

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan proses peralihan seseorang dari yang tidak tau menjadi tau dan komponen terpenting dalam kehidupan sehari-hari, pendidikan mempunyai peranan dan fungsi yang cukup penting bagi kehidupan manusia baik pendidikan dalam aspek kognitif, afektif (sikap), maupun psikomotorik. Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional mendefinisikan pendidikan 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, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara oleh karena itu pendidikan sangatlah penting dalam kehidupan manusia akan memiliki kemampuan dan kepribadian yang berkembang, membimbing generasi muda untuk mencapai suatu generasi yang lebih baik.

(Depdiknas 2006: 131) Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan satu mata ajar yang diberikan disuatu jenjang pendidikan tertentu yang merupakan salah satu bagian dari pendidikan keseluruhan yang mengutamakan aktivitas jasmani dan pembinaan hidup sehat untuk bertumbuh dan perkembangan jasmani, mental, sosial dan emosional yang serasi, selaras dan seimbang. Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan ini juga menerapkan pola hidup sehat yang dapat merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas

fisik dan psikis yang seimbang, serta kebugaran jasmani, motorik, kemampuan berpikir kritis, keterampilan sosial, berpikir logis, kestabilan emosi, bertujuan untuk mendorong berkembangnya aspek moral dan perilaku. Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dapat diharapkan mampu mengembangkan apresiasi dengan mengenalkan permainan dan aktifitas olahraga lainnya. Kualitas pembelajaran harus ditingkatkan untuk meningkatkan kualitas hasil pendidikan, khususnya dalam pembelajaran penjas kesrek.

Dilihat dari hasil pengamatan di lapangan, pada proses pembelajaran tenis lapangan, secara teori mahasiswa penjas kesrek sudah mengetahui dan mempelajari teknik dasar tenis lapangan. Namun pada proses pembelajaran praktik pengelolaan kelas masih menggunakan metode konvensional atau pendidik masih menjadi objek utama dan juga sumber utama dalam proses pembelajaran berlangsung, dimana pendidik memberikan teori dan praktik keterampilan teknik dasar pada tenis lapangan khususnya pada teknik *groundstroke forehand drive* dimana mahasiswa kurang antusias dalam mengikuti suatu proses pembelajaran dan belum adanya pengembangan atau penggunaan multimedia pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran. Sehingga dibutuhkan inovasi atau modifikasi untuk menarik minat belajar mahasiswa. Melalui penyebaran angket kuesioner *google form* kepada mahasiswa penjas kesrek pada mata kuliah TP. Tenis Lapangan dengan jumlah responden 17 orang, dengan hasil 70,6% menyatakan belum tersedianya penggunaan dan pengembangan multimedia pembelajaran dalam suatu proses pembelajaran dari hal tersebut perlunya pemanfaatan secara langsung multimedia pembelajaran berbasis *website* supaya proses pembelajaran efektif

dan efisien. Hal itu memberikan ide kepada penulis untuk mengembangkan multimedia pembelajaran teknik *groundstroke forehand drive* berbasis *website* agar mahasiswa lebih tertarik mengikuti proses pembelajaran dan serius mendengarkan penjelasannya yang diberikan oleh dosen atau pendidik sehingga saat melakukan praktik mereka bisa melakukannya dengan benar.

Di era teknologi saat ini mengharuskan pendidik untuk menggunakan atau mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif untuk menunjang proses pembelajaran media pembelajaran sangat dibutuhkan oleh seorang pendidik karena melalui kreatifitas seorang pendidik media pembelajaran dapat berkembang menjadi sesuatu yang menarik dan memotivasi mahasiswa untuk lebih giat mengikuti seperti pengembangan multimedia pembelajaran. Menurut Munir (2012) dalam (Kuswanto et al., 2017) multimedia pembelajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (message), merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong proses belajar seperti contoh penerapan multimedia berbasis website, dimana multimedia berbasis website adalah inovasi dari multimedia interaktif dimana dalam program pembelajarannya menggabungkan teks, gambar, animasi, grafik, audio, dan video di dalamnya. Menurut Yuhefizar (2021) didalam (Alviano et al., 2023) Website merupakan metode untuk menampilkan informasi di internet, berupa gambar, video, teks dan suara maupun interaktif yang menghubungkan (link) dari dokumen satu dengan dokumen lainnya (hypertext) yang bisa diakses melalui browser. Serta dengan memilih model pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran, agar mahasiswa dapat mengikuti dan menerima materi

pembelajaran dengan baik. Ada berbagai model pembelajaran, salah satunya adalah *problem based learning* (pembelajaran berbasis masalah). Menurut Thomas (2000) didalam (H.R Putri, 2024) model pembelajaran *problem based learning* adalah salah satu model pembelajaran yang meliputi pemberian pertanyaan dan masalah yang bermakna, kemudian melakukan pemecahan masalah, pengambilan keputusan berdasarkan pencarian berbagai sumber, pemberian kesempatan kepada anggota kelompok untuk bekerja secara kolaboratif, dan melakukan presentasi solusi yang diusulkan (dapat berupa produk nyata).

Hal ini dikuatkan dalam penelitian Dhiny Avriliamin Putri, Vivi Pratiwi (2022) dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif DIGITAX (*Digital Tax Administration Media*) Berbasis Web Menggunakan Google Sites pada Mata Pembelajaran Administrasi Pajak Kelas XI SMK”. bahwa multimedia interaktif mendapatkan tingkat efektifitas sangat baik yang dapat digunakan dan dioperasikan oleh pengguna sehingga dapat dinyatakan sebagai media pendukung dalam proses pembelajaran (Putri & Pratiwi, 2022) Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Riki Panduwinata dan Vertika Panggayuh dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Website* Mata Pelajaran IPA Menggunakan Google Sites bahwa media pembelajaran berbasis *website* dengan menggunakan *google sites* layak dan baik untuk digunakan dalam membantu proses pembelajaran (Alsya putri nugraha 2023)

Berdasarkan permasalahan diatas peneliti tertarik meneliti atau mengembangkan multimedia pembelajaran berbasis *website* dalam aktifitas pembelajaran yang berjudul **“Pengembangan Multimedia Pembelajaran**

Teknik *Groundstroke Forehand Drive* Berbasis *Website* Berorientasi *Problem Based Learning* Pada Mata Kuliah TP. Tenis Lapangan” yang dapat dijadikan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran pada materi *groundstroke forehand drive* tenis lapangan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas dapat diidentifikasi masalah yang sudah dipaparkan penulis dalam penelitian ini meliputi antara lain:

1. Dalam proses pembelajaran peran pendidik masih mendominasi, akibatnya kretivitas dan motivasi belajar mahasiswa rendah.
2. Belum adanya pemanfaatan dan pengembangan multimedia pembelajaran berbasis *website* materi PJOK khususnya tenis lapangan.
3. Belum adanya penggunaan media pembelajaran yang berorientasi *problem based learning* pada mata kuliah teori dan praktik tenis lapangan.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya terbatas untuk membantu menunjang proses pembelajaran pada materi teori dan praktik tenis lapangan.
2. Penelitian ini untuk meningkatkan proses pembelajaran khususnya pada pengembangan multimedia pembelajaran teknik *groundstroke forehand drive* berbasis *website* berorientasi *problem based learning* pada mata kuliah teori dan praktik tenis lapangan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, indentifikasi masalah, dan batasan masalah, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

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

1.5 Tujuan Penelitian

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

1. Untuk mendeskripsikan rancang bangun multimedia pembelajaran teknik *groundstroke forehand drive* berbasis *website* berorientasi *problem based learning* pada mata kuliah teori dan praktik pembelajaran tenis lapangan
2. Untuk mendeskripsikan validitas dari multimedia pembelajaran teknik *groundstroke forehand drive* berbasis *website* berorientasi *problem based learning* pada mata kuliah teori dan praktik pembelajaran tenis lapangan

3. Untuk mendeskripsikan kepraktisan multimedia pembelajaran teknik *groundstroke forehand drive* 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 penelitian dapat memberikan landasan teori mengenai produk media pembelajaran khususnya pada bahan ajar pengembangan. Media pembelajaran berbasis *website* untuk memperluas pengetahuan dan menambah wawasan mengenai penggunaan *website* pembelajaran dalam pendidikan jasmani kesehatan dan rekreasi. Serta dapat dijadikan studi awal untuk melakukan penelitian lanjut, guna mengetahui efektivitas multimedia pembelajaran teknik *groundstroke forehand drive* berbasis *website* berorientasi *problem based learning* pada mata kuliah TP. Tenis Lapangan dalam meningkatkan hasil belajar pada proses pembelajarann.

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 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 meningkatkan 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 *groundstroke forehand drive*.
- 3) Multimedia pembelajaran ini dapat digunakan sebagai sumber belajar mandiri.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Tujuan dari penelitian ini yaitu diharapkan dapat membuat suatu multimedia pembelajaran berbasis *website* bagi mahasiswa prodi pendidikan jasmani kesehatan dan rekreasi. Sedangkan untuk spesifikasi produk yang diharapkan yaitu sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan berupa Multimedia Pembelajaran berbasis *website* menggunakan *google sites* sebagai penunjang dalam pembuatan

website yang memiliki teks, gambar, animasi, vidio, serta memiliki beberapa fitur yang ada seperti halaman beranda, menu, tujuan pembelajaran, materi, vidio, kuis interaktif dan halaman profil.

2. Multimedia pembelajaran yang dikembangkan ini nantinya agar dapat memenuhi kreteria tentang pembelajaran teknik pukulan *groundstroke forehand drive* pada tenis lapangan yang mempunyai tampilan media pembelajaran yang baik dan menarik.
3. Multimedia pembelajaran berbasis *website* ini dikemas sebagai perangkat lunak (*software*) yang dapat digunakan di perangkat leptop, komputer, dan handphone mana saja yang terkoneksi kedalam jaringan internet, dengan media pembelajaran *website* dapat mempermudah pendidik dalam proses mengajar dan juga dapat mempermudah mahasiswa mengikuti pembelajaran serta dapat mengatasi permasalahan yang ada.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Dapat dilihat pada saat proses pembelajaran khususnya pada mahasiswa Penjaskesrek materi teknik *groundstroke forehand drive* dalam permainan tenis lapangan yang dimana dalam proses pembelajaran masih konvensional atau *teacher center* pada saat pemberian teori dan praktek dilapangan dan belum menggunakan multimedia pembelajaran berbasis *website* untuk menarik minat belajar mahasiswa pada saat proses pembelajaran TP. pembelajaran tenis lapangan. Oleh karna itu, multimedia pembelajaran berbasis *website* ini dikembangkan untuk mengatasi keterbatasan jam belajar di kampus, untuk menarik minat belajar dan dapat dijadikan referensi belajar oleh mahasiswa serta

pendidik juga dapat memanfaatkan teknologi yang ada dengan multimedia pembelajaran berbasis *website*.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Menurut Surjono dalam (Uzer et al., 2024) “Multimedia terdiri dari beberapa gabungan aspek yaitu teks, video, gambar, audio dan animasi yang memiliki kemampuan untuk menampilkan secara jelas tujuan dari pembelajaran”. Sehingga dengan penggunaan multimedia yang tepat dalam suatu proses pembelajaran, maka menjadikan suasana belajar lebih interaktif, efektif, efisien, menyenangkan dan dapat menarik minat belajar mahasiswa untuk belajar

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Multimedia pembelajaran yang dikembangkan hanya di uji coba pada mahasiswa Prodi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi yang sudah mengampu mata kuliah Tp. Tennis lapangan
- b. Multimedia pembelajaran ini dikembangkan untuk meningkatkan minat belajar mahasiswa Prodi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi yang sedang mengampu mata kuliah Tp. Tennis lapangan

1.10 Definisi Istilah

Dalam penelitian ini menggunakan teori-teori yang berkaitan sehingga untuk menghindari adanya kesalah pahaman terhadap istilah-istilah kunci

yang digunakan dalam penelitian ini, selanjutnya diperlukan batasan-batasan istilah sebagai berikut:

1. Pengembangan yakni suatu proses, tindakan, serta sebuah metode pendekatan dengan maksud mengembangkan sesuatu yang dilakukan secara bertahap dan tersruktur bertujuan untuk menghasilkan suatu produk agar dapat mencapai tujuan pembelajaran.
2. Multimedia pembelajaran berbasis *website* merupakan sebuah alat atau perantara untuk menyampaikan suatu informasi mengenai pembelajaran yang digunakan oleh pendidik dalam proses intraksi dari pendidik kepada mahasiswa. Multimedia pembelajaran menggabungkan teknologi dan partisipasi aktif dari mahasiwa dalam suatu proses pembelajaran dengan menggunakan vidio, *website*, aplikasi, serta perangkat lunak lainnya.
3. *Website Google Sites* merupakan kumpulan halaman yang menggabungkan teks, gambar, audio, dan animasi yang diakses melalui *browser*.
4. Tennis lapangan adalah suatu permainan olahraga dengan menggunakan bola dan raket yang dimainkan di atas lapangan persegi panjang yang memiliki permukaan datar atau rata. Tujuan bermain tenis adalah berupaya untuk menjatuhkan bola di daerah permainan lawan dan berusaha agar lawan tidak dapat memukul bola dengan baik atau tidak dapat mengembalikan (Budi & Malang, 2019).
5. *Problem Based Learning* model pembelajaran yang memberikan suatu permasalahan untu dapat diselesaikan dengan membentuk kelompok-kelompok kecil degan berpikir secara kritis.