

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kurikulum Jurusan Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi (Penjaskesrek) Fakultas Olahraga dan Kesehatan (FOK) Universitas Pendidikan Ganesha (Undiksha), muncul mata kuliah teori dan praktik Pencak Silat. Mata kuliah pencak silat memiliki bobot 2 SKS. Mata kuliah teori dan praktik pencak silat memuat satu standar kompetensi yang dijabarkan menjadi empat kompetensi dasar. Mengingat teori dan praktik pencak silat sangat penting untuk dikuasai mahasiswa penjaskesrek maka seorang dosen harus berusaha menciptakan suasana atau kondisi belajar yang kondusif sehingga pembelajaran mencapai tujuan secara efektif dan efisien (Suwiwa et al., 2014)

Untuk dapat mencapai kompetensi yang relevan dengan kebutuhan di lapangan dan sesuai dengan standar yang dituntut oleh dunia kerja maka dibutuhkan proses pembelajaran mata kuliah pencak silat yang berkualitas tinggi. berbagai upaya perlu dilakukan dalam proses perkuliahan (pembelajaran) pencak silat yang berpusat atau mengarah kepada mahasiswa (*student-centred, learning oriented*) untuk dapat memberikan pengalaman belajar yang, Penguasaan materi pada mata kuliah pencak silat ini tentang teori dan praktik pencak silat merupakan suatu hal yang penting karena mata kuliah pencak silat ini wajib di ambil oleh seluruh mahasiswa salah satunya materi pencak silat (Magdalena et al., 2020)

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 dipertunjukkan secara umum. Pencak silat tidak hanya berkembang pada aspek kebudayaan saja, namun juga berkembang pada aspek prestasi. Sehingga pencak silat dipertandingkan didepan umum dengan kaedah-kaedah yang telah di tentukan oleh Ikatan Pencak Silat Indonesia (IPSI). IPSI merupakan wadah organisasi bagi seluruh perguruan pencak silat yang ada di Indonesia (Rodiah et al., 2024). Olahraga prestasi pencak silat mengalami perkembangan, saat ini persekutuan pencak silat antar bangsa yang kemudian disebut dengan PERSILAT, dalam peraturan pertandingan pencak silat kategori tanding terdapat perubahan sehingga perlunya evaluasi dan penyesuaian dengan adanya perubahan tersebut. Peraturan pertandingan 2012 yang mengalami perubahan peraturan pertandingan pada tahun 2016 dan peraturan pertandingan tersebut disempurnakan kembali pada tahun 2022 (Kawi & Yuono, 2019).

Pesatnya perkembangan pada Teknologi digital tidak sebanding dengan pengembangan bahan ajar yang digunakan untuk Mata Kuliah Pencak silat. maka dengan itu Pengembangan Bahan ajar berbasis digital *Flipbook* untuk menunjang proses perkuliahan saat ini sangat diperlukan. mengingat pesatnya perkembangan teknologi sudah menuntun untuk dilakukannya pengembangan bahan ajar digital di mata kuliah TP. pembelajaran pencak silat. ini adalah suatu kontribusi yang positif untuk memberikan perubahan yang membaik dalam ranah kependidikan. Maka dari itu lah. Peneliti ini dilakukan untuk membuat suatu pengembangan bahan ajar berbasis digital *flipbook* untuk menjawab masalah yang ada. Berdasarkan yang telah dilakukan pada mahasiswa semester III di prodi

penjaskesrek semester III dengan jumlah responden 18 orang, maka diperoleh hasil yaitu 61,1% menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis digital sangat penting dalam pembelajaran pencak silat. Yang dimana dengan jumlah persentase 35,7% menunjukkan bahwa bahan ajar yang sering digunakan mahasiswa yaitu berbentuk PPT (Power Point Presentation), 25,5% menggunakan video tutorial, 10,2% menggunakan E-book atau modul digital dan 10,2% menggunakan *flipbook*. Sehingga yang dapat disimpulkan bahwa mahasiswa masih asing dalam menggunakan bahan ajar berbasis digital yang utamanya adalah (*flipbook*) dalam kegiatan pembelajaran. Maka dari itu peneliti dibuat untuk membuat suatu pengembangan bahan ajar berbasis digital (*flipbook*) untuk menjawab masalah yang ada.

Era Digital ditandai dengan teknologi yang meningkatkan kecepatan dan luasnya pergantian pengetahuan dalam ekonomi dan masyarakat. Dalam perspektif teori evolusi, kehidupan ini memiliki keberlanjutan dan ketergantungan terhadap perkembangan ilmu pengetahuan. Pada kondisi yang stabil, pergantian relatif rendah, sementara itu hal-hal yang berkaitan dengan produksi kurang dipertahankan. di zaman sekarang ini, bahan ajar pembelajaran digital semakin mudah dan efektif untuk menunjang proses pembelajaran (Alvin Dian Ardiansyah & Mochamad Ridwan, 2023).

Hal ini sesuai dengan pernyataan yang disampaikan oleh (Jana et al., 2022) bahwa bahan ajar berbasis digital lebih praktis, lengkap dan berisi konten yang dapat memudahkan peserta didik untuk belajar dibandingkan dengan bahan ajar seperti modul cetak, LKS, dan buku PJOK pada umumnya. Oleh karena itu bahan ajar pembelajaran tersebut harus mendukung isi dari materi. Salah satu bahan ajar

yang yang dapat menunjang proses belajar mengajar pada materi fabel. Menurut Dena (Wulandari & Yudha Febrianta, 2024) *Flipbook* merupakan jenis animasi yang dibuat dari setumpuk kertas atau buku yang terlihat bergerak atau beranimasi. Kegunaan *flipbook* ini serupa dengan buku elektronik namun kelebihanannya *flipbook* ini dapat dibuka lembar demi lembar yang didukung dengan animasi, video, tulisan maupun gambar yang relevan dengan konteks materi.

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan pemaparan diatas yang dipaparkan, identifikasi masalah dalam penelitian ini, yakni sebagai berikut:

1. Kurangnya bahan ajar yang kreatif dan inovatif yang diberikan terhadap materi belaan dalam pencak silat dalam pembelajaran pencak silat.
2. Berdasarkan survei pembelajaran pencak silat membutuhkan modifikasi untuk digunakan dalam pembelajaran.
3. Masih minimnya bahan ajar berbasis digital *flipbook* untuk mendukung dalam membantu pembelajaran mata kuliah TP.pembelajaran pencak silat materi belaan.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang di paparkan,identifikasikan masalah dalam penelitian ini,yakni sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya terbatas untuk membantu pada proses pembelajaran dalam materi teknik belaan pembelajaran pencak silat.
2. Peneliti ini untuk meningkatkan proses pembelajaran khususnya pada bahan ajar berbasis digital *Flipbook* pada materi belaan pembelajaran pencak silat

pada penelitian ini terbatas untuk mahasiswa semester III Penjaskesrek.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan maka pembahasan yang diteliti dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana rancangan bahan ajar berbasis digital *flipbook* pada materi pencak silat yaitu materi belaan?
2. Bagaimanakah tanggapan ahli isi materi, ahli disain, ahli media dan ahli praktisi pembelajaran berbasis digital terhadap bahan ajar berbasis digital *flipbook* materi belaan?
3. Bagaimanakah hasil uji efisien bahan ajar pembelajaran berbasis digital *flipbook* materi belaan?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan hasil pengembangan bahan ajar berbasis digital *flipbook* pada materi pencak silat terkhusus materi belaan untuk mahasiswa semester III prodi Penjaskesrek.
2. Untuk menguji kelayakan bahan ajar berbasis digital *flipbook* pada materi pencak silat terkhusus materi belaan untuk mahasiswa semester III prodi Penjaskesrek.
3. Untuk menguji kepraktisan mahasiswa dalam uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji kelompok besar pada materi belaan terhadap bahan ajar berbasis digital *flipbook* yang akan di kembangkan

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian pengembangan ini sebagai berikut :

1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini dapat membantu proses pembelajaran pada materi bela diri pembelajaran pencak silat menjadi lebih mudah dan menarik, selain itu dengan adanya pengembangan bahan ajar berbasis digital ini diharapkan mampu meningkatkan semangat bagi mahasiswa, dan dapat memberikan pengalaman secara menyeluruh dalam belajar sehingga dapat memahami secara baik dan dengan sungguh sungguh agar dalam penguasaan teknik bela diri pembelajaran pencak silat.

1.6.2 Manfaat Praktis

a) Bagi Dosen

Diharapkan hasil dari penelitian ini materi bela diri pada pencak silat dapat memotivasi peneliti agar bisa mengembangkan dan memberikan inovasi mengenai pengembangan bahan ajar berbasis digital *flipbook* dalam proses pembelajaran sehingga sesuai dengan karakteristik bahan ajar pembelajaran yang sesuai.

b) Bagi Mahasiswa.

Materi bela diri diharapkan mahasiswa dapat di memudahkan dalam pembelajaran pencak silat dan jadi lebih menarik untuk di pelajari.

c) Bagi Peneliti.

Hasil dari penelitian ini berupa bahan ajar pembelajaran berbasis digital yaitu *flipbook* pembelajaran yang dapat di gunakan untuk pembelajaran pencak silat sehingga dapat memudahkan penyampaian materi pembelajaran tersebut.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan.

Spesifikasi produk terperinci mengenai pengembangan ini diuraikan dalam persyaratan kinerja (*performance*). Sedangkan spesifikasi produk pengembanganya sebagai berikut :

1. Bahan ajar berbasis digital *flipbook* di disain sedemikian rupa agar dapat menampilkan tulisan (teks), gambar gerak (video), dan audio (suara) dalam memberikan daya tarik sendiri kepada mahasiswa.
2. Bahan ajar berbasis digital *flipbook* yang dikembangkan dapat memenuhi kriteria tentang materi belaan dalam pencak silat serta tampilan yang baik dan menarik sehingga dapat dikategorikan sebagai bahan ajar yang berkualitas baik. Bahan ajar berbasis digital ini dibuat menjadi *flipbook*. Serangkaian gambar yang beragam dari satu halaman ke halaman berikutnya, yang saat halaman-halaman tersebut bisa di bolak-balik secara cepat, gambar-gambar tersebut tampak teranimasi oleh gerakan tersimulasi.

1.8 Pentingnya Pengembangan.

Penelitian pengembangan bahan ajar berbasis digital *flipbook* ini di harapkan dapat meningkatkan kualitas belajar dan motivasi mahasiswa. Bahan ajar berbasis digital *flipbook* materi belaan dalam pembelajaran pencak silat ini penting dikembangkan karena dapat membantu dan memudahkan mahasiswa memahami mata kuliah TP.pencak silat khususnya materi belaan yang diberikan dan disamping itu juga bahan ajar berbasis *flipbook* ini berisikan video tutorial audio visual dan materi yang memuat *flipbook* ini dan tugas gerak ini merupakan gabungan antara video tutorial dan video tugas gerak yang akan memudahkan dosen dalam menyampaikan materi dan menjelaskan ke mahasiswanya langsung maupun tidak langsung baik dalam teori maupun praktek. Diharapkan dengan

dikembangkan bahan ajar berbasis digital *flipbook* materi belaun dalam pembelajaran pencak ini dapat menambahkan daya tarik dan minat belajar mahasiswa sehingga gerakan yang sulit dapat disajikan dengan menarik, fleksibel, mudah dipahami, dan efisien guna meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Melihat dari survei yang di lakukan pada semester III penjaskesrek proses belajar mahasiswa khususnya pada materi pencak silat masih minimnya bahan ajar yang di perlukan untunk menunjang pelaksanaan pembelajaran, ditambah dengan rasa takut mahasiswa untuk melakukan atau mempraktek kan gerakan belaun saat melakukan perkuliahan tersebut. Maka dari itu pengembangan bahan ajar berbasis digital *flipbook* ini sangat cocok untuk mengatasi keterbatasan-keterbatasan yang terjadi baik dari, bahan ajar pembelajaran yang masih kurang.

1. Pentingnya peningkatan Kualitas Pembelajaran Bahan ajar berbasis digital memebawa inovasi ke dalam proses pembelajaran di semester III. Bahan ajar berbasis digital memberikan materi yang lebih jelas dan detail tentang teknik belaun pada mata kuliah TP. pembelajaran pencak silat yang ada.
2. Penggunaan teknologi pada Pendidikan tentang pengembangan bahan ajar berbasis digital *flipbook* ini memanfaatkan teknologi yang ada untuk tujuan pendidikan. dengan membuat bahan ajar berbasis *flipbook* berisi materi dangambar teknik belaun yang benar, berisikan video tutorial.
3. Menyesuaikan zaman ke zaman belajar yang beragam mahasiswa memiliki gaya belajar yang sangat bervariasi. beberapa mahasiswa lebih paham dan mudah belajar dengan melihat gambar ketimbang membaca, sedangkan yang lain lebih suka belajar melalui video tutorial. Dengan bahan ajar berbasis

digital *flipbook*, mahasiswa dapat memilih gaya belajar yang paling sesuai dengan mereka, sehingga meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran

4. Bahan ajar yang fleksibel bahan ajar berbasis digital *flipbook* memudahkan mahasiswa untuk dapat belajar secara individu diluar waktu perkuliahan. Mereka dapat mengakses materi 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.
5. Meningkatkan Minat belajar melalui bahan ajar yang menarik, seperti *flipbook* dapat meningkatkan minat belajar pada mahasiswa dalam proses pembelajaran. Visualisasi materi belaan dalam bentuk *flipbook* dapat membuat materi lebih menarik dan relevan bagi mahasiswa
6. Kontribusi pada bahan ajar di perkuliahan pengembangan bahan ajar berbasis digital *flipbook* dapat menjadi kontribusi nyata bagi dosen menjelaskan Materi belaan akan dapat lebih baik di pahami kedalam proses perkuliahan. Hal ini juga dapat menjadi contoh bagi pengembangan materi pembelajaran lainnya.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.

Asumsi yang digunakan dalam pengembangan bahan ajar berbasis digital *flipbook* pada mata kuliah TP.Pencak Silat pada materi teknik belaan dalam pencak silat, yaitu,

1. Pengembangan bahan ajar berbasis digital *flipbook* pada materi tehnik belaan pada pencak silat dapat membantu mahasiswa dalam pembelajaran tehnik belaan dalam mata kuliah TP.Pencak Silat.

2. Bahan ajar yang di susun dalam bentuk *flipbook* sesuai materi yang ditetepkan pada pembelajaran yaitu materi belaan dan hindaran tehnik dasar pencak silat.
3. Adanya bahan ajar berbasis *flipbook* ini dapat memudahkan mahasiswa dalam perkuliahan TP.pencak silat.

Adapun keterbatasan pengembangan untuk membatasi penelitian pengembangan yang dilaksanakan. Berikut beberapa batasan pengembangan dalam penelitian ini yaitu:

1. Pengembangan bahan ajar digital berbasis *flipbook* ini hanya berdasarkan kebutuhan dalam proses pembelajaran pencak silat pada materi belaan untuk mahasiswa prodi Penjaskesrek.
2. Bahan ajar pengembangan pembelajaran ini dikembangkan dengan model pengembangan Analysis – Design – Development – Implementation - Evaluasi (ADDIE).
3. Pengembangan bahan ajar ini hanya sebatas menghasilkan produk berupa (*flipbook*) buku digital tiga dimensi yang di dalamnya bisa memuat teks, gambar, video tutorial yang berisi materi belaan dalam pencak silat.

1.10 Definisi Istilah.

Menghindari adanya kesalah pahaman pada penelitian ini terdapat istilah-istilah kunci yang digunakan dalam tulisan ini, maka dipandang perlu untuk memberikan Batasan-batasan istilah sebagai beri

1. Pengembangan adalah metode penelitian yang cukup ampuh untuk memperbaiki praktik pembelajaran. Pengembangan juga sebagai proses penerjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik dan pengembangan

proses untuk menghasilkan suatu produk yang dapat di gunakan dalam suatu pembelajaran.

2. Bahan ajar adalah seperangkat materi pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran mahasiswa sehingga menciptakan suatu kondisi yang merangsang mahasiswa untuk belajar.
3. *Flipbook* adalah buku digital tiga dimensi yang di dalamnya bisa memuat teks, gambar, video, musik atau lagu, dan animasi bergerak.
4. Pencak silat adalah kekayaan budaya nasional yang harus dilindungi, maka penguasaan teori dan praktiknya sangat penting. Olahraga pencak silat adalah sintesis dari beberapa aspek gerakan yang saling melengkapi satu sama lain, terutama pentingnya seni dan fokus pada keanggunan gerakan (Wijaya & Kanca, 2019).
5. Hasil belajar merupakan kemampuan dimana pengetahuan dan sikap yang diperoleh mahasiswa setelah mereka menerima perlakuan yang diberikan oleh pengampu mata pembelajaran sehingga dapat pengetahuan itu dalam pembelajaran.
6. Bela upaya untuk menggagalkan serangan dengan tangkisan atau hindaran. Bela terbagi dua, yakni tangkisan dan hindan