

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (Penjaskesrek) adalah suatu Program studi di Jurusan Pendidikan olahraga dari banyaknya program studi di Universitas pendidikan ganesha. Ini adalah bidang studi yang mencakup berbagai aspek yang berkaitan dengan aktivitas fisik, olahraga, kesehatan, dan kesejahteraan fisik dan mental. Tujuan utama dari program studi ini adalah untuk mencetak guru penjas ataupun praktisi di bidang olahraga yang dimana tujuan dari penjas adalah untuk mengembangkan kesehatan fisik, keterampilan motorik, dan pemahaman tentang pentingnya gaya hidup aktif dan sehat bagi para siswa (Haris et al., 2021). Pelaksanaan Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (Penjas) di era sekarang mengalami banyak perubahan dan adaptasi sesuai dengan perkembangan teknologi, tren, dan kebutuhan mahasiswa. Sehingga untuk menciptakan guru yang berkualitas tentunya harus mengerti tentang teknologi atau bisa memanfaatkan teknologi sebagai alat bantu dalam melaksanakan pembelajaran di sekolah.

Prodi Penjaskesrek di Universitas Pendidikan Ganesha terdapat banyak jenis-jenis olahraga yang dipelajari, salah satunya olahraga bela diri asli dari Indonesia yaitu pencak silat. Pencak silat berasal dari kata pencak yang berarti suatu gerakan serang dan bela yang berupa seni tari berirama yang ditampilkan di depan umum dengan peraturan kesopanan yang telah ditentukan, sedangkan silat

yang berarti inti dari pencak, suatu ilmu yang digunakan dalam perkelahian atau membela diri dengan mati-matian yang tidak dipertunjukan secara umum menurut (Saleh et al., 2024). Untuk belajar pencak silat tentunya tidak sekali latihan/pembelajaran langsung bisa dan paham, perlu banyak latihan dan pengalaman untuk bisa menjadi seorang guru yang paham akan materi pencak silat. Disisi lain peraturan pertandingan pencak silat mengalami perubahan dan peraturan pertandingan pencak silat yang baru ini memberikan rambu-rambu pelaksanaan bagi para wasit juri, para pelatih dan khususnya para atlet itu sendiri (IPSI, 2023).

Pembelajaran pencak silat yang dilaksanakan dalam Prodi Penjaskesrek sudah dimulai sejak lama namun pemahaman mahasiswa terhadap materi pencak silat belum bisa dikatakan maksimal karena dalam pencak silat selain mengerti tentang teori mahasiswa juga diharapkan dapat mempraktikkan gerakan-gerakan pencak silat. Gerakan yang sulit dipraktikkan oleh mahasiswa salah satunya adalah teknik serangan tangan, serangan tangan adalah sebuah teknik serangan yang menggunakan area lengan berupa pukulan, tamparan, sikutan dan teknik serangan tangan lainnya. Teknik serangan tangan adalah gerakan yang dilakukan seorang atlet pencak silat yang bertujuan mendapatkan nilai dengan melakukan pukulan dengan sasaran yang sah sesuai peraturan pertandingan (Sugiharto & Rejeki, 2023). Bedasarkan perkembangan bela diri pencak silat juga terdapat perubahan peraturan sehingga teknik-teknik dalam pencak silat juga mengalami perubahan terkhusus teknik serangan tangan dalam pencak silat juga ada perubahan. Jika pengajar/dosen tidak cepat untuk mempelajari peraturan baru maka pembelajaran pencak silat akan tetap menggunakan peraturan lama, peraturan lama jika terus

digunakan akan berdampak terhadap mahasiswa ketika akan menjadi guru atau ketika ada materi pelajaran pencak silat di sekolah.

Pesatnya perkembangan teknologi digital tidak sebanding dengan pengembangan bahan ajar yang digunakan untuk MK (Mata Kuliah) pencak silat maka dari itu pengembangan bahan ajar berbasis digital untuk menunjang proses perkuliahan saat ini sangat diperlukan mengingat pesatnya perkembangan teknologi sudah menuntun untuk dilakukannya pengembangan bahan ajar digital untuk mata kuliah TP. Pembelajaran Pencak Silat ini adalah suatu hal yang sangat penting untuk dilakukan untuk memberikan perubahan yang baik dalam ranah kependidikan. Berdasarkan survei yang telah dilakukan pada mahasiswa semester IV di kelas B dengan jumlah responden 23 orang, maka diperoleh hasil yaitu 82,4% menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis digital sangat penting dalam pembelajaran pencak silat. Dimana dengan jumlah persentase 58,8% menunjukkan bahwa bahan ajar yang sering digunakan mahasiswa yaitu berbentuk PPT (*Power Point Presentation*), 23,5% menggunakan video tutorial, 11,8% menggunakan video animasi pembelajaran dan 5,9% menggunakan *flipbook*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa mahasiswa jarang/asing menggunakan bahan ajar berbasis digital (*flipbook*) dalam kegiatan pembelajaran. Maka dari itu peneliti berniat untuk membuat suatu pengembangan bahan ajar berbasis digital (*flipbook*) untuk menjawab tantangan-tantangan yang ada.

Menurut Riyanto (2011), *flipbook* adalah teknologi buku digital atau *e-book* tiga dimensi yang saat ini banyak diminati oleh masyarakat. Dikatakan tiga dimensi, karena memang sekilas buku elektronik satu ini mampu menyuguhkan banyak unsur menarik. Seperti penambahan video yang dengan satu kali klik maka

akan berputar. Kemudian bisa diisi dengan animasi, khususnya animasi bergerak. Nilai tambah lainnya adalah fitur lembaran di *flipbook* yang bisa dibuka seperti membuka lembaran buku cetak. Jika *e-book* biasa hanya bisa dibaca dengan menggeser kursor atau *scroll* naik dan turun. Maka di dalam *flipbook* pengguna tinggal mengusapkan jari ke samping, baik ke arah kanan maupun ke kiri untuk menuju halaman selanjutnya, serta bisa memuat teks, gambar, video, musik dan animasi bergerak lain didalamnya. Tidak heran jika *flipbook* kemudian disebut sebagai *e-book* tiga dimensi (3D), karena memang bisa menampilkan animasi dan video. Hal ini menjadikan tampilan *e-book* tersebut lebih canggih sekaligus menarik. Semenjak pandemi, banyak penelitian dilakukan untuk mengetahui cocok tidaknya buku elektronik tersebut dijadikan media pembelajaran. Hasilnya, banyak penelitian menjelaskan jika *e-book* jenis ini memang sangat tepat dijadikan media pembelajaran. Baik daring maupun luring. Dengan adanya bahan ajar berbasis digital berupa *flipbook* ini maka akan memudahkan dosen/pengajar untuk menjelaskan materi teknik serangan tangan dalam pencak silat sesuai dengan peraturan pencak silat terbaru kepada mahasiswa dengan maksimal, sehingga mahasiswa akan dengan mudah untuk mempelajari teknik serangan tangan dalam pencak silat dimanapun dan kapanpun.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Kurangnya bahan pembelajaran pendukung dalam menyampaikan materi pencak silat.
2. Sulitnya memahami teknik dasar serangan tangan pencak silat.

3. Belum adanya bahan ajar berbasis digital (*flipbook*) untuk mendukung dan membantu pembelajaran dalam mata kuliah TP. Pembelajaran Pencak silat materi serangan tangan sehingga mahasiswa belum memiliki pemahaman yang benar tentang materi teknik serangan tangan pencak silat.

1.3 Batasan Masalah

Mengingat luasnya permasalahan dan dengan mempertimbangkan segala keterbatasan penulis, maka penulis membatasi permasalahan yaitu :

1. Pada penelitian ini terbatas pada pengembangan bahan ajar berbasis digital (*flipbook*).
2. Penelitian ini terbatas pada mata kuliah pencak silat materi serangan tangan.
3. Penelitian ini terbatas pada mahasiswa semester IV kelas B di prodi Penjaskesrek.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimanakah rancangan pengembangan bahan ajar berbasis digital (*flipbook*) pada TP. Pembelajaran Pencak Silat materi serangan tangan?
2. Bagaimanakah uji kelayakan terhadap bahan ajar digital (*flipbook*) pada TP. Pembelajaran Pencak Silat materi serangan tangan?
3. Bagaimanakah uji kepraktisan mahasiswa dalam uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar materi serangan

tangan pencak silat terhadap bahan ajar berbasis digital (*flipbook*) yang dikembangkan?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan, maka tujuan penelitian pengembangan ini adalah :

1. Mendeskripsikan pengembangan bahan ajar berbasis digital (*flipbook*) pada TP. Pembelajaran Pencak Silat materi serangan tangan.
2. Untuk menguji kelayakan terhadap bahan ajar digital (*flipbook*) pada TP. Pembelajaran Pencak Silat materi serangan tangan.
3. Untuk menguji kepraktisan mahasiswa dalam uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar materi serangan tangan pencak silat terhadap bahan ajar berbasis digital (*flipbook*) yang dikembangkan.

1.6 Manfaat Hasil Pengembangan

- a. Manfaat Teoritis
 1. Kontribusi terhadap pendidikan

Penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori pembelajaran dan pendidikan. Penggunaan bahan ajar berbasis digital (*flipbook*) dapat membantu dalam memahami konsep-konsep abstrak dalam materi serangan tangan TP. Pembelajaran pencak silat. Teori-teori pembelajaran dan desain instruksional dapat diuji dan diperkaya melalui implementasi media berbasis digital (*flipbook*) ini.

2. Penerapan teori pembelajaran visual

Penelitian ini akan mendukung penerapan teori pembelajaran visual dalam proses pembelajaran. Bahan ajar berbasis digital (*flipbook*) dapat memanfaatkan elemen visual, auditif, dan kinestetik untuk meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap materi yang diajarkan khususnya materi serangan tangan dalam TP. Pembelajaran pencak silat. Hasil penelitian dapat mengukur efektivitas penggunaan elemen-elemen visual dalam meningkatkan penyimpanan informasi.

3. Kontribusi terhadap pembelajaran aktif

Pengembangan bahan ajar berbasis digital (*flipbook*) dapat merangsang pembelajaran aktif dan kolaboratif. Mahasiswa dapat mempraktikkan teknik-teknik serangan tangan secara langsung berdasarkan modul yang dipelajari. Ini membantu mengubah peran guru menjadi fasilitator dan mahasiswa menjadi pelaku aktif dalam pembelajaran.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi guru pendidikan jasmani

Memberikan pedoman bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga dapat menjelaskan materi pembelajaran dengan urutan yang sistematis dan membantu dalam penyajian materi yang menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Sehingga hasil penelitian berupa bahan ajar berbasis digital (*flipbook*) ini dapat dijadikan media yang membantu proses pembelajaran yang dapat memudahkan dalam penyampaian materi pembelajaran.

2. Bagi mahasiswa

Dapat meningkatkan kreativitas, motivasi dan minat belajar mahasiswa sehingga mahasiswa dapat berpikir dan menganalisis materi pembelajaran yang diberikan oleh guru dengan baik dengan situasi yang menyenangkan dan mahasiswa dapat memahami materi pembelajaran dengan mudah.

3. Bagi peneliti lain

Produk pengembangan bahan ajar berbasis digital (*flipbook*) ini sebaiknya dapat dikembangkan lebih lanjut pada materi-materi pembelajaran yang lain.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan bahan ajar berbasis digital (*flipbook*) pada mata kuliah TP. Pembelajaran pencak silat materi serangan tangan. Sedangkan spesifikasi produk pengembangan yang diharapkan adalah sebagai berikut :

1. Pengembangan bahan ajar berbasis digital (*flipbook*) pada mata kuliah TP. Pembelajaran pencak silat berupa materi serangan tangan yang dibuat dalam bentuk bahan ajar berbasis digital (*flipbook*) dan dikemas secara menarik dengan 43 halaman berisikan judul *flipbook*. Kedua, ada kata pengantar, dan ketiga ada daftar isi. Keempat ada BAB I yang berisi sejarah dan pengertian pencak silat. Kelima, BAB II ada teknik-teknik dasar serangan tangan dalam pencak silat yang berisi materi, gambar, dan video tutorial. Keenam, ada daftar pustaka serta ketujuh ada profil pengembang yang berisi biodata pengembang dan peraga, yang di desain

sedemikian rupa agar dapat menampilkan tulisan (teks), gambar gerak (video), dan audio (suara) yang menarik sehingga dapat memudahkan mahasiswa dalam memahami teknik serangan tangan dalam pencak silat.

2. Bahan ajar berbasis digital (*flipbook*) pada mata kuliah TP. Pembelajaran pencak silat materi serangan tangan terdiri dari serangan tangan terkepal, serangan tangan terbuka dan sikutan. Bahan ajar berbasis digital (*flipbook*) dirancang sesuai dengan karakteristik mahasiswa yang diharapkan dapat memberikan daya tarik bagi mahasiswa agar proses pembelajaran tidak membosankan dan lebih menyenangkan.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Melihat dari hasil observasi analisis kebutuhan mahasiswa semester IV prodi Penjaskesrek di kelas B, dengan jumlah responden 23 orang, maka diperoleh hasil yaitu 82,4% menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis digital sangat penting dalam pembelajaran pencak silat. Selain hal tersebut pentingnya pengembangan bahan ajar berbasis digital pada materi serangan tangan antara lain :

1. Peningkatan kualitas pembelajaran

Bahan ajar membawa inovasi ke dalam proses pembelajaran di semester IV Penjaskesrek. Bahan ajar berbasis digital memberikan gambaran yang lebih jelas dan detail tentang teknik serangan tangan pada mata kuliah TP. Pembelajaran Pencak silat.

2. Penggunaan teknologi dalam pendidikan

Skripsi tentang pengembangan bahan ajar berbasis digital (*flipbook*) ini memanfaatkan teknologi multimedia untuk tujuan pendidikan. Dengan melibatkan (*flipbook*) berisi gambaran teknik serangan tangan dan video

tutorial, penelitian ini mendorong penerapan teknologi dalam pengajaran dan pembelajaran di TP. Pembelajaran Pencak Silat. Hal ini adalah implemementasi perkembangan zaman dan dapat membantu mahasiswa lebih siap menghadapi tantangan di era digital.

3. Menyesuaikan gaya belajar mahasiswa yang beragam

Mahasiswa memiliki gaya belajar yang sangat bervariasi. Beberapa mahasiswa lebih paham dan mudah belajar dengan gambar, sedangkan yang lain lebih suka belajar melalui pengalaman langsung. Dengan bahan ajar berbasis digital (*flipbook*), mahasiswa dapat memilih gaya belajar yang paling sesuai dengan mereka, sehingga meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran.

4. Pembelajaran yang fleksibel

Bahan ajar berbasis digital memungkinkan mahasiswa untuk dapat belajar secara individu diluar waktu perkuliahan formal. Mereka dapat mengakses materi dalam bahan ajar kapan saja dan di mana saja, sehingga pembelajaran tidak terbatas pada jam pelajaran di kampus. Ini memberikan fleksibilitas dalam belajar dan kesempatan untuk memahami materi secara lebih mendalam.

5. Meningkatkan minat belajar

Media pembelajaran yang menarik dan interaktif, seperti *flipbook* dapat meningkatkan minat belajar mahasiswa dalam proses pembelajaran. Visualisasi teknik serangan tangan dalam bentuk *flipbook* dapat membuat materi lebih menarik dan relevan bagi mahasiswa.

6. Pembelajaran kontekstual

Melalui bahan ajar berbasis digital (*flipbook*), mahasiswa dapat memahami teknik serangan tangan dalam Mata kuliah TP. Pembelajaran Pencak silat diterapkan dalam konteks nyata. Mereka dapat memahami bagaimana gerakan-gerakan tersebut dapat digunakan dalam situasi praktis, memperkuat pemahaman konsep dan keterampilan mahasiswa.

7. Kontribusi pada bahan ajar di perkuliahan

Pengembangan bahan ajar berbasis digital (*flipbook*) dapat menjadi kontribusi nyata bagi dosen dalam mencari bahan ajar. Materi serangan tangan akan dapat lebih baik diintegrasikan ke dalam proses perkuliahan. Hal ini juga dapat menjadi contoh bagi pengembangan materi pembelajaran lainnya.

8. Potensi pengembangan lebih lanjut

Pengembangan bahan ajar berbasis digital (*flipbook*) ini akan membuka pintu untuk pengembangan lebih lanjut dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi. Pengembangan konten multimedia, pengujian lebih lanjut terhadap efektivitas media ini, dan adaptasi untuk materi pembelajaran lainnya adalah contoh potensi pengembangan selanjutnya.

Dengan demikian, pengembangan ini memiliki dampak yang positif pada kualitas pembelajaran, penggunaan teknologi dalam pendidikan, serta potensi peningkatan motivasi dan pemahaman mahasiswa terhadap materi serangan tangan dalam mata kuliah TP. Pembelajaran Pencak Silat.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan

Adapun asumsi pengembangan yang digunakan dalam bahan ajar berbasis digital (*flipbook*) ini antara lain :

1. Bahan ajar berbasis digital (*flipbook*) disusun dalam bentuk (*flipbook*) sesuai pada materi serangan tangan yang ditetapkan pada mata kuliah Tp. Pembelajaran Pencak Silat.
2. Adanya bahan ajar ini memudahkan mahasiswa dalam menggunakan media pembelajaran berbasis digital (*flipbook*) pada materi serangan tangan.

Adapun keterbatasan pengembangan untuk membatasi penelitian pengembangan yang dilaksanakan. Berikut dipaparkan dua batasan pengembangan dalam penelitian ini :

1. Bahan ajar berbasis digital (*flipbook*) hanya diuji coba pada mahasiswa semester IV Prodi Penjaskesrek.
2. Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa bahan ajar berbasis digital (*flipbook*) yang digunakan untuk proses pembelajaran pencak silat dengan materi serangan tangan.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari adanya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah kunci yang digunakan dalam tulisan ini, maka dipandang perlu untuk memberikan batasan-batasan istilah sebagai berikut :

1. Pengembangan

Pengembangan merupakan proses memperbaiki suatu produk, ide, teori, atau sistem melalui eksperimen, eksplorasi, dan inovasi. Dengan tujuan

untuk menghasilkan solusi yang lebih baik, meningkatkan pemahaman, atau menciptakan inovasi yang bermanfaat dalam berbagai bidang.

2. Bahan ajar

Bahan ajar merujuk pada proses merancang, menciptakan, dan memodifikasi alat atau materi yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran. Dalam konteks ini, pengembangan bahan ajar berfokus pada pembuatan *flipbook* untuk materi serangan tangan dalam TP. Pembelajaran Pencak Silat semester IV.

3. Bahan ajar digital

Bahan ajar digital merupakan materi yang disajikan dalam format elektronik yang dapat diakses melalui perangkat teknologi, seperti *smartphone*, tablet, atau komputer.

4. *Flipbook*

Istilah "*flipbook*" merujuk pada teknologi buku digital yang akan dibuat pada penelitian ini.

5. Pencak silat

Pencak silat merujuk pada keahlian dalam mempertahankan diri (bela diri) dengan kemampuan menangkis, menghindari, menyerang baik menggunakan senjata ataupun tanpa senjata. Sedangkan pencak silat dalam pembelajaran mencakup pada integrasi seni bela diri tradisional dalam kurikulum sebagai proses belajar.

6. Serangan tangan

Serangan tangan adalah teknik dalam pencak silat yang berguna untuk menyerang lawan menggunakan area lengan berupa pukulan, sikutan,

colokan, dan serangan tangan lainnya. Selain itu ada juga yang mengartikan serangan tangan merupakan gerakan serangan menggunakan tangan kosong, setiap jenis serangan tangan memiliki tujuan yang berbeda dalam menyerang lawan.

