

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam pengembangan individu, Pendidikan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap berbagai bidang kehidupan, termasuk dalam mendukung pembelajaran pendidikan jasmani dan olahraga. Dalam Program Studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi (Penjaskesrek), penguasaan teknik dasar dalam olahraga, seperti mata kuliah TP. Sepak Takraw, menjadi krusial untuk membentuk keterampilan mahasiswa. Teknik smash adalah satu di antara teknik yang sangat penting dalam permainan sepak takraw. *Smash* merupakan pukulan yang kuat juga cepat, yang menjadi kunci untuk mencetak poin dalam permainan. Pada mata kuliah TP. Sepak Takraw, efektivitas pembelajaran Teknik smash sering dipengaruhi oleh sejumlah tantangan yang berkaitan dengan metode pengajaran yang diterapkan (Maulana, 2020).

Berdasarkan hasil wawancara pada hari Kamis, 15 Mei 2025 pada mahasiswa semester VI Angkatan 2022 diperoleh informasi bahwa mahasiswa Program Studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi Fakultas Olahraga dan Kesehatan yang menempuh mata kuliah TP. Pembelajaran Sepak Takraw masih menghadapi berbagai hambatan selama proses pembelajaran berlangsung. Dalam proses pembelajaran, baik teori maupun praktik, pengelolaan kelas masih bersifat pikiran sehingga partisipasi aktif mahasiswa dalam hal motivasi dan inovasi belum sepenuhnya berlangsung sesuai harapan. Hal tersebut menjadi dasar bagi kebutuhan akan pendekatan yang kian beragam serta partisipatif untuk mendukung keterlibatan mahasiswa secara lebih menyeluruh. Di samping itu, pelaksanaan pembelajaran sepak takraw masih menunjukkan adanya perbedaan antara harapan dan kondisi aktual. Fasilitas yang disediakan kampus, termasuk layanan internet tanpa biaya, belum dimanfaatkan secara efektif sebagai sarana penunjang pembelajaran dan kerap digunakan untuk aktivitas yang kurang berkaitan dengan akademik. Selanjutnya, berdasarkan hasil pengumpulan data melalui Google Form yang dilakukan pada Senin, 19 Mei 2025 terhadap mahasiswa semester VI Angkatan 2022 Program Studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi,

diperoleh hasil bahwa seluruh responden (100%) menilai bahan ajar berbasis digital memiliki peran penting dalam pembelajaran sepak takraw. Selain itu, sebanyak 77,8% responden menyatakan bahwa bahan ajar digital berbentuk *flipbook* belum pernah digunakan dalam proses pembelajaran. Meskipun demikian, Sebagian mahasiswa masih menunjukkan keraguan dalam memanfaatkan media pembelajaran digital karena menganggap penggunaannya cukup kompleks dan memerlukan penyesuaian terlebih dahulu, terutama pada media *flipbook*.

Selama proses kegiatan belajar sepak takraw, media yang digunakan terbatas pada penggunaan presentasi *PowerPoint* serta praktik demonstrasi secara langsung di lapangan. Metode ini sering kali tidak cukup efektif untuk menarik perhatian mahasiswa dan memastikan pemahaman yang mendalam tentang teknik *smash*, seperti *smash* kedeng, *smash* lurus, *smash* gulung, dan *smash* gunting. Keterbatasan ini menunjukkan adanya kekurangan dalam pengajaran teknik dasar *smash*, yang dapat berdampak pada kemampuan mahasiswa dalam menguasai keterampilan tersebut (Bastia & Atiq, 2020).

Perkembangan teknologi digital yang semakin pesat menjadikan teknologi informasi sebagai komponen penting dalam mendukung pelaksanaan pendidikan yang lebih efektif dan inovatif. *Flipbook*, sebagai perangkat lunak untuk pembuatan modul elektronik, menawarkan solusi inovatif dalam pengembangan materi ajar. Dengan fitur interaktif yang dimilikinya, *flipbook* dapat menyajikan materi pembelajaran teknik dasar *smash* dengan tampilan yang kian atraktif serta mudah dipelajari. Menurut (Mursidi et al., 2022) jika dibandingkan dengan buku teks biasa yang cenderung statis dan kurang variatif, *flipbook* sebagai media pembelajaran mampu menghadirkan sajian yang kian atraktif dan komunikatif. Hal ini membuat mahasiswa cenderung tertarik menggunakan *flipbook* karena selain menyajikan teks, juga dapat memuat gambar, audio, maupun video sehingga pengalaman belajar menjadi lebih hidup dan tidak membosankan. Pembelajaran sepak takraw diarahkan agar mahasiswa tidak sebatas memahami materi secara konseptual, tetapi juga memiliki kompetensi dalam menguasai berbagai teknik dasar permainan, termasuk teknik *smash*. Akan tetapi, kondisi yang ditemukan di lapangan menunjukkan bahwa penyajian materi masih didominasi oleh bahan ajar yang bersifat statis dan kurang menarik. Akibatnya, motivasi belajar mahasiswa

cenderung rendah serta pemahaman dan penerapan teknik yang dipelajari belum optimal. Di samping itu, sampai sekarang belum ditemukan penggunaan sarana pendukung proses belajar digital berbasis *flipbook* dalam pengajaran teknik dasar *smash* di Prodi Penjaskesrek (Lestari, Ni Kadek Yuni dan Laksmi, 2020). Situasi ini menunjukkan perlunya inovasi dalam media pembelajaran agar lebih interaktif dan memiliki tingkat fleksibilitas yang lebih baik. Dengan demikian, penelitian “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Digital (Flipbook) pada Materi Teknik Dasar Smash dalam Pembelajaran Sepak Takraw” diharapkan dapat menjawab kebutuhan akan bahan ajar yang lebih inovatif dan sesuai dengan perkembangan teknologi serta memberikan kontribusi positif bagi peningkatan kualitas pembelajaran. Penggunaan *flipbook* diharapkan mampu menumbuhkan motivasi belajar, memperkuat pemahaman konsep, serta memungkinkan mahasiswa untuk berlatih teknik secara mandiri dan berlangsung dalam jangka panjang.

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan bahan ajar yang inovatif sekaligus meningkatkan kualitas pembelajaran teknik *smash*, sehingga mahasiswa mampu mengembangkan pemahaman dan keterampilan yang diperlukan dalam olahraga sepak takraw secara lebih efektif.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang menjadi landasan dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Belum tersedianya bahan ajar berbasis digital pada materi teknik dasar *smash* menjadi salah satu kendala dalam mendukung proses pembelajaran sepak takraw.
2. Hasil wawancara dan survei menunjukkan bahwa pembelajaran sepak takraw memerlukan inovasi agar pemahaman mahasiswa terhadap teknik dasar *smash* serta kepraktisan proses belajar dapat ditingkatkan.
3. Hasil pengamatan awal melalui wawancara dan survey menunjukkan belum adanya pengembangan bahan ajar berbasis digital *flipbook* yang dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran materi Teknik dasar *smash* dalam mata kuliah TP. Pembelajaran Sepak Takraw.

1.3 Batasan Masalah

Untuk menjaga fokus penelitian dan menyesuaikan dengan keterbatasan yang ada, ruang lingkup penelitian ini dibatasi pada hal-hal berikut:

1. Pengembangan bahan ajar berbasis digital dalam bentuk *flipbook* yang digunakan sebagai sarana pendukung pembelajaran Teknik dasar *smash* pada cabang olahraga sepak takraw.
2. Pembahasan penelitian hanya mencakup materi teknik dasar *smash* dalam proses pembelajaran sepak takraw.
3. Subjek penelitian dibatasi pada mahasiswa semester V Program Studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi (Penjaskesrek).

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, identifikasi masalah, serta batasan masalah yang telah dikemukakan, rumusan masalah dalam penelitian ini disusun sebagai berikut:

1. Bagaimana proses perancangan dan pengembangan bahan ajar berbasis digital (*flipbook*) pada materi Teknik dasar *smash* dalam pembelajaran sepak takraw?
2. Bagaimana tingkat validitas bahan ajar digital berbasis *flipbook* berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media pembelajaran, ahli desain pembelajaran, dan praktisi lapangan?
3. Bagaimana tingkat kepraktisan penggunaan bahan ajar berbasis digital (*flipbook*) dalam pembelajaran materi Teknik dasar *smash* pada mata kuliah sepak takraw?

1.5 Tujuan Penelitian

Mengacu pada rumusan masalah yang telah ditetapkan, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan serta mendeskripsikan rancang bangun pengembangan bahan ajar berbasis digital (*flipbook*) pada materi teknik dasar *smash* dalam pembelajaran sepak takraw.
2. Menganalisis dan mendeskripsikan kelayakan bahan ajar berbasis digital (*flipbook*) berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh para ahli.

3. Menganalisis dan mendeskripsikan tingkat kepraktisan bahan ajar berbasis digital (*flipbook*) berdasarkan hasil uji coba yang melibatkan mahasiswa pada tahap perorangan, kelompok kecil, dan kelompok besar.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini meliputi:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini dapat membantu proses pembelajaran sepak takraw menjadi lebih mudah untuk dipahami serta lebih menarik, di samping itu, pengembangan bahan ajar berbasis digital (*flipbook*) juga diharapkan dapat mendukung peningkatan motivasi belajar mahasiswa serta memperkaya pengalaman belajar, sehingga kemampuan dalam memahami dan menerapkan teknik dasar *smash* pada pembelajaran sepak takraw dapat berkembang secara lebih efektif.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Pendidik

Diharapkan hasil kajian ini dengan materi teknik dasar *smash* pembelajaran sepak takraw dapat mendorong peneliti untuk terus berinovasi dalam pengembangan bahan ajar berbasis digital (*flipbook*) guna mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan mahasiswa.

b) Bagi Mahasiswa

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi mahasiswa dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar, mendorong kemampuan berpikir kritis terhadap materi yang dipelajari, serta memudahkan pemahaman terhadap teknik dasar *smash* dalam pembelajaran sepak takraw.

c) Bagi peneliti

Produk yang dihasilkan dari penelitian ini berupa bahan ajar digital berbentuk *flipbook* yang diharapkan mampu mendukung kemajuan media pembelajaran dalam pendidikan jasmani. Temuan penelitian ini juga dapat dijadikan dasar

bagi pengembangan inovasi pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan kualitas proses pendidikan secara lebih efektif.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini disusun berdasarkan aspek kinerja (*performance*) yang diharapkan. Adapun karakteristik produk yang dikembangkan meliputi

1. Bahan ajar berbasis digital berbentuk *flipbook* dirancang dengan mengintegrasikan berbagai elemen multimedia, seperti teks, gambar, video, dan audio, guna meningkatkan daya tarik serta mendukung proses pembelajaran mahasiswa.
2. Bahan ajar digital yang dikembangkan harus memenuhi standar kelayakan materi sepak takraw, khususnya pada materi Teknik dasar *smash*. Selain itu, produk juga dirancang dengan memperhatikan aspek tampilan dan desain agar memiliki kualitas yang baik serta mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran.
3. Produk yang dikembangkan berupa bahan ajar dalam format *flipbook*, yaitu media yang menyajikan halaman-halaman secara berurutan menyerupai buku digital. Format ini memungkinkan pengguna untuk membalik halaman secara interaktif serta mengakses berbagai konten multimedia yang terintegrasi dalam satu media pembelajaran.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan bahan ajar digital dalam format *flipbook* diharapkan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, sehingga kualitas pembelajaran dan motivasi mahasiswa dapat meningkat secara optimal. *Flipbook* ini menyajikan materi teknik *smash* dengan cara yang lebih jelas dan detail, sehingga mahasiswa dapat memahami konsep dengan lebih baik. Dengan integrasi video tutorial, audio visual, dan tugas gerak, *flipbook* memudahkan dosen dalam menyampaikan materi baik secara langsung maupun tidak langsung (Fauzi et al., 2024).

Penggunaan teknologi terkini dalam pendidikan memberikan manfaat yang signifikan. Bahan ajar berbasis digital (*flipbook*) menyediakan materi yang

lebih interaktif dan menarik, memungkinkan mahasiswa untuk belajar sesuai dengan gaya mereka, baik melalui teks, gambar, maupun video. Kondisi tersebut tidak hanya membantu mahasiswa memahami materi dengan lebih baik, tetapi juga memberikan fleksibilitas dalam pembelajaran, di mana mereka dapat mengakses materi kapan saja dan di mana saja.

Dalam konteks proses belajar sepak takraw, penerapan bahan ajar digital berbentuk *flipbook* menjadi langkah yang tepat dalam mendukung adaptasi proses pembelajaran terhadap tuntutan era digital disertai karakteristik mahasiswa yang akrab dengan teknologi. *Flipbook* memungkinkan penyajian materi teknik dasar smash secara visual, interaktif, dan sistematis, sehingga mahasiswa dapat memahami gerakan secara lebih konkret melalui gambar, animasi, maupun penjelasan multimedia. Dengan penyajian yang lebih menarik dan mudah diakses, mahasiswa diharapkan mampu meningkatkan pemahaman terhadap variasi teknik *smash*, mengembangkan minat belajar, serta berpartisipasi secara lebih aktif dalam proses pembelajaran di berbagai situasi belajar. Selain itu, bahan ajar ini dapat diakses secara fleksibel melalui perangkat digital, sehingga mahasiswa memiliki keleluasaan untuk belajar secara mandiri berdasarkan waktu dan kebutuhan belajarnya masing-masing. Pengembangan *flipbook* ini juga dapat menjadi model implementasi media pembelajaran digital di mata kuliah lain dalam bidang pendidikan jasmani dan olahraga, khususnya yang memerlukan visualisasi teknik. Dengan demikian, inovasi ini tidak hanya menjawab kebutuhan spesifik dalam pembelajaran sepak takraw, tetapi juga berkontribusi pada peningkatan efektivitas dan kualitas pembelajaran di lingkungan Prodi Penjaskesrek secara lebih luas.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan bahan ajar berbasis digital (*flipbook*) pada materi teknik dasar *smash* dalam pembelajaran sepak takraw dilakukan berdasarkan asumsi berikut:

1. Penyusunan bahan ajar digital dalam format *flipbook* pada materi teknik dasar *smash* dalam pembelajaran sepak takraw diharapkan dapat membantu mahasiswa memahami teknik *smash* dengan lebih efektif dalam mata kuliah TP. Pembelajaran Sepak Takraw.

2. Materi yang disajikan dalam bahan ajar berbentuk *flipbook* disesuaikan dengan capaian pembelajaran, dengan fokus pada teknik *smash* dan variasinya sebagai bagian dari keterampilan dasar sepak takraw.
3. Adanya bahan ajar berbasis *flipbook* ini dapat memberikan kemudahan dan meningkatkan pengalaman belajar mahasiswa selama perkuliahan TP. Pembelajaran Sepak Takraw.
4. *Flipbook* dapat diakses oleh seluruh mahasiswa, dengan asumsi bahwa mereka memiliki perangkat yang memadai dan jaringan internet yang tersedia untuk mendukung aksesibilitas materi pembelajaran.

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

1. Ruang lingkup pengembangan bahan ajar berbasis digital (*flipbook*) dibatasi pada kebutuhan pembelajaran sepak takraw, terutama materi Teknik dasar *smash* yang ditujukan bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi (Penjas kesrek).
2. Proses pengembangan bahan ajar ini dilakukan dengan model *ADDIE* (*Analysis – Design – Development – Implementation – Evaluation*) untuk memastikan kualitas dan efektivitas materi yang dihasilkan.
3. Pengembangan ini difokuskan pada pembuatan produk berupa *flipbook digital* tiga dimensi yang dapat menyajikan teks, gambar, dan video tutorial yang mencakup materi teknik dasar *smash* dalam sepak takraw.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari perbedaan pemahaman dalam penelitian ini, perlu dijelaskan beberapa istilah penting yang digunakan. Adapun batasan istilah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan merupakan metode penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui proses penerjemahan spesifikasi desain menjadi suatu produk yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran.

2. Bahan ajar merupakan seperangkat materi yang dirancang secara terstruktur untuk menyampaikan informasi kepada mahasiswa, menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan memotivasi mereka untuk aktif dalam proses pembelajaran.

3. *Flipbook* adalah buku digital berbentuk tiga dimensi yang mampu berisi berbagai elemen multimedia, seperti teks, gambar, video, musik, serta animasi interaktif. Teknologi ini berpotensi terhadap pengguna supaya merasakan pengalaman membaca yang kian dinamis dan menarik dibandingkan dengan buku konvensional. *Flipbook* sering dimanfaatkan dalam bidang pendidikan sebagai media pembelajaran yang interaktif, mampu meningkatkan pemahaman materi melalui tampilan visual yang lebih menarik.

4. Sepak takraw adalah cabang olahraga permainan beregu yang dimainkan oleh dua tim yang masing-masing terdiri dari tiga pemain. Permainan ini menggunakan bola berbahan rotan atau serat plastik (sintesis) yang dianyam, dan dimainkan di lapangan persegi panjang yang berukuran 13,40 x 6,10 m yang dibatasi oleh dua garis tengah dan net.

5. Hasil belajar merupakan pencapaian yang mencerminkan sejauh mana mahasiswa berhasil memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap setelah mengikuti proses pembelajaran yang disampaikan oleh dosen. Pencapaian ini memberitahukan level penguasaan konsep dan kapasitas mahasiswa dalam menerapkan materi yang telah dipelajari dalam berbagai konteks. Capaian belajar mencakup bukan hanya aspek kognitif, seperti pemahaman konsep, melainkan juga aspek afektif (sikap) serta psikomotor (keterampilan praktis).

6. *Smash* merupakan keterampilan menyepak yang menjadi elemen utama dalam strategi permainan. teknik ini dilakukan secara tiba-tiba dan cepat untuk menghasilkan serangan yang sulit dikembalikan oleh lawan. smash yang efektif memerlukan kombinasi kekuatan, kecepatan, akurasi, serta koordinasi tubuh yang baik. Selain itu, teknik ini juga dipengaruhi oleh posisi tubuh, fleksibilitas, serta ketepatan dalam menentukan momen yang tepat untuk melakukan pukulan.