

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu upaya yang disusun untuk mempersiapkan sumber daya manusia yang mumpuni dan mampu dalam menjalankan kehidupannya secara baik dan tertata. Menurut Lesmana *et al.*, (2024) pendidikan merupakan suatu pengajaran, pembimbingan, dan pelatihan dalam rangka meningkatkan kompetensi dan keterampilan seseorang. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa pendidikan adalah usaha yang terencana secara sadar untuk menciptakan lingkungan belajar yang inovatif dalam rangka mengembangkan minat untuk memiliki karakter, keterampilan, pengetahuan, spiritual, dan akhlak mulia bagi bangsa dan negara Republik Indonesia (Thalib *et al.*, 2023).

Pendidikan jasmani, kesehatan, dan rekreasi merupakan tempat pembinaan pola hidup sehat sekaligus membentuk pertumbuhan fisik dan pengembangan kondisi mental secara teori dan praktik. Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi atau sering disebut PJOK mengambil peran strategis karena keberadaannya pada jenjang pertama pendidikan formal yaitu pendidikan dasar (Berlian *et al.*, 2024). Proses pembelajaran pendidikan jasmani cenderung pada praktek langsung dibandingkan teori, karena proses melalui aktivitas fisik untuk menguasai keterampilan psikomotor (Nurulita, 2024).

Selama proses sebagai mahasiswa pada perguruan tinggi, tuntutan yang paling mendasar adalah tentang relevansi program studi dengan kompetensi yang

dimiliki. Kurikulum yang telah disiapkan oleh program studi untuk diberikan kepada mahasiswa agar mendapatkan pengetahuan secara baik. Program studi Pendidikan Jasmani, terdapat mata kuliah yang fokus membahas mengenai cara mengajar atau sering disebut sebagai pedagogik (Rahardian *et al.*, 2024). Penguasaan berbagai mata kuliah merupakan kewajiban sebagai mahasiswa. Kesempatan menjadi mahasiswa harus digunakan dengan sebaik-baiknya untuk memperoleh pengalaman dan ilmu pengetahuan. Sebagai mahasiswa, berpikir kritis dan karakter yang dimiliki harus dapat membantu dan berdampak kepada orang lain. Salah satu tuntutan mahasiswa adalah pengetahuan dan keterampilan teknik *passing* dalam pembelajaran sepak takraw.

Sepak takraw adalah olahraga yang sudah dipertandingkan pada kejuaraan baik nasional maupun internasional. Berdasarkan catatan sejarah olahraga yang berjenis permainan tersebut berasal dari negara Asia Tenggara, yaitu Malaysia dan Thailand. Secara umum pengertian sepak takraw adalah suatu olahraga dengan lapangan berbentuk persegi panjang, rata, baik tertutup maupun terbuka, serta menggunakan bola berbentuk bulat terbuat dari rotan dan plastik dianyam (Semarayasa *et al.*, 2023). Sepak takraw sebagai olahraga pendidikan, menekankan pada pembentukan keterampilan jasmani khususnya pada aspek gerak dan sikap serta mental/rohani dalam kaitannya dengan nilai budi luhur dan kepercayaan terhadap diri sendiri (Semarayasa & Preayani, 2023). Mata kuliah pembelajaran sepak takraw pada dasarnya memiliki teknik-teknik dasar yang harus dikuasai. Menurut (Makhril *et al.*, 2022) terdapat empat teknik dasar *passing*, yaitu: sepak sila, sepak cungkil, sepak kura, dan sepak badek. Sepak sila adalah teknik dasar yang menggunakan kaki bagian dalam. Sepak cungkil adalah teknik dasar yang

bertujuan untuk mengambil bola liar dengan menggunakan jari-jari kaki. Sepak kura adalah penyelamatan yang dilakukan ketika bola datang terlalu kebawah dengan menggunakan punggung kaki. Kemudian sepak badek adalah penyelamatan yang dilakukan ketika musuh melakukan *smash* dengan menggunakan kaki bagian samping luar. Melihat pentingnya pembelajaran sepak takraw maka dirasa perlu untuk menghasilkan situasi pembelajaran yang efektif dan kondusif. Pemahaman keterampilan pada pembelajaran sepak takraw merupakan hal yang sangat perlu, hal tersebut karena lulusan dari pendidikan, jasmani, kesehatan, dan rekreasi akan menjadi tenaga pendidik di satuan pendidikan, baik dasar, menengah pertama, menengah atas/kejuruan (Widianto *et al.*, 2023).

Saat ini era sudah semakin canggih, perkembangan teknologi tidak dapat dipungkiri, banyak transformasi yang dilakukan pada dunia pendidikan. Salah satu teknologi yang sangat diperlukan yaitu, teknologi di bidang digital, yang telah merubah eksistensi fungsi dan keterlibatannya pada seluruh komponen kehidupan masyarakat. Teknologi pada bidang digital mempunyai peran yang esensial strategis dalam mendukung kemajuan pada satuan pendidikan khususnya perguruan tinggi. Hadirnya teknologi memberikan ketergantungan pemakaian yang tinggi, hal tersebut dikuatkan dengan data dari Badan Pusat Statistik (BPS) yang menunjukkan bahwa pada tahun 2022 terdapat 67,88 persen penduduk di Indonesia telah memiliki telepon Seluler (Tri Sutarsih, 2022). Dalam dunia pendidikan munculnya teknologi memberikan pengaruh besar terhadap kegiatan belajar dan mengajar. Pada hakekatnya, perguruan tinggi sangat bergantung dengan teknologi sebagai pusat layanan pendidikan. Metode pembelajaran konvensional tidak lagi relevan dengan dunia pendidikan saat ini, karena mengharuskan proses pembelajaran secara terus-

menerus bertemu secara tatap muka. Penggunaan media aplikasi digital dan internet sangat mendukung proses pembelajaran secara teori. Mahasiswa dapat lebih leluasa dalam mempresentasikan pemahaman dan mampu untuk mengkomunikasikan apa yang telah diketahuinya (Amalia & Halim, 2022).

*Flipbook* adalah navigasi teknologi buku digital interaktif secara visual yang dapat memuat teks, gambar, animasi bergerak, music, dan video serta mudah dibawa kemana saja (Khoerotu Syarifah *et al.*, 2023). *Flipbook* sebagai media pembelajaran digital, memiliki kelebihan dalam penyajian materi yang lebih inovatif dan menarik. Hal tersebut memberikan pengalaman dan kesan belajar yang relevan dengan zaman dibandingkan dengan buku atau media konvensional lainnya. *Flipbook* dapat memberikan suasana yang lebih realistis dan menarik dengan penampilan halaman di balik seperti buku pada faktanya. Keunggulan yang dimiliki *flipbook* adalah distribusi teori atau materi pembelajaran karena dapat diakses melalui berbagai alat digital, seperti *smartphone*, laptop, dan tablet. (Virawati *et al.*, 2023) *flipbook* memberikan peningkatan pemahaman peserta didik sebesar 72,92 % serta memberikan gaya belajar baru dan inovatif khususnya dalam auditori, kinestetik, dan visual akibat penggunaan *flipbook*.

Berdasarkan hasil wawancara ditemukan bahwa mahasiswa Program Studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi Fakultas Olahraga dan Kesehatan yang mengambil mata kuliah T.P Pembelajaran sepak takraw mengalami kendala dalam melaksanakan pembelajaran. Terdapat ketidaksesuaian antara harapan dan kenyataan pada proses pembelajaran sepak takraw, yaitu pemanfaatan fasilitas oleh kampus, seperti layanan internet gratis yang tidak optimal, cenderung digunakan untuk keperluan *scroll* tiktok dan instagram. Kemudian hasil pengamatan melalui

*google form* pada mahasiswa semester VI di Prodi Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi terdapat hasil 91,7 % menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis digital sangat penting dalam pembelajaran sepak takraw, 100 % menunjukkan belum adanya penggunaan bahan ajar berbasis digital *flipbook*. Terlepas dari tata cara penggunaan dan banyaknya informasi, mahasiswa cenderung merasa sulit duluan untuk menggunakan pembelajaran berbasis digital dan *flipbook* pada khususnya.

Penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis digital *flipbook* sudah terdapat beberapa penelitian, namun yang membedakan penelitian ini dengan sebelumnya yaitu dalam penelitian ini mengambil teknik dasar *passing* dalam permainan sepak takraw. Penelitian pengembangan ini dilakukan kepada mahasiswa semester V, karena sedang mengambil mata kuliah sepak takraw dan untuk menguji kelayakan bahan ajar berbasis digital *flipbook* ini. Pada penelitian pengembangan ini, kelebihan *flipbook* yaitu terdapat animasi, video, audio, inovatif, dan kreatif, serta mudah dibawa kemana-mana. Selain itu pengaruh teknologi terhadap proses pembelajaran yang begitu relevan dan membantu mahasiswa menjadi acuan dalam mengembangkan bahan ajar berbasis digital *flipbook*.

Berdasarkan uraian di atas, maka dilakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Digital (*Flipbook*) pada Materi Teknik Dasar *Passing* dalam Pembelajaran Sepak Takraw”.

## 1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan serta gejala-gejala yang ditemukan, maka dapat dideskripsikan identifikasi masalah penelitian sebagai berikut:

1. Pada proses perkuliahan sepak takraw pada teknik dasar *passing* 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 *passing* dalam pembelajaran sepak takraw.
3. Dari hasil pengamatan awal tidak adanya pengembangan bahan ajar berbasis digital *flipbook* pada materi teknik dasar *passing*.

### 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 ini hanya terbatas untuk membantu mahasiswa semester V Prodi Penjasokesrek dalam proses pembelajaran sepak takraw pada materi teknik dasar *passing*.

### 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 proses perancangan dan pengembangan bahan ajar berbasis digital (*flipbook*) pada teknik dasar *passing* dalam pembelajaran sepak takraw?
2. Bagaimana kelayakan dari ahli isi materi, ahli desain, ahli media pembelajaran, dan ahli praktisi lapangan terhadap kelayakan dan kualitas

bahan ajar berbasis digital (*flipbook*) yang dikembangkan untuk teknik dasar *passing* dalam pembelajaran sepak takraw?

3. Seberapa tinggi tingkat kepraktisan bahan ajar digital (*flipbook*) dalam mendukung pemahaman mahasiswa terhadap teknik dasar *passing* pada pembelajaran sepak takraw?

### 1.5 Tujuan Masalah

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

1. Mendeskripsikan hasil pengembangan bahan ajar berbasis digital (*flipbook*) pada materi teknik dasar *passing* dalam pembelajaran sepak takraw.
2. Mendeskripsikan kelayakan pengembangan bahan ajar berbasis digital (*flipbook*) pada materi teknik dasar *passing* pada pembelajaran sepak takraw.
3. Mendeskripsikan kepraktisan bahan ajar berbasis digital (*flipbook*) pada mahasiswa dalam uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar materi teknik dasar *passing* dalam pembelajaran sepak takraw.

### 1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
  - a. Dapat memberikan sumbangan referensi bagi perkembangan ilmu pengetahuan di bidang pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan.

- b. Penelitian ini dapat digunakan sebagai studi Pustaka untuk melakukan penelitian lebih lanjut, guna mengetahui efektivitas pembelajaran berbasis digital (*flipbook*) teknik dasar *passing* pada mata kuliah pembelajaran sepak takraw.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Mahasiswa

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan implikasi yang membantu khususnya mahasiswa semester V dalam proses belajar, dapat memahami teknik dasar *passing* dalam sepak takraw dengan lebih efektif melalui bahan ajar berbasis digital (*flipbook*) dan memberikan pengalaman baru dalam memanfaatkan teknologi secara bijak.

### b. Bagi Pendidik

Bahan ajar berbasis digital (*flipbook*) yang dikembangkan dapat menambah referensi media dalam pembelajaran serta mempermudah dalam proses pembelajaran

### c. Bagi peneliti

Meningkatkan pengetahuan peneliti pada bahan ajar berbasis digital baru, yaitu bahan ajar berbasis digital *flipbook* dalam proses pembelajaran yang efektif dan interaktif.

## 1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Spesifikasi produk mendetail terkait pengembangan ini disusun melalui persyaratan kinerja (*performance*). Sedangkan spesifikasi produk pengembangannya sebagai berikut:

1. Bahan ajar berbasis digital *flipbook* di desain dengan komposisi yang memperhatikan faktor gambar gerak (video), tulisan (*teks*), dan audio (suara) untuk memberikan pengalaman serta daya tarik kepada mahasiswa.
2. Bahan ajar berbasis digital *flipbook* yang dikembangkan mampu memenuhi kriteria materi teknik dasar *passing* dalam sepak takraw serta tampilan yang menarik sehingga dikategorikan sebagai bahan ajar yang berkualitas. Bahan ajar berbasis digital ini tersusun menjadi *flipbook*. Serangkaian gambar yang disusun secara sistematis dengan memperlihatkan keragaman dari halaman satu ke halaman berikutnya, pada saat digesek halaman tersebut dapat di bolak-balik secara konsisten, gambar-gambar tampak memiliki animasi dengan gerakan yang tersimulasi secara sistematis.

### 1.8 Pentingnya Pengembangan

1. Kebutuhan mahasiswa

Dalam tren pembelajaran berbasis digital, mahasiswa membutuhkan sumber belajar yang interaktif, fleksibel, dan mudah diakses. Bahan ajar berbasis digital *flipbook* memberikan keleluasaan kepada mahasiswa untuk memahami materi teknik dasar *passing* dalam pembelajaran sepak takraw melalui kombinasi teks, video, audio, dan gambar. Keberagaman mahasiswa sejalan dengan penyajian materi yang menarik dan menyesuaikan dengan gaya belajar mahasiswa dimana dan kapan saja.

2. Solusi Praktis Bagi Pendidik

Dengan adanya bahan ajar berbasis digital *flipbook* dosen dapat mengefisiensikan waktu dalam menjelaskan teknik dasar *passing* secara sistematis dan konsisten.

### 3. Relevan dengan Tren Digitalisasi Pembelajaran

*Flipbook* sejalan dengan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pada literasi digital, kreativitas, dan kemandirian belajar.

## 1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi yang digunakan pada pengembangan bahan ajar berbasis digital *flipbook* teknik dasar *passing* pada pembelajaran sepak takraw yaitu,

1. Pengembangan bahan ajar berbasis digital *flipbook* pada materi teknik dasar *passing* dapat memberikan kualitas pembelajaran kepada mahasiswa.
2. Bahan ajar yang termuat dalam bentuk *flipbook* sesuai dengan materi yang ditetapkan pada pembelajaran yaitu teknik dasar *passing* sepak takraw.
3. Terdapat bahan ajar berbasis *flipbook* ini dapat memudahkan mahasiswa dalam perkuliahan pembelajaran sepak takraw.

Adapun keterbatasan pengembangan untuk membatasi penelitian pengembangan yang dilaksanakan. Berikut merupakan tiga batasan pengembangan dalam penelitian ini yaitu,

1. Pengembangan bahan ajar berbasis digital *flipbook* ini hanya berdasarkan kebutuhan dalam pembelajaran sepak takraw pada materi teknik dasar *passing* untuk mahasiswa prodi penjaskesrek.
2. Bahan ajar pada pengembangan ini dikembangkan dengan model

*Analysis-Design-Development-Implementation-Evaluation (ADDIE).*

3. Pengembangan bahan ajar ini hanya sebatas menghasilkan produk berupa (*flipbook*) buku digital tiga dimensi yang di dalamnya terdapat teks, video tutorial, gambar yang berisi materi teknik dasar *passing* sepak takraw.

### 1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari adanya kesalahpahaman pada penelitian ini, terdapat istilah-istilah kunci yang digunakan pada tulisan ini, maka dipandang penting untuk memberikan batasan-batasan istilah sebagai berikut:

1. Pengembangan adalah metode penelitian untuk menerjemahkan suatu desain ke dalam bentuk fisik sehingga menghasilkan suatu produk yang berguna pada suatu pembelajaran (Satyawan *et al.*, 2023).
2. Bahan ajar adalah gabungan bahan, baik alat, informasi, dan teks yang tersusun dengan sistematis berdasarkan kompetensi yang dimiliki untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada mahasiswa sehingga memberikan rangsangan mahasiswa untuk belajar (Subekti & Raharjo, 2023).
3. *Flipbook* adalah buku digital tiga dimensi yang termuat atas teks, video, gambar, dan animasi yang bergerak (Putu *et al.*, 2024).
4. Sepak takraw adalah cabang olahraga prestasi yang sudah dipertandingkan baik tingkat nasional maupun internasional sehingga penguasaan teori dan praktiknya sangat penting. Sepak Takraw merupakan permainan bola besar yang dimainkan menggunakan kaki, kepala dan bahu serta mencetak poin sebanyak-banyaknya (Karin

Preayani *et al.*, 2022).

5. Hasil belajar merupakan kombinasi antara kognitif dan afektif karena adanya perlakuan yang diberikan oleh dosen kepada mahasiswa sehingga mendapatkan pengetahuan dalam proses pembelajaran (Yandi *et al.*, 2023).
6. Teknik dasar *passing* dalam sepak takraw adalah teknik yang menggunakan kaki dan terdapat empat jenis *passing* yaitu sepak sila, sepak cungkil, sepak badek, dan sepak kura (Semarayasa & Artanayasa, 2022).
7. Mahasiswa merupakan derajat pendidikan yang paling tinggi secara formal pada perguruan tinggi baik negeri ataupun swasta yang memiliki kewajiban dalam menguasai dan menyelesaikan pengetahuan serta keterampilan sesuai dengan kurikulum yang telah disediakan oleh program studi atau instansinya (Fridayani, 2022).
8. Model ADDIE adalah suatu model sistematis yang digunakan pada penelitian pengembangan untuk menciptakan produk inovatif dan efektif serta berkualitas. Model ADDIE terdiri atas Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi (Agus *et al.*, 2024)