

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan sangat penting bagi peserta didik, mereka mempunyai kemampuan untuk berkembang melalui proses pembelajaran yang memungkinkan setiap orang memenuhi potensi yang dimilikinya. Pendidikan terus mengalami perubahan seiring dengan perkembangan zaman dan kemampuan manusia. Akibatnya, bidang pendidikan terus mengalami peningkatan yang cukup pesat, serta munculnya penemuan baru dalam bidang ilmu pengetahuan menjadi bukti perkembangan bidang pendidikan. Perkembangan yang sangat pesat dalam bidang teknologi dan ilmu pengetahuan berdampak pada upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan baik dalam hal praktik maupun konsep (Septri Larasati, 2023). Oleh karena itu, Orang-orang yang terlibat dalam pendidikan harus terlebih dahulu memahami, apabila pendidikan ingin dilakukan secara teratur dan terencana. untuk memastikan bahwa komponen-komponen sistem pendidikan, baik makro maupun mikro, dapat bekerja dan dikembangkan secara optimal untuk mencapai tujuan pendidikan, penting untuk memahami secara menyeluruh berbagai bagian sistem tersebut (Gede Suwiwa et al., n.d.2020). Jika pendidik membantu dengan perencanaan pembelajaran yang baik dan sistematis, pembelajaran akan berhasil. Untuk mencapai tujuan pendidikan, pendidik saat ini juga harus mendekatkan diri dengan teknologi. menurut Fitriah D & Miranda M dalam (Sadriani et 2023.).

Di era globalisasi saat ini, teknologi informasi dan komunikasi berkembang dengan cepat. (Idrisharun, 2015). Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan sangat bergantung pada kesiapan guru untuk memasukkannya ke

dalam kurikulum mereka dan kapasitas mereka untuk menggunakannya sebagai sumber dan media yang bermanfaat untuk pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi sebagai penghubung antara guru dan siswa selama proses pembelajaran. Media ini memiliki kemampuan untuk menghubungkan, memberikan informasi, dan menyampaikan pesan, sehingga menghasilkan proses pembelajaran yang efektif. Penyampaian informasi kepada audiens untuk mencapai tujuan tertentu dikenal sebagai proses pembelajaran. Seiring perkembangan zaman, teknologi informasi dan komunikasi telah membawa banyak kemajuan baru ke dunia pendidikan, seperti pengembangan media digital yang mendukung pembelajaran. Menurut sebagian orang, media pembelajaran memegang peranan penting dalam pendidikan karena dapat membuat pesan informasi menjadi lebih mudah dipahami, sehingga mempercepat proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar. (Itqan Kunara Profilian, 2017). Oleh karena itu, setiap tenaga pendidik harus senantiasa bersedia untuk menghadapi tantangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin pesat, yang saat ini mengalami perubahan dan pendidik harus mempunyai komitmen untuk senantiasa menggunakan teknologi informasi khususnya di proses pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan secara berkelanjutan.

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan (Itqan Kunara Profilian et al., 2017). Dalam hal tiga domain pembelajaran utama psikomotorik, afektif, dan kognitif mempelajari pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan relatif sama pentingnya dengan program pendidikan lainnya. Pengembangan aspek psikomotorik, yang lazimnya dikaitkan dengan tujuan meningkatkan kebugaran jasmani anak dan menguasai keterampilan motoriknya, merupakan salah satu ciri dan kekhasan pendidikan jasmani, olahraga,

dan kesehatan yang tidak dimiliki oleh program pendidikan lainnya (Marsheilla, 2020). Karena PJOK memungkinkan siswa untuk bebas terlibat dalam aktivitas gerakan di luar ruangan, hal itu membuat pembelajaran menjadi sangat menarik dan menyenangkan bagi mereka. Karena itu, guru PJOK harus kreatif dan imajinatif untuk memberikan instruksi yang menarik. Selain itu, pendidikan jasmani menawarkan pendekatan pendidikan yang dimaksudkan untuk meningkatkan pengetahuan, sportivitas, keterampilan motorik, kebugaran fisik, dan kecerdasan emosional. Banyak orang, tua dan muda, menyukai olahraga. Tenis adalah salah satu dari berbagai permainan bola, termasuk yang menggunakan bola besar dan kecil.

Pada perguruan tinggi, khususnya di fakultas olahraga dan kesehatan, olahraga cabang tenis lapangan salah satu bagian dari proses pembelajaran yaitu teori praktek tenis lapangan. Permainan tenis lapangan dimainkan menggunakan raket untuk memukul bola hingga melewati net dan jatuh di area lawan. Menurut (Kurdi & Qomarrullah, 2020), Tenis lapangan adalah permainan bola kecil, yang dimainkan di lapangan berbentuk persegi panjang dengan net di tengahnya. Permainan tenis lapangan bisa dipertandingkan secara individu (*single*) atau grup (*Double*). Raket digunakan untuk memukul bola sekaligus sebagai alat dalam permainan tenis lapangan. Selanjutnya selain untuk kebugaran, tenis lapangan juga menjadi ajang untuk meraih prestasi. Dalam permainan tenis lapangan perlu juga memiliki perpaduan antara teknik, taktik dan fisik selaras apabila terdapat koordinasi yang rapi dalam diri pemain itu sendiri. Adapun berbagai teknik dasar dalam permainan tenis lapangan seperti pukulan *Forehand*, *backhand*, *smash*, dan servis.

Servis merupakan pukulan untuk memulai sebuah permainan dengan cara bola di lempar keatas kepala, lalu di lanjutkan dengan pukulan dengan titik koordinat di atas kepala. Menurut (Alim 2022) Servis tenis lapangan adalah teknik penting yang menandakan dimulainya permainan. Servis yang dilakukan dengan baik, dapat memberikan tekanan pada lawan dan menghasilkan poin. Untuk melakukan servis yang sukses, pemain memerlukan komponen biomotor yang baik seperti daya tahan, kekuatan, kecepatan, koordinasi, dan kelenturan. Dengan demikian kondisi fisik yang baik sangat penting bagi atlet tenis, ketika menggunakan teknik servis yang efektif serta efisien.

Pada abad ini variasi media pembelajaran sudah sangat berkembang, hal ini dapat kita lihat dari segala aspek kebutuhan manusia, di berbagai perpaduan teknologi informasi khususnya terhadap pendidikan. Pembelajaran saat ini memadukan teknologi diantaranya seperti audio, visual, dan grafis dalam bentuk multimedia yang dapat diakses secara online kapan saja dan dimana saja. Manfaat media pembelajaran, dalam proses belajar antara lain adalah meningkatkan minat siswa, memperjelas bahan pengajaran, memungkinkan siswa memahami tujuan pengajaran dengan baik, adanya variasi dalam menggunakan metode pembelajaran, dan meningkatkan aktivitas siswa dalam proses belajar. Saat ini pendidik belum banyak yang memanfaatkan media pembelajaran sehingga pada saat proses pembelajaran berlangsung masih berkesan monoton dan membosankan.

Ada atau tidaknya peningkatan hasil belajar siswa merupakan indikator utama efektivitas pembelajaran. Dengan demikian, dengan memilih model pembelajaran yang tepat, guru dapat memilih atau memodifikasi pendekatan dan strategi pembelajaran berdasarkan ciri-ciri materi yang diajarkan (Gede Suwiwa et

al., n.d 2020). Penggunaan model pembelajaran yang tepat dapat memotivasi peserta didik untuk belajar lebih baik, menumbuhkan rasa senang terhadap pembelajaran, meningkatkan motivasi untuk mengerjakan tugas, dan membuat pembelajaran lebih mudah bagi peserta didik untuk memahami materi.

Dewasa ini peran peserta pendidik khususnya di dunia perkuliahan, mahasiswa diharuskan mampu memiliki bekal dan keaktifan dalam bernalar serta berfikir kritis. Berfikir kritis menjadi salah satu bentuk berfikir yang perlu untuk terus di kembangkan melalui kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran PBL adalah pendekatan pengajaran yang membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis untuk memecahkan masalah, menemukan pengetahuan, dan melakukan penelitian metodis sehingga mereka dapat mengartikulasikan kesimpulan mereka sendiri dengan percaya diri. (Arimas et al., 2022).

Berdasarkan hasil wawancara dengan dosen pengajar praktik pembelajaran tenis lapangan bapak nyoman Suma Indrawan dari Prodi Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi Fakultas Olahraga Dan Kesehatan Universitas Pendidikan Ganesha, pada tanggal 14 November 2025 menjelaskan bahwa pada saat proses perkuliahan mengalami kendala dalam melakukan gerakan karena mahasiswa baru pertama kali memegang raket tenis, atau mengenal permainan tenis lapangan, selanjutnya diperlukannya proses pembelajaran berbasis *website* agar proses pembelajaran lebih menarik dan memberikan pengalaman lebih terhadap mahasiswa pada saat proses pembelajaran berlangsung. Selanjutnya peneliti juga melakukan analisis terhadap mahasiswa melalui penyebaran angket/kuesioner berupa *google form*, dan mendapatkan responden sebanyak 31 mahasiswa/i yang sudah lulus mendapatkan mata kuliah tenis lapangan menyatakan bahwa

pengembangan multimedia pembelajaran pada mata kuliah tenis lapangan mendapatkan nilai 67,7% belum tersedia, 32,3%. Dan membutuhkan pengembangan multimedia pembelajaran berbasis website pada mata kuliah pembelajaran tenis lapangan sebanyak 96,8% menyatakan perlu sekali, 3,2% tidak perlu. Serta perlunya metode pembelajaran yang berorientasi PBL mendapatkan hasil 58,1% Sangat Setuju dan 41,9% Setuju dan 0% sangat tidak setuju. Menurut Eunice dalam (Pasek Martini et al., 2024) *Website* merupakan perangkat lunak yang berisi file seperti teks dan gambar yang saling terhubung dalam sebuah internet. Keunggulan materi pembelajaran pada *website* adalah dapat diakses kapanpun, dimanapun, serta mudah digunakan, dan meningkatkan minat belajar siswa, selama masih terkoneksi dengan jaringan internet.

Guru harus membuat sumber belajar berbasis web yang dikemas untuk memungkinkan siswa menghindari membuang-buang waktu menjelajahi internet untuk mencari informasi terkait pembelajaran, karena terkadang materi yang mereka temukan tidak relevan (Mutiara Mukti 2020). Dengan mengembangkan proses pembelajaran berbasis *website*, Pada kesempatan ini peneliti mengambil inovasi melalui *google sites*. Menurut Mukti, dalam (Studi Pendidikan Kimia et al., 2023) *google sites* merupakan fitur *online* yang diberikan oleh *google* untuk membuat *website* yang berisikan informasi dan dapat dibagikan sesuai kebutuhan pengguna. Pembuatan *website* melalui *google sites* dapat digunakan oleh orang awam, sehingga siapapun bisa memanfaatkannya (Jubaidah & Rizki Zulkarnain, 2020). Kebermanfaatan dari *google sites* ini sangat memudahkan akar permasalahan yang ada, serta memberikan pemecahan masalah terkait pembelajaran, sehingga peneliti akan mengembangkan media pembelajaran,

berpacu pada *google sites*. Menurut (Muhammad Zubet 2023) Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk multimedia interaktif berbasis *Google Sites* dengan konten tentang keberagaman sosial budaya Jawa Timur telah memenuhi kriteria sangat valid, yakni memperoleh validasi dari ahli media sebesar 86% dan validasi dari ahli materi sebesar 88%, yang keduanya masuk dalam kategori sangat valid. Selain itu, berdasarkan angket tanggapan mahasiswa, media dinilai sangat menarik dengan persentase 87,98%.

Selanjutnya Menurut penelitian yang berjudul "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Google Sites* dalam Pembelajaran Biologi untuk Sekolah Menengah Atas Kelas XI," media interaktif yang dibuat dianggap sangat legal dan bermanfaat untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas. Hasil dievaluasi oleh tiga validator—seorang praktisi pembelajaran biologi dengan skor sempurna 100%, seorang ahli media dengan skor 90%, dan seorang ahli konten dengan skor 93%. Selain itu, siswa menunjukkan respons yang baik dalam uji coba kelompok besar dan kelompok kecil, masing-masing dengan 87,90% dan 93,66%, masing-masing, yang sangat relevan untuk digunakan dalam proses pembelajaran (Evang, 2023).

Penelitian dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Google Sites* Pada Materi Perubahan Wujud Benda Kelas IV Sekolah Dasar” Dimana menunjukkan hasil kevalidan, multimedia ini mendapatkan presentase 97,5% untuk validasi media dan 92,5% untuk validasi materi. Hasil angket kepraktisan mendapatkan presentase 93,3% dari hasil angket peserta didik dan 97,5% dari angket pendidik. Selanjutnya untuk hasil perhitungan skor N-Gain memperoleh skor sebesar 0,68 yang termasuk ke dalam kategori peningkatan sedang. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia interaktif berbasis *google sites* pada

materi perubahan wujud benda kelas IV sekolah dasar praktis saat digunakan dan efektif dalam meningkatkan pemahaman serta hasil belajar peserta didik (Rahmawati 2024).

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, peneliti tertarik meneliti atau mengembangkan multimedia pembelajaran berbasis *website* berorientasi *Problem Based Learning* dalam aktifitas pembelajaran teori dan praktik tenis lapangan.

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Masalah dapat diidentifikasi berdasarkan latar belakang yang telah di paparkan penulis dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Belum adanya pengembangan multimedia pembelajaran berbasis *website* yang digunakan didalam pembelajaran TP. Tenis lapangan.
2. Pembelajaran yang dilaksanakan masih terpusat pada pendidik.
3. Belum adanya penggunaan media pembelajaran yang berorientasi *problem based learning* serta kurangnya semangat mahasiswa dalam mengikuti proses perkuliahan dan kemauan mencari referensi media lain terkait Teknik *servis* pada mata kuliah TP. Tenis lapangan.

1.3 Pembatasan Masalah Penelitian

Mengingat keterbatasan waktu dan kemampuan pendidik dalam menggunakan media pembelajaran, serta agar penelitian ini terarah dengan baik sesuai dengan tujuan, maka pengembangan teknik layanan pembelajaran multimedia berbasis *website* berbasis PBL dalam mata kuliah tenis lapangan merupakan permasalahan yang menjadi fokus penelitian ini karena tidak dapat

dipisahkan dari penelitian ini. Untuk menjawab permasalahan yang telah diidentifikasi.

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, batasan masalah, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana rancang bangun multimedia pembelajaran materi teknik *servis* berbasis *website* berorientasi *problem based learning* pada mata kuliah teori dan praktik Tenis lapangan?
2. Bagaimana validitas multimedia pembelajaran teknik *servis* berbasis *website* berorientasi *Problem Based Learning* pada mata kuliah teori dan praktek tenis lapangan.
3. Bagaimana kepraktisan multimedia pembelajaran materi teknik *servis* berbasis *website* berorientasi *problem based learning* pada mata kuliah teori dan praktik pembelajaran tenis lapangan?

1.5 Tujuan Penelitian

Terkait dengan rumusan masalah yang di jelaskan di atas, maka tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini yaitu sebagai berikut :

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

2. Untuk mendeskripsikan validitas multimedia pembelajaran berbasis *website* yang berorientasi pada *problem based learning* di pembelajaran teori dan praktik Tenis lapangan.
3. Untuk mendeskripsikan kepraktisan multimedia pembelajaran materi Teknik servis 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

Peneliti diharapkan dapat memberikan dasar teori untuk produk multimedia pembelajaran, terutama bahan ajar pengembangan teknik servis tenis lapangan. Media pembelajaran berbasis *website* digunakan untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman tentang penggunaan *website* pembelajaran dalam bidang olahraga kesehatan dan rekreasi. Selanjutnya, penelitian lanjutan dapat dilakukan untuk mengetahui seberapa efektif media pembelajaran teknik servis berbasis *website* berorientasi masalah dalam mata kuliah TP. Tenis lapangan dalam meningkatkan hasil belajar selama proses pembelajaran. khususnya materi pelajaran yang berkaitan dengan pengembangan pembelajaran multimedia berbasis *website*.

2. Manfaat praktis

a. Bagi Pendidik

Temuan penelitian dan materi pembelajaran yang lebih beragam bagi guru dapat diperoleh melalui sumber belajar berbasis web ini, yang dapat

dikembangkan menjadi materi interaktif yang mempercepat proses penyampaian informasi.

b. Bagi Peneliti

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

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 *Servis*.
3. Melalui pengembangan multimedia ini mahasiswa dapat leluasa mengakses materi pembelajaran dimanapun dan kapanpun secara mandiri.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Tujuan dari penelitian ini diharapkan mampu membuat multimedia pembelajaran berbasis *website* untuk Mahasiswa Prodi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi. Sedangkan spesifikasi produk yang diharapkan diantaranya :

1. Produk peneliti adalah Multimedia Pembelajaran berbasis *website* menggunakan *google sites* sebagai penunjang dalam pembuatan *website* yang mempunyai teks, gambar, animasi, video.
2. Adapun produk yang dibuat memiliki beberapa fitur yang tersedia seperti halaman beranda, menu, tujuan pembelajaran, materi, video, kuis interaktif dan halaman profil.
3. Multimedia pembelajaran berbasis *website* yang dikemas sebagai perangkat lunak (*software*) yang dapat digunakan di perangkat laptop, komputer, dan handphone mana saja yang terkoneksi kedalam jaringan internet, dengan media pembelajaran *website* dapat mempermudah pendidik dalam proses pembelajaran serta mempermudah mahasiswa mengikuti pembelajaran serta dapat mengatasi permasalahan yang ada.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pada saat proses pembelajaran khususnya pada mahasiswa Penjaskesrek materi Teknik servis dalam permainan tenis lapangan pada saat pelaksanaannya masih terlihat menggunakan metode ceramah atau *teacher center* pada saat praktek dilapangan dan belum menggunakan media pembelajaran multimedia berbasis *website* untuk menarik minat belajar peserta didik pada saat proses pembelajaran TP. Tenis Lapangan. Oleh karena itu, multimedia pembelajaran berbasis *website* ini dikembangkan untuk mengatasi kebertasan jam belajar di kampus, untuk menarik minat belajar, serta bisa dijadikan sebagai referensi belajar oleh mahasiswa.

Oleh karena itu, multimedia pembelajaran berbasis *website* ini dikembangkan untuk mengatasi kurangnya minat dan kemampuan belajar

mahasiswa dalam pembelajaran teknik servis pada permainan tenis lapangan dan tenaga 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 servis 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 servis.
2. Multimedia pembelajaran berbasis *website* dapat membantu mahasiswa dalam proses pembelajaran Teknik Servis dalam Tenis Lapangan.
3. Produk yang dikembangkan merupakan Multimedia pembelajaran yang dibuat berupa produk dan berbentuk *website* menggunakan *google sites*. Multimedia pembelajaran dikembangkan sesuai dengan salah satu materi yang terdapat pada mata kuliah yaitu Teknik Servis pada permainan Tenis Lapangan yang telah disesuaikan dengan kompetensi dasar dan tujuan yang ingin dicapai.

Adapun keterbatasan dalam pengembangan ini, karena peneliti membatasi proses penelitian pengembangan yang dilakukan. Selanjutnya dalam penelitian ini ada beberapa Batasan diantaranya :

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 Servis pada Tenis Lapangan yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ingin di capai.

1.10 Definisi Istilah

Teori yang relevan digunakan dalam penelitian ini untuk menghindari kesalahpahaman tentang istilah yang digunakan, selanjutnya diperlukan Batasan-batasan istilah sebagai berikut :

1. Pengembangan merupakan suatu proses, tindakan, serta metode pendekatan dengan maksud mengembangkan sesuatu, secara bertahap dan terstruktur.
2. Multimedia pembelajaran berbasis *website* adalah sebuah alat atau perantara untuk menyampaikan informasi mengenai pembelajaran yang digunakan oleh pendidik dalam proses interaksi dari pendidik dengan mahasiswa. Multimedia pembelajaran menggabungkan antara teknologi dengan peserta didik mampu memberikan kesan positif dan mampu memberikan partisipasi aktif dari mahasiswa dalam proses pembelajaran yang menggunakan video, *website*, aplikasi, dan perangkat lunak lainnya.