

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan upaya untuk memberikan pengarahan atau pengajaran berupa ilmu pengetahuan, nilai moral, nilai spritual, pengembangan bakat dan berbagai hal lainnya yang dapat digunakan dimasa depan untuk menghadapi tantangan-tantangan yang akan datang. Hal tersebut sejalan dengan UU SISDIKNAS No. 20 tahun 2003 yang didalam ayat pertamanya memuat pernyataan "Pendidikan adalah 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 dan masyarakat". Selain itu menurut (Wasitohadi, 2014) dalam (Hakekat pendidikan dalam perspektif Jhon Dhwey), memandang bahwa pendidikan merupakan suatu fenomena didalam proses perkembangan umat manusia yang dimana orang yang telah dewasa membantu pertumbuhan serta perkembangan peserta didik yang sedang dalam proses pertumbuhan, hal ini sejalan dengan sistem pendidikan yang sedang berjalan selama ini yang arahnya lebih cenderung pada individu yang lebih dewasa akan meberikan ilmu pada individu yang lebih kecil untuk dapat digunakan di kemudian hari.

Pada masa sekarang teknologi dari berbagai bidang sudah meningkat secarapesat di berbagai bidang termasuk di bidang pendidikan, dimana ilmu dari

proses pendidikan dapat diperoleh dari berbagai hal, bisa dari proses berinteraksi dengan teman sebaya membaca buku atau majalah ataupun interaksi dan menjelajahi dunia internet yang memiliki banyak teknologi baru dalam dunia pendidikan. Pernyataan tentang pendidikan dapat dieksplor dari berbagai hal, sejalan dengan definisi pendidikan menurut (Hermawati,2013) Pendidikan merupakan usaha agar manusia dapat mengembangkan potensi dirinya melalui proses pembelajaran dan cara-cara lain yang telah diketahui masyarakat, di era sekarang dimana teknologi dan sistem informasi telah berkembang pesat, proses pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan menggunakan media ajar yang efektif dalam pembelajaran seperti video yang telah diupload kedalam aplikasi youtube dapat diakses dengan mudah oleh seluruh peserta didik dimanapun. Media ajar yang digunakan dalam pendidikan mempunyai peran yang sangat penting menurut (Astra & I Gede Suwiwa, 2020) media pembelajaran diperlukan dalam proses mengajar agar pembelajaran dapat berlangsung dengan mudah sesuai dengan kondisi kelas. selanjutnya proses pembelajaran juga dapat dilakukan dimana saja dengan memanfaatkan teknologi dari platform zoom atau google meet, beberapa aplikasi tersebut merupakan contoh dari kemajuan teknologi informasi yang sudah berkembang di dunia sehingga kemajuan teknologi tersebut diharapkan dapat digunakan untuk memudahkan proses pembelajaran di sekolah maupun perkuliahan, selain berupa aplikasi pembelajaran juga dapat dilakukan dengan berbasis *Website*, *Website* merupakan kumpulan halaman web yang saling terkait dan dapat diakses dengan internet halaman web tersebut dapat diisi beberapa konten agar lebih menarik dilihat oleh orang yang memanfaatkannya, halaman web memuat informasi yang dibuat oleh creator web tersebut, informasi yang diupload dapat

diases oleh siapapun yang memiliki link *Websitenya*.

Berbicara tentang pendidikan yang dipadukan dengan teknologi digital, pembelajaran yang memanfaatkan teknologi sebagai medianya sering disebut sebagai *E-learning*. Selama ini kegiatan belajar mengajar cenderung dilakukan dengan cara konvensional atau tatap muka antara peserta didik dengan pendidik yang dilakukan di lingkungan sekolah hal ini menciptakan situasi dimana guru merupakan pusat informasi yang dapat ditangkap peserta didik untuk menambah wawasannya, hal ini sudah dilakukan cukup lama hingga terdapat berbagai metode pembelajaran yang memanfaatkan teknologi sebagai basis dalam melaksanakan pembelajaran, jika selama ini pembelajaran yang dilakukan cenderung pada sistem *teacher center* atau berpusat pada pendidik maka di masa sekarang terdapat metode pembelajaran yang memanfaatkan *Website* yang dibuat di internet sebagai basis untuk melaksanakan pembelajaran, penggunaan *Website* yang digunakan dalam pemerlajaran pernah dilakukan oleh pasko martini 2024 pada siswa SD di SD N 1 Sari mekar, dari penggunaan *Website* tersebut memberikan dampak yang positif bagi pembelajaran yang dilakukan tersebut, selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh (Nasikhah and Karimah, 2022) dengan judul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis *Google Sites* juga memberikan hasil yang positif bagi pembelajaran yang dilakukan di kelas dari kedua sudah membuktikan bahwa pembelajaran berbasis *Website* layak digunakan sebagai alternatif jika sistem pembelajaran konvensional memiliki kendala.

Sesuai dengan hasil wawancara yang dilakukan dengan dosen pengampu mata kuliah Tp. tenis lapangan di universitas pendidikan ganesha yakni Bapak Nyoman Suma Indrawan S.Pd., M.Pd. Pembelajaran konvensional yang dilakukan

di dalam kelas terkadang memiliki berbagai kelemahan terkait fleksibilitas dan cenderung terbatas dari kemampuan pendidik, namun dengan model pembelajaran E-learning diharapkan mampu untuk mengatasi berbagai keterbatasan tersebut, Contoh dalam pembelajaran tenis lapangan yang notabnya lebih banyak dilakukan di lapangan kendala-kendala dalam pembelajaran konvensional tersebut dapat diatasi dengan memanfaatkan model pembelajaran E-learning. Sebenarnya pembelajaran Tenis Lapangan dan pembelajaran lain yang dilakukan di kelas tidak jauh berbeda hal tersebut karena sama-sama menggunakan model pembelajaran konvensional secara tatap muka dan pembelajaran berbasis pada pendidik. Contohnya seperti pembelajaran tenis lapangan, tenis lapangan merupakan olahraga yang dimainkan dengan menggunakan raket, ide dari permainan ini yakni menggunakan raket untuk memukul bola dengan tehnik tertentu sehingga bola tersebut akan suah dikembalikan lagi oleh lawan. Tehnik pukulan yang terdapat dalam permainan tenis lapangan ad abanyak sekali, salah satunya yakni pukulan *Backhand Drive* , pukulan *Backhand Drive* merupakan pukulan yang dilakukan dengan posisi punggung tangan menghadap bola atau sering disebut pukulan yang dilakukan saat bola mengarah pada posisi non domionan pemain, setelah itu pukul bola dengan menggesekan sedikit raket kearah atas bola, tehnik *Backhand Drive* biasanya dilakukan ketika bola bola mengarah ke sisi kiri pemain. Bagi pemula tehnik pukulan *Backhand Drive* biasa saja menjadi sangat sulit dilakukan sehingga perlu diberikan contoh dan pengulangan beebbrapa kali agar bisa dengan jelas pelaksanaan tehnik tersebut. dalam keadaan tertentu seperti saat pertandingan atau latihan, tempo permainan tenis lapangan cenderung akan meningkat, hal ini juga menjadi tantangan pada pembelajaran konvensional yang dimana gerakan tenis

lapangan yang membutuhkan kecepatan tinggi harus dipraktekan secara perlahan sehingga hasil dari pelaksanaan tehnik tersebut kurang maksimal. Jika menggunakan metode pembelajaran E-Learning, creator dapat menambahkan video praktek gerakan tenis lapangan pada *Website* sehingga saat proses pembelajaran berlangsung video tersebut dapat diulang, diperlambat, dan dijeda sehingga peserta didik akan lebih mudah mempelajari tehnik tersebut secara *step by step*. Selain itu setelah pembelajaran berakhir atau pendidik mengalami kendala sehingga tidak bisa melaksanakan pembelajaran di lapangan, media *Website* ini dapat digunakan sebagai cara untuk melaksanakan pembelajaran atau bahkan memebrikan tes yang dapat ditambahkan kedalam *Website* tersebut.

Jika dilihat sistem pembelajaran konvensional yang menjadikan pendidik sebagai sumber peserta didik mendapatkan ilmu dalam pembelajaran tenis lapangan khususnya pada pukulan *Backhand Drive*, sistem pembelajaran konvensional memiliki berbagai kelemahan, seperti sistem pembelajaran yang hanya terbatas pada kemampuan dan kreativitas pendidik, fleksibilitas tempat, hingga efesinsi waktu. Dari permasalahan itulah terdapat ide untuk menciptakan media pendidikan yang memanfaatkan teknologi saat ini, yakni media pembelajaran berbasis *Website*, pembelajaran dengan media *Website* ini memiliki keunggulan yang dapat membantu kelemahan dari sistem pembelajaran konvensional, *Website* yang dibuat oleh creator atau pendidik dapat berisi materi, soal, hingga video pembelajaran yang dapat diulang kapanpun dan dimanapun sehingga peserta didiik dapat belajar diamana saja, selanjutnya video yang terdapat pada *Website* tersebut dapat diputar ulang ataupun diperlambat sehingga peserta lebih maksimal dalam belajar.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas dapat diidentifikasi masalah yang sudah dipaparkan peneliti dalam penelitian ini meliputi antara lain:

1. Belum adanya pengembangan multimedia pembelajaran berbasis *Website* yang digunakan didalam pembelajaran TP. Tenis lapangan
2. Pembelajaran yang dilaksanakan masih terpusat pada pendidik yang memeberikan materi atau *teacher center* sehingga materi dan metode pembelajaran yang didapatkan peserta didik diabatasi hanya pada kemampuan dan waktu pendidik dalam menyampaikan materi
3. Belum adanya penggunaan media pembelajaran interaktif sehingga penggunaan multimedia pembelajaran berorientasi *Problem Based Learning* dapat menjadi solusi saat mahasiswa kehilangan motivasi belajar karena sifat multimedia berorientasi PBL yang interaktif

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan uraian Identifikasi Masalah diatas, berikut merupakan batasan masalah yang terdapat dalam penelitian ini:

1. Pengembangan ini hanya dibatasi pada pengembangan “Multimedia Pembelajaran Teknik *Groundstroke Backhand Drive* berbasis *Website* Berorientasi *Problem Based Learning* Pada Pembelajaran TP. Tenis lapangan”
2. Penelitian pengembangan ini hanya dibatasi pada penggunaan model ADDIE.
3. Penelitian ini hnaya dibatasi pada teknik *Groundstroke Backhand Drive*

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 Backhand Drive* berbasis *Website* berorientasi *Problem Based Learning* pada pembelajaran TP. Tenis lapangan”?
2. Bagaimana validitas dari “Multimedia Pembelajaran Teknik *Groundstroke Backhand Drive* berbasis *Website* Berorientasi *Problem Based Learning* Pada Pembelajaran TP. Tenis lapangan”?
3. Bagaimanakah “Multimedia Pembelajaran Teknik *Groundstroke Backhand Drive* berbasis *Website* Berorientasi *Problem Based Learning* Pada Pembelajaran TP. Tenis lapangan”?

1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah diatas yang didapatkan dari analisis di latar belakang, maka peneliti mengkaji rumusan masalah serta menentukan tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan rancangan bangun multimedia pembelajaran materi teknik *Groundstroke Backhand Drive* berbasis *Website* berorientasi *Problem Based Learning* pada mata kuliah teori dan praktik pembelajaran tenis lapangan
2. Untuk mendeskripsikan validitas dari multimedia pembelajaran berbasis *Website* yang berorientasi pada *Problem Based Learning* di pembelajaran TP. Tenis lapangan

3. Untuk mendeskripsikan kepraktisan multimedia pembelajaran materi teknik *Backhand Drive* berbasis *Website* berorientasi *Problem Based Learning* pada mata kuliah teori dan praktik pembelajaran tenis lapangan

1.6 Sesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian pengembangan secara umum akan menghasilkan suatu produk yang dikembangkan dari hasil penelitian yang dilakukan sebelumnya. 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, Video, serta memiliki beberapa fitur yang ada seperti halaman menu, tujuan pembelajaran, materi, Video, kuis interaktif dan halaman profil beranda,.
2. Multimedia pembelajaran yang dikembangkan ini nantinya agar dapat memenuhi kriteria tentang pembelajaran teknik pukulan *Backhand 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 laptop, 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.

1.7 Pentingnya Pengembangan

Dilihat dari proses pembelajaran yang terus memanfaatkan teknologi tentunya pengembangan multimedia pembelajaran berbasis *Website* sangat penting untuk dilakukan selain itu melihat dari pembelajaran TP. Tenis Lapangan khususnya pada materi *Backhand Drive* belum terdapat multimedia pembelajaran berbasis *Website* yang digunakan sehingga untuk meningkatkan minat peserta didik untuk mempelajari materi tersebut dipembangarlukan untuk melakukan pengembangan tersebut.

1.8 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 informasi dengan karakteristiknya masing-masing, Sehingga dengan penggunaan multimedia yang menggabungkan berbagai aspek tersebut suasana pembelajaran diharapkan menjadi lebih interaktif sehingga pembelajaran lebih efektif dan efesien.

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. Tenis lapangan

b. Multimedia pembelajaran ini dikembangkan untuk meningkatkan minat belajar mahasiswa Prodi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi yang sedang mengampu mata kuliah Tp. Tenis lapangan

1.9 Definisi Istilah

Sebagai pedoman lanjutan untuk memudahkan pemahaman dalam penelitian ini, berikut merupakan teori-teori yang berkaitan dan sekaligus merupakan pendukung dari masalah yang dibahas. Teori-teori tersebut adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan adalah proses, metode, dan tindakan untuk menghasilkan produk baru yang dilandasi dari peneliti sebelumnya dan terdapat aspek- aspek yang diperbaharui atau ditingkatkan. Pengembangan perlu dilakukan seiring waktu berjalan karena berbagai perubahan yang terus ada.
2. Media Pembelajaran adalah segala bentuk dan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi guna menciptakan kondisi yang mengstimulus mahasiswa untuk mempelajari pengetahuan baru
3. Multimedia merupakan gabungan dari banyak media yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran sehingga proses pembelajaran akan mudah diserap oleh peserta didik. Penggabungan media dapat menghasilkan suatu produk berupa media baru yang lebih relefan untuk digunakan.
4. *Website* adalah halaman yang terdapat di internet yang dapat digunakan untuk memuat banyak informasi sehingga penggunaan *Website* ini banayak digunakan di dunia pendidikan sebagai media ajar yang interaktif untuk peserta didik. Websit dapat dibuat menggunakan berbagai aplikasi yang telah tersedia di internet dan dapat di kontrol oleh admin yang menciptakan *Website* tersebut.

1.10 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat hasil penelitian pengembangan ini yakni

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 *Backhand Drive* berbasis *Website* berorientasi *Problem Based Learning* pada mata kuliah TP. Tenis Lapangan dalam meningkatkan hasil belajar pada proses pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Pendidik

1. Memperoleh media pembelajaran yang lebih variatif bagi pendidik serta hasil penelitian berupa multimedia pembelajaran berbasis *Website* ini dapat dijadikan media interaktif memudahkan penyampaian materi.

b. Bagi Peneliti

1. Meningkatkan sikap peneliti untuk mampu berpikir kritis dan sistematis dalam memecahkan permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran.
2. Meningkatkan pengetahuan dan meningkatkan wawasan peneliti tentang multimedia pembelajaran berbasis *Website*.

c. Bagi Mahasiswa

1. Melalui pengembangan ini mahasiswa dapat belajar dan memahami materi yang diajarkan dengan mudah.
2. Melalui pengembangan media ini mahasiswa dapat leluasa mengakses materi pembelajaran di manapun dan kapanpun secara mandiri.
3. Melalui pengembangan media ini mahasiswa dapat memahami materi dengan metode terbaru yang berbasis teknologi digital.

