

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan didefinisikan sebagai usaha yang dilaksanakan secara sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif. Tujuan utama pendidikan ini adalah untuk membantu mahasiswa mengembangkan potensi diri mereka secara optimal, baik dalam aspek spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, maupun akhlak mulia. Selain itu, pendidikan juga berperan dalam membekali keterampilan yang dibutuhkan oleh individu, masyarakat, bangsa, serta negara (Hasmori Akhmal Annas et al., 2021). Dalam (Marisyah et al., 2019) Pendidikan merupakan proses yang dirancang secara terencana untuk melibatkan individu dalam kegiatan yang mendukung kehidupan sosial dari generasi ke generasi. Dalam pendidikan, terdapat tiga aspek penting, yaitu bimbingan, pengajaran, dan pelatihan. Ketiga aspek ini bertujuan untuk mengembangkan kepribadian mahasiswa secara utuh, mencakup bidang afektif, kognitif, dan psikomotor. Secara khusus, pengembangan aspek psikomotor dapat dilakukan dengan cara berolahraga.

Pendidikan olahraga merupakan bagian dari proses pembelajaran yang dilaksanakan secara sistematis dan berkesinambungan untuk mengembangkan pengetahuan, karakter, keterampilan, serta kesehatan dan kebugaran fisik (Km Sukarata Adnyana & Gunarto, 2020). Program ini diselenggarakan baik dalam jalur pendidikan formal maupun non-formal, biasanya oleh institusi pendidikan dengan bimbingan guru pendidikan jasmani serta staf olahraga untuk mendukung kegiatan olahraga di sekolah (Ndaru Kukuh Masgumelar & Pinton Setya Mustafa, 2021).

Pendidikan jasmani merupakan suatu bentuk proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan pertumbuhan dan perkembangan mahasiswa dalam berbagai aspek, termasuk fisik, intelektual, keterampilan gerak, dan sikap (Yogi et al., 2025). Melalui aktivitas gerak tubuh, program ini bertujuan untuk menghasilkan individu yang sehat, cerdas, terampil dalam gerakan, serta memiliki moral yang baik, sehingga pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas hidup mereka di masa depan (Cahyono, 2024).

Sepak takraw adalah permainan tradisional yang berasal dari Asia Tenggara dan banyak diminati di negara seperti Thailand, Indonesia, Malaysia, dan Myanmar. Olahraga ini menggunakan bola berbahan rotan dan melibatkan seluruh bagian tubuh, kecuali lengan, dalam permainannya. Untuk memainkan sepak takraw, diperlukan kemampuan seperti ketangkasan, akurasi, kekuatan kaki, dan kelincahan (Nugroho Bagas Wahyu & Sulaiman, 2021). Sepak takraw adalah cabang olahraga yang perlu dilestarikan sebagai bagian dari kebudayaan Indonesia. Olahraga ini terus berkembang dalam peraturan dan permainannya sehingga bisa menarik minat berbagai kalangan, serta mengedepankan energi, kecerdasan, semangat kompetitif, dan kekompakan tim (Sri Dena Oktaviani et al., 2023). Dalam permainan sepak takraw sangat penting untuk menguasai teknik dasar seperti *pasing*, *servis*, *smash*, dan *block* yang dimana akan mempengaruhi pada saat melakukan permainan jika teknik dasar tersebut belum di pelajari.

Teknik dasar *block* dalam pembelajaran sepak takraw adalah strategi bertahan untuk mencegah *smash* lawan dan melindungi poin tim. Teknik ini melibatkan penggunaan punggung, paha, atau kaki untuk menahan bola, dengan tujuan mengembalikan bola ke lapangan lawan (Asry Syam, 2019). Oleh karena itu, kemampuan teknik dasar *block* sangat penting dalam permainan sepak takraw yang

dimana untuk meredam serangan dari lawan. Dengan didukungnya oleh kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang dimana dengan adanya teknologi diharapkan bisa memepermudah mempelajari teknik dasar lainnya.

Pada era globalisasi, teknologi digital menjadi bagian tak terpisahkan dari dunia pendidikan. Hal ini menuntut institusi pendidikan untuk terus berkembang dan beradaptasi dengan perkembangan teknologi guna meningkatkan mutu pendidikan. Khususnya, penerapan teknologi perlu disesuaikan agar mendukung proses pembelajaran secara efektif (Hanifah et al., 2021). Tenaga pendidik dapat menggunakan teknologi sebagai media atau alat penyampaian ilmu melalui aplikasi seperti *Zoom*, *Google Classroom*, *Google Meet*, dan *Filbook*.

Flipbook adalah perangkat lunak pembuatan modul elektronik yang mendukung pembelajaran interaktif, meningkatkan pemahaman, motivasi, dan keterampilan kreatif mahasiswa (Ramadhina & Pranata, 2022). Dalam (Yulaika et al., 2020a) (*Flipbook*) unggul sebagai alternatif media belajar karena dapat menyajikan konten multimedia yang menarik, membuat pembelajaran lebih menyenangkan, mempermudah berbagi informasi, dan penyebarannya lebih praktis dibandingkan bahan ajar cetak.

Hasil dari wawancara dan pengamatan awal berupa *google form* dengan memberikan kuesioner pada mahasiswa Prodi Penjaskesrek yang telah mengambil mata kuliah sepak takraw menyatakan bahwa 100% belum adanya bahan ajar berbasis digital (*flipbook*) dalam perkuliahan sepak takraw pada teknik dasar *block*, mahasiswa mengukapkan 100% membutuhkan bahan ajar berbasis digital (*flipbook*), dari presentase sebesar 95% bahwa sangat setuju menggunakan bahan ajar berbasis digital (*flipbook*) pada teknik dasar *block* dalam perkuliahan sepak takraw. Sedangkan untuk tanggapan wawancara terhadap mahasiswa Prodi Penjaskesrek menyatakan bahwa perlu adanya bahan ajar berbasis digital (*flipbook*) untuk mendukung perkuliahan sepak

takraw khususnya teknik dasar *block*. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran mata kuliah TP. Sepak takraw masih belum didukung dengan bahan ajar berbasis digital berupa (*flipbook*). Untuk itu, pengembangan bahan ajar berbasis digital (*flipbook*) sangat dibutuhkan untuk mendukung perkuliahan, baik dari pengajar maupun mahasiswa. Pengembangan bahan ajar digital (*flipbook*) dengan teknik dasar *block* pembelajaran sepak takraw, menjadi solusi inovatif yang memperkaya metode pengajaran. Dengan keunggulan dalam visualisasi gerak dinamis, tingkat interaktivitas tinggi, serta fleksibilitas akses, (*flipbook*) menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik.

Penelitian ini berfokus pada pengembangan bahan ajar digital berupa (*flipbook*) sebagai solusi dalam pembelajaran teori dan praktik sepak takraw, khususnya teknik dasar *block*. (*Flipbook*) ini dirancang untuk meningkatkan kepraktisan perkuliahan dengan memungkinkan integrasi ke berbagai platform pembelajaran digital serta bisa diakses dimanapun dan kapanpun. Dengan penggunaan (*flipbook*), mahasiswa tidak hanya memperoleh pemahaman yang lebih baik dalam aspek teori dan praktik, tetapi juga didorong untuk lebih aktif berpartisipasi serta memperkuat literasi digital guna menghadapi perkembangan teknologi yang semakin pesat.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan, identifikasi masalah dalam penelitian ini yakni sebagai berikut:

1. Pada proses perkuliahan sepak takraw pada teknik dasar *block* 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 *block* dalam pembelajaran sepak takraw.

3. Dari pengamatan awal belum adanya pengembangan bahan ajar berbasis digital (*flipbook*) pada materi teknik dasar *block* untuk mendukung perkuliahan.

1.3 Batasan Masalah

Mengingat luasnya permasalahan dan dengan mempertimbangkan segala keterbatasan peneliti, maka peneliti membatasi permasalahan yaitu:

1. Pada penelitian ini terbatas pada pengembangan bahan ajar berbasis digital (*flipbook*).
2. Penelitian ini hanya terbatas untuk membantu pada proses pembelajaran sepak takraw dalam materi teknik dasar *block* pada mahasiswa Prodi Penjaskesrek semester V.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah di atas, masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana rancangan pengembangan bahan ajar berbasis digital (*flipbook*) pada materi teknik dasar *block* dalam pembelajaran sepak takraw?
2. Bagaimana tanggapan ahli isi materi, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran dan ahli praktisi lapangan terhadap bahan ajar digital berbasis (*flipbook*)?
3. Bagaimana kepraktisan dalam proses pembelajaran berbaisi digital (*flipbook*) pada materi teknik dasar *block* dalam pembelajaran sepak takraw?

1.5 Tujuan Masalah

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan bagaimana rancangan pengembangan bahan ajar berbasis digital (*flipbook*) pada materi teknik dasar *block* dalam pembelajaran sepak takraw.
2. Mendeskripsikan kalayakan bahan ajar berbasis digital (*flipbook*) teknik dasar *block* dalam pembelajaran sepak taktaw.
3. Mendeskripsikan kepraktisan mahasiswa dalam uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar terhadap pengembangan bahan ajar berbasisi digital (*flipbook*) pada materi teknik dasar *block* dalam pembelajaran sepak takraw.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Memberikan kontribusi dalam pengembangan bahan ajar digital berbasis (*flopbook*) di bidang Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK), khususnya dalam mengembangkan bahan ajar interaktif yang mendukung proses pembelajaran.
 - b. Hasil penelitian ini dapat diharapkan sebagai penelitian lanjutan dalam mengkaji efektifitas bahan ajar digital berbasis (*flipbook*) interaktif dan praktis, khususnya pada materi teknik dasar *block* dalam pembelajaran sepak takraw. Dari penelitian ini para pengajar mampu meningkatkan literasi mahasiswa dalam bidang teknologi.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Diharapkan penelitian ini dapat mendorong penelitian peneliti untuk mengembangkan dan memberikan inovasi dalam pengembangan bahan ajar digital berbasis (*flipbook*), serta dapat meningkatkan keterampilan dalam menciptakan bahan ajar digital yang berbasis teknologi yang lebih inovatif dan kreatif dalam proses pembelajaran.

b. Bagi Mahasiswa

- 1) Melalui pengembangan bahan ajar digital berbasis (*flipbook*) dapat diharapkan mahasiswa mampu lebih mudah memahami serta mempraktikkan materi dengan mudah.
- 2) Dari bahan ajar digital ini, mahasiswa dapat pengalaman baru dalam proses pembelajaran dikarenakan dapat diakses dengan mudah.
- 3) Bahan ajar digital ini dapat digunakan sebagai sumber belajar mandiri.

c. Bagi Pendidik

- 1) Bahan ajar yang dikembangkan dapat menambahkan literasi terhadap bahan ajar digital pada pembelajaran (PJOK).
- 2) Dari bahan ajar digital berbasis (*flipbook*) diharapkan mempermudah pendidik dalam mengelola kelas dalam proses pembelajaran.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk merupakan deskripsi terperinci mengenai pengembangan serta persyaratan kinerja (*performance*) yang harus dipenuhi oleh suatu produk. Dalam penelitian pengembangan ini, produk yang dihasilkan berupa bahan ajar digital berbasis (*flipbook*) yang berfokus pada materi *block* dalam pembelajaran sepak takraw. Keunggulan utama dari produk ini terletak pada penyajian materi yang lebih interaktif

dan komprehensif. Dengan teks yang didukung oleh foto serta video tutorial yang menjelaskan berbagai poin dalam materi yang dianggap sulit dipahami dan dipraktikkan oleh mahasiswa. Selain itu, produk ini juga menyediakan bahan evaluasi interaktif yang lebih lengkap, sehingga dapat meningkatkan kepraktisan pembelajaran. Melalui hasil pengembangan ini, mahasiswa diharapkan mampu mempelajari teknik *block* dalam sepak takraw khususnya teknik dasar *block* bagian punggung dan *block* bagian kaki dengan lebih mudah dan sistematis. Adapun spesifikasi produk hasil pengembangan adalah sebagai berikut:

1. Bahan ajar digital berbasis (*flipbook*) ini dirancang secara sistematis untuk menyajikan teks, video, dan audio dalam rangka mendukung pembelajaran materi *block* pada sepak takraw. Integrasi dalam bahan ajar ini bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman mahasiswa, khususnya bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi di Fakultas Olahraga dan Kesehatan.
2. Bahan ajar digital berbasis (*flipbook*) yang dikembangkan dirancang untuk memenuhi standar materi teknik dasar *block* dengan tampilan yang menarik serta kualitas yang optimal. Format (*flipbook*) memungkinkan penyajian gambar yang bervariasi antar halaman, sehingga ketika halaman dibalik dengan cepat, gambar-gambar tersebut menciptakan efek visual yang menyerupai animasi melalui simulasi gerakan.
3. Pengembangan bahan ajar digital berbasis (*flipbook*) pada materi teknik dasar *block* dalam permainan sepak takraw mencakup berbagai komponen esensial, termasuk halaman sampul, kata pengantar atau pendahuluan, daftar isi, materi pembelajaran, latihan soal/kuis, kesimpulan, daftar pustaka, serta halaman penutup. (*Flipbook*) ini dikembangkan dengan memanfaatkan berbagai perangkat lunak pendukung, seperti

Canva, CapCut, Google Form, Google Drive, Adobe Photoshop, dan YouTube, guna meningkatkan kualitas visual, interaktivitas, serta efektivitas pembelajaran.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan bahan ajar digital berbasis (*flipbook*) dalam pembelajaran teknik dasar *block* pada permainan sepak takraw bertujuan untuk mengoptimalkan hasil belajar sekaligus meningkatkan motivasi mahasiswa. (*Flipbook*) dipilih karena keunggulannya dalam mengintegrasikan berbagai elemen multimedia, mulai dari teks, video, gambar, audio visual, hingga kuis interaktif, dalam satu platform yang komprehensif. Kemampuannya dalam menyajikan materi secara dinamis memungkinkan mahasiswa untuk memahami konsep teori dan praktik dengan lebih mudah. Selain itu, aksesibilitas (*flipbook*) melalui perangkat laptop maupun *smartphone* yang terkoneksi dengan internet memberikan fleksibilitas tinggi dalam pembelajaran. Mahasiswa dapat mengakses materi kapanpun dan dimanapun, tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu.

Implementasi bahan ajar digital ini juga membuat penyampaian materi oleh dosen menjadi lebih efisien serta menarik, sehingga meningkatkan keterlibatan mahasiswa dalam proses pembelajaran. Visualisasi teknik dasar, khususnya *block* dalam sepak takraw, melalui format interaktif membantu memperkuat pemahaman sekaligus meningkatkan antusiasme mahasiswa terhadap mata kuliah. Dengan demikian, (*flipbook*) menjadi solusi inovatif yang mengatasi keterbatasan bahan ajar konvensional, memberikan pengalaman belajar yang lebih praktis dan fleksibel, serta mendukung pencapaian kompetensi secara optimal.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi yang digunakan dalam pengembangan bahan ajar berbasis digital (*flipbook*) pembelajaran sepak takraw pada materi teknik dasar *block*.

1. Pengembangan bahan ajar berbasis digital (*flipbook*) pembelajaran sepak takraw pada materi tehnik dasar *block*.
2. Bahan ajar yang di susun dalam bentuk (*flipbook*) sesuai materi yang diteteapkan pada pembelajaran yaitu materi teknik dasar *block* dalam pembelajaran sepak takraw.
3. Adanya bahan ajar berbasis digital (*flipbook*) ini dapat memudahkan mahasiswa dalam proses pembelajaran sepak takraw khususnya teknik dasar *block*.

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

- a. Pengembangan bahan ajar berbasis digital (*flipbook*) ini hanya berdasarkan kebutuhan dalam proses pembelajaran sepak takraw materi teknik dasar *block* untuk mahasiswa Prodi Penjaskesrek.
- b. Bahan ajar pengembangan pembelajaran ini dikembangkan dengan model pengembangan *Analysis - Design - Development - mplementation - Evaluasi* (ADDIE).
- c. 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 teknik dasar *block* dalam pembelajaran sepak takraw.

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 berikut:

1. Pengembangan adalah metode penelitian yang efektif untuk meningkatkan praktik pembelajaran. Proses ini mencakup penerjemahan spesifikasi desain menjadi bentuk fisik serta pengembangan prosedur untuk menghasilkan produk yang mendukung kegiatan pembelajaran (Ni Luh Putu Spyanawati et al., 2021).
2. Teknologi berperan penting dalam mendukung berbagai aktivitas manusia, termasuk pekerjaan dan pendidikan. Pemanfaatan teknologi oleh pendidik sebagai media pembelajaran dapat menciptakan proses belajar yang menarik, dinamis, dan mampu menjaga antusiasme mahasiswa (Salsabila & NiarAgustian, 2021).
3. Bahan ajar merupakan komponen vital dalam proses pembelajaran, berfungsi sebagai pedoman bagi pendidik dan peserta didik, sekaligus menyajikan informasi serta materi yang mendukung pembelajaran dan evaluasi pencapaian (Adip Wahyudi, 2022).
4. *Flipbook* adalah bentuk penyajian buku atau modul berbasis digital dengan tampilan tiga dimensi yang memungkinkan pengguna membuka halaman layaknya membaca buku konvensional di layar monitor, sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar, ketercapaian hasil belajar, dan kepraktisan dalam pembelajaran (Sharikha Hasanudin Aktsa et al., 2022).
5. teknik dasar *block* merupakan salah satu strategi bertahan untuk mencegah *smash* atau serangan lawan yang melintasi net, yang dimana bertujuan melindungi poin tim.
6. Model ADDIE adalah pendekatan sistematis dalam desain pembelajaran yang terdiri dari lima tahap: Analisis, Perancangan, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Setiap tahap berkontribusi pada perencanaan, penerapan, serta peningkatan efektivitas pembelajaran agar lebih terstruktur dan sesuai dengan kebutuhan akademik.