

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) berkembang sangat pesat seiring tuntutan berbagai kebutuhan manusia. Kehidupan manusia yang sarat dengan kebutuhan informasi menimbulkan ketergantungan pada bidang TIK dalam memenuhinya. Salah satu kemajuan yang ditemukan yaitu android, android merupakan suatu *system* yang dioperasikan dan di rancang untuk memberikan pengalaman penggunaan berbagai fitur di perangkat seluler seperti *smartphone*, tablet, dan *computer* (Jazuli et al., 2017)). Hadirnya TIK mampu memepermudah berbagai aktivitas manusia seperti bidang bisnis, pelayanan Kesehatan, pekerjaan, kebutuhan sehari-hari, dan termasuk juga bidang pendidikan. Ariin (2008) mengatakan bahwa saat ini TIK tidak hanya sebagai alternatif teknologi, namun TIK menjadi *partner* yang tidak terpisahkan di berbagai bidang dalam meningkatkan proses kehidupan salah satunya adalah bidang Pendidikan.

Istilah Pendidikan pada dasarnya adalah usaha sadar dan terencam untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran yang menyenangkan agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahklak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan Masyarakat, pembelajaran merupakan suatu tindakan sadar diri seorang pendidik untuk membelajarkan para

peserta didiknya dalam rangka mencapai suatu tujuan yang di kendaki (Trianto 2009). Terdapat komponen-komponen dalam sistem pembelajaran yaitu meliputi pesan, orang (pendidik/peserta didik), media, peralatan, teknik, dan latar (Dwiyogo, 2013). Pendapat tersebut didukung oleh Sanjaya (2013) yang menyatakan bahwa pembelajaran merupakan sebuah sistem karena memiliki suatu tujuan yaitu membelajarkan para peserta didik. Dari pernyataan tersebut maka dapat dikatakan bahwa untuk mempelancar proses pembelajaran ada beberapa komponen atau alat yang diperlukan untuk menunjang atau membantu proses pembelajaran dengan kata lain mempermudah pendidik menyampaikan sebuah informasi dan mempermudah peserta didik menerima informasi yang disampaikan.

Salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran untuk mempermudah penyampaian informasi yaitu bahan ajar yang dapat digunakan oleh peserta didik. menjelaskan bahwa bahan ajar adalah seperangkat materi yang disusun secara sistematis yang dapat digunakan oleh peserta didik sehingga tercipta suatu kondisi yang memungkinkan peserta didik belajar dengan baik. Manfaat lain dari bahan ajar yaitu mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang di ajarkan meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik, maka dari itu bahan ajar yang di buat harus menarik dan di kemas dengan baik agar mampu menarik perhatian siswa untuk belajar. Namun kenyataannya penggunaan bahan ajar masih kurang pemanfaatnnya dalam proses pembelajaran, penggunaan bahan ajar masih kurang dalam proses pembelajaran dalam artian ada pendidik yang tidak menggunakan bahan ajar sama sekali dalam proses pembelajaran dan ada juga pendidik yang membuat atau menggunakan bahan ajar namun bahan ajar yang

digunakan belum maksimal atau belum interaktif dalam artian belum memberikan kemudahan bagi peserta didik menerima informasi.

Berdasarkan analisis kebutuhan yang telah disebarkan kepada mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha, prodi Pendidikan jasmani kesehatan dan Rekreasi, Berdasarkan analisis survey juga, pembelajaran tenis meja hanya baru menggunakan media Vidio dan *e-learning*, dengan kata lain pendidik sudah menyediakan bahan ajar dalam proses pembelajaran namun belum maksimal dalam membantu memahi materi pembelajaran karena media tersebut memiliki beberapa kekurangan contohnya tidak tersedia materi dalam bentuk tulisan yang bisa di baca langsung oleh peserta didik dan tidak terdapat kuis atau pertanyaan sebagai alat untuk evaluasi dari pembelajaran yang telah berlangsung. Jika media tersebut terus digunakan tentu tidak akan memaksimalkan pengetahuan yang didapat oleh peserta didik tentu hal tersebut akan berpengaruh pada kualitas lulusan yang diciptakan. Setiap materi yang diperoleh saat perkuliahan merupakan bekal bagi mahasiswa kedepannya Ketika menjadi pendidik terutama materi yang luas seperti tenis meja.

Hasil analisis menunjukkan bahwa mahasiswa memerlukan bahan ajar berbasis android, hal ini dilakukan karena semua mahasiswa memiliki prangkat yang berbasis android. kelebihan penggunaan android yaitu mudah dioperasikan sehingga banyak orang yang menggunakan android selain itu penggunaan android ini dirasa cocok diterapkan di dunia perkuliahan kaerena Sebagian besar mahasiswa telah memiliki smartpone untuk mengakases bahan ajar yang dibuat nantinya ada beberapa penelitian yang telah di lakukan yang menyatakan bahwa bahan ajar berbasis android memiliki manfaat yang bagus bagi peserta didik,

seperti penelitian yang dilakukan oleh Karisma (2020) Dimana hasil penelitiannya menyatakan bahwa pembelajaran berbasis android memberikan pengaruh yang lebih baik terhadap kemampuan siswa dalam menentukan struktur dan ciri kebahasaan teks prosedur (Kharisma, 2020). Selanjutnya penelitian dilakukan oleh Makur (2018) dimana hasil penelitiannya menyatakan bahwa kemampuan komunikasi matematis mahasiswa yang menggunakan bahan ajar berbasis android lebih tinggi dibandingkan dengan mahasiswa yang menggunakan bahan ajar konvensional (Makur et al., 2018) . Dan penelitian terakhir yang dilakukan oleh Fu'jiyat (2023) dengan hasil penelitiannya yang menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan bahan ajar *leaflet* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan berfikir kritis siswa pada materi program *linear* (Fu'jiya, 2023).

Berdasarkan hal tersebut maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Digital berbasis Android Pada Materi Teknik Push dalam Permainan Tenis Meja”

1.2 IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat di identifikasikan yang di paparkan penulis dalam penelitian yakni:

1. Masih kurangnya penggunaan media pembelajaran yang berbasis android khususnya materi tenis meja
2. Mahasiswa belum memaksimalkan prangkat pendukung seperti *handphone* dalam proses pembelajaran di karenakan belum tersedianya *platfrom* atau aplikasi khusus mengenai materi tenis meja

3. Masih terbatasnya media pembelajaran yaitu hanya berupa gambar dan video

1.3 PEMBATASAN MASALAH

Berdasarkan Identifikasi Masalah permasalahan dalam penelitian ini di Batasi pada pengembangan bahan ajar berbasis android pada materi teknik Push dalam permainan tenis meja. Dan bahan ajar di terapkan pada mahasiswa semester IV di prodi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi.

1.4 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan yang ada di atas, berikut rumusan masalahnya yaitu:

1. Bagaimana rancangan pengembangan bahan ajar digital berbasis android pada materi teknik Push dalam permainan tenis meja untuk mahasiswa prodi Penjaskesrek tahun akademik 2023/2024 yang dapat membantu dalam pembelajaran teknik Push tenis meja?
2. Bagaimana validasi produk terhadap pengembangan bahan ajar digital berbasis android pada materi teknik Push permainan tenis meja untuk mahasiswa prodi Penjaskesrek tahun akademik 2023/2024?
3. Bagaimana uji coba produk bahan ajar digital berbasis android pada materi Teknik Push tenis meja terhadap mahasiswa prodi Penjaskesrek tahun akademik 2023/2024?

1.5 TUJUAN PENGEMBANGAN

Berdasarkan rumusan masalah diatas, berikut tujuan yang ingin di capai:

1. Untuk menganalisis rancangan pengembangan bahan ajar digital berbasis android pada materi teknik Push dalam permainan tenis meja untuk mahasiswa prodi Penjaskesrek tahun akademik 2023/2024 yang dapat membantu dalam pembelajaran teknik Push tenis meja.
2. Untuk mengetahui validasi produk terhadap pengembangan bahan ajar digital berbasis android pada materi teknik Push permainan tenis meja untuk mahasiswa prodi Penjaskesrek tahun akademik 2023/2024.
3. Untuk mengetahui hasil uji coba produk bahan ajar digital berbasis android pada materi Teknik Push tenis meja terhadap mahasiswa prodi Penjaskesrek tahun akademik 2023/2024.

1.6 MANFAAT PENELITIAN

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis Penelitian ini dapat menunjang kelancaran dan kualitas pembelajaran agar lebih mudah dan mampu menarik minat dan semangat belajar mahasiswa selain itu penelitian ini dapat membantu dan mempermudah mahasiswa untuk memahami Teknik dasar Push dalam materi tenis meja selain itu dengan adanya pengembangan media ini akan mampu melibatkan mahasiswa dalam proses pembelajaran dengan harapan siswa secara sungguh-sungguh mempelajari materi yang terkandung di dalam bahan ajar.

2. Manfaat praktis

a. Bagi penulis

Memberikan pengalaman bagi penulis dalam melengkapi situasi dan

kondisi dalam proses pembelajaran dan menambah wawasan bagi penulis mengenai pengembangan bahan ajar digital berbasis android.

b. Bagi pendidik

Hasil penelitian berupa pengembangan bahan ajar digital berbasis android dapat di jadikan media yang aktif,

c. Bagi mahasiswa

Bahan ajar digital berbasis android ini pada Teknik dasar push dalam permainan tenis meja bermanfaat pada saat melakukan proses pembelajaran.

1.7 Spesifik Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk dalam penelitian pengembangan ini adalah, sebagai berikut:

1. Produk ini berupa bahan ajar berbasis android yang disediakan didalam aplikasi dengan kapasitas file tidak lebih dari 1 GB
2. Bahan ajar terdiri dari materi belajar, video yang berdurasi 4 menit dan kuis.
3. Vidio ini hadir dengan resolusi 1080p, suara jelas, dan tampilan visual menarik serta informatif.
4. Materi tutorial teknik Push dalam permainan tenis meja mencakup berbagai aspek dan konsep- konsep fundamental, yang didukung oleh penjelasan teks mendalam.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Dilihat dari proses perkuliahan mahasiswa prodi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Olahraga dan Kesehatan Universitas Pendidikan Ganesha pada Teknik dasar Push materi Tenis Meja, pelaksanaannya kurang baik dan juga masih melihat teori dan praktek di lapangan, dan belum ada media bahan ajar berbasis android untuk mendukung pembelajaran mahasiswa khususnya teknik Push pada materi Tenis Meja, sehingga pada proses pembelajaran pada mahasiswa Pendidikan jasmani Kesehatan dan rekreasi belum memiliki pemahaman yang benar mengenai Teknik Push pada materi Tenis Meja. Oleh karena itu media bahan ajar berbasis android ini dikembangkan untuk mengatasi keterbatasan yang terjadi pada mahasiswa Pendidikan jasmani Kesehatan dan rekreasi fakultas olahraga dan Kesehatan universitas Pendidikan Ganesha.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi yang digunakan dalam pengembangan bahan ajar digital berbasis android pada materi teknik Push dalam permainan tenis meja, yaitu:

1. Pengembangan bahan ajar digital berbasis android pada materi teknik Push dalam permainan tenis meja dapat membantu mahasiswa dalam pembelajaran teknik Push tenis meja di kampus
2. Pengembangan bahan ajar digital berbasis android pada materi teknik Push dalam permainan tenis meja dapat meningkatkan semangat, motivasi, dan minat dalam belajar teknik Push pada permainan tenis meja.

Pengembangan yang dilakukan berikut beberapa Batasan pengembangan dalam penelitian ini yaitu:

- a. Pengembangan bahan ajar digital berbasis aplikasi ini hanya berdasarkan kebutuhan dalam proses pembelajaran tenis meja pada materi teknik Push tenis meja untuk mahasiswa prodi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi tahun akademik 2023/2024
- b. Pengembangan bahan ajar ini hanya sebatas pada materi teknik Push tenis meja
- c. Pengembangan bahan ajar ini ditujukan untuk membantu proses pembelajaran mahasiswa prodi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi tahun akademik 2023/2024

1.10 Definisi Istilah

Sebagai pedoman lebih lanjut, dalam penelitian ini dikemukakan teori-teori yang berkaitan dan sekaligus merupakan pendukung dari masalah yang dibahas.

Teori-teori tersebut adalah sebagai berikut :

1. Pengembangan adalah proses, metode, dan tindakan untuk menghasilkan produk yang menjembatani kesenjangan antara penelitian dan praktik pendidikan.
2. Media Pembelajaran adalah segala bentuk dan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi guna menciptakan kondisi yang merangsang Mahasiswa untuk lebih mempelajari pengetahuan, keterampilan dan sikap baru.

3. Bahan ajar adalah seperangkat materi pelajaran yang mengacu pada kurikulum yang digunakan dalam rangka mencapai standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah ditentukan,
4. Video adalah teknologi yang menangkap, merekam, memproses, menyimpan, memindahkan dan merekonstruksi serangkaian gambar diam dengan menyajikan adegan bergerak secara elektronik.
5. Kelayakan adalah seperangkat tindakan yang meliputi aspek pembelajaran, aspek isi atau materi, aspek keterampilan, dan aspek teknis, dari hasil validasi isi, ahli media pembelajaran, ahli desain pembelajaran, dan ahli praktisi lapangan serta hasil uji coba produk dari peserta didik

