

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Untuk membekali generasi mendatang dengan lebih baik dalam memanfaatkan peluang yang ada di era global, pendidikan adalah prioritas. Untuk menyelenggarakan pendidikan yang unggul dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia, pendidikan harus diselenggarakan secara efektif. Interaksi antara guru dan siswa sangat penting dalam proses pendidikan (*Pane & Darwis Dasopang, 2017 : 350*). Kehadiran media mempunyai arti penting dalam proses pendidikan karena dapat membantu memperjelas materi yang masih belum jelas atau kurang dipahami oleh siswa, serta dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baik, motivasi, dan rangsangan dalam kegiatan pembelajaran (*Abdullah, 2017 : 36*).

Proses pembelajaran tidak mungkin dipisahkan dari media, teknik, dan hasil. Alat bantu belajar mengajar yang sering disebut media pembelajaran (*Teni Nurrita, 2018 : 174*). adalah instrumen yang meningkatkan kejelasan isi yang disampaikan dan efisiensi pencapaian tujuan pendidikan dan pembelajaran. Guru harus konsisten menunjukkan orisinalitas dan kreativitas dalam penciptaan materi pembelajaran untuk menjamin keberhasilan siswanya. Untuk membina proses belajar pada siswa, media dapat diartikan sebagai “segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dan dapat merangsang pikiran” (*Fatria & Listari, 2017 : 140*). Latihan sepak takraw dapat memanfaatkan media teknologi untuk latihan agar memperoleh potensi hasil yang terbaik. Olahraga adalah salah

satu jenis latihan fisik yang membantu orang tetap sehat dan membentuk otot. Olahraga mencakup semua aspek aktivitas fisik yang berada di bawah lingkup badan pengatur.

Siswa kehilangan minat belajar ketika perkuliahan membosankan, sehingga guru beralih ke media pembelajaran untuk membangkitkan kembali minatnya terhadap materi pelajaran. Kehadiran media mempunyai arti yang cukup besar dalam proses pendidikan karena media dapat menjelaskan konten yang masih belum dipahami sepenuhnya oleh siswa, dan terlebih lagi, media dapat membangkitkan keinginan dan minat positif, motivasi, dan rangsangan dalam kegiatan pembelajaran (*Abdullah, 2017: 36*).

Olahraga beregu, sepak takraw dimainkan dalam bentuk permainan dengan jaring, bola, dan lapangan (Semarayasa, 2010: 66). Pemain sepak takraw tidak diperbolehkan menggunakan tangannya kapan pun sepanjang pertandingan. Keterampilan dan bakat merupakan kebutuhan untuk sukses dalam sepak takraw. Memiliki bakat sepak takraw dasar sepak sila sangatlah penting. Dalam sepak bola Sila, bagian dalam kaki digunakan untuk menendang bola untuk menerimanya, mempertahankan permainannya, mengoperinya, dan bertahan dari serangan lawan.

Terlihat siswa SD Negeri 2 Pemaron sedang menikmati pengenalan sepak takraw. Dimana dasar-dasar sepak takraw diajarkan dan dipahami oleh siswa. Masih terdapat sebagian siswa yang belum menguasai dasar-dasar sepak takraw, termasuk teknik dasarnya. Masih banyak siswa yang belum mampu menyelesaikan permasalahan yang ditemuinya pada saat mempelajari keterampilan dasar sila dalam permainan sepak takraw, hal ini antara lain disebabkan oleh a) kurang memanfaatkan media pembelajaran secara optimal. yang mendukungnya; b) kurang

aktif memperkaya ilmu dengan berinisiatif mencari referensi melalui media lain; dan d) masih banyak siswa yang belum mengetahui cara memainkan permainan tersebut.

Peneliti tertarik untuk meneliti pengembangan media pembelajaran yang bertajuk *“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Android Pada Materi Olahraga Sepak Takraw Teknik Dasar Sila Sepak Bola untuk Siswa Sekolah Dasar Tahun 2023.”*

1.2 Identifikasi Masalah

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

1. Kesulitan peserta didik di kelas muncul karena kurangnya latar belakang pengetahuan mereka.
2. Peserta didik tidak sepenuhnya tau tentang dasar dasar materi olahraga sepak takraw.
3. Sekolah tidak memiliki media pembelajaran interaktif untuk pembelajaran olahraga sepak takraw.
4. 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

Para peneliti mungkin menyebutkan hal-hal berikut ini sebagai faktor pembatas penelitian:

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

Permasalahannya dapat dinyatakan sebagai berikut, mengingat konteks masalah, identifikasi, dan kendalanya:

1. Bagaimana keterampilan dasar bermain sepak bola siswa sekolah dasar dimasukkan ke dalam perancangan dan implementasi media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi olahraga sepak takraw?
2. Dalam olahraga sepak takraw, bagaimana reaksi ahli materi pelajaran, ahli media pembelajaran, dan ahli desain terhadap materi ajar metode sepak bola sila untuk siswa sekolah dasar?
3. Umpan balik seperti apa yang diperoleh konten teknik dasar sepak bola Sila dalam uji coba dan uji skala penuh aplikasi pembelajaran?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut, sehubungan dengan rumusan masalah tersebut di atas:

1. Merancang dan membuat media pembelajaran interaktif olahraga sepak takraw berbasis aplikasi; mengembangkan sumber daya untuk mengajarkan keterampilan dasar sepak bola dasar kepada anak-anak di sekolah dasar.
2. Untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi, perlu dilakukan karakterisasi reaksi ahli konten, ahli media pembelajaran, dan ahli desain terhadap materi pedagogi.
3. Reaksi siswa dalam berlatih teknik dasar sila permainan sepak takraw pada aplikasi yang dibangun akan dijabarkan melalui uji coba kelompok kecil dan kelompok besar.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

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

1. Manfaat Teoretis

Wawasan atau pengetahuan tentang pemanfaatan aplikasi pembelajaran pada pendidikan jasmani dan kesehatan dapat diperoleh dari penelitian ini, dan diharapkan produk pembelajaran khususnya dalam bentuk bahan ajar dapat memanfaatkan landasan teori tersebut. Oleh karena itu, prosedur pembuatan dan penggunaan sumber daya pembelajaran berbasis aplikasi dapat berfungsi sebagai landasan untuk eksperimen pendidikan.

2. Manfaat Praktis

3. Bagi Peneliti

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

4. Bagi Pendidikan

Temuan penelitian yang disajikan dalam bentuk media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi berpotensi mempengaruhi minat, rasa ingin tahu, dan motivasi siswa untuk membantu proses pembelajaran dan meningkatkan penyampaian konten.

5. Bagi Fakultas

Membantu guru memberi siswanya keunggulan dalam pasar kerja dengan membekali mereka dengan keterampilan yang dapat dipasarkan dan memberi mereka umpan balik tentang cara menjadikan kursus mereka lebih baik di masa depan.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi inovasi ini dituangkan dengan sangat rinci dalam bentuk kriteria kinerja. Berikut ini adalah beberapa persyaratan dalam pembuatan produk:

1. Untuk menarik perhatian siswa, media pendidikan menggabungkan berbagai elemen visual dan pendengaran, termasuk teks, gambar bergerak, dan musik.
2. Media pembelajaran yang dihasilkan dapat memenuhi persyaratan dasar-dasar sepak bola dalam permainan sepak takraw serta mempunyai tampilan yang

bagus dan menarik sehingga memenuhi syarat sebagai media pembelajaran yang berkualitas.

3. Siswa dapat menggunakan materi yang dibuat untuk Android sebagai alat pembelajaran interaktif baik di kelas maupun saat bekerja sendiri.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Implementasi dalam kurikulum sepak takraw di SD Negeri 2 Pamaron masih mengedepankan teori dibandingkan praktik, setidaknya dalam pengajaran dasar-dasar teknik sepak sila, dan tentunya belum ada media pembelajaran berbasis aplikasi Android yang dapat menggugah minat siswa. Oleh karena itu, diciptakanlah media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Teknologi pendidikan, sumber daya, dan infrastruktur yang dirancang untuk membantu siswa belajar.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Berikut beberapa anggapan yang dikemukakan oleh materi pembelajaran pada saat mengajarkan dasar-dasar sila sepak bola untuk permainan sepak takraw melalui aplikasi Android:

1. Media pembelajaran interaktif berbasis Android dapat membantu pembelajaran siswa, khususnya dengan konten yang berkaitan dengan pengembangan aktivitas.
2. Kegiatan pengajaran keterampilan dasar posisi sila sepak bola sepak takraw dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis android.

Ada kendala pengembangan yang harus diperhitungkan saat melakukan penelitian pengembangan. Penelitian ini mempunyai beberapa kelemahan desain, antara lain sebagai berikut:

1. Hanya dilakukan tes skala besar dan kecil terhadap materi pembelajaran yang dibuat.
2. Tujuan pembuatan materi pendidikan ini adalah untuk membantu siswa SD Negeri 2 Pamaran belajar lebih efektif.

1.10 Definisi Istilah

Kajian ini memberikan arahan lebih lanjut dengan mengajukan hipotesis yang terkait dan mendukung permasalahan yang ada. Berikut hipotesisnya:

1. Istilah “pengembangan” mengacu pada proses, teknik, dan aktivitas membuat sesuatu yang menghubungkan teori akademis dengan praktik di kelas.
2. Apa yang sekarang kita sebut “Media Pembelajaran” adalah kumpulan alat dan sumber daya yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan dan memfasilitasi pendidikan. Media pembelajaran bisa berupa bahan ajar cetak maupun non-cetak yang digunakan untuk membantu peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan.
3. Komputer, ponsel cerdas, atau tablet dapat menjalankan berbagai program atau aplikasi, yang masing-masing dirancang untuk tujuan tertentu. Aplikasi dapat digunakan untuk melakukan berbagai tugas, seperti menjelajahi internet, mengirim email, mengedit video, dan banyak lagi. Aplikasi juga dapat diunduh dan diinstal pada perangkat elektronik dari berbagai toko aplikasi, seperti *App Store* atau *Google PlayStore*.

4. Android adalah OS berbasis Linux yang digunakan di perangkat seluler seperti ponsel cerdas dan tablet. Platform Android memungkinkan pembuat aplikasi berkreasi tanpa batas.
5. Berdasarkan temuan validasi ahli materi pelajaran, ahli media pembelajaran, ahli desain pembelajaran, dan hasil uji coba siswa, dapat diidentifikasi serangkaian tindakan yang akan menjamin kelayakan produk. Kegiatan ini akan membahas pembelajaran produk, konten atau materi, keterampilan, dan elemen teknologi.

