

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Tenis meja yang dikenal juga dengan sebutan “pingpong” merupakan salah satu jenis olahraga yang memiliki tingkat keunikan dan ciri khas tersendiri. Dalam tenis meja, permainannya dimainkan dengan menggunakan meja sebagai lapangan yang dibatasi oleh jaring yang bagian tengahnya atau biasa disebut net. Bola tersebut terbuat dari seluloid, berukuran 40 mm dan berat 2,7 gram. Dalam permainan tenis meja, pemain menggunakan alat yang disebut bet untuk memukul bola masuk (Erlan et al., 2014). Tenis meja merupakan olahraga yang digemari di seluruh dunia, termasuk Indonesia. Tenis meja merupakan olahraga raket terpopuler di dunia dengan jumlah peserta terbanyak kedua (Irawan, 2019). Olahraga ini tidak hanya menyenangkan tetapi juga menawarkan berbagai manfaat bagi kesehatan fisik, koordinasi, dan keterampilan motorik. Untuk menjadi pemain tenis meja yang baik, seorang pemain harus menguasai teknik dasar yang meliputi pukulan, gerak kaki, gerakan tangan serta memahami dengan jelas konsep, strategi bermain dan pengetahuan tentang tenis meja.

Saat ini permainan tenis meja sangat diminati oleh berbagai kalangan salah satunya termasuk mahasiswa. Untuk menguasai teknik dasar tenis meja diperlukan latihan dan akses media belajar yang baik sehingga semakin meningkatkan minat serta ketertarikan untuk. Namun pada kenyatannya dalam

mempelajari permainan tenis meja mahasiswa menghadapi sebuah tantangan. Pertama, terbatasnya akses terhadap pelatihan formal, terutama bagi mereka yang tinggal di daerah terpencil atau tidak mempunyai waktu luang untuk mengikuti pelatihan secara langsung. Kedua, mempelajari keterampilan dasar dengan menggunakan metode tradisional, seperti membaca buku atau menonton video instruksional, tidak memberikan pengalaman interaktif sepenuhnya. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan Husna & Pinem (2011) bahwa media pembelajaran konvensional kurang menarik dan menjadi salah satu penyebab kurang optimalnya hasil belajar.

Perkembangan teknologi informasi telah memberikan dampak pada bidang pendidikan khususnya sistem pembelajaran dan pengelolaan kelas. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar (Tafonao, 2018). Penggunaan media yang semakin beragam memberikan tantangan bagi dosen dalam menjalankan perannya sebagai dosen di kampus untuk mencapai tujuan pembelajaran (Putra dkk, 2017). Penggunaan media yang beragam dapat memberikan peluang baru untuk meningkatkan interaksi dan partisipasi mahasiswa dalam proses pembelajaran. Namun, hal ini juga menuntut dosen untuk terus memperbarui pengetahuan dan keterampilannya agar dapat menggunakan teknologi secara efektif dalam proses pembelajaran digital dan menerapkan strategi pengajaran yang sesuai dengan era baru ini.

Perkembangan teknologi hingga saat ini semakin mengalami kemajuan. Perubahan ini terjadi juga pada aspek pendidikan terutama pada penggunaan

media pembelajaran (Hidayatullah et al, 2023). Di era digital saat ini, aplikasi mobile telah menjadi alat pembelajaran yang efektif dan populer. Aplikasi pembelajaran servis tenis meja berbasis Android mampu mengatasi tantangan yang dihadapi siswa dalam mata pelajaran servis tenis meja. Media pembelajaran berbasis Android memudahkan siswa dalam belajar mandiri. Melalui smartphone dapat dengan mudah mengakses materi pelajaran, kursus, dan bentuk pendidikan lainnya. Dengan menggunakan aplikasi ini, mahasiswa dapat belajar mandiri kapanpun, dan dimanapun.

Saat ini masih kurangnya aplikasi pembelajaran tenis meja komprehensif berbasis Android yang berfokus pada peningkatan pengetahuan dan keterampilan servis mahasiswa. Oleh karena itu, perlu dikembangkan suatu aplikasi pembelajaran tenis meja pada platform Android yang dapat membantu mahasiswa meningkatkan pemahaman konsep dan mengembangkan keterampilan teknik dasar secara efektif. Pengembangan materi pembelajaran dengan menggunakan teknologi multimedia interaktif sangat populer di kalangan mahasiswa karena materi pembelajaran tersebut membantu mereka memahami konsep dengan lebih mudah dan mendorong mahasiswa untuk lebih mudah memahami materi melalui animasi, variasi warna, video dan kuis (tapilow & setiawan, 2008). Berdasarkan hasil dari penelitian Setiawan, A. (2023), media berbasis Android ini memiliki keunggulan dalam kemampuannya untuk digunakan secara mandiri, baik di lingkungan sekolah maupun di luar sekolah. Kelebihan utamanya terletak pada kemudahan akses, karena media ini dapat dengan mudah diunduh melalui *Google Drive*. Dengan demikian, penggunaannya menjadi praktis dan dapat diakses melalui perangkat gadget atau computer. Saat ini, belum ada media atau

aplikasi mobile edukatif yang secara khusus membahas ragam cabang olahraga dalam ilmu pengetahuan, khususnya yang tersedia dalam platform Android. (Fauzi, A., Ismawan, F., & Djafar, H. I. 2020). Secara keseluruhan, media yang ada saat ini yang membahas olahraga masih terbilang kaku dan kurang diminati, terutama karena kurangnya akurasi data dan informasi yang disajikan. Melalui bantuan aplikasi mobile berbasis Android, seperti yang diungkapkan oleh Harahap (2015), ilmu pengetahuan mengenai olahraga dapat disajikan dengan cara yang lebih menarik dan dapat meningkatkan minat belajar dari berbagai kalangan. Dalam penelitian SP, A. T. P., Sukendro, dkk) dijelaskan bahwa inovasi dan metode pengajaran yang baru dan tepat dapat secara signifikan mendukung pemahaman siswa, sehingga siswa dapat mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh dalam kehidupan sehari-hari yang salah satu strateginya dengan menggunakan alat bantu belajar, yang sering disebut sebagai media.

Berdasarkan hal tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Teknik servis Permainan Tenis Meja Berbasis Android untuk Mahasiswa Prodi Penjaskesrek”.

1.2 Identifikasi Masalah

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

1. Terbatasnya bahan ajar digital berbasis android.
2. Media pembelajaran masih terbatas pada buku, teks, gambar, dan video tutorial

3. Terbatasnya perangkat pendukung seperti *handphone* dalam proses pembelajaran di karenakan belum tersedianya platform atau aplikasi khusus mengenai materi tenis meja
4. Bahan ajar cetak masih terbatas

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi permasalahan dalam penelitian ini di batasi pada pengembangan bahan ajar teknik servis berbasis android pada permainan tenis meja.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Bagaimanakah rancang bangun bahan ajar berbasis android pada teknik dasar servis dalam permainan tenis meja untuk mahasiswa Penjaskesrek 2023/2024 ?
2. Bagaimanakah validasi bahan ajar berbasis android pada teknik dasar servis dalam permainan tenis meja untuk mahasiswa Penjaskesrek 2023/2024 ?
3. Bagaimanakah uji coba bahan ajar berbasis android pada teknik dasar servis dalam permainan tenis meja untuk mahasiswa penjaskesrek 2023/2024 ?

1.5 Tujuan Penelitian

- 1 Untuk mendeskripsikan rancang bangun bahan ajar berbasis android pada teknik dasar servis dalam permainan tenis meja untuk mahasiswa Penjaskesrek.
- 2 Untuk mengetahui validitas bahan ajar berbasis android pada teknik dasar servis dalam permainan tenis meja untuk mahasiswa Penjaskesrek.
- 3 Untuk mengetahui hasil uji coba bahan ajar berbasis android pada teknik dasar servis dalam permainan tenis meja untuk mahasiswa Penjaskesrek.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

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

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 media pembelajaran berbasis android tutorial dalam proses pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik media yang dituju.

b) Bagi Peserta Didik

1. Media ini dapat menjadi salah satu pedoman peserta didik dalam melakukan teknik dasar servis pada permainan tenis meja
2. Media ini dapat menambah wawasan peserta didik khususnya teknik dasar servis pada permainan tenis meja.
3. Media ini dapat menambah motivasi mahasiswa untuk belajar teknik dasar servis pada mahasiswa.

c) Bagi dosen

1. Menambah variasi penggunaan media pembelajaran khususnya pada teknik dasar servis pada mahasiswa.
2. Mendapatkan motivasi untuk terus berkreasi dalam menginovasi pembelajaran sebagai wujud profesionalism.

d) Bagi kampus

1. Membantu kampus dalam meningkatkan pemberdayaan kecakapan.
2. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dan informasi kepada kampus sehingga dapat dijadikan perbaiki dalam pelaksanaan kegiatan berolahraga.

1.7 Spesifikasi produk yang di harapkan

Spesifikasi produk yang di harapkan dari pengembangan bahan ajar mengenai persyaratan kinerja. Spesifikasi produk dalam penelitian pengembangan ini yaitu:

1. Produk ini berupa bahan ajar berbentuk video tutorial yang sudah di sediakan dalam aplikasi dengan kapasitas file tidak lebih dari 1GB

2. Video yang di buat atau hadir dengan resolusi 1080p, suara jelas, dan tampilan visual menarik dan informatif.
3. Materi tutorial mengenai teknik servis tenis meja mencakup berbagai aspek dan konsep dasar, yang disertai dengan penjelasan teks yang mendalam.

1.8 Pentingnya pengembangan

Pengembangan materi ajar ini akan berfungsi secara optimal dan memberikan manfaat yang signifikan jika bahan ajar tersebut memiliki kualitas yang baik dalam kontennya, serta memberikan nilai positif kepada pengguna.

Signifikansinya penelitian pengembangan ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Sebagai alat bantu yang berguna bagi dosen, guru, dan peserta didik dalam proses pembelajaran tenis meja.
2. Mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang akan diajarkan oleh pengajar selama pembelajaran tenis meja.
3. Menjadikan pembelajaran lebih menarik dengan adanya bahan ajar digital berbasis android yang lengkap dengan teks dan video, sehingga peserta didik tidak mengalami kebosanan atau kejenuhan selama proses pembelajaran tenis meja.
4. Meningkatkan hasil belajar peserta didik karena adanya bahan ajar digital berbasis android yang digunakan dalam proses pembelajaran.

1.9 Asumsi dan keterbatasan pengembangan

Asumsi yang diterapkan dalam pengembangan media pembelajaran untuk aktivitas pengembangan teknik dasar servis dalam permainan tenis meja menggunakan video tutorial adalah sebagai berikut:

1. Dalam media pembelajaran video bahwa pemahaman yang kuat terhadap teknik dasar servis tenis meja merupakan fondasi yang krusial untuk kemajuan pemain dalam permainan. Dalam media pembelajaran video bahwa individu memiliki gaya pembelajaran yang berbeda-beda, dan oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran harus memperhitungkan variasi ini untuk meningkatkan daya serap mahasiswa terhadap pembelajaran tenis meja di kampus

Keterbatasan pengembangan yang digunakan untuk mempersempit cakupan penelitian pengembangan ini melibatkan beberapa batasan dalam penelitian, seperti berikut:

1. Pengembangan media ini bertujuan menciptakan pengalaman interaktif yang holistik, terutama dalam mensimulasikan respons bola yang beragam sesuai dengan berbagai teknik servis.
2. Pemain yang menghadapi keterbatasan dalam mengakses perangkat teknologi atau mengalami koneksi internet yang lambat mungkin menemui kendala ketika menggunakan media pembelajaran ini, sehingga dapat memengaruhi aksesibilitas dan pengalaman pengguna.

1.10 Definisi istilah

Berikut adalah definisi istilah dalam penelitian agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam pengertian penelitian ini:

1. Pengembangan merujuk pada serangkaian kegiatan belajar yang diadakan dalam periode waktu tertentu dengan tujuan untuk meningkatkan kemungkinan peningkatan kinerja.
2. Bahan ajar merupakan kumpulan materi pelajaran yang mengacu pada kurikulum yang digunakan untuk mencapai standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah ditetapkan.
3. Aplikasi Android memberikan platform terbuka bagi pengguna dan pengembang untuk menciptakan berbagai jenis aplikasi, termasuk dalam bidang pengetahuan, permainan, pendidikan, agama, dan sebagainya.
4. Video tutorial adalah presentasi visual yang disampaikan oleh seorang pengajar yang berisi pesan-pesan pembelajaran untuk membantu pemahaman suatu materi, berfungsi sebagai panduan atau sumber pengajaran bagi sekelompok kecil peserta didik.
5. Servis adalah Pertama-tama dalam permainan tenis meja adalah melakukan servis, yang juga berfungsi sebagai serangan pertama bagi pemain yang melakukannya. Servis yang sulit atau sulit diterima oleh lawan dapat menjadi senjata yang efektif untuk melancarkan serangan. Oleh karena itu, servis merupakan pukulan penting yang digunakan untuk menginisiasi permainan. Melalui latihan servis yang baik, atlet tenis meja dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam meraih kemenangan

dalam pertandingan. Meskipun pentingnya teknik lain, penting untuk menjalani latihan servis dengan penuh perhatian.

