



BAB I
PENDAHULUAN

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam pembangunan bangsa. Pendidikan yang mampu mendukung pembangunan yang akan datang adalah pendidikan yang mampu mengembangkan peserta didik, sehingga yang bersangkutan mampu menghadapi dan memecahkan berbagai macam problem dalam kehidupan yang dihadapinya (Muhammad, 2013). Sebagaimana yang tertuang di dalam UUD 1945 pasal 31 Ayat 1 yang menyebutkan bahwa: “setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan”. Didalam pelaksanaan pendidikan tentu saja tidak hanya mengedepankan penanaman semata melainkan penanaman karakter bangsa yang dimaksud juga telah diatur didalam undang undang negara Indonesia (Sujana, 2019). Pendidikan karakter dapat dilakukan bersamaan dengan kegiatan belajar mengajar yang diintegrasikan dalam setiap mata pelajaran termasuk pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan. Sebagai bagian dari proses pendidikan di tingkat pendidikan formal, mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) mempunyai peranan penting dalam mewujudkan upaya tersebut. Salah satu peranan penting dari mata pelajaran PJOK adalah mampu menginternalisasikan nilai afektif dalam setiap pengalaman belajar melalui aktivitas olahraga (Pradana, 2021). Dalam PJOK banyak terkandung nilai-nilai karakter seperti sportifitas, kejujuran, keberanian, kerja keras, pengendalian diri, tanggung jawab, kerjasama, keadilan, dan kebijaksanaan, menghargai lawan dan

sebagainya yang dapat diintegrasikan dalam aktivitas gerak atau berbagai bentuk permainan (Iqbal, 2021).

Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan merupakan salah satu bagian penting dari materi pelajaran di sekolah. Mata pelajaran ini bertujuan untuk meningkatkan kebugaran fisik, keterampilan gerak, keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial, stabilitas emosional, sampai prinsip pola hidup sehat melalui kegiatan (Agus & Bambang, 2021). Selain itu, mata pelajaran ini memiliki banyak manfaat kesehatan bagi para peserta didik, seperti meningkatkan kebugaran, membangun kepekaan sosial, meningkatkan kepribadian sosial, melatih kekuatan otot dan tulang, mengurangi stres, serta menurunkan risiko terkena penyakit. Hal tersebut, memiliki peran penting dalam pembentukan karakter peserta didik, yaitu kerjasama, kedisiplinan, serta keterampilan individu dan tim.

Pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan memiliki kepentingan yang relatif sama dengan program pendidikan lainnya dalam hal domain pembelajaran, yaitu sama-sama mengembangkan tiga domain utama: psikomotor, afektif, dan kognitif Agus (2020). Salah satu materi yang terdapat pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) adalah aktivitas permainan bola besar yakni permainan sepak bola dan sudah diajarkan pada jenjang sekolah. Sepak bola merupakan salah satu cabang olahraga yang paling banyak diminati penduduk dunia, tidak terkecuali di Indonesia. Dalam standar kompetensi, olahraga sepak bola merupakan olahraga yang menggabungkan berbagai keterampilan olahraga dalam permainan yang sederhana dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya. Permainan olahraga sepakbola setiap tim saling bersaing menguasai permainan agar dapat memenangkan pertandingan, pemain

juga dibekali dengan teknik permainan yang baik, salah satunya kemampuan Teknik dasar *passing* dan *control* (Kumbara, Muharom, & Nuzulia, 2021). Teknik dasar dalam permainan sepak bola, seperti *passing* (mengirim bola) dan *control* (mengendalikan bola) adalah salah satu teknik dasar permainan sepak bola yang mempengaruhi performa individu dan tim. Namun, sering mengalami kendala dalam pengajaran dan pembelajaran teknik ini di lingkungan pendidikan formal.

Berdasarkan hasil hasil survei analisis kebutuhan media pembelajaran pada materi sepak bola kepada 100 peserta didik kelas VII SMP Negeri 6 Singaraja, yang dilakukan melalui penyebaran angket atau kuesioner secara daring, ditemukan bahwa 100 orang siswa menggunakan *handphone* pribadi dan 88 siswa tertarik dengan media pembelajaran berbasis *e-modul* terkait teknik dasar *passing* dan *control* sepak bola sebab buku pelajaran yang kurang menarik dan sulit dibawa bepergian. Selain itu, tidak semua guru dapat membuat pelajaran menyenangkan sehingga peserta didik kurang termotivasi untuk berpartisipasi aktif dan menumbuhkan minat mereka untuk belajar. Pemaparan kondisi tersebut menunjukkan bahwa meningkatkan efektivitas proses pembelajaran sangat penting untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dengan demikian, upaya alternatif sangat dibutuhkan guna meningkatkan kualitas proses pembelajaran PJOK di SMP Negeri 6 Singaraja.

Saat ini, SMP Negeri 6 Singaraja menggunakan kurikulum MBKM dan menerima akreditasi A. SMP Negeri 6 Singaraja menawarkan program kelas yang beragam, termasuk Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) bagi peserta didiknya. Setiap peserta didik memiliki metode pembelajaran yang beragam dan proses pemahaman informasi. Peserta didik SMP, terutama siswa kelas VII

adalah generasi yang tumbuh berkembang dalam dunia digital, di mana mereka sering berinteraksi dengan teknologi. Sehingga metode pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi lebih sesuai untuk generasi digital saat ini. Penelitian Nadhif Alief Nurhadi (2021) yang menghasilkan *e-modul* sebagai bahan ajar pembelajaran *online* tentang materi bola besar sebagai sumber belajar yang efektif dan efisien dalam pembelajaran daring/*online*. Penelitian ini memuat hasil analisis validasi oleh ahli media dan materi yang menunjukkan bahwa produk telah dinilai dengan baik, yaitu ahli media mencapai skor 86% dan ahli materi mencapai skor 85%. Sedangkan, hasil penilaian kelayakan produk dari peserta didik dan guru mencapai skor 77% untuk uji skala kecil dan skor 89% untuk uji skala besar (Nurhadi, 2021). Penelitian oleh Fadhillah, Putra, & Amra, (2023) melakukan penelitian tentang pengamatan peneliti di Sekolah Menengah Pertama Angkasa Lanud Padang, terlihat keterbatasan media pembelajaran dan kurangnya minat belajar siswa untuk memahami materi yang sudah ada. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *e-modul* materi sepak bola peserta didik Sekolah Menengah Pertama. Dari hasil penelitian yang dilakukan di dapat bahwa validitas bahasa yang dikembangkan memiliki presentase 100%, Validitas media 86 %, validitas materi 94,3 % semua validitas yang telah di ujikan memiliki presentase sangat layak. Maka media pembelajaran E-Modul untuk materi sepakbola peserta didik Sekolah Menengah Pertama layak di gunakan (Fadhillah, Putra, & Amra, 2023). Penelitian oleh Alvin Dian Ardiansyah & Mochamad Ridwan, (2023) Penelitian ini bermaksud guna mengetahui ada maupun tidaknya pengaruh *E-modul* berbasis *flipbook* terhadap hasil belajar *passing* siswa pada permainan sepak bola di SMK Negeri 6 Buduran dan mengetahui seberapa

besar peningkatan hasil belajarnya. Hasil yang didapatkan pada penelitian ini menunjukkan pengaruh penerapan *e-modul* berbasis *flipbook* terhadap hasil belajar *passing* siswa pada permainan sepak bola maka dari itu bisa ditarik simpulan bahwasanya didapati pengaruh penerapan media *flipbook* terhadap hasil belajar *passing* siswa pada permainan sepak bola siswa (Alvin Dian Ardiansyah & Mochamad Ridwan, 2023).

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya, media pembelajaran berbasis *e-modul* adalah solusi yang efektif untuk membantu proses pembelajaran yang interaktif. *E-modul* ini memiliki kemampuan untuk menampilkan teks, animasi, audio, dan interaksi yang memungkinkan siswa berpartisipasi secara aktif dengan guru selama proses pembelajaran. Sehingga pengembangan media pembelajaran berbasis *e-modul* ini dapat meningkatkan pemahaman peserta didik tentang teknik dasar *passing* dan *control* dalam permainan sepak bola serta menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas terdapat beberapa identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya waktu pembelajaran untuk menyampaikan materi teknik *passing* dan *control* dalam permainan sepak bola dengan baik.
2. Kurangnya minat dan kemampuan pemahaman peserta didik terhadap materi teknik *passing* dan *control* dalam permainan sepak bola.
3. Keterbatasan inovasi tenaga pengajar dalam pembelajaran yang lebih inovatif untuk materi teknik *passing* dan *control* dalam permainan sepak bola

4. Kurangnya keterampilan guru dalam penggunaan teknologi untuk materi teknik *passing* dan *control* dalam permainan sepak bola.
5. Kurangnya media pembelajaran yang inovatif dan kreatif oleh guru untuk materi teknik *passing* dan *control* dalam permainan sepak bola, sehingga menurunnya minat dan motivasi dari peserta didik dalam proses pembelajaran.
6. Kurangnya pelatihan teknologi untuk guru agar dapat mengintegrasikan teknologi dan strategi pembelajaran interaktif ke dalam pengajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah yang ada dalam pengerjaan penelitian ini sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya terbatas pada pengembangan bahan ajar berbasis digital pada materi sepak bola.
2. Penelitian ini berfokus pada seluruh peserta didik kelas VII di SMP Negeri 6 Singaraja, Kecamatan Buleleng, Kabupaten Buleleng, Bali.
3. Media pembelajaran yang dikembangkan terbatas pada materi teknik dasar *passing* dan *control* sepak bola.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah tersebut, maka dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana rancangan pengembangan bahan ajar berbasis digital pada materi sepak bola untuk peserta didik kelas VII SMP Negeri 6 Singaraja?

2. Bagaimana validitas dari pengembangan bahan ajar berbasis digital pada materi sepak bola untuk peserta didik kelas VII SMP Negeri 6 Singaraja?
3. Bagaimana tanggapan peserta didik kelas VII di SMP Negeri 6 Singaraja terhadap pengembangan bahan ajar berbasis digital pada materi sepak bola ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk menghasilkan bahan ajar berbasis digital pada materi sepak bola untuk peserta didik kelas VII SMP Negeri 6 Singaraja.
2. Untuk mengetahui validitas dari pengembangan bahan ajar berbasis digital pada materi sepak bola untuk peserta didik kelas VII SMP Negeri 6 Singaraja.
3. Untuk mengetahui tanggapan peserta didik kelas VII di SMP Negeri 6 Singaraja terhadap pengembangan bahan ajar berbasis digital pada materi sepak bola.

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk merupakan uraian terperinci terkait persyaratan dan kinerja produk. Penelitian ini mengembangkan bahan ajar berbasis digital pada materi sepak bola untuk peserta didik kelas VII guna mempermudah mereka untuk memahami pembelajaran dan belajar secara mandiri. Adapun spesifikasi produk dalam pengembangan penelitian ini sebagai berikut:

1. Media pembelajaran berbasis *e-modul* tentang materi teknik dasar *passing* dan *control* dalam permainan sepak bola bagi peserta didik kelas VII, dirancang dengan menarik guna menumbuhkan minat dan motivasi belajar para peserta didik terkait materi olahraga sepak bola. Dengan harapan, *e-modul* ini dapat

menjadi pengganti peran guru dalam proses pembelajaran yang memiliki waktu terbatas dan memungkinkan peserta didik belajar secara mandiri.

2. *E-modul* tentang teknik dasar *passing* dan *control* dalam permainan sepak bola ini dapat dioperasikan menggunakan PC, laptop, dan *smartphone* yang terhubung melalui internet.
3. *E-modul* ini dapat menampilkan teks, animasi, audio, video, kuis, dan materi pembelajaran tentang teknik dasar *passing* dan *control* dalam permainan sepak bola. *E-modul* ini dirancang dengan efek *flipbook* untuk memberikan kesan menarik.
4. *E-modul* tentang teknik dasar *passing* dan *control* dalam permainan sepak bola ini, meliputi petunjuk penggunaan, pendahuluan, kompetensi inti, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, kuis, dan profil pengembang.
5. Dalam pengembangan media pembelajaran ini, menggunakan beberapa *software* sebagai penunjang pengembangan *e-modul*, meliputi *Canva*, *Microsoft Word*, *Wondershare Filmora 9*, *YouTube*, *Flip PDF Corporate Edition*, *Remove.bg*, *Google Form*, dan *Google Drive*.

1.7 Pentingnya Pengembangan

Sebagai guru, menjadi inovatif dan kreatif selama proses pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan minat dan hasil belajar para peserta didik. Untuk mencapai hal ini, guru harus memiliki kemampuan untuk menggunakan sumber belajar atau media yang mendukung pembelajaran, membantu peserta didik memahami topik, meningkatkan keterlibatan dan minat peserta didik, dan lebih penting lagi, meningkatkan partisipasi peserta didik. Oleh karena itu, sangat penting untuk membuat *e-modul* tentang teknik dasar *passing* dan *control* pada permainan

sepak bola bagi peserta didik kelas VII di SMP Negeri 6 Singaraja. *E-modul* ini bertujuan untuk membantu peserta didik belajar baik di sekolah maupun secara mandiri dengan menyajikan materi dengan cara yang jelas dan menggunakan bahasa yang mudah dipahami sesuai dengan tujuan pembelajaran. *E-modul* ini memungkinkan peserta didik mengaksesnya secara fleksibel dan mendukung pembelajaran yang lebih efektif dengan menggunakan teknologi modern.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Dalam proses pengembangan produk *E-modul* tentang teknik dasar *passing* dan *control* pada permainan sepak bola bagi peserta didik kelas VII di SMP Negeri 6 Singaraja, terdapat asumsi dan keterbatasan pengembangan sebagai berikut:

1. Asumsi Pengembangan

- a. Menurut H. Malik yang di kutip dari Mukarromah & Andriana, (2022) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk dapat menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan pada pembelajaran dalam melaksanakan kegiatan belajar dalam mencapai tujuan pada pembelajaran tertentu.
- b. Menurut Wulandari, Yogica, & Darussyamsu, (2021) Dalam e-modul, materi tersaji dalam bentuk teks, gambar-gambar serta dilengkapi dengan animasi dan video yang membuat siswa semakin mudah memahami materi yang diajarkan sehingga dengan adanya modul elektronik ini, proses pembelajaran hendaknya lebih berjalan dengan efektif dan efisien serta mendukung interaksi antara pedidik dengan peserta didik sehingga peserta

didik dapat memahami konsep pelajaran dan mengalami peningkatan hasil belajar.

- c. Pengembangan media pembelajaran berbasis *E-modul* tentang teknik dasar *passing* dan *control* pada permainan sepak bola bagi peserta didik kelas VII di SMP Negeri 6 Singaraja ini menggunakan PC, laptop, dan *smartphone* yang terhubung ke internet. Sehingga membantu para guru PJOK saat tidak dapat memberikan materi secara langsung atau memiliki keterbatasan waktu dan juga sebagai bahan referensi dalam proses pembelajaran untuk peserta didik agar tidak mudah bosan.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Pengembangan media pembelajaran berbasis *E-modul* ini hanya dibatasi untuk materi teknik dasar *passing* dan *control* dalam permainan sepak bola.
- b. Pengembangan media pembelajaran tentang teknik dasar *passing* dan *control* pada permainan sepak bola ini hanya dapat diakses melalui PC, laptop, dan *smartphone* yang terhubung ke internet.
- c. Penggunaan perangkat lunak yang kurang optimal yang dimiliki siswa ketika digunakan untuk membuka media pembelajaran berbasis *e-modul* ini, akan seringkali mengalami keterlambatan dan *lag*, sehingga menyulitkan pengguna dalam mengakses informasi pembelajaran secara efisien.

1.9 Definisi Istilah

Adapun definisi dari beberapa istilah yang digunakan dalam pengembangan penelitian ini untuk menghindari kesalahpahaman sebagai berikut:

1. Pengembangan penelitian adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi suatu produk pendidikan serta mendukung proses pembelajaran sehingga dapat mencapai tujuan kegiatan pembelajaran.
2. *E-modul* adalah buku, silabus, atau referensi elektronik yang menyajikan informasi berupa teks, animasi, audio, dan kuis. *E-modul* ini dapat diakses atau dipelajari melalui perangkat yang terhubung ke internet, seperti PC, laptop, atau *smartphone*.
3. Materi permainan sepak bola adalah salah satu materi yang terdapat pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) serta salah satu cabang olahraga bola besar yang mengutamakan pergerakan pemain, serangan, pertahanan, strategi dan komunikasi tim.
4. Peserta didik adalah seseorang atau individu yang memperoleh pengetahuan melalui proses pembelajaran pada jalur, jenjang, dan jenis pendidikan tertentu sesuai dengan minat, bakat, dan kemampuan mereka untuk mencapai cita-cita.
5. Model pembelajaran ADDIE adalah pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif. Model pembelajaran ADDIE memiliki lima tahapan pengembangan, meliputi *Analyze* (analisa), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implement* (Implementasi), dan *Evaluate* (evaluasi).