

BAB I

PENDAHULUAN

LATAR BELAKANG

Pendidikan adalah suatu kegiatan dalam rangka mempengaruhi peserta didik agar dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya, dan dapat menimbulkan perubahan positif dalam dirinya. Hal tersebut telah dirumuskan dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dalam pasal 1 yang menyebutkan:

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Di era pandemic proses belajar mengajar tentu sedang mengalami kendala. Hal ini diakibatkan oleh virus covid-19 yang terus menyebar dengan cepat. Oleh karena itu, proses belajar mengajar tidak dapat dilaksanakan secara langsung. Untuk mengatasi hal tersebut teknologi sangat berperan penting dalam proses belajar mengajar di era pandemi. Karena dengan adanya bantuan teknologi proses belajar mengajar dapat dilaksanakan secara daring. Pemilihan teknologi yang tepat dalam proses belajar mengajar akan memengaruhi minat dan hasil belajar peserta didik. Sehingga minat dan hasil belajar peserta didik dapat ditingkatkan dan terfasilitasi.

Pembelajaran di era sekarang berbeda pada tahun-tahun sebelumnya. Tenaga

pendidik dan dan peserta didik sekarang dituntut untuk belajar secara daring maupun luring . Apalagi matakuliah yang akan dipelajari yaitu mengenai bidang olahraga Bola Voly. Pembelajaran olahraga akan mengalami kendala apabila penggunaan media yang kurang tepat. Kegiatan olahraga kebanyakan melakukan kegiatan gerak fisik, sehingga perlu adanya media yang tepat untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik. Kurang adanya media pembelajaran yang dapat menunjang pembelajaran juga sangat berpengaruh terhadap minat dan hasil belajar peserta didik.

Perlu adanya media pembelajaran yang interaktif dan inovatif untuk menunjang hal tersebut. Dalam pembelajaran sebelumnya hanya menggunakan video-video tutorial, sehingga kurang efektif karena penyampaian materi hanya satu arah. Mahasiswa kurang berinteraksi terhadap materi yang ada pada media video tutorial tersebut. Penyajian materi pada media/konten pembelajaran seharusnya dapat membantu peserta didik untuk memahami dan ikut berinteraksi terhadap media yang dikembangkan.

Mata Kuliah Teori Praktek Pembelajaran Bola Voli dan Bola Voli Pasir merupakan salah satau mata kuliah yang dipelajari oleh mahasiswa program studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi. Pada mata perkuliahan tersebut mempelajari tentang sejarah, perkembangan, teknik dasar dan peraturan dalam pembelajaran Bola Voli.

Setelah melakukan wawancara dengan dosen pengampu mata kuliah tersebut, mengenai media yang digunakan dalam melakukan pembelajaran. Memperoleh hasil bahwa selama melakukan pembelajaran daring menggunakan media berupa video-video tutorial yang ada di internet dan beberapa video tutorial pembelajaran

yang dikembangkan sendiri. Menurut narasumber, media tersebut kurang mampu menunjang pembelajaran, karena beliau kesulitan mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Media yang dikembangkan kurang mampu membantu dalam mengetahui keterlibatan mahasiswa dalam mengikuti pembelajaran. Diharapkan ada media yang dapat menunjang hal tersebut, sehingga tingkat minat dan hasil belajar siswa dapat diketahui. Untuk mengatasi hal tersebut perlu dikembangkan sebuah media yang dapat membantu tenaga pendidik maupun peserta didik dalam menunjang pembelajaran. Selain itu peneliti juga mewawancarai mahasiswa yang mengambil mata perkuliahan Bola Voli, dan memperoleh hasil bahwa mahasiswa kurang mengerti dengan materi perkuliahan yang disampaikan melalui pembelajaran daring dan juga mempelajari video secara individu.

Perkembangan teknologi saat ini semakin berkembang pesat. Dalam berbagai aspek kehidupan teknologi kini menjadi bagian penting untuk menjadi alat bantu yang dapat memudahkan kehidupan umat manusia, salah satunya yaitu aspek pendidikan. Teknologi memerankan peran yang sangat penting untuk membantu segala aktifitas kita semua. Teknologi internet yang menjadi teknologi primadona saat ini juga mengambil peran penting dalam kehidupan kita sehari-hari. Banyak hal yang tidak bisa kita lakukan jika tidak terakses dengan internet. Pemanfaatan teknologi yang baik akan sangat membantu pekerjaan manusia dalam aspek pendidikan. Tujuan dari pendidikan bisa tercapai dengan adanya teknologi. Maka dari itu teknologi yang tepat diperlukan dalam membantu kemajuan pendidikan di Indonesia.

Penggunaan media pembelajaran interaktif tidak bisa dipungkiri lagi telah

menjadi suatu hal yang penting dalam proses pembelajaran. Seperti yang diungkapkan Maharani (2015:32) dalam *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies* bahwa pelaksanaan kegiatan pendidikan dan pengajaran makin menuntut lahirnya media-media pembelajaran yang bervariasi. Karena memang proses belajar merupakan proses internal dalam diri manusia maka guru bukanlah merupakan satu-satunya sumber belajar, namun merupakan salah satu komponen dari sumber belajar yang disebut orang. Di sinilah media pembelajaran menjadi penting. Munir (2013:110) mengemukakan bahwa: Multimedia adalah gabungan dari beberapa media yang meliputi gambar, video, teks, grafik, animasi, interaksi dan lain-lain yang sudah dikembangkan menjadi file digital untuk menyalurkan pesan kepada pengguna. Interaktif adalah komunikasi antara dua arah atau lebih dari elemen-elemen komunikasi. Maka, multimedia interaktif merupakan tampilan dari multimedia yang didesain agar tampilannya memenuhi kegunaannya untuk menyampaikan pesan dan memiliki interaktifitas kepada pengguna. Menurut Surjono (2017:41), multimedia pembelajaran interaktif adalah program pembelajaran kombinasi text, gambar, video, animasi dll, yang terpadu dengan bantuan komputer digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran dan pengguna dapat berinteraksi dengan program secara aktif. Melihat permasalahan diatas, maka peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline. Media Pembelajaran Interaktif berbasis Articulate Storyline diharapkan dapat membantu tenaga pendidik maupun peserta didik dalam pembelajaran sesuai tujuan pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline harus menggunakan metodologi yang tepat agar menghasilkan media pembelajaran

interaktif berbasis Articulate Storyline yang berkualitas. Media Pembelajaran Interaktif berbasis Articulate Storyline dapat menjadi pembangkit motivasi siswa dan keterlibatan terhadap kegiatan belajar peserta didik jika penggunaannya sesuai dan tepat. Selain sebagai penunjang pembelajaran peserta didik, media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline juga dapat bermanfaat sebagai media untuk menambah dan memperluas pengetahuan peserta didik, sehingga dapat membantu peserta didik untuk berpikir kritis mengenai informasi yang didapat. Media Pembelajaran Interaktif berbasis Articulate Storylane hasilnya berupa link html 5, sehingga mudah diakses oleh peserta didik dengan perangkat smartphone dan laptop/computer. Kemudahan akses media pembelajaran interaktif oleh peserta didik merupakan salah satu nilai tambah, karena peserta bisa mempelajari materi tersebut dimana saja dan kapan saja.

Salah satu solusi yang dapat peneliti tawarkan terkait dengan permasalahan yang ada adalah mengembangkan model pembelajaran Blended Learning. Model Pembelajaran Blended Learning adalah Metode pembelajaran yang memadukan pertemuan tatap muka dengan pembelajaran daring secara harmonis. Perpaduan antara pembelajaran konvensional di mana pendidik dan peserta didik bertemu langsung dengan pembelajaran secara daring yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja. Hal ini bertujuan agar peserta didik mampu memperoleh pengetahuan baik dalam keadaan tatap muka maupun daring, dan juga dapat membimbing peserta didik agar lebih aktif dan interaktif dalam pembelajaran untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis akan melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Berbasis Blended Learning

Pada Mata Kuliah Teori Praktek Pembelajaran Bola Voli dan Bola Voli Pasir di Program Studi Penjaskesrek Undiksha”.

1.1 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

1. Bagaimana rancangan dan implementasi Konten Pembelajaran Interaktif pada Mata Kuliah Teori Praktek Pembelajaran Bola Voli dan Bola Voli Pasir ?
2. Bagaimana respon pendidik dan peserta didik terhadap Konten Pembelajaran Interaktif pada Mata Kuliah Teori Praktek Pembelajaran Bola Voli dan Bola Voli Pasir?

1.2 TUJUAN PENELITIAN

Dari permasalahan yang dirumuskan diatas, berikut merupakan tujuan dari penelitian ini, yaitu sebagai berikut.:

1. Menghasilkan dan mengimplementasikan produk Konten Pembelajaran Interaktif pada Mata Kuliah Teori Praktek Pembelajaran Bola Voli dan Bola Voli Pasir.
2. Mengetahui respon pendidik dan peserta didik terhadap Konten Pembelajaran Interaktif pada Mata Kuliah Teori Praktek Pembelajaran Bola Voli dan Bola Voli Pasir.
- 3.

1.3 BATASAN MASALAH

Untuk menghindari terjadinya pelebaran masalah yang akan diuraikan, makaberikut merupakan batasan pembahasan pada penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Penelitian ini ditujukan untuk mengembangkan produk konten pembelajaraninteraktif berbantuan Articulate Storyline 3.
2. Konten pembelajaran interaktif ini berisikan materi, video tutorial, objek 3D,drag & drop interaction, dan evaluasi.
3. Konten pembelajaran interaktif ini dapat diakses menggunakan aplikasi penjelajah web.

1.4 MANFAAT PENELITIAN

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dan konsep baru dalamperkembangan ilmu pendidikan, pengetahuan dan teknologi. Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan acuan dan pertimbangan bagi peneliti selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi mahasiswa, produk konten pembelajaran interaktif ini diharapkandapat digunakan sebagai sarana belajar mandiri dan dapat menambah motivasi serta semangat belajar karena konten yang lebih menarik
- b. Bagi dosen, produk ini diharapkan mampu membantu dosen dalam menyampaikan materi teori maupun praktek, sehingga mudah dipahami mahasiswa.

- c. Bagi peneliti, Manfaat yang didapat adalah peneliti dapat mengimplementasikan ilmu yang diperoleh selama proses perkuliahan serta dapat menambah pengalaman mengenai proses pembelajaran di perkuliahan yang nantinya akan sangat berguna bagi peneliti sebagai calon tenagapendidik.

