

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan tidak lepas dengan adanya kegiatan belajar dan mengajar, kegiatan belajar dan mengajar disekolah merupakan kegiatan yang paling fundamental serta mendasar. Tentunya keberhasilan yang diperoleh dari kegiatan belajar dan mengajar adalah bergantung dari bagaimana berlangsungnya jalan proses ajar dan mengajar. Keberlangsungan proses belajar dan mengajar juga tentunya harus didukung terhadap sikap dan keterampilan siswa yang mendukung guru dalam prosesnya, tentunya pembelajaran yang dapat meningkatkan sikap dan keterampilan siswa salah satunya yaitu Pembelajaran PJOK (Jumadi et al., 2021). Pembelajaran PJOK merupakan pembelajaran yang wajib untuk di kuasai oleh peserta didik. salah satu tujuan langsung mata pelajaran PJOK adalah untuk mengembangkan kemampuan *softskill* dan *hardskill* yang berupa sikap (Afektif), Pengetahuan (Kognitif), Keterampilan (psikomotor) peserta didik melalui berbagai aktivitas jasmani. Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) adalah pembelajaran yang peserta didik dapatkan mulai dari jenjang Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA), hingga perguruan tinggi (Ramadani et al., 2022).

Dalam Pembelajaran PJOK terdapat berbagai aktivitas jasmani yang didapatkan peserta didik mulai dari permainan bola kecil, bela diri hingga permainan bola besar. Seperti pembelajaran bola besar dalam PJOK memiliki

berbagai macam jenis permainan seperti Bola Voli, Sepak Bola, Bola Tangan (*Handball*), Bola Basket (I Gusti Made et al., 2022). Dari berbagai banyak permainan bola besar, bola basket memiliki berbagai Teknik dasar yang wajib dikuasai peserta didik untuk menciptakan permainan yang bagus. Teknik dasar tersebut seperti, Menggiring Bola (*Dribble*), Mengumpan Bola (*Passing*), Menembak Bola (*Shooting*), Merebut Bola (*Rebound*), Pertahanan (*Defense*). Dari semua Teknik dasar dalam permainan bola basket tersebut hal yang pertama perlu dikuasai adalah Teknik dasar Menggiring Bola (*Dribble*).

Teknik dasar *Dribble* perlu dikuasai oleh peserta didik agar nantinya pembelajaran yang diberikan oleh guru tentunya materi bola basket dapat terlaksana dengan baik. Begitu juga dalam proses pembelajaran di kelas yang diharapkan agar peserta didik mampu memiliki minat belajar yang tinggi terhadap setiap materi yang diajarkan oleh guru (Asiva Noor Rachmayani, 2015). Dari hasil wawancara dan observasi yang dilakukan di SMP Negeri 2 Kuta Utara terdapat masalah yang di temukan oleh peneliti terhadap peserta didik kelas VII E yang berjumlah 38 orang, yaitu perlu adanya media pembelajaran berbasis digital yang dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran. Sebagian besar siswa menganggap pembelajaran yang dilakukan mononton dan mereka merasa ruang gerak mereka terbatas, terlihat ketika proses pembelajaran yang dilakukan kenapa mereka kurang minat dalam proses pembelajaran tersebut. Seperti, ketika proses pembelajaran peserta didik terlihat kurang bersemangat dalam melaksanakan pembelajaran, ruang Gerak mereka terbatas, aktivitas gerak mereka masih kurang, strategi pembelajaran yang diberikan guru kurang efektif dan media pembelajaran yang digunakan masih terbilang konvensional atau kurang menerapkan pembelajaran yang inovatif.

Media pembelajaran terbilang masih konvensional, sedangkan yang cukup kita ketahui peserta didik jaman sekarang memiliki minat baca yang kurang dan siswa jaman sekarang lebih cenderung lebih menggunakan media/teknologi yang modern.

Berdasarkan hasil identifikasi masalah yang dilakukan peneliti. Jika hal tersebut dibiarkan maka, akan mengakibatkan kegagalan peserta didik dalam proses pembelajaran dan nantinya akan berdampak kepada hasil belajar mereka. Oleh karena itu, peneliti coba memberikan alternatif pemecahan masalah pembelajaran yang ada dengan mengembangkan media pembelajaran digital contohnya yaitu berupa *flipbook* pembelajaran pada Pembelajaran PJOK materi bola basket.

Media pembelajaran digital berbasis *flipbook* merupakan serangkaian gambar dengan beragam laman yang berisikan sebuah bacaan atau materi jika dibuka seperti tampak teranimasi oleh gambar lainnya (Binti Mirnawati & Agatha Valent Fabriya, 2022). Media pembelajaran digital berbasis *flipbook* salah satu inovasi dari buku konvensional yang dimana dapat memuat berbagai macam file seperti gambar, audio, hingga video maupun animasi yang membantu guru dalam proses pembelajaran sehingga membuat peserta didik tidak jenuh dalam melaksanakan proses pembelajaran (Agustina & Fitrihidajati, 2020). Manfaat dari menggunakan media pembelajaran digital berbasis *flipbook* ini peserta didik dapat mampu memahami materi, karena peserta didik dapat mengakses *flipbook* ini melalui perangkat digital yang biasa digunakan sehari-hari. Dibandingkan dengan buku konvensional yang tidak dapat diimajinasikan dengan jelas karena didalam *flipbook* itu sendiri kita dapat

memuat file yang berisikan audio, video hingga animasi. Media pembelajaran digital berbasis *flipbook* juga dapat meningkatkan minat peserta didik akan pembelajaran karena dengan siswa mudah memahami materi tentunya mereka akan lebih bersemangat akan melakukan pembelajaran. Media pembelajaran digital berbasis *flipbook* yang ditawarkan juga harus menarik dan *relate* dengan situasi serta kondisi dari siswa kelas VII E SMP Negeri 2 Kuta Utara. Dalam *flipbook* yang ditawarkan juga berisikan pembelajaran serta tutorial dalam melakukan Teknik dasar bola basket yaitu *Dribble*.

Berdasarkan uraian sebelumnya, maka dilakukanlah penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis *Flipbook* Pada Siswa Kelas VII E SMPN 2 Kuta Utara Mata Pelajaran PJOK Materi Bola Basket Teknik Dasar *Dribble*”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut.

1. Berdasarkan hasil wawancara dan survei belum adanya pengembangan media pembelajaran digital khusus nya pada mata pelajaran PJOK materi bola basket teknik dasar *dribble*.
2. Berdasarkan hasil wawancara dan survei yang dilakukan pada siswa, belum adanya sebuah media pembelajaran yang membantu siswa dalam proses pembelajaran membuat proses pembelajaran kurang diminati oleh siswa.
3. Berdasarkan hasil wawancara dan survei kepada guru, belum adanya media pembelajaran digital berbasis *flipbook* pada pembelajaran PJOK materi bola basket teknik dasar *dribble* untuk mendukung proses pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan hasil identifikasi masalah yang telah dipaparkan, diperlukan pembatasan masalah agar penelitian yang dilaksanakan tidak meluas dan proses pemecahan masalah memperoleh hasil yang optimal. Untuk itu, permasalahan yang dipilih pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini terbatas hanya untuk mengembangkan media pembelajaran digital berbasis *flipbook* mata pembelajaran PJOK materi bola basket teknik dasar *dribble*.
2. Subjek dalam penelitian ini terbatas hanya untuk siswa kelas VII E SMP Negeri 2 Kuta Utara.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, identifikasi masalah, pembatasan masalah yang telah dipaparkan maka rumusan masalah penelitian pengembangan sebagai berikut:

1. Bagaimana rancang bangun media pembelajaran digital berbasis *flipbook* materi bola basket untuk peserta didik kelas VII?
2. Bagaimana validitas isi media pembelajaran digital berbasis *flipbook* materi bola basket untuk peserta didik kelas VII?
3. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran digital berbasis *flipbook* materi bola basket untuk peserta didik kelas VII?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan perumusan masalah yang telah dipaparkan tersebut, maka penelitian pengembangan yang dilakukan bertujuan sebagai berikut.

1. Menghasilkan rancang bangun Media pembelajaran digital berbasis *flipbook* materi bola basket untuk kelas VII.
2. Menghasilkan Media pembelajaran digital berbasis *flipbook* yang teruji validitasnya.
3. Menghasilkan Media pembelajaran digital berbasis *flipbook* yang praktis sesuai respon guru dan siswa.

1.6 Manfaat Pengembangan

Berdasarkan pada tujuan penelitian tersebut, manfaat yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, temuan penelitian ini diharapkan mampu untuk menjadi sumber pengetahuan yang sejenis dengan penelitian terkait. Selain itu, diharapkan penelitian ini dapat berguna sebagai kontribusi pemikiran baru dan menambah wawasan ilmu pengetahuan dibidang Pendidikan. Hal tersebut khusus nya untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran digital berupa *flipbook* yang dapat membantu siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Penelitian ini dapat digunakan sebagai opsi serta masukan bagi guru untuk menambah pengetahuan dan serta wawasan terkait inovasi dalam mengembangkan metode pengajaran.

b. Bagi Peserta didik

Manfaat penelitian ini bagi peserta didik, yakni diharapkan penelitian ini dapat menjadi sebuah media pembelajaran yang membantu siswa dalam proses pembelajaran khusus nya mata Pelajaran PJOK. Karena

dengan *flipbook* pembelajaran yang menarik dapat membantu siswa untuk meningkatkan minat belajar siswa saat ini.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PJOK materi bola basket, khususnya di SMP Negeri 2 Kuta Utara sehingga dapat menciptakan *output* dan tenaga pendidik yang berkualitas.

d. Bagi Peneliti

Manfaat penelitian ini bagi peneliti sendiri adalah mendapatkan wawasan, pengetahuan dan pengalaman dalam meneliti sebuah pengembangan produk berupa media pembelajaran digital berbasis *flipbook* yang nantinya akan bermanfaat bagi siswa dan guru SMPN 2 Kuta Utara.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Media pembelajaran digital berbasis *flipbook* ini merupakan sebuah inovasi dari media pembelajaran konvensional berupa buku, yang dikembangkan dengan menggabungkan dengan teknologi modern sehingga media pembelajaran ini dapat diakses dengan menggunakan media elektronik masa kini seperti *Smartphone*, computer dan laptop. Yang dimana, media ini hampir sama seperti buku namun cara mengaksesnya tidak dibutuhkan lagi kertas sebagai sarannya tetapi dibutuhkan perangkat lunak sehingga pengaksesannya lebih efektif dan efisien.

Keunggulan dari media pembelajaran ini, yaitu 1) Menyajikan materi yang beragam serta interaktif karena mampu menggabungkan antara berbagai macam

jenis format seperti audio, video serta gambar, 2) Pembuatan media pembelajaran digital berbasis *flipbook* menghabiskan sedikit biaya, 3) menyediakan berbagai macam fitur-fitur menarik yang beragam membuat minat belajar peserta didik meningkat.

Media pembelajaran digital berbasis *flipbook* ini berupa media seperti buku yang mewadahi materi pembelajaran yang didalamnya kita dapat menambahkan berbagai macam audio, gambar serta video dalam satu media yang dapat mempermudah siswa dalam memahami pembelajaran. Spesifikasi pengembangan media pembelajaran digital berbasis *flipbook* adalah sebagai berikut.

1. Media pembelajaran digital yang memuat materi pembelajaran dengan disajikan berbagai halaman seperti buku yang didalamnya terdapat gambar, audio serta video mengenai materi pembelajaran untuk mempermudah penjelasan materi. Media pembelajaran berbasis *flipbook* dibuat dengan memanfaatkan aplikasi *canva*, *flappingbook* digunakan untuk mengekport mentahan materi pembelajaran menjadi sebuah *flipbook*. Media pembelajaran digital berbasis *flipbook* ini diimplementasikan pada pembelajaran siswa kelas VII SMP yaitu mata pelajaran PJOK materi bola basket Teknik dasar *dribble*.
2. Memuat materi yaitu Teknik dasar permainan bola basket. Materi Teknik dasar permainan bola basket yang dimuat yaitu berupa Teknik dasar *dribble* mulai dari Teknik awalan, pelaksanaan hingga akhiran.
3. Dalam pengembangan media pembelajaran digital berbasis *flipbook* terdapat beberapa inovasi yang dilakukan yaitu menambahkan fitur gambar, audio serta video yang dapat memberikan pengalaman belajar kepada

peserta didik kelas VII untuk dapat lebih mudah memahami serta mempraktekkan materi yang telah dipelajari melalui media tersebut. Tak hanya itu, media pembelajaran ini dapat diakses dimana saja sehingga untuk membacanya dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja hanya dengan membawa perangkat yang mendukung seperti *smartphone*. Hal tersebut juga dapat meminimalisir penyalahgunaan *smartphone* dan hal tersebut akan menumbuhkan minat belajar mereka yang menjadi persoalan karena penurunan minat belajar peserta didik disebabkan oleh media pembelajaran yang kurang menarik dan masih konvensional.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Materi mengenai Teknik dasar *dribble* permainan bola basket dalam pembelajaran PJOK kelas VII ini diberikan untuk membantu siswa dalam menjalankan proses permainan bola basket serta meningkatkan koordinasi gerak motorik pada peserta didik (Aprial et al., 2023). Teknik dasar *dribble* pada permainan bola basket merupakan sebuah kemampuan dalam permainan bola basket dimana memindahkan bola dengan cepat menggunakan tangan lalu bola dipantulkan ke tanah yang bertujuan melakukan serangan, mengatur tempo permainan, menghindari lawan, dan mencetak angka dengan efektif dan efisien (Fatahilah Andika, 2018). Berkaitan dengan pendapat sebelumnya mengungkapkan bahwa Teknik dasar *dribbe* tidak mudah dilakukan dibutuhkan Latihan serta bantuan pemahaman mengenai Teknik dasar melalui media pembelajaran untuk melakukan Teknik tersebut. Oleh karena itu dibutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu, salah satu media yang tepat untuk digunakan dalam membantu proses pembelajaran mengenai Teknik

dasar *dribble* adalah media pembelajaran digital berbasis *flipbook*. karena dalam *flipbook* ini menyediakan berbagai macam fitur seperti gambar, audio hingga video yang dapat membantu siswa untuk melihat bagaimana cara melakukan Teknik dasar yang benar. Oleh karena itu pengembangan mengenai media pembelajaran digital berbasis *flipbook* penting untuk dikembangkan. Media pembelajaran ini akan menciptakan suasana belajar yang menarik lalu mudah untuk memahami materi ingin dikuasai sehingga nantinya minat belajar mereka akan semakin meningkat disebabkan oleh media pembelajaran yang menarik, dimana saat ini materi yang diberikan masih konvensional dan sulit untuk dipahami. Melalui media pembelajaran berbasis *flipbook* dapat membantu tak hanya peserta didik namun guru juga dalam menyalurkan materi yang ingin disampaikan.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran digital berbasis *flipbook* materi bola basket ini untuk meningkatkan minat belajar siswa mengenai Teknik dasar *dribble* pada kelas VII SMP didasari oleh beberapa asumsi yakni sebagai berikut.

1. Peserta didik kelas VII E SMP khususnya SMP Negeri 2 Kuta Utara, Kecamatan Kuta Utara, Kabupaten Badung telah diberikan fasilitas yang memadai seperti laptop hingga *projector*. Oleh karena itu pemberian media pembelajaran digital berbasis *flipbook* ini dapat diimplementasikan.
2. Menurut (Nuraliyah et al., 2022) Peserta didik kelas VII cenderung lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bermain *Smartphone*, sehingga

membuat mereka fasih dalam menggunakan media pembelajaran digital yang ditawarkan.

3. Menurut (Hadiapurwa et al., 2021) penggunaan media pembelajaran digital berbasis *flipbook* memberikan suasana belajar yang baru dikarenakan tidak membutuhkan membawa buku lagi hanya dibutuhkan *Smartphone* yang setiap hari selalu dibawa kemana-mana sehingga proses pembelajaran bisa dilakukan kapan saja dan dimana saja.
4. Menurut (Agustina & Fitrihidajati, 2020) Penggunaan media pembelajaran digital berbasis *flipbook* ini mampu merangsang kemampuan peserta didik dalam hal memahami materi dengan menggunakan media pembelajaran yang ditawarkan.

Keterbatasan media pembelajaran digital berbasis *flipbook* mata pelajaran PJOK materi bola basket Teknik dasar *dribble* siswa kelas VII SMP, yakni sebagai berikut.

1. Pengembangan media pembelajaran digital berbasis *flipbook* ini didasarkan pada karakteristik dan analisis kebutuhan dari peserta didik kelas VII SMP.
2. Pengembangan media pembelajaran ini terbatas pada mata pelajaran PJOK kelas VII yakni materi bola basket Teknik dasar *dribble* sehingga materi lain perlu menyesuaikan apabila dikembangkan dengan media ini.
3. Pengujian media pembelajaran digital berbasis *flipbook* dilakukan dengan menggunakan 38 siswa.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman terhadap istilah-istilah dalam penelitian ini maka diperlukan sebuah batasan-batasan definisi istilah. Adapun istilah-istilah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Pengembangan adalah sebuah kegiatan atau usaha yang dilakukan oleh seseorang secara sadar, untuk membenahi, memperbaiki dan menyesuaikan suatu hal yang ingin di kembangkan yang bertujuan agar tersebut dapat selalu bermanfaat dan mendukung serta memiliki kualitas yang lebih baik lagi dari kualitas sebelumnya. Dalam hal ini pengembangan media pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan atau usaha yang dilakukan untuk membenahi serta menyempurnakan suatu media pembelajaran yang nantinya akan membantu peserta didik dan guru dalam suatu proses pembelajaran.
2. Media pembelajaran adalah sebuah alat bantu dalam proses pembelajaran yang digunakan untuk mempermudah guru dan peserta didik dalam menjalankan proses pembelajaran. Media pembelajaran ini digunakan untuk menyampaikan sebuah informasi serta materi secara menarik sehingga mudah diterima oleh peserta didik untuk memahaminya. Media pembelajaran digital merupakan alat bantu berbasis digital yang digunakan dalam proses pembelajaran, bertujuan untuk membantu guru dalam menyampaikan informasi dan pesan yang penggunaannya biasanya dibutuhkan perangkat untuk menjalankannya.
3. *Flipbook* adalah buku digital interaktif yang dimana dapat diakses pada perangkat elektronik seperti *smartphone*, komputer, laptop yang didalamnya menyajikan informasi serta materi dalam pembelajaran hingga

penyajianya dengan halaman yang dapat dibalik secara digital sehingga yang membaca mendapatkan pengalaman membaca dengan tampilan nyata serta menarik.

4. Bola basket adalah sebuah permainan dari cabang olahraga bola besar yang dimainkan oleh 2 regu. Yang dimana, setiap regu berisikan 12 pemain, baik pemain putra maupun putri. Dan, yang dibutuhkan untuk menjalankan sebuah permainan hanya 5 orang disetiap regunya. Tujuan permainan bola basket ini yaitu memasukkan bola kedalam sebuah *ring* lawan dengan waktu 10 menit disetiap babak.
5. Teknik dasar *dribble* sebuah kemampuan dalam permainan bola basket dimana memindahkan bola dengan cepat menggunakan tangan lalu bola dipantulkan ketanah yang bertujuan untuk melakukan serangan, mengatur tempo permainan, menghindari lawan, dan mencetak angka dengan efektif dan efisien.

