakan e-modul berbasis *flipbook*, dalam proses pembelajaran khususnya pada pelajaran PJOK, guru lebih aktif dalam memberikan materi kepada peserta didik dengan menggunakan metode ceramah, membuat peserta didik bosan dalam proses pembelajaran, bahan ajar yang paling banyak digunakan adalah buku cetak di sekolah, menurut peneliti belum ada penggunaan modul pembelajaran khususnya e-modul, dimana sangat penting untuk setiap orang peka terhadap teknologi khususnya internet, yang memungkinkan orang untuk mengakses sumber daya informasi.

Selanjutnya peneliti juga menemukan bahwa peserta didik lebih suka atau lebih sering bermain sepak bola/futsal di sekolah daripada bermain basket, yang membuat basket kurang populer di sekolah. Maka dari itu peneliti ingin menaikkan citra permainan bola basket di Sekolah SMP N 1 Sawan dengan menciptakan produk e-modul berbasis *flipbook* mengenai teknik dasar *passing* dan *dribbling* bola basket.

Berdasarkan uraian tersebut, pada penelitian ini dikembangkan media pembelajaran e-modul berbasis *flipbook* pada materi teknik dasar *passing* dan

dribbling bola basket untuk peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Sawan. Penelitian mengenai e-modul sebelumnya pernah diteliti oleh Nasrullah Rifki Fatoni dkk (2022) dengan judul penelitian yaitu “ Pengembangan Materi Bola Basket Tahap Fundamental Pada Klub Utama Manggala Basketball Yang Dikemas Dalam E-Modul ” dengan hasil diperoleh nilai persentase yaitu ahli media 93,75% (sangat valid), ahli bola basket 82,76% (sangat valid), ahli kepelatihan bola basket 87,14%(sangat valid), uji coba kelompok kecil 88,03%(sangat valid), uji coba kelompok besar (sangat valid).

1.2 Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah yang ditemukan berdasarkan latar belakang di atas adalah sebagai berikut :

1. Kurangnya pengetahuan dan pemahaman peserta didik tentang bola basket khususnya teknik dasar *passing* dan *dribbling*.
2. Kurangnya minat peserta didik terhadap materi bola basket.
3. Kurangnya e-modul yang menyediakan materi bola basket dari guru PJOK.
4. Kurangnya e-modul yang disediakan oleh guru khususnya pada materi bola basket, sehingga peserta didik menjadi kurang termotivasi dan bosan untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.
5. Pembelajaran di SMP N 1 Sawan belum menggunakan e-modul sehingga hasil pembelajaran belum optimal.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang diuraikan, maka peneliti dapat simpulkan bahwa masalah ada pada kurangnya pengembangan media pembelajaran untuk materi bola basket PJOK. Oleh karena itu peneliti berusaha mengembangkan media pembelajaran yaitu dengan mengembangkan e-modul berbasis *flipbook* pada materi teknik dasar *passing* dan *dribbling* bola basket untuk peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Sawan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang telah dijabarkan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah rancang bangun e-modul berbasis *flipbook* pada materi Teknik Dasar *passing* dan *dribbling* untuk peserta didik Kelas VIII SMP Negeri 1 Sawan?
2. Bagaimana validitas e-modul berbasis *flipbook* pada materi teknik dasar *passing* dan *dribbling* bola basket untuk peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Sawan menurut ahli materi, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran ?
3. Bagaimana tanggapan peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Sawan terhadap pengembangan e-modul berbasis *flipbook* pada materi teknik dasar *passing* dan *dribbling* bola basket untuk peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Sawan?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, adapun tujuan dari pelaksanaan penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut :

1. Merancang e-modul berbasis *flipbook* pada materi teknik dasar *passing* dan *dribbling* untuk peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Sawan.
2. Untuk mengetahui validitas e-modul berbasis *flipbook* pada materi teknik dasar *passing* dan *dribbling* bola basket untuk peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Sawan menurut Ahli Materi, Ahli Desain Pembelajaran, Ahli Media Pembelajaran, Tes Praktek Lapangan dan Uji Coba Perorangan.
3. Untuk Mengetahui tanggapan peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Sawan terhadap E-modul Berbasis *Flipbook* Pada Materi Teknik Dasar *Passing* dan *Dribbling* Bola Basket.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang ingin dicapai dari penelitian ini baik secara teoretis maupun praktis adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoretis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pengembangan media pendidikan yang kreatif dan inovatif, dan hasil penelitian ini secara *principal* dapat mendukung pengembangan e-modul berbasis *flipbook* pada materi teknik dasar *passing* dan *dribbling* untuk peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Sawan. Diharapkan hasil dari produk ini juga dapat dijadikan sebagai sumber belajar bagi guru PJOK

khususnya pada materi teknik dasar *passing* dan *dribbling* bola basket Kelas VIII.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak, diantaranya adalah sebagai berikut :

a. Bagi Peserta Didik

Pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini memudahkan peserta didik dalam memahami pembelajaran tentang materi *passing* dan *dribbling* bola basket dan menjadi referensi dan sumber belajar bagi peserta didik sehingga menjadi lebih termotivasi untuk belajar.

b. Bagi Guru

Penggunaan e-modul berbasis *flipbook* dalam pembelajaran dapat digunakan oleh guru sebagai bahan referensi dan bahan baru dalam mengajarkan materi bola basket kepada peserta didik di sekolah, sehingga guru dapat menjadikan materi pembelajaran lebih efektif dan efisien bagi peserta didik.

c. Bagi Kepala Sekolah

Pelaksanaan penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan bagi kepala sekolah dalam mengembangkan kemampuannya dalam menggunakan media pembelajaran untuk para guru.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk adalah deskripsi rinci tentang kondisi dan kinerja yang diperlukan (kinerja) yang harus dipenuhi oleh suatu produk. Studi pengembangan ini membuat produk e-modul berbasis *flipbook* tentang teknik dasar *passing* dan *dribbling* bola basket untuk kelas VIII. Hasil pengembangan ini diharapkan dapat membimbing peserta didik untuk mempelajari materi Bola Basket dan memungkinkan mereka untuk belajar secara mandiri. Spesifikasi produk dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut :

1. Sebuah e-modul berbasis *flipbook* tentang pengajaran teknik dasar *passing* dan *dribbling* bola basket untuk peserta didik kelas VIII SMP. Disajikan dalam media pembelajaran yang dikemas secara menarik, bertujuan untuk merangsang minat peserta didik dalam mempelajari materi Bola Basket. Dikarenakan alokasi waktu belajar yang terbatas, memudahkan pelaksanaan pembelajaran, sehingga memudahkan peserta didik untuk belajar secara mandiri.
2. E-modul berbasis *flipbook* tentang teknik dasar *passing* dan *dribbling* bola basket ini dapat dioperasikan dengan menggunakan Personal Computer (PC), tablet, dan smartphone dengan koneksi *web* sehingga memudahkan dalam mengakses *web* itu dalam bentuk menggunakan interface atau *URL* (*Uniform Asset Locator*).
3. E-modul berbasis *flipbook* tentang teknik dasar *passing* dan *dribbling* bola basket ini dirancang dengan efek *flipbook* untuk mengesankan pembaca dan termasuk teks, gambar, sound, video dan kuis.

4. E-modul berbasis *flipbook* tentang Teknik Dasar *Passing* dan *Dribbling* pada Bola Basket untuk Kelas VIII dengan Petunjuk, Pendahuluan, Keterampilan Inti, Keterampilan Dasar, Tujuan Pembelajaran, Materi, Kuis, Pengembang Terdiri dari profil.

5. E-modul berbasis *flipbook* tentang teknik *passing* dan *dribbling* dasar untuk peserta didik kelas VIII SMP ini dikembangkan dengan *Canva*, *Microsoft Word*, *Kvisoft FlipBook Creator Professional*, *Google Formulir*.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Guru harus inovatif dan kreatif dalam melaksanakan proses pembelajaran agar peserta didik tetap tertarik dan berhasil dalam belajarnya. Oleh karena itu kemajuan dalam proses pembelajaran dibutuhkan oleh seorang guru untuk memiliki pemahaman dan pengetahuan yang memadai mengenai media dan model pembelajaran (Suwiwa, 2020). Hal ini memungkinkan peserta didik untuk lebih memahami materi pelajaran, meningkatkan minat dan aktivitas mereka, dan yang penting membuat kegiatan belajar mereka lebih bermakna. Hal ini menyenangkan bagi peserta didik sehingga dapat mencapai tujuan dari kegiatan pembelajaran yang dilakukan.

Pentingnya pengembangan e-modul berbasis *flipbook* dalam materi teknik dasar *passing* dan *dribbling* bola basket untuk peserta didik kelas VIII Sekolah Menengah pertama ini, diharapkan bisa membantu peserta didik ketika proses pembelajaran di sekolah ketika belajar secara mandiri. Peserta didik akan gampang tahu materi yang dipelajari lantaran dalam e-modul berbasis *flipbook* dalam materi teknik dasar *passing* dan *dribbling* bola basket untuk peserta didik

kelas VIII Sekolah Menengah pertama ini menyajikan tulisan, gambar, audio, video, & kuis yang dikemas sebagai satu kesatuan e-modul atau buku elektronika & dirancang menggunakan efek *flipbook*, sehingga membuat peserta didik tertarik untuk mempelajarinya. Penggunaan bahasa yang sederhana & materi yang dipaparkan pada e-modul ini juga sinkron menggunakan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, sehingga membantu peserta didik lebih gampang tahu & mengerti materi yang dipelajari. E-modul berbasis *flipbook* dalam materi teknik dasar *passing* dan *dribbling* untuk peserta didik kelas VIII Sekolah Menengah pertama ini jua memanfaatkan teknologi, sehingga mudah diakses oleh peserta didik menggunakan perangkat Personal Computer (PC), laptop & smartphone yang terhubung menggunakan koneksi internet dimana saja & kapan saja. Pengembangan produk e-modul berbasis *flipbook* dalam materi teknik dasar *passing* dan *dribbling* bola basket untuk peserta didik kelas VIII Sekolah Menengah pertama ini jua bisa dijadikan menjadi acuan bagi guru PJOK sebagai sumber belajar atau media pembelajaran dalam materi PJOK yang lainnya.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Dalam mengembangkan produk E-Modul berbasis *flipbook* tentang Teknik Dasar *passing* dan *dribbling* bola basket untuk peserta didik Kelas VIII SMP Negeri 1 Sawan dibuat asumsi dan kendala pengembangan sebagai berikut :

1. Asumsi Pengembangan

- a. Produk yang dikembangkan adalah e-modul berbasis *flipbook* tentang teknik dasar *passing* dan *dribbling* bola basket untuk peserta didik kelas VIII. Materi dan desain e-modul yang dikembangkan disesuaikan

dengan salah satu materi mata pelajaran PJOK Kelas VIII SMP yaitu bola basket, dan diselaraskan dengan keterampilan dasar dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

- b. Di dalam e-modul berbasis *flipbook* materi teknik dasar *passing* dan *dribbling* bola basket untuk peserta didik Kelas VIII SMP memiliki panduan pengguna untuk membantu peserta didik belajar menggunakan materi yang terdapat dalam modul ini.
- c. Dirancang sebagai sumber belajar bagi peserta didik untuk memahami materi mata pelajaran PJOK khususnya bola basket teknik dasar *passing* dan *dribbling* untuk kelas VIII SMP.
- d. E-modul berbasis *flipbook* tentang teknik dasar *passing* dan *dribbling* bola basket untuk peserta didik kelas VIII ini dapat digunakan pada perangkat teknologi apapun seperti komputer pribadi (PC), tablet atau ponsel pintar yang terhubung ke koneksi internet dan bisa memberikan nuansa baru pada proses pembelajaran dan menghindari kemonotonan yang menyebabkan peserta didik bosan saat belajar.
- e. Dengan adanya e-modul berbasis *flipbook* tentang Teknik Dasar *passing* dan *dribbling* bola basket akan membantu guru PJOK dalam mengajar peserta didik mengenai Teknik Dasar *passing* dan *dribbling* bola basket walaupun saat guru PJOK sedang berhalangan untuk hadir atau karena kurangnya alokasi waktu pertemuan untuk membahas materi *passing* dan *dribbling* bola basket.

- f. E-modul berbasis *flipbook* ini juga bermanfaat bagi guru PJOK yang tidak mampu mendemonstrasikan teknik dasar gerakan *passing* dan *dribbling* yang terdapat pada materi bola basket.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Pengembangan e-modul berbasis *flipbook* pada materi *passing* dan *dribbling* bola basket dikembangkan sesuai dengan situasi dan kondisi sekolah, sehingga produk ini hanya dikembangkan untuk peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 1 Sawan karakteristik yang sama.
- b. Produk yang dikembangkan adalah e-modul berbasis *flipbook* tentang teknik dasar *passing* dan *dribbling* bola basket pada peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Sawan yang digunakan sebagai bahan ajar PJOK khususnya landasan bagi peserta didik di kelas tersebut. Teknik dasar *passing* dan *dribbling* bola basket disesuaikan dengan Keterampilan dasar, indikator kemampuan, dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
- c. Pengembangan e-modul berbasis *flipbook* tentang teknik dasar *passing* dan *dribbling* bola basket untuk peserta didik SMP hanya bisa di akses dengan komputer pribadi (PC), laptop dan smartphone yang terhubung dengan internet dan juga harus memiliki alamat domain tautan atau Uniform Resource Locator (URL) agar bisa di akses melalui web.
- d. Pengembangan e-modul berbasis *flipbook* pada materi teknik dasar *passing* dan *dribbling* bola basket menggunakan model pengembangan ADDIE.

1.10 Definisi Istilah

Ada istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini agar tidak terjadi kesalahpahaman. Pengertian istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut :

1. *Research for development* (Penelitian Pengembangan) adalah suatu proses yang dilakukan untuk mengembangkan dan memvalidasi suatu produk pendidikan dan dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran guna mencapai tujuan dari kegiatan pembelajaran yang dilakukan saat ini.
2. E-modul adalah sumber belajar elektronik yang berisi informasi atau topik yang disajikan dalam bentuk teks, gambar, audio, video dan kuis, yang dapat dibuka atau dipelajari dengan menggunakan komputer pribadi (PC), laptop, smartphone dan perangkat yang terhubung ke Internet.
3. *Web (website)* atau yang biasa dikenal dengan "*Learning used on the Web*" adalah kumpulan halaman ke alamat domain atau link *URL (Uniform Resource Locator)* yang berisi informasi tertentu dan dapat diakses oleh banyak orang dengan menggunakan komputer pribadi (PC), laptop dan *smartphone* yang terhubung ke internet.
4. Materi bola basket merupakan salah satu materi yang ada pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK), salah satu cabang olahraganya yaitu bola basket yang menekankan pada unsur olahraga bola berkelompok yang terdiri dari dua tim yang terdiri dari lima orang masing-masing bersaing untuk mencetak poin dengan menempatkan bola di keranjang (*ring*) lawan. Bola basket dapat dimainkan di lapangan

terbuka, meskipun pertandingan profesional biasanya dimainkan di dalam ruangan.

5. Teknik dasar *passing* adalah cara tercepat dan paling efektif untuk memindahkan bola dari satu pemain ke pemain lain dan untuk memindahkan bola di sekitar lapangan. Sedangkan *dribbling* adalah teknik minggiring bola dengan memantulkan bola ke lantai lapangan dengan diiringi kaki dan tangan secara berirama dengan tujuan untuk menembus pertahanan lawan.

6. Peserta didik merupakan orang atau individu yang menempuh ilmu pengetahuan melalui proses belajar pada jalur, jenjang, dan jenis pendidikan tertentu sesuai dengan minat, bakat, dan kemampuannya, sehingga tujuan yang diharapkan dapat tercapai.

7. Model ADDIE merupakan model pengembangan yang memiliki lima tahapan dalam pengembangan suatu produk, yaitu *Analyze* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi) dan *Evaluation* (evaluasi).

