

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Era digital pada abad 21 ini menuntut berbagai macam keterampilan yang harus dimiliki oleh peserta didik seperti keterampilan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif dan komunikatif. Memasuki era digital seperti saat ini, pendidikan perlu menyesuaikan diri dengan perkembangan dan kemajuan teknologi, dimana potensi teknologi ini dapat menciptakan ruang belajar baru yang dibutuhkan untuk memperlancar kegiatan pembelajaran (Marta, 2019). Ruang belajar baru yang dapat diciptakan oleh kecanggihan teknologi harus dirancang berdasarkan kebutuhan pedagogis. Pemanfaatan teknologi dalam bidang pendidikan telah mampu mereformasi proses belajar mengajar. Selain itu, teknologi telah mampu menciptakan berbagai macam peluang individu untuk dapat belajar dan mengakses sumber belajar di luar sekolah (Motamedi, 2019). Keuntungan memanfaatkan teknologi adalah dapat memberikan lingkungan belajar mengajar yang dinamis. Sejalan dengan potensi penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran, guru dituntut untuk dapat mengintegrasikan teknologi dalam pengajaran dan mengganti metode tradisional mereka dengan alat dan fasilitas yang lebih modern.

Pada era maju seperti saat sekarang ini kita dapat mengakses berbagai bentuk informasi dengan cepat melalui media *digital*. Apalagi untuk mengakses media pembelajaran dibidang ilmu pendidikan. Salah satunya pada ilmu pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan. 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, kerampilan 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).

Dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan 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). Salah satu materi yang terdapat pada mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan adalah aktivitas permainan bola kecil yakni permainan Bulutangkis dan sudah diajarkan pada jenjang sekolah. Bulutangkis merupakan salah satu cabang olahraga yang paling populer dikalangan masyarakat dunia, tidak terkecuali di Indonesia. Dalam standar kompetensi, olahraga Bulutangkis merupakan olahraga yang menggabungkan berbagai keterampilan olahraga dalam permainan yang sederhana. Permainan olahraga Bulutangkis adalah permainan yang mengandalkan pikiran dan daya tahan, setiap tim yang beranggotakan satu orang (tunggal), dua orang (ganda) dan dua orang

campuran perempuan dan laki-laki (ganda campuran) saling bersaing menguasai permainan agar dapat memenangkan pertandingan, pemain juga dibekali dengan teknik permainan yang baik, salah satunya kemampuan teknik *servis*. Teknik dasar dalam permainan Bulutangkis, seperti *servis* adalah salah satu teknik dasar dalam Bulutangkis yang mempengaruhi performa individu dan tim. Namun, pada kenyataannya pembelajaran teknik dasar *servis* dalam permainan bulutangkis ini sering mengalami kendala dalam pengajaran dan pembelajarannya di lingkungan pendidikan formal, khususnya SMP Negeri 2 Sawan ini.

Dari hasil wawancara pada tanggal 12 November 2023 dengan Ibu Ni Made Yuliani, S.Pd beliau adalah guru mata pelajaran PJOK kelas VIII SMP Negeri 2 Sawan. Ditemukan bahwa pada mata pelajaran PJOK khususnya Bulutangkis wajib diajarkan di kelas VIII, namun pada kenyataannya materi tersebut disampaikan secara praktik langsung ke lapangan tanpa dibarengi dengan teori dan media yang mendukung. Sehingga peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami teknik dasar Servis pada permainan Bulutangkis yang disebabkan oleh beberapa faktor, yaitu; 1) Buku pelajaran yang terbatas untuk siswa dan sulit dibawa berpergian, 2) Kurangnya inovasi dalam pembelajaran agar lebih inovatif agar siswa tidak bosan dalam melakukan pembelajaran, 3) Belum adanya penggunaan bahan ajar digital di SMP Negeri 2 Sawan, sehingga peserta didik kurang termotivasi untuk berpartisipasi aktif dan menumbuhkan minat mereka untuk belajar dan hal tersebut juga berdampak pada rendahnya hasil belajar bulutangkis siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Sawan khususnya pada materi Servis bulutangkis. 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 2 Sawan.

Berdasarkan hasil survei analisis kebutuhan bahan ajar digital pada materi Bulutangkis kepada 70 peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Sawan, yang dilakukan melalui penyebaran angket atau kuesioner secara daring, ditemukan bahwa 70 orang siswa menggunakan *handphone* pribadi dan 60 siswa tertarik dengan bahan ajar digital *Flipbook* terkait teknik *Servis* Bulutangkis. Saat ini, SMP Negeri 2 Sawan menggunakan kurikulum MBKM. SMP Negeri 2 Sawan 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 VIII 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. Sebagian besar siswa telah memiliki *smartphone* untuk mengakses bahan ajar yang telah dibuat, nantinya ada beberapa penelitian yang telah dilakukan yang menyatakan bahwa bahan ajar digital berbasis *flipbook* memiliki manfaat yang bagus bagi peserta didik, seperti ;

Penelitian yang dilakukan oleh Agung Dian Putra (2023) yang menghasilkan bahan ajar *flipbook* digital untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran pada siswa sekolah dasar. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, didapatkan hasil sebanyak 92,68% siswa lulus standar KKM dari yang sebelumnya hanya sebesar 53,66%. Berdasarkan hasil pengisian kuisisioner yang telah dilakukan terhadap siswa, hasilnya menunjukkan bahwa media bahan ajar *flipbook* digital masuk ke kategori efektif dengan nilai rata-rata sebesar 65,12%. Kemudian berdasarkan hasil uji N-Gain yang telah dilakukan, diperoleh nilai rata-ratanya sebesar 0,57 yang

masuk ke dalam kategori sedang dan nilai persentase sebesar 57,21% yang menunjukkan bahwa *flipbook* digital cukup efektif terhadap pembelajaran.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Bernabas Wani (2022) yang menghasilkan pengembangan media pembelajaran *flipbook* pada materi *service backhand* tenis meja peserta didik PJKR STKIP Citra Bakti Ngada. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan (1) media pembelajaran pengembangan media pembelajaran *flipbook* pada materi *service backhand* tenis meja peserta didik PJKR STKIP Citra Bakti Ngada mendapatkan penilaian uji validasi ahli adalah sebesar 85,75%. (2) hasil pada validasi pengguna adalah nilai 81,95. (3) serta Keefektifan media pembelajaran *flipbook* pada materi *service backhand* tenis meja peserta didik PJKR Citra Bakti nilai yang diberikan adalah 79,50. Keimpulan dari penelitian ini adalah media *flipbook* pembelajaran pada materi *service backhand* tenis meja layak untuk dijadikan sebagai materi pembelajaran tenis meja pada peserta didik PJKR STKIP Citra Bakti.

Penelitian yang dilakukan oleh Rickadesti Ramadhana (2023) yang menghasilkan Pengembangan Buku Digital Pembelajaran Pendidikan Jasmani Materi Permainan Untuk Kelas VII Sekolah Menengah Pertama. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan diperoleh penelitian yang menghasilkan sebuah produk buku digital pembelajaran PJOK materi permainan bola basket, sepak bola dan bola voli untuk kelas VII SMP. Produk diuji oleh validator dan mendapat nilai 4,49 yang artinya sangat valid. Pada uji coba produk mendapat nilai 3,65 yang artinya sangat positif. Hasil uji coba pemakaian dengan uji pemakaian kepraktisan mendapat nilai 3,56 yang artinya sangat positif, serta pada uji coba pemakaian keefektifan dengan nilai pengetahuan dan keterampilan dapat dinyatakan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani materi permainan bola basket, sepak bola

dan bola voli kelas VII Sekolah Menengah Pertama.

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya, bahan ajar digital *Flipbook* adalah solusi yang efektif untuk membantu proses pembelajaran yang interaktif. *Flipbook* ini memiliki kemampuan untuk menampilkan teks, animasi, audio, dan interaksi yang memungkinkan siswa berpartisipasi secara aktif dengan guru selama proses pembelajaran. Sehingga pengembangan bahan ajar digital *Flipbook* ini dapat meningkatkan pemahaman peserta didik tentang teknik *servis* dalam permainan Bulutangkis serta menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang di atas dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. Tidak adanya penggunaan teknologi digital untuk materi teknik *servis* dalam permainan bulutangkis
2. Tidak adanya media pembelajaran yang inovatif dan kreatif oleh guru untuk materi teknik *servis* dalam permainan bulutangkis, sehingga kurangnya minat dan motivasi dari peserta didik dalam proses pembelajaran.
3. Tidak adanya bahan ajar digital yang dapat diakses oleh peserta didik untuk materi teknik *servis* dalam permainan bulutangkis
4. Terbatas buku pelajaran maupun bahan ajar yang digunakan peserta didik untuk melaksanakan pembelajaran

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, maka permasalahan hanya dibatasi pada pengembangan bahan ajar digital pada teknik *servis* bulutangkis untuk peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Sawan.

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 digital berbasis *flipbook* pada materi *servis* bulutangkis untuk peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Sawan?
2. Bagaimana validitas dari pengembangan bahan ajar digital berbasis *flipbook* pada materi *servis* bulutangkis untuk peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Sawan?
3. Bagaimana tanggapan peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 2 Sawan terhadap pengembangan bahan ajar digital berbasis *flipbook* pada materi *servis* Bulutangkis?

1.5 Tujuan Penelitian

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

1. Untuk mengetahui rancangan bahan ajar *digital* berbasis *flipbook* pada materi *servis* Bulutangkis untuk peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Sawan.
2. Untuk mengetahui validitas dari pengembangan bahan ajar *digital* berbasis *flipbook* pada materi *servis* Bulutangkis untuk peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Sawan.
3. Untuk mengetahui tanggapan peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 2 Sawan terhadap pengembangan bahan ajar *digital* berbasis *flipbook* pada materi *servis* Bulutangkis.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini baik secara teoritis dan praktis adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat serta dapat memberikan kontribusi dan sumbangsih teori kepada pembaca untuk meningkatkan kualitas pendidikan khususnya pada mata pelajaran PJOK.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi pihak – pihak sebagai berikut :

a) Bagi Peneliti

Memberikan pengalaman bagi peneliti dalam menghadapi situasi dan kondisi dalam proses pembelajaran dan menambah wawasan bagi peneliti mengenai pengembangan bahan ajar digital dalam proses pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik yang dituju.

b) Bagi Peserta Didik

1. Bahan ajar digital ini dapat menjadi salah satu pedoman pesertadidik dalam melakukan teknik dasar *servis* pada permainan Bulutangkis.
2. Bahan ajar digital ini dapat menambah wawasan peserta didik khususnya teknik dasar *servis* pada permainan Bulutangkis.
3. Bahan ajar digital ini dapat menambah motivasi peserta didik untuk belajar teknik dasar *servis* pada permainan Bulutangkis.

c) Bagi Guru

1. Menambah variasi penggunaan bahan ajar khususnya pada teknik dasar *servis* pada permainan Bulutangkis.

2. Mendapatkan motivasi untuk terus berkreasi dalam menginovasi pembelajaran sebagai wujud profesionalisme.
- d) Bagi sekolah
1. Membantu sekolah dalam meningkatkan pemberdayaankecakapan.
 2. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dan informasi kepada sekolah sehingga dapat dijadikan perbaikiakan dalam pelaksanaan kegiatan berolahraga.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

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

1. Bahan ajar digital berbasis *flipbook* tentang materi teknik *servis* dalam permainan Bulutangkis bagi peserta didik kelas VIII, dirancang dengan menarik guna menumbuhkan minat dan motivasi belajar para peserta didik terkait materi olahraga Bulutangkis. Dengan harapan, bahan ajar digital berbasis *flipbook* ini dapat menjadi pengganti peran guru dalam proses pembelajaran yang memiliki waktu terbatas dan memungkinkan peserta didik belajara secara mandiri.
2. Bahan ajar digital berbasis *flipbook* tentang materi teknik *servis* dalam permainan Bulutangkis ini dapat dioperasikan menggunakan PC, laptop,dan *smartphone* yang terhubung melalui internet.
3. *Flipbook* ini dapat menampilkan teks, animasi, audio, video, kuis, dan materi

pembelajaran tentang teknik *servis* dalam permainan Bulutangkis.

4. *Flipbook* tentang materi teknik *servis* dalam permainan Bulutangkis ini, meliputi petunjuk penggunaan, pendahuluan, kompetensi inti, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, kuis, dan profil pengembang.
5. Dalam pengembangan bahan ajar ini, menggunakan beberapa *software* sebagai penunjang pengembangan *Flipbook*, meliputi *Canva*, *Microsoft Word*, *Wondershare Filmora 9*, *YouTube*, *Flip PDF Corporate Edition*, *Remove.bg*, *Google Form*, dan *Google Drive*.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi pengembangan yang digunakan dalam pengembangan bahan ajar digital berbasis *flipbook* tentang materi teknik *servis* dalam permainan Bulutangkis bagi peserta didik kelas VIII yaitu:

1. Bahan ajar digital berbasis *flipbook* dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran pada khususnya materi aktivitas pengembangan.
2. Bahan ajar digital berbasis *flipbook* materi teknik dasar service pada permainan Bulutangkis.

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

1. Bahan ajar digital berbasis *flipbook* yang dikembangkan hanya uji coba pada peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Sawan berdasarkan Kondisinya yang ada. Karena produk ini ditunjukan untuk peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Sawan.
2. Bahan ajar digital berbasis *flipbook* ini dikembangkan untuk meningkatkan hasil belajar pesertadidik kelas VIII SMP Negeri 2 Sawan.

1.9 Definisi Istilah

Sebagai pedoman lebih lanjut, dalam penelitian ini dikemukakan teoriteori 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. Bahan ajar adalah perangkat ajar berupa materi pembelajaran untuk membahas satu pokok bahasan, dapat berupa cetak (artikel, komik, infografis) maupun noncetak (audio dan video). Bahan ajar dirancang untuk menjadi alat bantu dalam pembelajaran terkait topik atau materi tertentu.
3. *Flipbook* adalah suatu perangkat lunak yang dapat merubah filemenjadi format flash flipping book. *Flipbook* membuat buku digital menjadi mempunyai kemampuan untuk menjadi animasi flipping flash sehingga menarik yang membuat penggunanya merasakan interaktif terhadap buku digital tersebut.
4. 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 hasil uji coba produk dari mahapeserta didik.