

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Kemajuan teknologi merupakan sebuah tahapan-tahapan perkembangan yang selalu beri ringan dengan kemajuan ilmu pengetahuan, sehingga dapat kemajuannya tidak dapat dihindari. Kemajuan teknologi di masa sekarang selalu meningkat dan mengalami perkembangan setiap tahunnya, oleh sebab itu kemajuan teknologi merupakan sebuah tuntutan yang harus selalu dibenahi dan diperbaiki demi mempermudah setiap kegiatan manusia dalam kegiatan sehari-harinya. Ketergantungan manusia terhadap teknologi tidak dapat di pungkiri lagi bahwa manusia telah mengubah cara dalam memecahkan masalah sehari-hari. Pada masa sekarang manusia dapat melakukan aktivitas yang pada dahulu tidak bisa dilakukan sebelum teknologi diciptakan, misalnya dahulu sebelum teknologi komunikasi diciptakan, manusia ter kendala dengan jarak saat berkomunikasi dengan satu dan yang lainnya.

Kemajuan teknologi yang telah dipaparkan di atas merupakan sebuah hasil dari perkembangan ilmu pengetahuan sendiri, keduanya saling melengkapi satu sama lain tidak dapat terpisahkan. Kedua hal antara teknologi dan ilmu pengetahuan memiliki umpan balik yang saling memengaruhi di dunia pendidikan. Teknologi dan ilmu pengetahuan merupakan simbiosis mutualisme yang nyata dalam pendidikan dan kehidupan sehari-hari. Adanya keterkaitan antara teknologi dan ilmu pengetahuan tentu saja berdampak pada proses pembelajaran dalam pendidikan. Proses belajar mengajar harus selalu disesuaikan dengan perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan yang semakin pesat perkembangannya. Harapannya dalam proses pembelajaran harus selalu ada perkembangan dan perbaikan agar tujuan dalam pendidikan dapat tercapai. Dapat

dikatakan maju nya sebuah pembelajaran dapat diukur dengan seberapa maju teknologi yang digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran.

Pemanfaatan media dalam sebuah proses pendidikan khususnya teknologi merupakan sebuah kemajuan dalam dunia pendidikan guna membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Menurut Arsyad (2011: 7-8) teknologi dapat diubah menjadi media pembelajaran dan dapat mengoptimalkan proses pembelajaran. Dengan adanya media, teknologi dapat memiliki peran dalam proses pembelajaran, misalnya jika peserta didik ingin membaca buku yang terkait dengan pembelajaran di sekolah peserta didik sekarang tidak perlu pergi keluar rumah atau pergi ke perpustakaan dikarenakan sekarang sudah banyak aplikasi yang mendukung peserta didik untuk membaca buku secara online sehingga tidak perlu pergi keluar rumah dan dapat diakses dimana saja dengan menggunakan *smartphone*, laptop, atau pun komputer yang dimiliki oleh peserta didik tersebut. Contoh lain teknologi yang sekarang sering digunakan dalam pembelajaran di sekolah sebagai media pembelajaran adalah LCD proyektor yang sering digunakan untuk memaparkan materi di depan kelas sehingga guru atau pengajar tidak harus selalu menulis di papan tulis. Dengan adanya media tersebut, guru atau pengajar dapat memaparkan materi yang akan disampaikan tanpa harus bersusah payah menulis di papan tulis.

Media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dengan adanya 5 media pembelajaran menurut Nurrita (2018: 1) yang merupakan proses belajar mengajar menjadi mudah dan menarik sehingga siswa dapat mengerti dan memahami pembelajaran dengan mudah, efisiensi belajar siswa dapat meningkat sesuai dengan tujuan pembelajaran, membantu konsentrasi belajar siswa karena media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa, meningkatkan motivasi belajar siswa karena pengalaman menyeluruh dalam belajar peserta didik dapat memahami materi secara nyata

yang diberikan lebih mengerti materi secara keseluruhan, siswa terlibat dalam proses pembelajaran dan siswa memiliki kesempatan melakukan kreativitas dan mengembangkan potensi yang ada

Alat-alat bantu belajar mengajar di sekolah sudah dipengaruhi oleh kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi menurut Muhson (2010: 12) proses kegiatan pembelajaran harus juga disesuaikan dengan perkembangan teknologi sendiri. Dapat diungkapkan bahwa telah terjadi perubahan dan pergeseran paradigma pendidikan. Dengan demikian, pada era globalisasi ini penggunaan teknologi informasi dalam dunia pendidikan sudah menjadi tuntutan yang harus dimanfaatkan sesuai dengan pembelajaran di sekolah. Pergeseran media pembelajaran dari yang tradisional menjadi modern merupakan sebuah perubahan guna menunjang kegiatan pembelajaran dengan perkembangan zaman agar tujuan pendidikan dapat tercapai. Meskipun demikian masih banyak kendala-kendala yang harus diselesaikan oleh guru dan peserta didik agar pendidikan lebih maju lagi. Kendala-kendala tersebut tentunya berkaitan dengan tuntutan pencapaian tiga ranah utama yang harus dicapai. Tiga ranah utama yang harus dicapai dalam pendidikan tersebut adalah ranah afektif, ranah kognitif, ranah psikomotor. Kendala-kendala yang dialami saat proses pembelajaran bola basket yang sering ditemui adalah sarana dan prasarana yang kurang memadai sehingga proses pembelajaran PJOK materi bola besar sepak bola menjadi terhambat. Adanya sarana dan prasarana yang memadai dalam suatu lembaga pendidikan yaitu sekolah-sekolah akan menunjang dan mempermudah seorang pendidik dan peserta didik dalam mempraktekkan materi pelajaran PJOK. Oleh karena itu, sarana dan prasarana sangat berperan penting dalam pencapaian pembelajaran PJOK yang optimal. Menurut Suryobroto (Latifah, 2017: 27), “sarana dan prasarana pendidikan jasmani salah satu faktor penunjang keberhasilan pendidikan jasmani dan merupakan unsur yang

menjadi masalah dimana-mana, khususnya di Indonesia”. Sarana dan prasarana olahraga merupakan hal yang sangat penting dalam pembelajaran PJOK guna mencapai tujuan pembelajaran, karena dengan adanya sarana dan prasarana yang cukup tersedia maka pembelajaran PJOK lebih efektif dilakukan baik oleh guru maupun peserta didik, maka dimodifikasi oleh guru, peserta didik juga akan mendapatkan pengetahuan dasar materi bola basket melalui media pembelajaran yang akan dikembangkan oleh penulis, sehingga diharapkan tujuan ranah dapat tercapai dengan maksimal. Permasalahan lain yang masih ditemui untuk mengembangkan suatu media pembelajaran adalah masih banyak peserta didik yang tidak fokus belajar karena terlalu sibuk dengan *handphone* yang digunakan untuk ber-social media dan juga kurangnya dimanfaatkan *handphone* seringkali hanya digunakan untuk bermain *game*. Sebagian besar peserta didik memiliki *smartphone* dengan menggunakan *digital* untuk mengakses hal yang menunjang keberhasilan belajar peserta didik itu sendiri, akan tetapi belum dimanfaatkan secara maksimal sebagai alat belajar yang efektif. Keunggulan media pembelajaran berbasis *digital* ini dalam pendidikan sangat menguntungkan dimana kemudahan penggunaan sangat membantu peserta didik dalam menggunakan sehingga materi dapat diterima karena kebanyakan peserta didik senang menggunakan *digital*. Pendidik mudah untuk memberikan materi tanpa harus dengan metode ceramah yang Panjang, dimana metode ceramah membuat peserta didik merasa bosan dan mengabaikan penyampaian guru. Fitur-fitur yang menarik akan menarik perhatian peserta didik dalam memahami materi sehingga peserta didik tertarik untuk membuka yang menjerumuskan ke dunia berbasis *digital*. Keunggulan media pembelajaran aplikasi *android* disertakan video dan kuis yang menarik untuk peserta didik

Pembelajaran PJOK memiliki kepentingan yang relatif sama dengan program pendidikan lainnya dalam hal 2 domain pembelajaran, yaitu sama-sama mengembangkan

tiga domain utama: psikomotor, afektif, dan kognitif Agus (2020). Dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan banyak terkandung nilai-nilai karakter seperti sportifitas, kejujuran, keberanian, kerja keras, pengendalian diri, tanggung jawab, kerjasama, keadilan, dan kebijaksanaan, menghargai lawan dan sebagainya yang dapat diintegrasikan dalam aktivitas gerak atau berbagai bentuk permainan (Iqbal, 2021). Salah satu materi yang terdapat pada mata Pelajaran PJOK adalah aktivitas permainan bola besar yakni permainan bola basket dan sudah diajarkan pada jenjang sekolah. basket merupakan salah satu cabang olahraga yang paling populer dikalangan masyarakat dunia, tidak terkecuali di Indonesia.

Dari hasil wawancara pada tanggal 6 April 2024 dengan Bapak Ketut Adhyadma Sudharsana, S.Pd beliau adalah guru mata pelajaran PJOK kelas VII SMP Negeri 2 Kubutambahan. Ditemukan bahwa pada mata pelajaran PJOK khususnya Bola Basket wajib diajarkan di kelas VII, namun pada kenyataannya materi tersebut disampaikan secara praktik langsung ke lapangan tanpa dibarengi dengan teori dan media yang mendukung. Sehingga peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami teknik dasar *Passing, dribbling dan shooting* pada permainan Bola Basket yang disebabkan oleh beberapa faktor, yaitu; 1) Buku pelajaran yang terbatas untuk siswa dan sulit dibawa berpergian, 2) Kurangnya inovasi dalam pembelajaran agar lebih inovatif agar siswa tidak bosan dalam melakukan pembelajaran, 3) Belum adanya penggunaan bahan ajar *digital* di SMP Negeri 2 Kubutambahan, sehingga peserta didik kurang termotivasi untuk berpartisipasi aktif dan menumbuhkan minat mereka untuk belajar dan hal tersebut juga berdampak pada rendahnya hasil belajar Bola basket siswa kelas VII SMP Negeri 2 Kubutambahan khususnya pada materi *Passing, dribbling dan shooting* bola basket. Pemaparan kondisi tersebut menunjukkan bahwa meningkatkan efektivitas proses

pembelajaran sangat penting untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dengan demikian, upaya alternatif sangat dibutuhkan guna meningkatkan kualitas proses pembelajaran PJOK di SMP Negeri 2 Kubutambahan.

Berdasarkan hasil survei analisis kebutuhan bahan ajar digital pada materi Bola basket kepada 65 peserta didik kelas VII SMP Negeri 2 Kubutambahan, yang dilakukan dengan penyebaran angket kuesioner, ditentukan 25 peserta didik kelas VII dengan bahan ajar digital berbasis *Flipbook* terkait dengan *Passing, dribbling* dan *shooting* Bola Basket. SMP Negeri 2 Kubutambahan menawarkan program kelas yang beragam, termasuk Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) bagi peserta didiknya. Setiap peserta didik memiliki metode pembelajaran yang beragam dan proses pemahaman informasi. Peserta didik SMP, terutama siswa kelas VII adalah generasi yang tumbuh berkembang dalam dunia *digital*, di mana mereka sering berinteraksi dengan teknologi. Sehingga metode pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi lebih sesuai untuk generasi digital saat ini. Sebagian besar siswa telah memiliki *smartphone* untuk mengakses bahan ajar yang telah dibuat, nantinya ada beberapa penelitian yang telah dilakukan yang menyatakan bahwa bahan ajar *digital* berbasis *flipbook* memiliki manfaat yang bagus bagi peserta didik, seperti;

Bahan ajar *flipbook* digital untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran pada siswa sekolah dasar dalam penelitian ini dilakukan oleh Agung Dian Putra (2023). Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, didapatkan hasil sebanyak 92,68% siswa lulus standar KKM dari yang sebelumnya hanya sebesar 53,66%. Berdasarkan hasil pengisian angket yang telah dilakukan terhadap siswa, hasilnya menunjukkan bahwa media bahan ajar *flipbook* digital masuk ke kategori efektif dengan nilai rata-rata sebesar 65,12%. Kemudian berdasarkan hasil uji N-Gain yang telah dilakukan, diperoleh nilai

rata-ratanya sebesar 0,57 yang masuk ke dalam kategori sedang dan nilai persentase sebesar 57,21% yang menunjukkan bahwa flipbook digital cukup efektif terhadap pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh Rickadesti Ramadhana (2023) yang menghasilkan Pengembangan Buku Digital Pembelajaran Pendidikan Jasmani Materi Permainan Untuk Kelas VII Sekolah Menengah Pertama. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan diperoleh penelitian yang menghasilkan sebuah produk buku digital pembelajaran PJOK materi permainan bola basket, sepak bola dan bola voli untuk kelas VII SMP. Produk diuji oleh validator dan mendapat nilai 4,49 yang artinya sangat valid. Pada uji coba produk mendapat nilai 3,65 yang artinya sangat positif. Hasil uji coba pemakaian dengan uji pemakaian kepraktisan mendapat nilai 3,56 yang artinya sangat positif, serta pada uji coba pemakaian keefektifan dengan nilai pengetahuan dan keterampilan dapat dinyatakan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani materi permainan bola basket, sepak bola dan bola voli kelas VII Sekolah Menengah Pertama.

Berdasarkan hasil tersebut, bahan ajar digital *Flipbook* adalah solusi yang efektif untuk membantu proses pembelajaran yang interaktif. Flipbook ini memiliki kemampuan untuk menampilkan teks, audio, dan interaksi yang memungkinkan peserta didik berpartisipasi secara aktif dengan guru selama proses pembelajaran. Sehingga pengembangan bahan ajar digital *Flipbook* ini dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap *passing, dribbling, dan shooting* bola basket tersebut. Maka peneliti tertarik mengembangkan”**Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis *Flipbook* Materi Bola Basket Pada Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 2 Kubutambahan**”

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, penulis dapat mengidentifikasi masalah yang ada, sebagai berikut.

1. Hasil belajar materi bola basket masih kurang
2. Peserta didik mengalami kesulitan memahami materi bola basket dengan maksimal dikarenakan kurang memadai media pembelajaran PJOK yang tersedia di sekolah.
3. Bahan ajar bola basket masih terbatas pada buku teks
4. Belum ada pengembangan bahan ajar digital di sekolah SMP Negeri 2 Kubutambahan

## 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah. Pokok masalah ini dibatasi hanya membahas satu aspek saja, yaitu pengembangan bahan ajar *digital* berbasis flipbook PJOK materi bola basket untuk peserta didik SMP.

## 1.4 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang ditemukan berdasarkan latar belakang di atas adalah sebagai berikut;

1. Bagaimanakah pengembangan bahan ajar *digital* berbasis *flipbook* materi bola basket pada peserta didik kelas VII SMP Negeri 2 Kubutambahan dalam menunjang pembelajaran?
2. Bagaimana validitas bahan ajar *digital* berbasis flipbook materi bola basket pada peserta didik kelas VII SMP Negeri 2 Kubutambahan dalam menunjang

pembelajaran?

3. Bagaimana kepraktisan bahan ajar *digital* berbasis flipbook materi bola basket pada peserta didik kelas VII SMP Negeri 2 Kubutambahan dalam menunjang pembelajaran?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah diatas maka tujuan pengembangan dalam penelitian ini adalah sebagaiberikut;

1. Untuk mengetahui rancangan bahan ajar *digital* pada materi *passing, dribbling, dan shooting* bola basket untuk peserta didik kelas VII SMP Negeri 2 Kubutambahan.
2. Untuk mengetahui validitas bahan ajar *digital* pada materi *passing, dribbling, dan shooting* bola basket untuk peserta didik kelas VII SMP Negeri 2 Kubutambahan.
3. Untuk mengetahui Kepraktisan bahan ajar dikelas VII di SMP Negeri 2 Kubutambahan terhadap pengembangan bahan ajar berbasis *digital* pada materi *passing, dribbling, dan shooting* bola basket.

### 1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat serta dapat memberikan kontribusi dan sumbang teori kepada pembaca untuk meningkatkan kualitas pendidikan khususnya pada mata pelajaran PJOK.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi pihak –pihak sebagai berikut :

a) Bagi Peneliti

Memberikan pengalaman bagi peneliti dalam menghadapi situasi dan kondisi dalam proses pembelajaran dan menambah wawasan bagi peneliti mengenai pengembangan bahan ajar digital dalam proses pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik yang dituju.

b) Bagi Peserta Didik

1. Bahan ajar digital ini dapat menjadi salah satu pedoman peserta didik dalam melakukan teknik dasar *Passing, dribbling, dan shooting* pada permainan Bola basket.
2. Bahan ajar digital ini dapat menambah wawasan peserta didik khususnya teknik dasar *Passing, dribbling, dan shooting* pada permainan Bola basket.
3. Bahan ajar digital ini dapat menambah motivasi peserta didik untuk belajar teknik dasar *Passing, dribbling, dan shooting* pada permainan Bola basket.

c) Bagi Guru

1. Menambah variasi penggunaan bahan ajar khususnya pada teknik dasar *Passing, dribbling, dan shooting* pada permainan Bola Basket.
2. Mendapatkan motivasi untuk terus berkreasi dalam menginovasi pembelajaran sebagai wujud profesionalisme.

d) Bagi sekolah

1. Membantu sekolah dalam meningkatkan pemberdayaan kecakapan.
2. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dan informasi kepada sekolah sehingga dapat dijadikan perbaikan dalam pelaksanaan kegiatan berolahraga.

### 1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

produk merupakan uraian terperinci terkait persyaratan dan kinerja produk. Penelitian ini mengembangkan bahan ajar digital pada materi *Passing, dribbling, dan shooting* Bola Basket untuk peserta didik kelas VII guna mempermudah mereka untuk memahami pembelajaran dan belajar secara mandiri. Adapun spesifikasi produk dalam pengembangan penelitian ini sebagai berikut:

1. Bahan ajar *digital* berbasis *flipbook* tentang materi teknik *passing, dribbling, dan shooting* dalam permainan Bola basket bagi peserta didik kelas VII, dirancang dengan menarik guna menumbuhkan minat dan motivasi belajar para peserta didik terkait materi olahraga Bola basket. Dengan harapan, bahan ajar *digital* berbasis *flipbook* ini dapat menjadi pengganti peran guru dalam proses pembelajaran yang memiliki waktu terbatas dan memungkinkan peserta didik belajar secara mandiri.
2. Bahan ajar *digital* berbasis *flipbook* tentang materi teknik *paasing, dribbling, dan shooting* dalam permainan Bola basket ini dapat dioperasikan menggunakan PC, laptop, dan *smartphone* yang terhubung melalui internet
3. Flipbook ini dapat menampilkan teks, animasi, audio, video, kuis, dan materi pembelajaran tentang teknik *passing dribbling, dan shooting* dalam permainan Bola Basket.

4. Flipbook tentang materi teknik *Passing, dribbling, dan shooting* dalam permainan Bola Basket ini, meliputi petunjuk penggunaan, pendahuluan, kompetensi inti, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, kuis, dan profil pengembang.
5. Menggunakan bahasa yang mudah di pahami peserta didik