

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berlandaskan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah proses studi yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, & karakter. Selain itu menurut Kustria, Parwata, dan Snyanawati (2020) juga menyatakan pendidikan merupakan hal yang penting karena dengan pendidikan dapat mengembangkan potensi sumber daya manusia. Pendidikan dapat berlangsung secara formal melalui sekolah, & perguruan tinggi, secara nonformal melalui pelatihan, serta secara informal melalui keluarga & lingkungan (Desi Pristiwanti, Bai Badariah, Sholeh Hidayat 2023).

Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) adalah proses pendidikan yang menggunakan aktivitas fisik sebagai media untuk membentuk individu secara holistik, yang mencakup aspek fisik, mental, dan emosional. PJOK tidak hanya menekankan pada aktivitas fisik, tetapi juga mengajarkan pentingnya gaya hidup sehat, pola makan yang baik, serta membentuk sikap sosial seperti kerja sama tim dan sportivitas (Kustria *et al.* 2020). Menurut Made Satyawan, Kadek Happy Kardiawan, and Chandra Adinata Kusuma (2020) menyatakan bahwa tujuan PJOK adalah untuk memajukan kebugaran jasmani, keahlian motorik, kemampuan analitis,

interaksi sosial, dan kesadaran untuk menjaga lingkungan yang sehat.

Selama mengikuti pendidikan di perguruan tinggi, mahasiswa diwajibkan untuk menguasai beragam kompetensi yang relevan dengan bidang studi masing-masing. Kompetensi tersebut dapat diperoleh melalui penyelesaian program kurikulum yang telah disusun oleh setiap program studi (Teguh Pambudi *et al.* 2022) Program studi pendidikan jasmani umumnya memiliki sejumlah mata kuliah yang berfokus pada aspek pedagogi, yaitu kemampuan dalam menyampaikan materi pembelajaran (Teguh Pambudi *et al.* 2022). Sebagai seorang mahasiswa, terdapat berbagai mata kuliah yang perlu dipelajari, yang menjadi peluang berharga untuk memperluas wawasan dan pengalaman. Salah satu karakter penting yang dapat membawa perubahan serta memberikan manfaat bagi lingkungan sekitar adalah kemampuan berpikir kritis. Dalam konteks ini, mahasiswa dituntut untuk memiliki pengetahuan sekaligus keterampilan praktis, seperti dalam melakukan teknik servis pada pembelajaran sepak takraw.

Sepak takraw merupakan salah satu cabang olahraga yang sangat populer di kalangan masyarakat, termasuk di kalangan pelajar, dan termasuk dalam kategori olahraga tradisional. Olahraga ini pada dasarnya memanfaatkan seluruh bagian tubuh kecuali tangan dan lengan (Pepana, Natal, and Wani 2022). Sepak takraw adalah permainan yang berasal dari Asia, dimainkan oleh dua regu yang saling berhadapan di atas lapangan berbentuk persegi panjang yang dibatasi oleh net (Syam 2020). Secara umum, pemain sepak takraw dituntut untuk menguasai berbagai teknik dasar,

salah satunya adalah teknik servis. Servis merupakan bentuk serangan pertama yang dilakukan menuju area lapangan lawan sebagai tanda dimulainya pertandingan. Tanpa adanya servis, permainan sepak takraw tidak dapat berlangsung (Arifin *et al.*, 2022)

Di era digital yang terus berkembang pesat, teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan yang dimana penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan menjadi suatu keharusan (Satyawan *et al.* 2024).. Perkembangan teknologi ini telah mengubah paradigma pembelajaran dan mendorong penggunaan media yang inovatif dan interaktif guna meningkatkan efektifitas pembelajaran di tengah tantangan zaman (Shelemo 2023). Dorongan dalam memanfaatkan teknologi dan proses belajar Kegiatan mengajar juga meliputi pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK). Dalam hal ini pendidik dapat memanfaatkan berbagai platform digital seperti *zoom meeting*, *google classroom*, *google meet*, *E-learning*, dan *flipbook* sebagai sarana dalam penyampaian materi pembelajaran kepada peserta didik.

Flipbook merupakan media digital yang disusun secara terstruktur dan memadukan unsur teks, gambar, suara, serta video dalam satu format multimedia. Bahan ajar ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang menarik dan mudah diakses oleh pengguna (Juliani and Ibrahim 2023). Selain itu, *flipbook* juga dapat mendukung format file seperti PDF yang dapat diperkaya dengan elemen visual dan multimedia lainnya. Sehingga memuat

materi pembelajaran lebih menarik dan komonikatif (Khoerotu Syarifah, Windiyani, and Suchyadi 2023). Menurut (Juliani and Ibrahim 2023) kelebihan *flipbook* antara lain (1). Menyajikan materi secara ringkas dan jelas, (2) dapat digunakan dimana saja, (3) praktis, dan (4) mampu meningkatkan semangat serta minat belajar siswa. Selain kelebihan tersebut, *flipbook* juga memberikan manfaat konkret dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi melalui pengamatan *google form* pada mahasiswa yang telah mengambil mata kuliah sepak takraw prodi Penjaskesrek, diketahui bahwa mahasiswa wajib menempuh mata kuliah Teori dan praktik Pembelajaran Sepak takraw. Dari hasil wawancara serta observasi menunjukkan bahwa sebanyak 97,6 % responden menyatakan pentingnya kehadiran bahan ajar berbasis digital dalam proses pembelajaran teori dan praktik khususnya sepak takraw. Selain itu responden mengungkapkan bahwa media yang paling sering digunakan adalah presentasi *powerPoint*, media *learning*, hingga media pembelajaran berbasis video tutorial. Lebih lanjut, sebanyak 88,11 % responden menyatakan bahwa hingga saat ini belum ada bahan ajar digital berbasis *flipbook*, baik untuk pembelajaran teori maupun praktik. Bahan ajar digital berbasis *flipbook* diyakini dapat menjadi solusi inovatif untuk mengatasi kendala tersebut. *Flipbook* tidak hanya menyajikan materi dalam bentuk teks, tetapi juga dilengkapi dengan elemen visual dan audio yang menarik dan interaktif.

Untuk mengatasi permasalahan pada mata kuliah teori dan praktik pembelajaran sepak takraw yang sudah dipaparkan di atas, peneliti tertarik

untuk melakukan penelitian pengembangan bahan ajar digital dengan judul “ Pengembangan bahan ajar berbasis digital (*flipbook*). Melalui penelitian ini, peneliti bertujuan mengembangkan bahan ajar digital berbasis *flipbook* guna mendukung proses perkuliahan, baik dalam aspek teori maupun praktik, khususnya pada materi teknik dasar servis atas, servis samping, dan servis bawah. Diharapkan, produk bahan ajar ini dapat menjadi referensi bagi pendidik dalam menyampaikan materi secara lebih interaktif, menarik, dan efektif dalam perkuliahan Sepak Takraw.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas serta masalah yang ditemui maka dapat diidentifikasi bahwa masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. pada proses perkuliahan sepak takraw pada teknik dasar servis belum adanya pengembangan bahan ajar berbasis digital *flipbook*
2. Berdasarkan hasil wawancara dan survei, perlu adanya modifikasi untuk meningkatkan pemahaman dan kepraktisan pada teknik dasar servis dalam pembelajaran sepak takraw.
3. Berdasarkan hasil observasi awal, belum ditemukan adanya pengembangan bahan ajar berbasis digital *flipbook* pada materi teknik dasar servis untuk menunjang proses perkuliahan.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dikemukakan, serta adanya

keterbatasan waktu dan kemampuan baik dari pendidik maupun mahasiswa dalam memanfaatkan bahan ajar berbasis digital, maka agar penelitian ini lebih terarah dan tetap sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, peneliti menetapkan batasan masalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya difokuskan pada pengembangan bahan ajar berupa flipbook digital untuk materi sepak takraw, khususnya pada teknik dasar servis.
2. Subjek dalam penelitian ini terbatas pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Jurusan Pendidikan Olahraga, Fakultas Olahraga dan Kesehatan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas dapat di rumuskan masalah sebagai berikut;

1. Bagaimana proses pengembangan bahan ajar digital berbasis *Flipbook* pada mata kuliah pembelajaran sepak takraw materi servis atas, servis samping, dan servis bawah?
2. Bagaimana tingkat kelayakan bahan ajar digital berbasis *flipbook* berdasarkan validasi ahli isi materi, ahli media, ahli desain pembelajaran dan ahli praktisi lapangan?
3. Bagaimana respon mahasiswa prodi penjaskesrek terhadap penggunaan bahan ajar digital berbasis *Flipbook* dalam memahami materi servis pada pembelajaran sepak takraw?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dalam pelaksanaan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mewujudkan produk bahan ajar digital dalam bentuk flipbook yang dikhususkan untuk materi servis sepak takraw pada program studi Penjaskesrek.
2. Memperoleh data validasi melalui tanggapan objektif dari para validator ahli (isi, media, dan desain) mengenai kelayakan produk materi ajar tersebut.
3. Mengukur efektivitas dan kemudahan penggunaan (practicality) bahan ajar melalui berbagai tingkatan uji coba lapangan kepada mahasiswa sebagai subjek penelitian.

1.6 Manfaat hasil Penelitian

Adapun manfaat teoritis yang dapat dipetik dari hasil riset pengembangan ini meliputi:

1. Berperan dalam memperluas cakupan sumber belajar digital di bidang PJOK melalui penyediaan bahan ajar interaktif yang sesuai dengan kebutuhan pendidikan modern.
2. Berfungsi sebagai data awal untuk penelitian berikutnya yang berfokus pada efektivitas media *flipbook* dalam teknik servis sepak takraw guna memacu semangat belajar dan performa hasil belajar mahasiswa.

Adapun manfaat praktis yang dapat dipetik dari hasil riset pengembangan ini meliputi :

1. Bagi mahasiswa

- a. Produk hasil pengembangan ini dirancang untuk menyederhanakan proses kognitif mahasiswa dalam menguasai topik pembelajaran secara lebih efektif.
- b. Kehadiran inovasi ini diharapkan mampu menstimulus antusiasme belajar serta mendongkrak capaian akademik mahasiswa, khususnya dalam penguasaan teknik servis (atas, samping, dan bawah) pada cabang olahraga sepak takraw.
- c. Media pembelajaran berbasis digital ini diproyeksikan sebagai instrumen referensi autodidak yang fleksibel bagi mahasiswa.

2. Bagi pendidik

- a. Inovasi ini berkontribusi dalam memperkaya khazanah literatur digital yang dapat diutilisasi oleh guru atau dosen dalam lingkup instruksional PJOK.
- b. Memberikan kemudahan bagi tenaga pengajar dalam mengorganisir alur kelas sehingga tercipta suasana pembelajaran yang lebih sistematis dan efisien.

3. Bagi Peneliti

- a. Melalui studi ini, peneliti berkesempatan untuk mengasah kemahiran dalam mengonstruksi media edukasi berbasis teknologi, khususnya dalam merancang materi *flipbook* digital yang inovatif. Selain itu, proses pengembangan ini diharapkan dapat memacu daya kreativitas peneliti dalam menghadirkan solusi pembelajaran modern yang relevan dengan kebutuhan pendidikan saat ini.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Penjelasan mengenai spesifikasi produk mencakup rincian teknis serta standar performa yang menjadi acuan dalam proses pengembangannya. Hal ini berfungsi sebagai parameter kualitas agar hasil akhir produk memenuhi kriteria fungsional yang telah ditetapkan. Output utama dari penelitian ini adalah sebuah modul elektronik interaktif berbentuk *flipbook* yang memuat materi teknik servis dalam olahraga sepak takraw.

Keunikan dari produk ini adalah terdapat materi teks, yang berisikan foto hingga video tutorial mengenai point di dalam materi yang dianggap sulit dipahami dan di praktikkan oleh mahasiswa, selain itu produk ini juga berisikan bahan evaluasi interaktif secara lengkap dibandingkan dengan produk bahan ajar lainnya. Dari hasil pengembangin ini mahasiswa dapat diharapkan untuk dapat mempelajari materi sepak takraw khusus nya pada materi servis atas, servis samping, dan servis bawah dengan lebih mudah. Sehingga adapun spesifikasi produk hasil pengembangan adalah sebagai berikut ini:

1. Guna meningkatkan minat belajar mahasiswa di Program Studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, dikembangkan sebuah bahan ajar digital berbasis *flipbook*. Media ini dirancang khusus untuk mengintegrasikan elemen teks, audio, serta video, terutama pada topik teknik servis dalam cabang olahraga sepak takraw.

2. Modul digital interaktif ini disusun untuk mengakomodasi kebutuhan materi servis atas, samping, dan bawah dengan tampilan yang estetik sekaligus berkualitas tinggi. Melalui format *flipbook*, transisi cepat antarhalaman menciptakan simulasi visual yang dinamis, sehingga gambar-gambar teknik servis tersebut terlihat seolah-olah bergerak seperti animasi.
3. Bahan ajar digital untuk teknik dasar servis sepak takraw ini memiliki struktur yang sistematis. Komponennya meliputi bagian pembuka (sampul, pengantar, dan daftar isi), inti pembelajaran (materi serta evaluasi berupa kuis), hingga bagian penutup yang terdiri dari kesimpulan dan daftar pustaka. Media *flipbook* digital yang dirancang ini mencakup kompetensi teknik servis bawah, samping, serta atas dengan kualitas visual yang mumpuni. Keunggulan format ini terletak pada transisi antarhalamannya; saat lembaran dibuka dengan cepat, ilustrasi statis akan bertransformasi menjadi simulasi gerakan layaknya animasi, sehingga memudahkan pemahaman teknik servis secara dinamis.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Sistematika penyusunan bahan ajar ini dirancang secara komprehensif agar mudah dipelajari. Struktur kontennya terdiri atas bagian pembuka (sampul, pengantar, dan daftar isi), inti pembelajaran yang mencakup materi teknik dasar beserta evaluasi interaktif (kuis),

hingga bagian akhir yang memuat rangkuman kesimpulan serta daftar pustaka sebagai referensi pendukung.

Penggunaan bahan ajar berbasis digital *flipbook* membuat penyampaian materi oleh dosen menjadi lebih efisien dan menarik. Visualisasi teknik dasar seperti servis atas, servis samping, dan servis bawah dalam bentuk interaktif meningkatkan ketertarikan mahasiswa terhadap pembelajaran sepak takraw. Oleh karena itu, *flipbook* menjadi solusi atas keterbatasan bahan ajar konvensional, menjadikan pembelajaran lebih relevan, fleksibel, dan efektif dalam mendukung pencapaian kompetensi mahasiswa.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Proses penciptaan media *flipbook* pada teknik dasar servis ini melibatkan sinergi berbagai perangkat lunak untuk memaksimalkan performanya. Platform seperti *flipb*

dan *Adobe Photoshop* digunakan sebagai alat desain, sementara *Capcut* dan *YouTube* mendukung konten multimedia. Operasionalitasnya juga diperkuat melalui pemanfaatan *Google Drive*, *Google Form*, serta aplikasi *Flipbuilder* diantaranya:

1. Inovasi yang dikembangkan berupa modul digital format *flipbook* untuk mata kuliah sepak takraw. Fokus materi utamanya mencakup berbagai teknik servis dasar, mulai dari servis atas, samping, hingga bawah.
2. Pemanfaatan media *flipbook* ini diharapkan mampu memicu kreativitas mahasiswa melalui materi yang relevan. Dengan

pendekatan yang sesuai kebutuhan, efektivitas pembelajaran dapat ditingkatkan guna mencapai target kurikulum yang telah ditetapkan.

3. Keberadaan instrumen digital ini menjadi solusi praktis bagi mahasiswa dalam mendalami aspek teoritis maupun praktis dari teknik servis dalam olahraga sepak takraw.

Selain mempertimbangkan asumsi, penelitian ini juga menetapkan batasan tertentu untuk menjaga fokus pengembangan agar tetap relevan. Adapun ruang lingkup batasan tersebut meliputi:

1. Materi difokuskan pada pembuatan media ajar *flipbook* digital yang mengulas teknik dasar servis (servis bawah, samping, dan atas) dalam mata kuliah sepak takraw, dengan menyesuaikan dinamika kelas yang ada. Produk ini ditujukan secara spesifik bagi mahasiswa program studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi di Fakultas Olahraga dan Kesehatan.
2. Proses penciptaan modul digital ini mengadopsi kerangka kerja model pengembangan *ADDIE* (*Analysis – Design - Development- Implementation- Evaluation*).
3. Pengembangan bahan ajar digital berbasis *flipbook* ini hanya dapat menghasilkan produk, berupa buku digital tiga dimensi yang di dalamnya bisa memuat teks, gambar, video tutorial, materi teknik servis yang mencakup servis atas, servis samping, dan servis bawah hingga evaluasi/kuis pada materi pembelajaran teori dan praktik sepak takraw.

4. Pengembangan *flipbook* beresiko menghadapi kendala teknis seperti keterbatasan perangkat mahasiswa, serta akses internet yang tidak stabil, yang dapat menghambat pemanfaatan fitur interaktif dan efektivitas.

1.10 Definisi Istilah

Guna menyamakan persepsi dan menghindari ambiguitas penafsiran dalam penelitian ini, berikut adalah penjelasan mengenai istilah-istilah kunci yang digunakan:

1. Sebuah metodologi yang difokuskan pada perancangan serta penyempurnaan produk melalui serangkaian proses pengembangan dan uji validitas demi menghasilkan solusi yang inovatif, efektif, dan efisien.
2. Instrumen pembelajaran yang disusun secara sistematis untuk memfasilitasi penyampaian materi serta menstimulasi lingkungan belajar yang mampu mengoptimalkan capaian prestasi mahasiswa.
3. Media ajar berbasis digital dengan karakteristik tampilan tiga dimensi yang mengintegrasikan elemen teks, gambar, video, serta fitur audiovisual lainnya secara interaktif.
4. Cabang olahraga yang mengombinasikan elemen teknik sepak bola dan bola voli, dengan fokus utama pada aspek ketangkasan, kelincahan, serta sinkronisasi koordinasi tubuh.
5. Merupakan elemen fundamental dalam teknik dasar yang wajib dikuasai untuk mengawali permainan secara optimal. Teknik ini

terbagi menjadi tiga kategori utama, yaitu servis atas, samping, dan bawah, di mana tiap jenisnya menuntut spesifikasi keseimbangan, akurasi, serta fungsi strategis yang berbeda.

6. Mahasiswa adalah peserta didik di perguruan tinggi yang bertanggungjawab menyelesaikan kompetensi akademik sesuai program studi yang ditempuh.
7. Dalam permainan sepak takraw, servis berfungsi sebagai teknik pembuka yang menentukan efektivitas serangan awal. Terdapat tiga kategori servis yang dipelajari, yakni servis atas, samping, dan bawah.

