

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam pendidikan adalah salah satu hal yang penting bagi kehidupan seseorang, karena adanya pendidikan seseorang dapat diharapkan untuk mengembangkan potensi dan kemampuan yang dimilikinya untuk menghadapi persoalan yang dihadapinya. Melalui pendidikan, diharapkan dapat melahirkan hal-hal yang inovatif, kreatif serta mencetak generasi yang mampu membawa perubahan (Ainia, 2020). Peranan pendidikan yang sangat penting dalam membentuk generasi masa depan tidak bisa diabaikan. Pendidikan kunci untuk membuka potensi individu dengan ilmu pengetahuan dan keterampilan yang di ajarkan, oleh karenanya usaha yang ingin dicapai dari Pendidikan yaitu untuk mewujudkan suatu proses pembelajaran yang mengembangkan potensi dari setiap individu.

Pembelajaran merupakan suatu proses dimana individu memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, atau pemahaman baru melalui interaksi antara peserta didik dan pendidik. Pendidikan jasmani, olahraga dan Kesehatan PJOK adalah proses Pendidikan yang memanfaatkan aktifitas jasmani atau fisik yang dirancang secara sistematis bertujuan juga untuk mengembangkan potensi dan meningkatkan individu secara organik, kognitif, dan emosional melalui katifitas jasmani/fisik (Spyanawati et al., 2022). Pendidikan jasmani juga merupakan bagian penting dari proses pendidikan, yang dimana artinya pendidikan jasmani bukan hanya menjadi dekorasi yang ada dalam progra

sekolah sebagai alat untuk siswa tetapi pendidikan jasmani, olahraga dan Kesehatan PJOK adalah bagian penting dari pendidikan karena mulai dari pendidikan jasmani yang diarahkan dengan baik, akan mengembangkan keterampilan dan potensi yang berguna bagi peserta didik. Untuk saat ini inovasi-inovasi baru sangat di perlukan pada pendidikan khususnya pada proses pembelajaran dimana agar peserta didik menjadi lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Dalam hal ini untuk meningkatkan perhatian peserta didik maka diperlukan pembelajaran yang kreatif untuk menyampaikan pembelajaran. media pembelajaran diperlukan dalam proses mengajar agar pembelajaran dapat berlangsung dengan mudah sesuai dengan kondisi kelas (Astra & I Gede Suwiwa, 2020). untuk itu pengembangan suatu media pembelajaran juga dapat menghilangkan kejenuhan dalam proses pembelajaran di kelas maupun di lapangan. dengan diciptakannya media pembelajaran maka penyampaian materi pembelajaran akan menjadi lebih efektif. Pada saat ini media pembelajaran yang bisa di gunakan seperti menggunakan media pembelajaran interaktif, video pembelajaran, dan lain sebagainya. Supaya nantinya lebih memudahkan pendidik pada saat pembelajaran yang dimana salah satunya pada pembelajaran olahraga. Olahraga merupakan suatu bentuk kegiatan jasmani yang terdapat dalam permainan dan peragaan ketrampilan fisik. Secara umum pengertian olahraga adalah sebagai salah satu aktivitas fisik maupun psikis seseorang yang berguna untuk menjaga dan meningkatkan kualitas Kesehatan seseorang (Kuntjoro, 2020). Olahraga sendiri merupakan suatu aktivitas yang paling di gemari serta di diminati dari anak-anak, remaja hingga orang dewasa. Salah satunya cabang olahraga yang diminati yaitu tenis lapangan.

Tenis lapangan merupakan permainan yang termasuk dalam permainan bola kecil, tenis lapangan merupakan permainan yang menggunakan alat bantu raket untuk memukul dan bola kasti sebagai objek yang di pukul yang bertujuan melewati net dan jatuh di lapangan lawan, permainan tenis lapangan dimainkan pada suatu lapangan persegi panjang. Permainan tenis lapangan yang mana dapat dimainkan oleh dua orang untuk permainan tunggal (*Single*) atau bisa bermain kelompok dua lawan dua (*doubles*). Permainan tenis lapangan merupakan cabang olahraga yang sangat di gemari untuk di mainkan oleh banyak masyarakat, tenis lapangan bukan hanya suatu permainan dan dimanfaatkan sebagai aktifitas fisik untuk kebugaran jasmani namun sering perkembangan jaman tenis lapangan saat ini sudah dijadikan ajang sebagai mencapai prestasi. Dalam permainan tenis lapangan ada beberapa Teknik dasar pukulan yang ada seperti pukulan *groundstroke (forehand-backhand)*, *Volly*, *lob*, *servis*, dan *smash*. Untuk itu bermain tennis lapangan tentunya harus menguasai beberapa Teknik dasar dalam permainan tenis lapangan salahsatunya yaitu Teknik dasar pukulan *smash*. Pukulan *smash* yaitu gerakan memukul yang sangat keras yang bertujuan untuk menyerang lawan dengan titik dan sudut pukulan yang tajam sering kali merupakan pukulan yang mengakhiri poin.

Selain menjadi suatu cabang olahraga yang sangat di gemari di kalangan masyarakat secara luas, olahraga tenis lapangan ini juga menjadi suatu program mata kuliah pada satuan Pendidikan pada perguruan tinggi khususnya pada Pendidikan dalam bidang olahraga. Dalam pembelajaran teori ataupun praktek dalam tenis lapangan pengembangn suatu media pembelajaran

sangat di perlukan. media dalam pembelajaran juga dapat memotivasi mahasiswa untuk belajar lebih baik (I Gede Suwiwa, I Ketut Budaya Astra, 2020). Menurut (Hasan et al., 2021) media pembelajaran dapat dideskripsikan sebagai media yang memuat informasi atau pesan instruksional dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Pada zaman sekarang variasi media pembelajaran sudah sangat berkembang seiring perkembangan teknologi saat ini, hal ini dapat berpengaruh pada kebutuhan manusia khususnya pada pendidikan. Pemanfaatan media dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik dan dapat dengan mudah memahami suatu materi yang di sampaikan. Selain itu media pembelajaran dapat berperan untuk mengatasi kejenuhan pada saat pelaksanaan pembelajaran di kelas, ada banyak jenis media pembelajaran yang dapat digunakan pendidik saat proses pembelajaran seperti penerapan Multimedia berbasis *website*, dimana multimedia berbasis *website* merupakan inovasi dari multimedia interaktif, yang dimana dalam program pembelajaran yang menggabungkan teks, gambar, animasi, audio, dan video di dalamnya. Penerapan pembelajaran multimedia berbasis *website* ini dapat secara terintegrasi menggunakan alat bantu elektronik seperti computer, gadged, dan lain sebagainya guna tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan. Pemanfaatan penggunaan multimedia dalam proses pembelajaran dimana dapat meningkatkan efisiensi dalam proses pembelajaran, meningkatkan motivasi belajar siswa, memudahkan untuk memahami konsep, konsisten dengan belajar yang berpusat pada siswa untuk memandu siswa untuk belajar. Saat ini pendidik belum banyak yang memanfaatkan media pembelajaran

sehingga pada saat proses pembelajaran berlangsung masih berkesan monoton dan membosankan. Pendidik juga bisa menggunakan model pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran seperti menggunakan model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) dimana dalam proses pembelajaran peserta didik dapat lebih aktif saat pembelajaran dan tidak perpusat pada pendidik saja. Menurut (Putri & Hamimah, 2023) Model *Problem Based Learning* (PBL) merupakan pembelajaran yang menyajikan permasalahan nyata dalam proses pembelajaran sehingga mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Pada observasi awal dapat dilihat pada proses pembelajaran tenis lapangan, secara teori mahasiswa penjaskesrek telah mengetahui dan mempelajari Teknik dasar tenis lapangan, namun pada proses pembelajaran praktik pengelolaan kelas masih menggunakan metode konvensional atau pendidik masih menjadi objek dan sumber utama dalam proses pembelajaran berlangsung, dimana pendidik memberikan teori dan praktik ketrampilan teknik dasar pada tenis lapangan khususnya pada teknik *smash* dan mencontohkan di hadapan mahasiswa, hal ini dapat mempengaruhi kurang maksimalnya dalam proses pembelajaran, dan juga mahasiswa dalam praktik sebagian besar belum maksimal melakukan atau melaksanakan gerakan dengan baik dan benar. Sedangkan melalui penyebaran angket *google form* untuk mengetahui penggunaan suatu multimedia pembelajaran berbasis *website* yang digunakan dalam proses perkuliahan TP. Tenis lapangan yang diisi oleh mahasiswa penjaskesrek yang sudah mengambil dan lulus mata kuliah TP. Tenis lapangan, dengan 21 responden yang mengisi dan menyatakan belum

ada penggunaan suatu multimedia pembelajaran berbasis *website* dalam proses pembelajaran. Maka dari hal tersebut diperlukannya kreativitas dan pemanfaatan suatu multimedia pembelajaran untuk mendukung suatu proses pembelajaran berlangsung salahsatunya multimedia pembelajaran berbasis *website*. Dimana dalam proses pembelajaran sangat perlu pemanfaatan multimedia pembelajaran berbasis *website* sehingga pada proses pembelajaran mahasiswa dapat memahami dengan baik terkait pembelajaran yang sudah di berikan. Menurut (Andriyan et al., 2020) *website* atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar diam atau gambar bergerak, suara, video dan gabungan dari semuanya baik yang bersifat statis maupun dinamis yang berbentuk suatu rangkaian lain agar penjelasan informasinya dapat dipahami dengan mudah. Pemanfaatan multimedia pembelajaran berbasis *website* ini juga dapat di akses dimanapun dan kapanpun serta mudah di gunakan semasih terkoneksi dengan jaringan internet.

Hal ini dikuatkan oleh penelitian yang dilakukan oleh Melissa Ananda Tambunan, Pargaulan Siagian (2022) dengan judul “Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *website* (*Google sites*) pada materi fungsi di SMA Negeri 15 Medan”. Dimana menunjukan hasil validasi dari ahli media pembelajaran mempunyai sekor rata-rata yaitu 4,35 “Sangat baik”, sedangkan hasil validasi dari ahli materi mempunyai sekor rata-rata yaitu 4,37 “Sangat baik”. Maka dari hasil validator oleh para ahli media dan ahli materi memiliki kriteria valid dan layak untuk di lakukan uji coba lapangan. hasil dari angket kepraktisan media pembelajaran oleh guru mendapat sekor rata-rata 4,8

“Sangat baik”. Hasil angket kepraktisan oleh siswa pada uji coba kelompok kecil dan uji kelompok besar mendapat skor rata-rata 4,38 dan 4,44 perolehan skor tersebut termasuk ke dalam kriteria praktis dengan kata gori “Sangat baik”, dengan keefektifan hasil tes belajar siswa dengan diperoleh presentase ketuntasan 80% dan hasil presentase dari respon angket siswa sebesar 91,9% siswa. Maka media pembelajaran yang dibuat dinyatakan efektif dan layak digunakan pada proses pembelajaran (Tambunan & Siagian, 2022).

Penelitian yang dilakukan oleh Ketut Pasek Martini, I Gede Suwiwa, I Komang Sukarata Adnyana (2024) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Website* Materi Pasing Bola Voli Sekolah Dasar”. Dimana menunjukkan hasil validasi kelayakan oleh validator pertama yakni ahli media memperoleh hasil rata-rata presentase sebesar 92% dengan kriteria katagori sangat baik. Hasil validasi dari ahli materi memperoleh hasil rata-rata presentase sebesar 98% dalam katagori sangat baik. Hasil validasi dari ahli desain memperoleh presentase 97,1% katagori sangat baik. Sedangkan uji kepraktisan pada kelompok kecil memperoleh presentase 82% dan uji kelompok besar memperoleh 85% dengan keduanya pada katagori sangat praktis. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *website* layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran (Martini et al., 2024).

Berdasarkan uraian latar belakang permasalahan diatas peneliti tertarik meneliti atau mengembangkan multimedia pembelajaran berbasis *website* dalam aktifitas pembelajaran yang berjudul “Pengembangan multimedia

pembelajaran Teknik *Smash* berbasis *website* berorientasi *Problem Based Learning* pada mata kuliah TP. Tenis Lapangan”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas serta gejala-gejala yang ditemui di lapangan maka dapat dideskripsikan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Belum adanya pengembangan multimedia pembelajaran berbasis *website* pada mata kuliah TP. Tenis lapangan.
2. Pembelajaran yang dilaksanakan masih terpusat pada pendidik (*teacher center*)
3. Belum adanya penggunaan multimedia pembelajaran yang berorientasi *Problem Based Learning* pada mata kuliah tenis lapangan dan kurangnya inisiatif mahasiswa mencari referensi melalui media lain untuk meningkatkan proses pembelajaran khususnya pada Teknik *smash* pada mata kuliah TP. Tenis lapangan.

1.3 Batasan Masalah

Mengingat terbatasnya waktu dan kemampuan pendidik dalam pemanfaatan multimedia pembelajaran serta agar penelitian dapat terarah dengan benar sesuai dengan tujuan. Tidak terlepas dari penelitian ini, maka peneliti membatasi masalah yang akan diteliti yaitu pengembangan multimedia

pembelajaran teknik *smash* berbasis *website* berorientasi *problem based learning* mata kuliah TP. Tenis lapangan.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas maka rumusan masalah yang didapat sebagai berikut:

1. Bagaimanakah rancang bangun multimedia pembelajaran teknik *smash* berbasis *website* berorientasi *problem based learning* pada matakuliah teori dan praktik pembelajaran tenis lapangan?
2. Bagaimanakah validitas multimedia pembelajaran teknik *smash* berbasis *website* berorientasi *problem based learning* pada mata kuliah teori dan praktek pembelajaran tenis lapangan?
3. Bagaimanakah kepraktisan multimedia pembelajaran teknik *smash* berbasis *website* berorientasi *problem based learning* pada mata kuliah teori dan praktik pembelajaran tenis lapangan?

1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan rancang bangun multimedia pembelajaran teknik *smash* berbasis *website* berorientasi *problem based learning* pada mata kuliah teori dan praktik pembelajaran tenis lapangan.

2. Untuk mendeskripsikan validitas multimedia pembelajaran teknik *smash* berbasis *website* berorientasi *problem based learning* pada mata kuliah teori dan praktik pembelajaran tenis lapangan.
3. Untuk mendeskripsikan kepraktisan multimedia pembelajaran teknik *smash* berbasis *website* berorientasi *problem based learning* pada mata kuliah teori dan praktik pembelajaran tenis lapangan.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat hasil penelitian pengembangan ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan peneliti dapat memberikan landasan teori mengenai produk media pembelajaran, memberikan sumbangan bagi perkembangan pengetahuan dalam pembelajaran khususnya pada Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan serta dapat dijadikan studi awal untuk melakukan penelitian lanjutan, guna mengetahui efektivitas multimedia pembelajaran teknik dasar *Smash* berbasis *website* berorientasi *Problem based learning* pada mata kuliah TP. Tenis Lapangan dalam meningkatkan hasil belajar saat proses pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Pendidik

Memperoleh media pembelajaran yang lebih variatif bagi pendidik serta hasil penelitian berupa multimedia pembelajaran berbasis *website* ini dapat dijadikan media yang interaktif sehingga dapat memudahkan saat proses penyampaian materi.

b) Bagi Peneliti

1. Meningkatkan sikap peneliti untuk mampu berpikir kritis dan sistematis dalam memecahkan permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran.
2. Menambah pengetahuan dan memperluas wawasan peneliti tentang multimedia pembelajaran berbasis *website*.
3. Menambah keterampilan dalam membuat dan mengembangkan multimedia pembelajaran berbasis *website* dan menumbuhkan kembangkan pembelajaran yang inovatif dan kreatif.

c) Bagi Mahasiswa

1. Melalui pengembangan ini mahasiswa dapat belajar dan memahami materi yang diajarkan dengan mudah.
2. Pengembangan ini dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar mahasiswa dalam mata kuliah TP. Tenis Lapangan, khususnya pada teknik *smash*.
3. Multimedia pembelajaran ini dapat digunakan sebagai sumber belajar mandiri.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat multimedia pembelajaran berbasis *website* untuk Mahasiswa Prodi Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi. Sedangkan spesifikasi produk yang diharapkan sebagai berikut.

1. Produk ini merupakan Multimedia pembelajaran berbasis *website* menggunakan *google sites* sebagai penunjang dalam pembuatan *website* yang mempunyai teks, gambar, animasi, video serta memiliki beberapa fitur didalam *website* seperti halaman beranda, menu, tujuan pembelajaran, materi, video, kuis interaktif, dan halaman profil.
2. Multimedia pembelajaran yang dikembangkan dapat memenuhi kriteria tentang pembelajaran teknik pukulan *smash* pata tenis lapangan pelajaran yang memiliki tampilan media pembelajaran yang baik dan menarik sehingga dapat dikategorikan sebagai media pembelajaran yang berkualitas baik.
3. Multimedia pembelajaran berbasis *website* yang dikemas sebagai perangkat lunak (*software*) yang dapat digunakan di perangkat laptop, komputer, dan handphone mana saja yang memiliki akses internet, dengan media pembelajaran *website* dapat mempermudah pendidik dalam proses mengajar dan mempermudah mahasiswa mengikuti pembelajaran serta dapat mengatasi permasalahan yang ada.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Dilihat dari proses pembelajaran khususnya pada mahasiswa Penjaskesrek materi teknik *smash* dalam permainan tenis lapangan dimana dalam pelaksanaannya masih melihat teori dan praktek dilapangan dan belum menggunakan multimedia pembelajaran berbasis *website* untuk menarik minat belajar mahasiswa dalam proses pembelajaran TP. pembelajaran tenis lapangan. Oleh karena itu, multimedia pembelajaran berbasis *website* ini

dikembangkan untuk mengatasi keterbatasan jam belajar di kampus, untuk menarik minat belajar serta bisa dijadikan referensi belajar oleh mahasiswa.

Oleh karena itu, multimedia pembelajaran berbasis *website* ini dikembangkan untuk mengatasi kurangnya minat dan kemampuan belajar mahasiswa dalam pembelajaran teknik pukulan *smash* dalam tenis lapangan dan pendidik dapat memanfaatkan teknologi yang ada dengan multimedia pembelajaran berbasis *website*.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi pengembangan yang digunakan dalam multimedia pembelajaran berbasis *website* dalam materi teknik *smash* pada tenis lapangan sebagai berikut.

1. Multimedia pembelajaran berbasis *website* dapat membantu pendidik dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran lebih bervariasi dan menarik pada pembelajaran tenis lapangan materi teknik *smash*.
2. Multimedia pembelajaran berbasis *website* dapat membantu mahasiswa nantinya dalam proses pembelajaran teknik pukulan *smash* dalam tenis lapangan.
3. Produk yang dikembangkan adalah Multimedia pembelajaran dibuat dalam bentuk *Website* dengan menggunakan *google sites*. Multimedia Pembelajaran dikembangkan sesuai dengan salah satu materi yang terdapat pada mata kuliah yaitu teknik *smash* pada permainan tenis lapangan yang telah disesuaikan dengan kompetensi dasar dan tujuan yang ingin dicapai.

Adapun keterbatasan pengembangan untuk membatasi penelitian

pengembangan yang dilakukan. dalam penelitian ini ada beberapa batasan pengembangan sebagai berikut.

1. Multimedia pembelajaran berbasis *website* ini bertujuan untuk meningkatkan minat dan kemampuan mahasiswa dalam proses pembelajaran.
2. Multimedia pembelajaran yang dikembangkan hanya diuji coba pada mahasiswa Prodi Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi.
3. Multimedia Pembelajaran ini dikembangkan dalam bentuk *website* menggunakan *google sites* untuk mahasiswa Prodi Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, hanya memaparkan materi teknik *samsh* pada tenis lapangan yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai

1.10 Definisi istilah

Dalam penelitian ini menggunakan teori-teori yang berkaitan sehingga untuk menghindari adanya kesalah pahaman terhadap istilah-istilah kunci yang digunakan pada penelitian ini, sehingga diperlukan batasan-batasan istilah sebagai berikut.

1. Pengembangan adalah suatu proses, tindakan, metode maupun pendekatan dengan maksud mengembangkan sesuatu secara bertahap dan terstruktur bertujuan menghasilkan sebuah produk agar dapat mencapai tujuan pembelajaran.
2. Multimedia pembelajaran berbasis *website* adalah sebuah alat atau perantara untuk menyampaikan informasi mengenai pembelajaran

yang digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran yang didalam media tersebut adanya proses interaksi dari pendidik dengan mahasiswa. Multimedia pembelajaran menggabungkan teknologi dan partisipasi aktif dari mahasiswa dalam proses pembelajaran yang menggunakan video, aplikasi, *website* dan perangkat lunak lainnya.

