

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu proses yang mengupayakan peserta didik dapat meningkatkan kompetensinya baik dari segi kognitif, sosial, dan emosional dalam suatu proses belajar mengajar dilakukan untuk mencapai suatu tujuan yang telah ditentukan dalam kelangsungan proses belajar mengajar yang akan memberikan interaksi dan komponen. dalam proses pembelajaran melibatkan interaksi antar peserta didik dengan guru maupun antara guru dan peserta didik. Dengan adanya interaksi ini diharapkan peserta didik dapat memperoleh pemahaman apa yang telah diberikan oleh guru selama proses belajar mengajar berlangsung.

Salah satu mata pelajaran yang terdapat disekolah yaitu pembelajaran PJOK, PJOK merupakan singkatan dari Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan yakni sebuah mata pelajaran yang di dalamnya mengutamakan ranah psikomotorik, tetapi tidak mengenyampingkan ranah kognitif, dan afektif. Di dalam pembelajaran PJOK terdapat suatu bidang pembelajaran yang sangat luas untuk meningkatkan aktivitas fisik, mental, serta emosional. Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan merupakan system pendidikan yang mengutamakan aktivitas jasmani, fisik, permainan dan olahraga yang dijadikan media untuk mencapai perkembangan yang menyeluruh terhadap individu (Darminto, 2017 : 2). Dalam mata pelajaran PJOK siswa dituntut untuk selalu aktif karena tujuan dari PJOK yaitu perkembangan yang optimal pada diri siswa. Salah satu materi

yang terdapat dalam mata pelajaran PJOK yaitu teknik dasar renang gaya bebas, renang gaya bebas atau sering dikenal dengan sebutan Crawl yaitu yang dilakukan dengan dua kali gerakan lengan dan dua kali gerakan kaki, kemudian teknik tersebut dikembangkan dengan ilmu baru yaitu komponen yang terdapat dalam renang gaya bebas yang ditinjau dari posisi tubuh, gerakan kaki, koordinasi gerakan kaki, pernafasan, dan gerakan tangan. Salah satu komponen dalam keberhasilan suatu proses pembelajaran PJOK yaitu dengan adanya bahan ajar yang memadai di sekolah. seiring dengan perkembangan jaman dengan kemajuan teknologi yang semakin pesat menawarkan banyak kemudahan untuk menyediakan bahan pembelajaran untuk peserta didik.

Dengan tersedianya bahan ajar yang memadai di sekolah tentunya akan sangat membantu proses kelangsungan proses belajar-mengajar di sekolah. Bahan pembelajaran memuat materi atau isi pembelajaran serta dapat mendukung kegiatan pembelajaran (Dewi et al., 2020). Bahan pembelajaran dapat dibagi menjadi beberapa kelompok yaitu, bahan ajar cetak dan bahan ajar non cetak. Bahan ajar cetak berupa modul, buku, lembar kerja peserta didik (LKPD), dan Modul Pembelajaran sedangkan bahan ajar non cetak dapat berupa display, audio, video, dan modul elektronik. Dalam proses pembelajaran penggunaan bahan ajar elektronik dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran serta dapat membuat peserta didik lebih aktif dan interaktif dalam melaksanakan kegiatan belajar-mengajar. Menurut Winarko dkk. Bahan ajar elektronik merupakan media pembelajaran yang berisi tentang materi, metode, batasan, dan metode penilaian yang dibuat secara berurutan untuk mencapai kemampuan peserta didik yang diharapkan. Dalam modul elektronik pembelajaran dikemas

secara untuh (Winarko et al.,2013). Peserta didik dapat belajar lebih aktif sesuai dengan kemampuannya secara mandiri. Seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat penggunaan bahan ajar digital sangat diperlukan untuk menungjang proses pembelajaran disekolah.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara penulis di SMA Negeri 4 Denpasar dalam proses pembelajaran PJOK khususnya pada materi renang gaya bebas dalam pelaksanaan pembelajaran renang peserta didik telah mempelajari dan mengenal pembelajaran renang namun masih ada beberapa peserta didik yang belum maksimal dalam pelaksanaan teknik dasar renang gaya bebas. Adapun beberapa faktor yang mempengaruhi hal tersebut yaitu a). Guru belum menggunakan bahan ajar yang berbasis teknologi dalam proses pembelajaran b). kurangnya bahan ajar yang mendukung dalam proses pembelajaran PJOK guru masih menggunakan metode ceramah dan demonstrasi yang membuat peserta didik merasa bosan ketika pembelajaran berlangsung. c) kurangnya keaktifan siswa dalam mencari referensi pembelajaran di media yang lain. d) masih banyak peserta didik yang belum mendengarkan dan mengamati teknik dasar renang gaya bebas yang dipaparkan oleh guru. e) masih banyak peserta didik yang belum bisa memecahkan masalah dalam pembelajaran renang gaya bebas.

Hasil Observasi dan wawancara juga menunjukan di SMA Negeri 4 Denpasar bahwa guru belum menggunakan bahan ajar yang berbasis digital dan masih menggunakan bahan ajar cetak seperti buku, dan modul ajar dan penggunaan metode pembelajaran dilapangan masih menggunakan metode ceramah dan demonstrasi sehingga peserta didik akan merasa bosan ketika proses pembelajaran berlangsung. untuk menungjang proses pembelajaran guru dan

peserta didik sangat memerlukan bahan ajar yang berbasis digital untuk menunjang kebutuhan dalam proses pembelajaran sehingga akan lebih interaktif dan inovatif dalam pelaksanaan proses pembelajaran di sekolah, selain itu guru sudah mengizinkan peserta didik untuk membawa handphone ke sekolah, sehingga bahan ajar digital ini akan lebih mudah diakses oleh peserta didik maupun oleh guru. salah satu bahan ajar digital yang dapat digunakan dan dapat diakses melalui handphone adalah bahan ajar digital berbasis Flipbook. penggunaan Flipbook dalam pembuatan bahan ajar digital menjadi solusi yang cerdas untuk menghasilkan suasana belajar yang menarik dan interaktif sehingga akan menunjang pemahaman materi oleh peserta didik. Penggunaan flipbook dalam mendesain sebuah bahan ajar dapat membantu guru dalam menyajikan bahan pembelajaran elektronik yang lebih menarik (Rusnilawati&Gustiana, 2018). Flipbook dapat menyajikan video, gambar, tulisan, animasi, dan sebagainya sehingga pembelajaran tidak monoton dan peserta didik lebih tertarik ketika proses pembelajaran berlangsung.

Bahan ajar digital dengan bantuan flipbook dapat digunakan sebagai media pembelajaran digital yang cocok untuk pembelajaran Pjok. Dengan fitur flipbook dalam proses mendesain bahan pembelajaran guru dapat menyisipkan audio, gambar, video dan animasi yang dapat meningkatkan minat peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar.

Penggunaan bahan ajar digital berbasis flipbook ini sangat praktis dan tidak seperti bahan ajar cetak yang sudah ada, Bahan ajar digital ini dapat diakses oleh guru maupun peserta didik kapan saja dan dimana saja karena dapat disajikan diberbagai perangkat seperti laptop, handphone, tablet, dan perangkat digital

lainnya. Pemilihan penggunaan bahan ajar digital ini juga dikuatkan oleh hasil penelitian sebelumnya diantaranya:

Penelitian Desi Rahmawati dengan judul penelitian “ Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Pada Materi Gerak Benda Di SMP” Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran pengembangan media pembelajaran Flipbook pada materi gerak benda di SMP, mendapatkan hasil yang sangat baik dimana dapat dilihat dari peningkatan hasil belajar peserta didik pada materi gerak benda, yang artinya media pembelajaran yang dikembangkan sudah sangat valid

Penelitian Husnul Khotimah dengan judul penelitian “ Pengaruh Media Pembelajaran *Flipbook* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS di SMK Negeri 2 Pangkep” Maka berdasarkan hasil analisis data, peneliti mengetahui bahwa terdapat peningkatan hasil belajar IPAS siswa setelah mempelajari IPAS menggunakan media *flipbook*. Ditunjukkan dari nilai rata-rata posttest yang lebih besar dari nilai pretest, dan terdapat peningkatan hasil belajar pada peserta didik pada mata pelajaran IPAS, Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *flipbook* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar kelas X TBKR 2 di SMK Negeri 2 Pangkep

Penelitian Intan Widyasari dengan judul penelitian “ Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flipbook Pada Materi Persamaan Linear Dua Variabel Di Kelas VIII SMP” dengan tingkat validitas yang di peroleh dari penilaian keseluruhan terhadap media tersebut yang diperoleh dari data keempat validator dengan kriteria sangat valid atau layak digunakan tanpa revisi.

Berdasarkan hasil pencarian (searching) di google scholar sangat sedikit ditemukannya penelitian tentang bahan ajar digital berbasis flipbook pada pembelajaran PJOK khususnya pada materi renang gaya bebas / front crawl, maka dari itu penulis tertarik melakukan penelitian pengembangan bahan ajar dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Flipbook Pada Materi Renang Gaya Bebas Pada Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 4 Denpasar”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran
2. Kurangnya bahan ajar yang mendukung dalam proses pembelajaran PJOK, guru masih menggunakan metode demonstrasi dan ceramah pada saat melaksanakan proses pembelajaran
3. Kurangnya keaktifan peserta didik dalam mencari referensi pembelajaran di media lain
4. Masih banyak peserta didik yang belum mendengarkan dan mengamati teknik dasar renang gaya bebas yang dipaparkan oleh guru
5. Masih banyak peserta didik yang belum bisa memecahkan masalah dalam pembelajaran renang gaya bebas.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas adapun pembatasan masalah pada penelitian ini terbatas untuk pengembangan bahan ajar digital dan dapat peneliti uraikan sebagai berikut Penelitian ini terbatas untuk pengembangan bahan ajar

digital berbasis flipbook pada pembelajaran PJOK khususnya pada materi renang gaya bebas di SMA Negeri 4 Denpasar

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah dapat dirumuskan masalah sebagai berikut

1. Bagaimanakah rancang bangun bahan ajar digital berbasis *flipbook* pada materi renang gaya bebas di SMA Negeri 4 Denpasar?.
2. Bagaimanakah validitas bahan ajar digital berbasis *flipbook* pada materi renang gaya bebas pada peserta didik kelas X di SMA N 4 Denpasar?.
3. Bagaimanakah kepraktisan bahan ajar digital berbasis *flipbook* pada materi renang gaya bebas pada peserta didik di SMA N 4 Denpasar.

1.5 Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan rancang bangun bahan ajar digital berbasis *flipbook* pada materi renang gaya bebas pada peserta didik di SMA Negeri 4 Denpasar
2. Untuk mengetahui validasi produk terhadap bahan ajar digital berbasis *flipbook* pada materi renang gaya bebas pada peserta didik kelas X SMA Negeri 4 Denpasar.
3. Untuk mengetahui kepraktisan bahan ajar digital berbasis *flipbook* pada materi renang gaya bebas pada peserta didik di SMA Negeri 4 Denpasar.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam penelitian pengembangan ini yaitu

1. Manfaat teoritis

Dalam penelitian ini diharapkan akan memberikan landasan teori dalam proses pembelajaran khususnya berupa bahan ajar digital berbasis flipbook pada pembelajaran PJOK Serta menambah pengetahuan terkait bahan ajar digital berbasis flipbook. Dengan demikian bahan ajar digital berbasis flipbook ini dapat dijadikan sebuah inovasi baru dalam melaksanakan proses pembelajaran.

2. Manfaat praktis

a. Bagi peneliti

Memberikan pengalaman bagi peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran disekolah yang nantinya akan menciptakan proses pembelajaran yang interaktif dan inovatif.

b. Bagi pendidik

hasil penelitian ini bisa dijadikan sebuah acuan jika ingin dikembangkan untuk mengembangkan minat dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran.

c. Bagi Pembaca

Hasil dari penelitian ini bisa dijadikan referensi agar kedepannya bisa mengembangkan dan membuat bahan ajar elektronik yang lainnya yang bermanfaat yang tentunya bisa diterapkan disekolah.

d. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat digunakan untuk membantu sekolah dalam meningkatkan bahan ajar yang interaktif dan inovatif, serta dijadikan evaluasi bagi sekolah untuk perbaikan proses pembelajaran di masa yang akan datang.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Bahan ajar digital berbasis *flipbook* yang memadukan video, gambar, dan teks
2. Tampilan dalam bahan ajar digital berbasis *flipbook* ini didesain semenarik mungkin untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.
3. Media bahan ajar digital berbasis *flipbook* ini dapat diakses menggunakan *handphone*, *laptop*, dan alat digital lainnya dimana saja dan kapanpun oleh guru dan peserta didik.
4. Dalam bahan ajar digital ini terdapat beberapa komponen yaitu sampul depan bahan ajar, tema bahan ajar, nama penyusun, daftar isi, glosarium, peta konsep, pendahuluan, kegiatan pembelajaran, penugasan, latihan soal, evaluasi dan sampul belakang.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Dilihat dari proses kegiatan belajar mengajar peserta didik kelas X di SMA Negeri 4 Denpasar pada mata pelajaran PJOK khususnya pada materi renang gaya bebas pada saat pelaksanaan pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah dan demonstrasi dan belum menggunakan bahan ajar digital yang berbasis *flipbook* sehingga mengurangi minat siswa dalam melaksanakan pembelajaran

PJOK, disisi lain peserta didik kurang minat mencari sumber pembelajaran untuk dijadikan materi tambahan saat belajar inilah salah satu penyebab menurunnya kemampuan peserta didik dalam pelajaran PJOK khususnya pada materi renang gaya bebas. Maka dari itu penggunaan media bahan ajar digital ini digunakan untuk mengatasi kurangnya media pembelajaran maupun sarana dan prasarana untuk mengatasi keterbatasan media bahan ajar untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam proses belajar mengajar.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan pengembangan dalam penelitian ini meliputi:

1. Asumsi Pengembangan

- a. Dengan bahan ajar digital berbasis *flipbook* ini dapat meningkatkan rasa ingin tau dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik
- b. Bahan ajar digital berbasis *flipbook* ini dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dengan materi renang gaya bebas
- c. Bahan ajar digital berbasis *flipbook* ini bisa diakses dimana saja dan kapan saja dengan menggunakan *handphone*,komputer,tablet dan alat digital lainnya
- d. Dalam bahan ajar digital terdapat beberapa komponen yaitu sampul depan bahan ajar, tema bahan ajar, nama penyusun, daftar isi, glosarium, peta konsep, pendahuluan, kegiatan pembelajaran, penugasan, latihan soal, evaluasi dan sampul belakang.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Bahan ajar digital berbasis *flipbook* ini hanya untuk mata pelajaran penjas khususnya pada materi renang gaya bebas dan di uji coba pada peserta didik Kelas X SMA N 4 Denpasar
- b. Produk pengembangan bahan ajar digital berbasis *flipbook* ini terdapat kompetensi yaitu teknik dasar renang gaya bebas.

1.10 Definisi istilah

Untuk menghindari kesalahan persepsi, maka dalam penelitian ini dipaparkan beberapa istilah dengan penelitian pengembangan ini, adapun beberapa definisi istilah yang digunakan sebagai berikut.

1. Pembelajaran PJOK

Pendidikan jasmani sendiri adalah program pendidikan yang memberikan pengaruh besar terhadap perubahan dan perkembangan peserta didik secara keseluruhan. Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan ditekankan guna meningkatkan perkembangan jasmani, perkembangan rohani, dan kemampuan gerak motorik yang sepadan

2. Bahan Ajar Digital

Bahan ajar digital merupakan bahan ajar yang berisi materi dan dimuat dalam bentuk digital yang berupa audio, audio visual, ataupun dapat berupa multimedia interaktif, mengacu pada bahan ajar sebelumnya, bahan ajar digital ini adalah bahan ajar yang berisi materi yang disusun secara runtut dan sistematis serta menampilkan kebutuhan dan kompetensi dari peserta didik yang diramu dalam media digital.

3. *Flipbook*

Flipbook merupakan sebuah perangkat software yang memiliki fungsi editing yang digunakan untuk menambah hyperlink, gambar, video, dan suara sebagai pendukung materi dan penambah objek multimedia pada halaman yang bisa dibolak-balikkan seperti buku asli.

4. Renang Gaya Bebas

Renang merupakan suatu aktifitas fisik yang dilakukan di dalam air yang dilakukan secara terencana dengan menggunakan teknik khusus. Renang gaya bebas merupakan gaya dalam olahraga renang yang paling tercepat dibandingkan dengan gaya yang lain.

