

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) bertujuan untuk memberikan kebebasan kepada perguruan tinggi dan dosen untuk menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan peserta didik, mengedepankan karakter, kreativitas, serta pengembangan potensi individu. Seiring dengan implementasi MBKM dan relevan dengan pembelajaran Abad 21 yang mengacu pada metode pendidikan yang menyiapkan peserta didik untuk menghadapi tantangan dan tuntutan dunia yang semakin kompleks dan terhubung. Dalam konteks ini, 6C adalah konsep keterampilan yang perlu dimiliki peserta didik agar dapat beradaptasi dan sukses di abad 21. 6C terdiri *critical thinking* (berpikir kritis), *creativity* (kreatifitas), *collaboration* (kolaborasi), *communication* (komunikasi), *computational skills* (keterampilan komputasi), dan *compassion* (empati). *Computational skills* merujuk pada kemampuan untuk menggunakan alat dan teknik komputasi (terutama yang berhubungan dengan teknologi digital) dalam menyelesaikan masalah, melakukan analisis, dan memproses informasi secara efisien. Keterampilan ini penting di era digital, karena membantu individu untuk beradaptasi dengan teknologi yang berkembang pesat dan menyelesaikan tugas-tugas kompleks. Perubahan dalam segala hal, tidak terkecuali bidang Pendidikan dapat dipengaruhi oleh Kemajuan teknologi. Kemampuan menggunakan teknologi saat ini juga berdampak pada kemampuan lulusan universitas. Salah satu strategi untuk mengatasi perubahan ini adalah dengan menumbuhkan keunggulan dan

mempersiapkan mahasiswa untuk beradaptasi dengan transformasi sosial-budaya, kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta perkembangan industri.

Menurut Donna, pendidikan diartikan sebagai 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 keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (Donna et al., 2021). Pendidikan memotivasi individu untuk meningkatkan kualitas diri, terutama di zaman modern ini, dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat. Perkembangan teknologi yang semakin maju ini telah mengantarkan pada masa transformasi di berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang Pendidikan (Mughtar et al., 2021).

Hasil pembelajaran dan kompetensi peserta didik saling bergantung dan saling menguatkan, sebagai fondasi dari proses pendidikan, khususnya desain kurikulum, harus terus dikembangkan agar tetap dinamis dalam kehidupan sehari-hari.

Kebijakan kurikulum merdeka belajar kampus merdeka ini adalah memberikan kesempatan untuk menjawab peluang, tantangan, dan tuntutan yang dihadapi perguruan tinggi saat ini, sehingga mampu menjadi lebih kreatif, produktif, adaptif, dan selaras dengan dinamika masyarakat, kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, industri, dan dunia kerja (Mailin, 2021). Kampus merdeka adalah model pembelajaran pendidikan tinggi yang otonom dan fleksibel, yang dirancang untuk menumbuhkan budaya belajar inovatif yang tidak membatasi dan selaras dengan kebutuhan peserta didik (D. S. S. Wati et al., 2023).

Berdasarkan pandangan ini, dapat dipahami bahwa proses pembelajaran dalam kurikulum merdeka belajar kampus merdeka merupakan perwujudan utama dari pendidikan yang berpusat pada peserta didik. Pembelajaran di Kampus Merdeka menawarkan tantangan dan peluang bagi pengembangan inovasi, kreativitas, kapasitas, kepribadian, dan kebutuhan peserta didik, sekaligus mengedepankan kemandirian dalam mencari dan memperoleh pengetahuan melalui pengalaman dan dinamika dunia nyata. Hal ini termasuk menangani kebutuhan keterampilan, masalah kehidupan nyata, interaksi sosial, kolaborasi, manajemen diri, ekspektasi kinerja, target, dan pencapaian. Melalui program merdeka belajar yang terstruktur dan dilaksanakan dengan baik, baik *hard skill* maupun *soft skill* peserta didik akan sangat berkembang.

Kurikulum merdeka belajar kampus merdeka memiliki ciri khas tersendiri salah satunya yaitu pemanfaatan TIK dalam pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, institusi pendidikan di Indonesia mulai bersaing memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam dunia pendidikan dengan mengembangkan infrastruktur perangkat keras, jaringan internet, mengakuisisi perangkat lunak, dan lain sebagainya. Upaya-upaya ini bertujuan untuk memenuhi permintaan akan metode pembelajaran yang lebih efektif dan efisien (Budiman, 2017).

Penerapan teknologi seperti media pembelajaran sering digunakan bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Menurut (Raja & Nagasubramani, 2018) dalam penelitiannya, ditemukan bahwa sekolah-sekolah di India melaporkan bahwa TIK memberikan manfaat dalam memudahkan peserta didik untuk memahami konsep materi. Proses pembelajaran di program studi

pendidikan jasmani, kesehatan dan rekreasi, jurusan pendidikan olahraga FOK Undiksha juga telah menerapkan TIK dalam proses pembelajarannya, meskipun penggunaan teknologi sebagai media masih belum sepenuhnya optimal. Ada kebutuhan bagi dosen untuk meningkatkan penguasaan sumber belajar dan kemampuan mereka untuk merancang dan mengembangkan dinamika baru dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, tuntutan untuk meningkatkan dan memenuhi berbagai kebutuhan sumber belajar menjadi aspek penting yang perlu mendapat perhatian serius.

Salah satu mata kuliah yang ada di program studi pendidikan jasmani, kesehatan dan rekreasi, jurusan pendidikan olahraga, FOK Undiksha yaitu mata kuliah TP. pembelajaran sepakbola. Mata kuliah ini wajib ditempuh dan dikuasai oleh peserta didik. Mata kuliah ini menganalisis dan mengkaji teknik dasar serta berupaya menyusun strategi dalam bermain sepakbola sehingga proses pembelajaran menjadi bermakna, aktif, efisien, dan efektif untuk mencapai hasil belajar mata kuliah TP. Pembelajaran sepakbola yang optimal. Mata kuliah TP. Pembelajaran sepakbola membahas tentang keterampilan dasar menggiring (*dribbling*), mengumpan (*passing*), menghentikan bola (*control*), menendang bola ke gawang (*shooting*), melempar bola (*throw-in*), menyundul (*heading*), menghalau (*sliding/tackling*), penjaga gawang (*goal keeper*) dan masih banyak keterampilan dasar lainnya.

Sepakbola adalah salah satu olahraga bola besar yang diajarkan pada mata kuliah TP. pembelajaran sepakbola yang dimainkan secara satu tim atau berkelompok, dengan masing-masing tim terdiri dari 11 orang pemain. Menurut penelitian Stephani, pemilihan cabang olahraga untuk digunakan dalam kegiatan

pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan (PJOK) didasarkan pada karakteristik permainan beregu, yang memungkinkan terwujudnya situasi permainan yang kompleks dan memerlukan pengambilan keputusan yang cepat dan sesuai (Stephani, 2017). Berikut karakteristik pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dengan permainan berkelompok adalah mata kuliah teori praktik (TP) pembelajaran sepakbola. Dengan demikian, untuk menguasai mata kuliah TP. pembelajaran sepakbola tersebut dosen harus mampu menerapkan baik model pembelajaran, strategi pembelajaran, pendekatan serta media pembelajaran sehingga akan berdampak pada hasil belajar yang diperoleh oleh peserta didik.

Hasil belajar merupakan pengalaman yang didapatkan peserta didik dalam ranah sikap dan partisipasi, tugas, kognitif, afektif, dan psikomotorik. Sedangkan Gagne menyatakan bahwa hasil belajar adalah sebuah hasil perubahan yang terdiri dari keterampilan intelektual, kemampuan, informasi verbal, strategi psikomotor, keterampilan motorik, sikap, dan nilai. Ini berarti hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terdiri dari beberapa aspek, seperti sikap, kemampuan, keterampilan dan strategi psikomotor. Hasil belajar peserta didik adalah sebuah acuan yang digunakan untuk mengetahui tingkat pemahaman dan kemampuan peserta didik dalam pembelajaran. Hasil belajar peserta didik dapat dikatakan sebagai nilai atau hasil yang diperoleh peserta didik setelah mendapatkan suatu proses belajar dalam beberapa waktu tertentu.

Ada beberapa faktor, baik internal maupun eksternal, yang dapat mempengaruhi rendahnya hasil belajar. Faktor internal meliputi perilaku awal atau kemampuan awal peserta didik dalam memahami dan menerapkan konsep-

konsep dalam mata kuliah TP. pembelajaran sepakbola, serta latar belakang pendidikan mereka, apakah dari sekolah menengah atau sekolah kejuruan, institusi negeri atau swasta, dan lokasi sekolah, yang semuanya secara signifikan mempengaruhi hasil. Selain itu, sikap peserta didik terhadap mata kuliah TP. pembelajaran sepakbola pendekatan mereka terhadap pembelajaran juga berperan. Faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar dapat mencakup kemampuan dosen dalam memfasilitasi proses pembelajaran mata kuliah TP. pembelajaran sepakbola, ketersediaan fasilitas pendukung, alokasi waktu yang disediakan, dan media yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan dari pengumpulan dokumentasi, proses pembelajaran mata kuliah TP. pembelajaran sepakbola dilakukan dengan mengidentifikasi permasalahan terkait rendahnya hasil belajar. Beberapa identifikasi permasalahan rendahnya hasil belajar TP. pembelajaran sepakbola salah satunya disebabkan karena beberapa peserta didik menghadapi keterbatasan dalam hal akses terhadap sumber belajar yang berkualitas, seperti media, internet, atau fasilitas pendidikan lainnya. Media yang dalam konteks pendidikan merujuk pada segala alat, bahan, atau perangkat yang digunakan untuk menyampaikan informasi, materi pembelajaran, dan mendukung proses pembelajaran. Media dapat digunakan untuk membantu peserta didik memahami konsep-konsep yang diajarkan dengan cara yang lebih menarik, efektif, dan mudah dipahami. Hal ini juga didukung dari hasil angket yang disebarkan menunjukkan bahwa 81,3% dosen masih belum menggunakan multimedia interaktif, serta 18,7% sudah menggunakannya. Disamping itu peserta didik kebanyakan hanya menunggu informasi dari dosen dan menjadikan dosen sebagai satu-satunya referensi utama

dalam memperoleh pengetahuan. Hal ini berakibat pada pemahaman materi yang disampaikan oleh dosen tidak maksimal oleh peserta didik.

Berdasarkan hasil kuesioner pada peserta didik yang mengambil mata kuliah TP. Pembelajaran sepakbola tahun 2024 menunjukkan bahwa 84,6% materi yang diberikan oleh dosen sangat jelas, 78,8% menjawab tugas yang diberikan oleh dosen sangat bermanfaat, 69,2% sangat menyukai strategi pembelajaran yang digunakan oleh dosen, 71,2% sangat menyukai media yang digunakan oleh dosen dalam mengajar, 75% menganggap evaluasi yang diberikan oleh dosen sangat tepat, 42,3% peserta didik yang sangat memiliki koneksi internet dan 53,8% memiliki koneksi internet, 26,9 % sangat memiliki dan 59,6% memiliki perangkat komputer pribadi akan tetapi 32,7% dapat mengakses koneksi internet dengan sangat baik dan 61,5% baik. Selain dari hasil kuesioner, beberapa faktor lain yang di temukan peneliti menunjukkan bahwa belum adanya media belajar yang di rancang khusus untuk mata kuliah TP. Pembelajaran sepakbola di program studi pendidikan jasmani kesehatan dan rekreasi, jurusan pendidikan olahraga, fakultas olahraga dan kesehatan Undiksha. Selain itu, proses pembelajaran yang melibatkan kelompok peserta didik yang beragam dengan kemampuan yang berbeda-beda juga menjadi tantangan tersendiri bagi para dosen untuk merancang media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan masing-masing peserta didik.

Kemungkinan dan indikator yang diuraikan di atas menunjukan meningkatnya kebutuhan akan inovasi dan pembaharuan dalam metode pembelajaran yang dapat menawarkan solusi yang efektif untuk mengatasi tantangan pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran memainkan peran penting dalam mencapai keberhasilan dalam pendidikan. Lingkungan

pembelajaran multimedia interaktif diyakini dapat meningkatkan proses pembelajaran dengan melibatkan peserta didik dan mendorong proses kognitif yang lebih dalam, yang pada akhirnya membantu mereka membangun pengetahuan baru (Kalyuga, 2012). Beberapa solusi yang mungkin dilakukan antara lain: 1) dosen mengadopsi media, strategi, dan model pembelajaran yang lebih beragam dan menarik untuk meningkatkan hasil pembelajaran; 2) mahasiswa mendedikasikan lebih banyak waktu untuk belajar mandiri dengan memanfaatkan teknologi yang sedang berkembang; dan 3) universitas menyediakan fasilitas yang memadai untuk mendukung proses pembelajaran.

Alternatif lain yang dapat diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik adalah dengan merancang media pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21, serta disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Pemanfaatan teknologi digital yang terus berkembang saat ini dapat menjadi solusi untuk menciptakan media pembelajaran yang lebih relevan. Salah satu bentuk media digital interaktif yang efektif digunakan dalam pembelajaran sepak bola adalah multimedia interaktif. Multimedia interaktif merupakan salah satu media pembelajaran yang memakai alat bantu teknologi pada proses pengembangan pembuatannya. Multimedia interaktif adalah jenis media pembelajaran yang dikembangkan dengan memanfaatkan teknologi sebagai alat bantu dalam proses pembuatannya. Multimedia sendiri merujuk pada produk yang dihasilkan dari perkembangan teknologi digital. Secara khusus, multimedia interaktif mengacu pada sistem komputer yang memanfaatkan perangkat keras dan perangkat lunak untuk mengintegrasikan berbagai elemen seperti gambar, video, animasi, suara, teks, fotografi, grafik dan data, yang semuanya

dikendalikan oleh program komputer (Arina et al., 2020). Secara umum, multimedia mampu menyampaikan pesan atau informasi dalam bentuk kombinasi berbagai elemen, seperti teks, grafik, video, audio dan animasi secara bersamaan. (Egok & Hajani, 2018). Oleh karena itu, pengembangan multimedia interaktif menjadi penting untuk mendukung proses pembelajaran yang sedang berlangsung.

Multimedia interaktif yang dikembangkan akan menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator* yang dapat digunakan untuk menggabungkan dan mensinergikan semua media yang terdiri dari teks, gambar, grafik, audio, video, animasi dan interaktivitas sehingga peserta didik tidak hanya memperhatikan media atau objek saja, melainkan juga di tuntut untuk berinteraksi selama mengikuti pembelajaran. SAC merupakan singkatan dari *Smart Apps Creator*. SAC adalah salah satu *platform* untuk membuat sebuah aplikasi pembelajaran berbasis android tanpa melalui proses kodingan atau tanpa kode pemrograman yang sangat rumit, namun aplikasi ini dapat menghasilkan beberapa output produk dalam bentuk HTML5 dan exe. Penggunaan aplikasi SAC ini membantu para pendidik untuk membuat sesuatu cara belajar yang menarik dan juga efektif saat digunakan pada jam belajar berlangsung bahkan dapat digunakan tanpa bantuan internet sekalipun. Dengan penggunaan multimedia interaktif berbasis SAC diharapkan terjadi perubahan pada proses pembelajaran. Multimedia interaktif sebagai bagian dari teknologi memiliki banyak manfaat dalam proses belajar, yaitu digunakan untuk mendukung penyajian pengajaran dan sebagai sumber belajar. Selain itu multimedia interaktif juga digunakan sebagai alat menyimpan dan menyampaikan pesan kepada peserta didik.

Penggunaan multimedia interaktif pada proses pembelajaran diterapkan untuk melengkapi dan membantu dosen dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Hal ini di dukung dari hasil penelitian yang dilakukan Sutrisni, dkk bahwa efektivitas permainan budiran berbasis android berbantuan aplikasi SAC 3 untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik termasuk ke dalam kategori efektif. Demikian juga penelitian dari Muzakkir, dkk memperoleh hasil bahwa efektivitas multimedia interaktif berbasis *smartphone* untuk pembelajaran matematika dengan tatap muka terbatas termasuk ke dalam kategori efektif (Muzakkir et al., 2022). Berdasarkan hal tersebut maka pembelajaran dengan menggunakan media berbasis TIK akan terjadi interaksi antara peserta didik dengan media, peserta didik dengan dosen serta peserta didik dengan peserta didik lainnya sehingga akan tercapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Seiring dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan akan sumber belajar yang relevan, media berkembang menjadi multimedia interaktif yang lebih menarik bagi peserta didik.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Leow & Neo, 2014) menunjukkan bahwa multimedia mampu menyajikan informasi secara rinci. Elemen-elemen multimedia, seperti video dan grafik bergerak, membantu peserta didik memperoleh informasi yang lebih realistik dan mendetail. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan multimedia interaktif memotivasi peserta didik untuk belajar dan meningkatkan hasil belajar mereka. Oleh karena itu, peneliti merekomendasikan pengembangan model pembelajaran serupa dengan konten yang lebih kreatif untuk mendukung lingkungan belajar yang berpusat pada peserta didik. Selain itu, penelitian mengenai pengembangan multimedia

courseware di Ghanaian School, Winneba, Ghana, menyimpulkan bahwa multimedia sangat penting dalam membantu pendidik menyampaikan materi pelajaran dengan lebih efektif, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai (Teye et al., 2020). Media pembelajaran permainan sepakbola yang dikembangkan memiliki akurasi yang tinggi, daya pikat, kesesuaian, kemudahan, kejelasan dan efektif dalam penggunaannya (Irfani & Kurniawan, 2022). Media pembelajaran interaktif Penjaskes dianggap valid dan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas (Setiawan, 2024). Terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan berpikir kritis dengan menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran pada materi jenis-jenis pekerjaan siswa kelas IV SDN Baturono (Illahi et al., 2018). Biffi & Woodbury menunjukkan bahwa kepuasan, pengetahuan, dan kinerja peserta didik lebih tinggi, dengan pembelajaran menggunakan multimedia interaktif (Biffi & Woodbury, 2019). Al-Ajmi & Aljazzaf (2020) menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif memberikan persepsi yang positif dalam pembelajaran bahasa Inggris.

Berdasarkan beberapa kajian tersebut, salah satu langkah yang dilakukan untuk mendukung dan meningkatkan proses pembelajaran mata kuliah TP. Pembelajaran Sepakbola pada program studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Jurusan Pendidikan Olahraga, Fakultas Olahraga dan Kesehatan Undiksha, adalah dengan mengembangkan serta mengujicobakan multimedia interaktif. Media ini dirancang agar dapat digunakan oleh dosen dalam proses pembelajaran di kelas atau lapangan, sekaligus memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri. Keunggulan multimedia interaktif terletak pada kemampuannya menarik perhatian indera dan minat, karena menggabungkan

elemen visual, audio, dan gerakan. Pemilihan multimedia interaktif juga bertujuan untuk memanfaatkan perangkat yang dimiliki oleh peserta didik, seperti ponsel android, yang selama ini belum dimanfaatkan secara optimal dalam pembelajaran. Penelitian pada mahasiswa PGSD terkait penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi dalam pembelajaran PPKn Sekolah Dasar menunjukkan bahwa media ini merupakan solusi efektif untuk mendukung proses pembelajaran mahasiswa (Elindasari et al., 2024).

Penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik, memudahkan pemahaman terhadap materi, dan mencegah terjadinya miskonsepsi. Selain itu, multimedia interaktif memiliki potensi untuk mengubah paradigma pembelajaran dari yang pasif dan berpusat pada dosen menjadi pembelajaran yang aktif dan berpusat pada peserta didik. Dengan demikian, budaya belajar yang berfokus pada peserta didik dapat terbangun secara efektif.

Pengembangan multimedia interaktif PE FOOTBALL pada mata kuliah TP. Pembelajaran Sepakbola yang dirancang oleh penulis didasarkan pada konsep teknologi pendidikan yang bertujuan untuk memfasilitasi pembelajaran secara efektif melalui interaksi dengan sumber-sumber belajar. Dalam penelitian ini, sumber belajar untuk mata kuliah TP. Pembelajaran Sepakbola berupa multimedia interaktif PE FOOTBALL yang dirancang secara khusus belum tersedia. Oleh karena itu, penulis mengembangkan multimedia interaktif PE FOOTBALL untuk mengisi kebutuhan tersebut. Pengembangan ini ditujukan khusus untuk mahasiswa program studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Jurusan

Pendidikan Olahraga, Fakultas Olahraga dan Kesehatan Undiksha, yang sedang menempuh mata kuliah TP. Pembelajaran Sepakbola.

1.2 Identifikasi Masalah

Tujuan pendidikan yang diuraikan dalam kurikulum sangat luas, yang bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik agar dapat terlibat dengan baik dalam masyarakat. Persiapan ini lebih dari sekadar memungkinkan peserta untuk menginternalisasi nilai-nilai dan norma-norma masyarakat. Pendidikan juga harus memberikan pengalaman yang memungkinkan peserta didik untuk mengembangkan kemampuan mereka sesuai dengan minat dan bakat masing-masing. Tujuan yang lebih spesifik dari pendidikan adalah untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang berkaitan dengan hasil belajar, antara lain sebagai berikut:

1. Kemampuan pendidik dalam hal ini yaitu dosen dalam memfasilitasi proses pembelajaran secara efektif pada mata kuliah TP pembelajaran sepakbola, ketersediaan fasilitas pendukung pelaksanaan mata kuliah, kecukupan waktu yang dialokasikan, dan penggunaan media untuk meningkatkan proses pembelajaran.
2. Kemampuan dasar peserta didik untuk memahami dan menerapkan konsep pada mata kuliah TP. pembelajaran sepakbola, latar belakang pendidikan mereka, baik dari sekolah menengah atas atau sekolah kejuruan, institusi publik atau swasta, dan lokasi geografis sekolah, sangat mempengaruhi hasil yang dicapai. Selain itu, sikap peserta didik pada mata kuliah TP. Pembelajaran

sepakbola dan pendekatan pembelajaran mereka juga memainkan peran penting.

3. Proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang kurang sesuai dengan karakteristik peserta didik.
4. Media pembelajaran yang dirancang khusus untuk mata kuliah TP. pembelajaran sepakbola pada program studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi di lingkungan Jurusan Pendidikan Olahraga di Fakultas Olahraga dan Kesehatan Undiksha belum beragam. Selain itu, terbatasnya penggunaan sumber literatur dan tantangan untuk mengakomodasi jumlah peserta didik yang banyak dengan kemampuan yang beragam membuat dosen kesulitan untuk membuat media pembelajaran yang memenuhi kebutuhan individu setiap peserta didik.
5. Masih terbatasnya penggunaan atau pengembangan media lain yang lebih relevan, inovatif, kreatif, menarik, dan berbasis digital, seperti multimedia interaktif PE FOOTBALL, untuk digunakan dalam proses pembelajaran.
6. Belum adanya multimedia interaktif *Smart Apps Creator* mengenai materi mata kuliah TP. pembelajaran sepakbola
7. Pembelajaran di prodi penjas kesrek yang dilaksanakan pada mata kuliah TP. Pembelajaran sepakbola selama ini belum mengembangkan multimedia interaktif sehingga hasil belajar peserta didik belum optimal.

1.3 Pembatasan Masalah

Idealnya, semua masalah yang teridentifikasi harus diperiksa secara menyeluruh untuk meningkatkan hasil belajar TP. pembelajaran sepakbola, untuk hasil yang lebih baik. Namun, dengan mempertimbangkan kendala seperti waktu,

anggaran, keahlian, keterampilan, dan fasilitas yang tersedia, sangat penting untuk mempersempit ruang lingkup penelitian untuk fokus pada masalah utama yang perlu diselesaikan untuk mencapai hasil yang optimal.

Penelitian ini berpusat pada masalah peningkatan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, fokus utamanya adalah merancang multimedia interaktif PE FOOTBALL pada mata kuliah TP. Pembelajaran sepakbola. Fokus penelitian ini meliputi: 1) proses perancangan multimedia interaktif PE FOOTBALL mata kuliah TP. Pembelajaran sepakbola; dan 2) efektivitas multimedia yang dikembangkan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada program studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Jurusan Pendidikan Olahraga, FOK Undiksha.

1.4 Rumusan Masalah

Seuai dengan uraian yang telah dipaparkan pada latar belakang, maka peneliti mengidentifikasi beberapa rumusan masalah yang berkaitan dengan pengembangan multimedia interaktif PE FOOTBALL untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata kuliah TP pembelajaran sepakbola. Adapun rumusan masalahnya adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana rancang bangun multimedia interaktif PE FOOTBALL mata kuliah TP. Pembelajaran sepakbola untuk meningkatkan hasil belajar sepakbola?
2. Bagaimana validitas multimedia interaktif PE FOOTBALL mata kuliah TP. Pembelajaran sepakbola untuk meningkatkan hasil belajar sepakbola?
3. Bagaimana kepraktisan multimedia interaktif PE FOOTBALL mata kuliah TP. Pembelajaran sepakbola untuk meningkatkan hasil belajar sepakbola?
4. Bagaimana efektivitas multimedia interaktif PE FOOTBALL mata kuliah TP.

Pembelajaran sepakbola untuk meningkatkan hasil belajar sepakbola?

1.5 Tujuan Penelitian

1.5.1 Tujuan Umum

Secara umum, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa multimedia interaktif PE FOOTBALL untuk TP. pembelajaran sepakbola yang dikembangkan valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pengembangan multimedia interaktif PE FOOTBALL ini juga bertujuan untuk menjawab tantangan dalam proses pembelajaran, karena berperan penting dalam membantu peserta didik mencapai kompetensi yang telah ditetapkan.

1.5.2 Tujuan Khusus

Berikut adalah tujuan khusus pada penelitian ini:

1. Merumuskan rancang bangun multimedia interaktif PE FOOTBALL TP. Pembelajaran sepakbola untuk meningkatkan hasil belajar sepakbola.
2. Menganalisis dan mendeskripsikan validitas multimedia interaktif PE FOOTBALL TP. Pembelajaran sepakbola untuk meningkatkan hasil belajar sepakbola.
3. Menganalisis dan mendeskripsikan kepraktisan multimedia interaktif PE FOOTBALL TP. Pembelajaran sepakbola untuk meningkatkan hasil belajar sepakbola.
4. Menganalisis dan menemukan efektifitas implementasi multimedia interaktif PE FOOTBALL pada mata kuliah TP. Pembelajaran sepakbola untuk meningkatkan hasil belajar sepakbola.

1.6 Signifikansi Penelitian

Secara teoritis hasil signifikansi pada penelitian ini dapat memberikan kontribusi pengembangan ilmu salah satunya yaitu pada penambahan sumber belajar bagi peserta didik dalam pembelajaran. Khususnya pada pengembangan multimedia interaktif PE FOOTBALL untuk meningkatkan hasil belajar sepakbola. Sumber belajar merupakan salah satu hal yang dapat membantu suatu pembelajaran agar berjalan dengan baik. Sumber belajar merupakan media atau perantara antara pengajar dengan peserta didik. Baik buruk sebuah sumber belajar, akan berpengaruh pada hasil belajar peserta didik. Kebaruan *content* dalam pengembangan multimedia interaktif PE FOOTBALL diharapkan akan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi peserta didik.

Pengembangan multimedia interaktif PE FOOTBALL juga akan berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik khususnya pada mata kuliah TP. Pembelajaran sepakbola. Analisis kebutuhan, proses, hasil pengembangan produk, uji validitas, kepraktisan dan efektivitas yang diuraikan dalam penelitian ini juga dapat memecahkan ideologis yang muncul dalam pembelajaran khususnya pada hasil belajar sepakbola. Multimedia interaktif PE FOOTBALL yang telah dikembangkan nantinya akan membantu dan memudahkan pengajar dalam memberikan materi baik secara teori maupun praktek.

Secara praktis hasil signifikansi pada penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan dalam merancang kurikulum, pendekatan, dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan di perguruan tinggi, khususnya di Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja. Penelitian ini dapat menghasilkan multimedia interaktif PE FOOTBALL untuk meningkatkan hasil belajar TP. Pembelajaran sepakbola.

Selain itu, bagi peserta didik penelitian ini akan sangat bermanfaat untuk mengikuti mata kuliah TP. Pembelajaran sepakbola dengan multimedia interaktif PE FOOTBALL sehingga hasil belajar yang dicapainya akan menjadi lebih optimal.

Pada era industry 4.0 ini perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan sudah sangat cepat dan pesat. Pengajar dan peserta didik dituntut untuk bisa beradaptasi dengan kemajuan teknologi tersebut agar tidak ketinggalan. Oleh karena itu media pembelajaran akan berpengaruh terhadap hasil belajar yang ingin dicapai. Selain itu, penelitian ini diharapkan menjadi referensi bagi pendidik dan peserta didik dalam mengemas pembelajaran agar terlihat menarik dan efektif.

1.7 Penjelasan Istilah

Berikut adalah daftar istilah yang terdapat dalam penelitian pengembangan ini.

1. Multimedia interaktif adalah media yang menggabungkan dua atau lebih elemen, seperti teks, grafis, gambar, foto, audio, video, dan animasi, yang saling terintegrasi untuk menciptakan komunikasi atau interaksi dua arah antara pengguna (manusia atau *user*) dan komputer (*software*, aplikasi, atau produk dalam format file tertentu).
2. Hasil Belajar adalah hasil perubahan yang meliputi sikap dan partisipasi, kemampuan, keterampilan intelektual, strategi psikomotor, informasi verbal, keterampilan motorik, dan nilai. Ini berarti hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang meliputi beberapa aspek, yaitu kemampuan, sikap dan partisipasi, penyelesaian tugas, keterampilan dan strategi psikomotor.

1.8 *Novelty/Orisinalitas*

Novelty penelitian ini terdapat pada pengembangan multimedia interaktif PE FOOTBALL pada TP. Pembelajaran sepakbola. Penerapan multimedia interaktif *Smart Apps Creator* dengan nama aplikasi PE FOOTBALL memiliki 4 fitur yaitu materi, latihan soal, *game* dan video beserta profil pengembang dan petunjuk penggunaannya. Vidio yang berisikan teknik dasar dalam permainan sepakbola terdiri dari *passing, control, dribbling, shooting, throw in, heading, sliding* dan *goal keeper*. Materi berisikan Flipbook teknik dasar dalam permainan sepakbola dan peraturan permainan dalam sepakbola (*laws of the game*). Game berisi latihan soal dengan menganalisis berbagai sinyal-sinyal wasit dalam permainan sepakbola serta fitur latihan yang berisikan soal-soal pilihan berganda. Pengembangan multimedia ini melalui uji ahli media, uji ahli desain, uji ahli isi, pengguna (*user*) dan uji peserta didik untuk mengetahui kepraktisan dari multimedia interaktif PE FOOTBALL ini.

Hasil pengembangan PE FOOTBALL ini telah digunakan sebagai media dan salah satu sumber belajar peserta didik pada mata kuliah TP. Pembelajaran Sepakbola. Kebaruan produk multimedia interaktif PE FOOTBALL khususnya pada pembelajaran sepakbola belum pernah dipublikasikan di penelitian yang lain. Dengan adanya multimedia interaktif PE FOOTBALL, hasil belajar peserta didik Prodi PJKR FOK Undiksha dapat meningkat.