

BAB I

PENDAHULUAN

1. 1 Latar Belakang

Pencak silat merupakan warisan budaya bangsa yang memiliki nilai-nilai luhur dan filosofi yang mendalam. nilai-nilai tersebut selaras dengan tujuan pendidikan, khususnya dalam membentuk kepribadian dan keterampilan peserta didik. Sebagai bagian dari pendidikan jasmani dan olahraga, pencak silat tidak hanya mengajarkan kemampuan fisik, tetapi juga nilai-nilai karakter, kedisiplinan, dan kerjasama. di Prodi Penjaskesrek FOK UNDIKSHA, pencak silat menjadi salah satu mata kuliah yang penting dalam membentuk kompetensi mahasiswa calon guru pendidikan jasmani. Namun dalam proses pembelajarannya, terdapat beberapa tantangan yang dihadapi, terutama dalam penyampaian materi yang kurang efektif dan efisien. Salah satu materi penting dalam pembelajaran pencak silat adalah sikap pasang, yang merupakan dasar dari berbagai teknik lanjutan. Meskipun materi ini *fundamental*, banyak mahasiswa yang mengalami kesulitan dalam memahami dan mengaplikasikan sikap pasang dengan benar. Metode pengajaran yang hanya mengandalkan demonstrasi langsung di kelas terkadang tidak cukup efektif, terutama bagi mahasiswa yang memerlukan waktu tambahan untuk mempelajari gerakan secara mendetail dan juga belum adanya penggunaan media berbasis digital yang dimanfaatkan, khususnya dalam pembelajaran pencak silat. Mahasiswa lebih banyak mengandalkan penjelasan langsung dari dosen di kelas maupun saat praktik.

Seiring dengan perkembangan teknologi, penggunaan media pembelajaran digital menjadi solusi yang potensial untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Salah satu media yang menarik perhatian adalah bahan ajar digital (*flipbook*), yang memungkinkan penyajian materi pembelajaran secara interaktif dan menarik. Berdasarkan analisis kebutuhan yang telah dilakukan pada mahasiswa semester III kelas A di Prodi Penjaskesrek dengan jumlah responden 24 orang, maka diperoleh hasil yaitu 54,2% menunjukkan Jarang-Jarang menggunakan bahan ajar berbasis digital dan 50% mengatakan penting menggunakan bahan ajar berbasis digital dan 29,2% mengatakan sangat penting menggunakan bahan ajar berbasis digital dalam pembelajaran Pencak silat. Dimana dengan jumlah persentase 54,2% menunjukkan bahwa bahan ajar yang sering digunakan mahasiswa yaitu berbentuk E-book dan 58,3% menggunakan video pembelajaran, 33,3% menggunakan modul interaktif. Dan 62,5% belum mengetahui tentang *flipbook*, 100% tertarik menggunakan *flipbook* dalam pembelajaran. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penting dikembangkan bahan ajar berbasis digital (*flipbook*) dalam kegiatan pembelajaran. Maka dari itu peneliti berniat untuk membuat suatu pengembangan bahan ajar berbasis digital (*flipbook*) untuk pembelajaran TP Pencak Silat.

Pengembangan bahan ajar pencak silat berbasis digital (*flipbook*), khususnya materi sikap pasang, diharapkan mampu memberikan solusi bagi tantangan yang dihadapi dalam proses pembelajaran. Dengan media *flipbook* digital, mahasiswa dapat mempelajari sikap pasang secara mandiri dengan lebih efektif dan efisien. Selain itu, media ini dapat mendukung proses pembelajaran yang lebih fleksibel dan adaptif terhadap kebutuhan mahasiswa di era digital saat ini. *Flipbook* menurut (Noor Mayaminiy Maulidah et al., 2021) adalah media dengan format elektronik

yang dapat menampilkan simulasi interaktif dengan mengkombinasikan animasi, teks, video, gambar, audio, dan navigasi yang membuat peserta didik lebih interaktif, sehingga pembelajaran lebih menarik. *Flipbook* juga memiliki beberapa kelebihan di antaranya yaitu dapat menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk kata-kata, kalimat dan gambar, dapat dilengkapi dengan warna-warna sehingga lebih menarik pembuatannya mudah dan harganya murah, mudah dibawa kemana-mana, dan dapat meningkatkan aktivitas belajar mahasiswa. menurut (Bangun, 2016) Dengan adanya bahan ajar berbasis digital berupa *flipbook* ini maka akan memudahkan dosen/pengajar untuk menjelaskan materi sikap pasang dalam pencak silat sesuai dengan peraturan pencak silat terbaru kepada mahasiswa dengan maksimal sehingga mahasiswa akan dengan mudah untuk mempelajari materi sikap pasang dalam Pencak silat dimanapun dan kapanpun.

1. 2 Identifikasi Masalah penelitian

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah disampaikan diatas, masalah yang ditemukan terkait dengan pembelajaran khususnya materi pencak silat adalah sebagai berikut:

1. Kurangnya bahan ajar pendukung dalam menyampaikan materi pencak silat
2. Sulitnya memahami teknik dasar pencak silat, khususnya sikap pasang.
3. Belum adanya bahan ajar berbasis digital (*flipbook*) untuk mendukung dan membantu pembelajaran dalam mata kuliah TP. Pembelajaran Pencak silat materi sikap pasang sehingga dalam pembelajaran mahasiswa belum memiliki pemahaman yang benar tentang materi sikap pasang dalam 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 terbatas pada mata kuliah pencak silat pada materi sikap pasang
3. Penelitian ini terbatas pada mahasiswa semester III kelas A Prodi penjaskesrek.

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

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

1. Bagaimanakah rancangan pengembangan media pembelajaran berbasis digital (*flipbook*) pada TP. Pembelajaran Pencak Silat materi sikap pasang?
2. Bagaimanakah uji validitas bahan ajar digital (*flipbook*) pada TP. Pembelajaran Pencak Silat materi sikap pasang?
3. Bagaimanakah uji kepraktisan mahasiswa dalam uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar materi sikap pasang pencak silat terhadap bahan ajar berbasis digital (*flipbook*) yang dikembangkan?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian yaitu sebagai berikut

1. Mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran berbasis digital (*flipbook*) pada TP. Pembelajaran Pencak Silat materi sikap pasang.

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

1. 6 Manfaat Penelitian

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 sikap pasang 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 sikap pasang 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 sikap pasang 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 peneliti

Bagi peneliti lain produk pengembangan bahan ajar berbasis digital (*flipbook*) ini sebaiknya dapat di kembangkan lebih lanjut pada materi materi pembelajaran yang lain.

2. Bagi pendidik

Hasil penelitian berupa media pembelajaran berbasis aplikasi ini dapat dijadikan media yang interaktif sehingga dapat memudahkan proses pembelajaran dalam penyampaian materi pembelajaran

3. Bagi mahasiswa

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.

1. 7 Spesifikasi Produk yang diharapkan

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

1. Bahan ajar di desain sedemikian rupa agar dapat menampilkan tulisan dan gambar serta video.
2. Bahan ajar yang dikembangkan dapat memenuhi kriteria tentang materi pencak silat serta tampilan yang baik dan menarik sehingga dapat dikategorikan sebagai media pembelajaran yang berkualitas baik
3. Bahan ajar berbasis digital dibuat menjadi *flipbook* yaitu buku dengan serangkaian gambar yang beragam dari satu laman ke laman berikutnya, yang saat laman-laman tersebut dibolak-balik secara cepat, gambar-gambar tersebut tampak teranimasi oleh gerakan tersimulasi.

1. 8 Pentingnya Pengembangan

Melihat dari hasil analisis kebutuhan mahasiswa PJKR Semester III kelas A terkait tantangan utama yang dihadapi dalam menggunakan bahan ajar berbasis digital adalah 33,3% menyatakan bahwa konten bahan ajar yang digunakan kurang menarik atau sulit dipahami, 33,3% menyatakan keterbatasan internet. Kemudian dari segi kebutuhan bahan ajar berbasis digital (*flipbook*) 100% menyatakan tertarik untuk menggunakan bahan ajar berbasis digital (*flipbook*) dalam proses pembelajaran pencak silat materi sikap pasang, maka dari itu pengembangan bahan ajar berbasis digital (*flipbook*) ini adalah jawaban untuk mengatasi masalah yang terjadi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang lebih menarik, kreatif dan

menyenangkan. Selain hal tersebut pentingnya pengembangan bahan ajar berbasis digital pada materi sikap pasang antara lain :

1. Peningkatan kualitas pembelajaran

Bahan ajar membawa inovasi ke dalam proses pembelajaran di kelas. Bahan ajar berbasis digital memberikan gambaran yang lebih jelas dan detail tentang teknik dasar pencak silat pada mata kuliah TP. Pembelajaran Pencak silat yang ada di Fakultas olahraga dan kesehatan Undiksha.

2. Pembelajaran yang fleksibel

Bahan ajar berbasis digital memungkinkan peserta didik untuk dapat belajar secara individu di luar waktu perkuliahan formal. Mereka dapat mengakses materi di 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

3. Meningkatkan minat belajar

Media pembelajaran yang menarik dan interaktif, seperti modul digital dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran. dalam bentuk modul digital dapat membuat materi lebih menarik dan relevan bagi peserta didik

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 sikap pasang 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 sikap pasang.

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 III Prodi Penjaskesrek.
2. Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa bahan ajar berbasis digital (*flipbook*) yang digunakan untuk proses pembelajaran pencak silat dengan materi sikap pasang

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 sikap pasang dalam TP. Pembelajaran Pencak Silat semester III

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*

flipbook adalah buku digital tiga dimensi yang di dalamnya bisa memuat teks, gambar, video, musik atau lagu, dan animasi bergerak.

5. Pencak silat

Pencak silat merujuk pada keahlian dalam mempertahankan diri (bela diri) dengan kemampuan menangkis, menghindar, menyerang baik menggunakan senjata ataupun tanpa senjata.

6. Sikap pasang

Sikap pasang yang merupakan posisi dasar untuk mempersiapkan diri dalam menghadapi lawan, baik dalam pertahanan maupun serangan.