

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan suatu bangsa sangat ditentukan oleh pendidikan karena pendidikan sangat identik dengan mencetak generasi bangsa yang lebih baik. Dengan kualitas pendidikan yang terus menjadi lebih baik seseorang akan dapat mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap serta dapat berkontribusi efektif dalam kehidupan bermasyarakat. Semakin tinggi pendidikan maka akan menjadi landasan bagi inovasi serta pembentukan pemikiran kritis. Bagian yang sangat erat kaitannya dengan pendidikan adalah proses belajar, proses belajar tidak hanya terbatas pada transfer informasi dari pengajar ke peserta didik, tetapi juga mencakup interaksi, eksplorasi, refleksi, dan penerapan konsep dalam berbagai konteks kehidupan. Jika dikaitkan dengan lingkungan sosial seseorang yang berpendidikan akan mempermudah dalam memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari sehingga seseorang dapat menghadapi perubahan yang terjadi menuju arah yang lebih baik.

Sejalan dengan implementasi Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM), perguruan tinggi dituntut untuk menyelenggarakan pembelajaran yang adaptif, inovatif, dan relevan dengan kebutuhan mahasiswa. MBKM juga menekankan pentingnya penguasaan keterampilan abad 21 yang dikenal dengan konsep 6C (*critical thinking, creativity, collaboration, communication, computational skills, dan compassion*). Salah satu keterampilan yang sangat relevan di era digital adalah *computational skills*, yakni kemampuan menggunakan teknologi digital untuk menganalisis, menyelesaikan masalah, dan beradaptasi dengan perkembangan pesat ilmu pengetahuan serta industri. Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis teknologi digital menjadi strategi penting dalam mendukung transformasi pembelajaran di perguruan tinggi. Pada era digitalisasi pembelajaran harus menyesuaikan dengan perkembangan teknologi yang ada. Penggunaan media pembelajaran sudah harus

menggunakan media yang inovatif dan menarik. Maka dari itu tenaga pendidik atau guru dituntut untuk memiliki keterampilan digital, harus memahami dan menguasai teknologi (Belva Saskia Permana et al., 2024). Mahasiswa yang mengikuti kegiatan pembelajaran merupakan keberhasilan dalam proses belajar mengajar. Salah satu keberhasilan yang signifikan bisa dilihat yaitu dari pemahaman materi dan hasil belajar mahasiswa. Dengan mempertimbangkan tantangan yang dihadapi dunia pendidikan saat ini, seluruh jajaran pendidikan diharapkan dapat meningkatkan sistem pendidikan untuk memastikan bahwa pembelajaran tetap berjalan dengan baik. Dalam pembelajaran digital, penggunaan teknologi yang familiar seperti smartphone dan laptop mempercepat pemahaman. Generasi milenial yang sangat terbiasa dengan teknologi lebih mudah menggunakan berbagai aplikasi dan platform pembelajaran. Teknologi ini membantu pembelajaran yang lebih individual, memungkinkan mereka untuk mempelajari materi yang lebih sesuai dengan minat, bakat, dan kebutuhan mereka sendiri. Generasi Z atau milineal juga menyukai interaksi yang ditawarkan oleh media pembelajaran digital. Pembelajaran interaktif, seperti kuis *online*, pelajaran video, dan simulasi digital, membuat lebih terlibat dalam pelajaran. Menurut penelitian yang dilakukan, media digital interaktif memiliki kemampuan untuk meningkatkan partisipasi dalam pembelajaran hingga 70% dibandingkan dengan pendekatan pembelajaran konvensional (Harianto et al., 2024).

Program studi pendidikan jasmani, kesehatan dan rekreasi merupakan salah satu prodi yang ada di Universitas Pendidikan Ganesha. Dalam mata kuliah yang ada pada prodi penjaskesrek ada mata kuliah sepak takraw di dalamnya. Olahraga sepak takraw berasal dari permainan tradisional yang umumnya populer di negara-negara Asia Selatan. Perlu dicatat bahwa olahraga ini dimulakan dan dimulai di Malaysia, dan oleh karena itu, permainan ini dianggap sebagai olahraga tradisional Malaysia sebelum mulai menyebar ke negara-negara Asia Selatan lainnya. Awalnya, olahraga ini terutama dimainkan berdasarkan aturan yang ditetapkan oleh para pemain. Ukuran lapangan, durasi permainan serta kemenangan satu set sebagian besar ditentukan oleh tim yang terlibat dalam permainan. Sifat olahraga ini merupakan gabungan elemen

sepak bola, bola voli, bola basket, bulutangkis, senam serta olahraga kuno sepak raga. Permainan sepak takraw dimainkan di area seluas dua kali lapangan bulutangkis. Lapangan dipisahkan oleh jaring setinggi 1,52 m. Sebuah tim terdiri dari tiga pemain yang biasa dikenal sebagai pengumpan, 'tekong'/server serta *spiker* atau *killer* (Muazu Musa et al., 2020).

Dalam permainan sepak takraw pemain dituntut untuk mempunyai keterampilan serta kemampuan yang baik. Keterampilan atau kemampuan yang baik dalam sepak takraw adalah dengan menguasai teknik-teknik dasar dalam sepak takraw. Tanpa adanya penguasaan teknik-teknik dasar permainan sepak takraw tidak bisa dimainkan dengan baik. Adapun teknik-teknik dasar sepak takraw antara lain: (1) sepak mula/servis, (2) sepak sila, (3) sepak kura/kuda, (4) sepak cungkil, (5) sepak simpuh, (6) sepak tapak, dan (7) blok. Teknik sepakan (menyepak) adalah teknik utama yang paling banyak digunakan karena olahraga ini menggunakan bagian kaki sebagian besar. Sepak takraw juga merupakan olahraga yang menggabungkan empat cabang olahraga berbeda: sepak bola karena sebagian besar dimainkan dengan kaki, bulu tangkis karena lapangannya seluas bulu tangkis, senam karena gerakan takraw membutuhkan kelenturan tubuh yang tinggi, dan olahraga voli karena gerakan sepak takraw juga menerbangkan bola melalui net yang sama dengan bola voli (Ramadhan, 2021).

Penggunaan teknologi dalam pendidikan telah menjadi fokus utama untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran di kelas. Di era digital saat ini, teknologi informasi telah menjadi bagian tak terpisahkan dari berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Pendidikan abad ke-21 menuntut pendidik untuk tidak hanya menguasai materi pelajaran, tetapi juga mampu mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran guna meningkatkan efektivitas dan daya tarik pembelajaran. Salah satu alat yang dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif adalah media yang berbasis multimedia interaktif. Multimedia interaktif adalah alat perantara yang dirancang dengan pemanfaatan komputer menggunakan unsur seperti suara (audio), gambar (visual) dan teks untuk menyampaikan suatu pesan yang dapat melibatkan pemakai secara keseluruhan baik dalam

menerima atau memberikan balikan yang dikendalikan dengan sistem yang sudah dirancang khusus dan memberikan respon peserta didik yang aktif. Apabila pengguna mendapatkan keleluasaan dalam mengontrol media tersebut, maka hal ini disebut media interaktif (Erna Setyowati, Ika Septi Hidayati, 2020).

Berdasarkan hasil wawancara dengan pengampu mata kuliah teori praktek sepak takraw universitas pendidikan ganesha dan observasi dengan menyebarkan g form kepada mahasiswa dalam konteks mata kuliah sepak takraw pada Program Studi Penjaskesrek Universitas Pendidikan Ganesha, masih ditemukan berbagai kendala seperti kurangnya media pembelajaran visual yang mendukung, keterbatasan referensi belajar mandiri, serta masih terbatasnya media interaktif berbasis Adobe Animate yang dapat memvisualisasikan teknik dasar secara jelas dan praktis. Sepak takraw dipilih karena merupakan olahraga khas asia tenggara dengan teknik yang kompleks, yang memerlukan visualisasi untuk memudahkan pemahaman. Sepak takraw juga merupakan cabang olahraga dengan tingkat kesulitan tinggi karena menuntut koordinasi motorik kompleks, kelenturan, kekuatan, dan konsentrasi, sehingga penguasaan tekniknya tidak mudah dicapai dalam waktu singkat. Sayangnya, pengembangan media pembelajaran digital untuk olahraga ini masih terbatas. Mahasiswa dipilih sebagai subjek karena mereka merupakan peserta pembelajaran langsung yang berada pada fase perkembangan teknologi dan pembelajaran mandiri, sehingga media ini dinilai relevan dan sesuai untuk mendukung kebutuhan mereka. Penggunaan media berbasis multimedia interaktif memiliki kelebihan yaitu memiliki keunggulan dalam menciptakan visualisasi gerakan yang presisi, interaktif, dan dapat dimanipulasi sesuai kebutuhan pengguna, mampu menampilkan materi secara visual dan dinamis, meningkatkan motivasi serta memungkinkan mahasiswa belajar mandiri sesuai kecepatan masing-masing. Namun, media ini juga memiliki kelemahan seperti proses pengembangan yang memerlukan keahlian khusus dalam desain dan scripting, memerlukan waktu dan keterampilan khusus dalam pengembangannya serta tidak semua pengguna memiliki perangkat yang memadai. Kemudahan penggunaan media ditunjukkan dengan navigasi

berbasis tombol (*start, next, back, menu*), serta integrasi video, audio, dan teks deskriptif yang dapat diakses di perangkat komputer/laptop dan android. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu pengembangan media pembelajaran sepak takraw berbasis multimedia interaktif dengan adobe animate yang valid, praktis, dan efektif untuk membantu mahasiswa memahami teknik dasar dengan lebih baik, serta sebagai upaya kontribusi nyata dalam inovasi pembelajaran pendidikan jasmani di perguruan tinggi.

Jurnal penelitian sebelumnya yaitu *Gelanggang Pendidikan Jasmani Indonesia indexed by S3* yang telah dilakukan (Sugiarto Tatok & , Ari Wibowo Kurniawan, 2020) dengan judul *Efektivitas Pembelajaran Sport Massase Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Mahasiswa Pendidikan Jasmani, Kesehatan Dan Rekreasi* dengan hasil penelitian pembelajaran multimedia interaktif lebih efektif karena dapat memfasilitasi dan mengatasi kesulitan-kesulitan mahasiswa dalam pembelajaran sport massase dan Penelitian Tesis yang dilakukan oleh Fikri Yandi Kurniawan (2020) dengan judul “*Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Adventure Game Untuk Meningkatkan Pemahaman Pada Materi Prinsip Animasi Siswa Smk*” dengan hasil penelitian pengembangan dapat disimpulkan bahwa Multimedia interaktif terbukti valid (ahli media: 5, sangat valid; ahli materi: 4,45, valid; ahli desain: 4,52, valid), praktis (penilaian *one-to-one* dan *small group* menunjukkan skor praktikalitas >4,5), dan efektif meningkatkan hasil belajar (N-gain 0,70, kategori tinggi) (Kurniawan, 2020) serta tesis dengan judul *Pengembangan Multimedia Interaktif Pendidikan Agama Islam Di Sma Negeri 2 Enrekang* yang dilakukan oleh (Amaliah, 2020) dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa media bahwa media desain dalam bentuk multimedia interaktif berbasis *flash* sehingga lebih ringan dan mudah dijalankan. Hasil penilaian ahli media adalah 96%; ahli materi 92%; praktisi pertama 90%; praktisi kedua 96%; dan respons peserta didik 93%. Keseluruhan hasil penilaian ini berada pada kategori sangat baik yang sekaligus mengindikasikan bahwa media ini sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran iman kepada hari akhir.

Berdasarkan latar belakang diatas perlu adanya sebuah solusi untuk meningkatkan proses pembelajaran sepak takraw agar tujuan pembelajaran

dapat tercapai dan mendapatkan hasil belajar yang maksimal. Maka penulis tertarik berinovasi baru melakukan sebuah penelitian yang harapannya dapat memberikan kontribusi pada universitas sebagai bahan refrensi pengembangan media pembelajaran khususnya pada mata kuliah sepak takraw. Untuk itu peneliti melakukan penelitian tentang, **Pengembangan Media Pembelajaran Sepak Takraw Berbasis Multimedia Interaktif Dengan Adobe Animate Pada Mahasiswa Program Studi Penjaskesrek Universitas Pendidikan Ganesha.**

1.2 Identifikasi Masalah

Sebagai landasan permasalahan yang harus diteliti maka peneliti menuliskan beberapa indentifikasi permasalahan :

1. Kurang aktifnya mahasiswa dalam memperkaya ilmu dengan inisiatif mencari referensi melalui media lain, mengenai pembelajaran sepak takraw sehingga kurang maksimal dalam keterampilan teknik dasar sepak takraw.
2. Keterbatasan akses terhadap sumber belajar visual yang dapat membantu mahasiswa memahami permainan sepak takraw secara lebih mendalam.
3. Masih terbatasnya penggunaan atau pengembangan media lain yang lebih relevan, inovatif, kreatif, menarik, dan berbasis digital, seperti multimedia interaktif yang dikembangkan dengan adobe animate, untuk digunakan dalam proses pembelajaran.
4. Sepak takraw cabang olahraga dengan tingkat kesulitan tinggi penguasaan teknik tidak mudah dicapai dalam waktu singkat sehingga mahasiswa mengalami kesulitan dalam memahami teknik dasar dan peraturan sepak takraw.
5. Belum tersedia multimedia interaktif berbasis Adobe Animate untuk memvisualisasikan teknik dasar sepak takraw.

1.3 Pembatasan Masalah

Idealnya, semua masalah yang teridentifikasi dalam pembelajaran perlu diperiksa secara menyeluruh untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Namun, dengan mempertimbangkan keterbatasan seperti waktu, anggaran,

keahlian, keterampilan, dan fasilitas, maka ruang lingkup penelitian perlu dipersempit agar lebih fokus pada masalah utama yang mendesak untuk diselesaikan. Dalam konteks penelitian ini, fokus utama diarahkan pada pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dengan adobe animate pada mata kuliah sepak takraw di program studi penjaskesrek undiksha. Fokus penelitian meliputi proses perancangan dan pengembangan multimedia interaktif sepak takraw dan kepraktisan serta efektivitas media interaktif yang dikembangkan sesuai dengan hasil observasi hanya terbatas pada pengertian, sejarah, peraturan, teknik dasar sepakan (sepak sila, sepak kura, sepak badek, sepak cungkil), teknik dasar sundulan, teknik dasar menahan (memaha, mendada, blok), teknik dasar servis (servis atas, servis bawah), teknik dasar serangan (smash gulung, smash kedeng). Media interaktif yang dikembangkan dibatasi pada fitur navigasi simpel, penyajian teks materi, audio berupa narasi, serta video tutorial teknik dasar dan interaksi kuis.

1.4 Rumusan Masalah

Setelah masalah diidentifikasi dan batasan di atas, masalah yang akan dikaji dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat validitas media pembelajaran sepak takraw berbasis multimedia interaktif dengan Adobe Animate yang dikembangkan ?
2. Bagaimana tingkat kepraktisan media pembelajaran sepak takraw berbasis multimedia interaktif dengan Adobe Animate berdasarkan persepsi dosen pengampu, dan mahasiswa,?
3. Bagaimana efektivitas media pembelajaran sepak takraw berbasis multimedia interaktif dengan Adobe Animate dalam membantu peningkatan keterampilan teknik dasar pada konteks implementasi terbatas?

1.5 Tujuan Penelitian

Berikut ini adalah tujuan yang ingin dicapai berdasarkan masalah yang telah dirumuskan :

1. Mendeskripsikan validitas media pembelajaran sepak takraw berbasis multimedia interaktif dengan adobe animate.

2. Mendeskripsikan tingkat kepraktisan media pembelajaran sepak takraw berbasis multimedia interaktif dengan adobe animate.
3. Mendeskripsikan efektivitas media pembelajaran sepak takraw berbasis multimedia interaktif dengan Adobe Animate dalam membantu peningkatan keterampilan teknik dasar pada konteks implementasi terbatas.

1.6 Manfaat Penelitian

Pengembangan media pembelajaran sepak takraw berbasis multimedia interaktif dengan adobe animate memiliki manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi di bidang ilmu pengetahuan pada umumnya dan ilmu keolahragaan pada khususnya, mengenai pengembangan media pembelajaran sepak takraw berbasis multimedia interaktif dengan adobe animate.

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dari pengembangan media pembelajaran sepak takraw berbasis multimedia interaktif dengan adobe animate sebagai berikut :

a. Bagi Mahasiswa

Mahasiswa dapat dibantu memahami teknik dasar sepak takraw dengan lebih baik melalui penyajian multimedia yang interaktif, seperti demonstrasi visual dan animasi gerakan. Mahasiswa dapat mengeksplorasi materi secara independen, tanpa harus selalu bergantung pada instruksi langsung dari dosen.

b. Bagi Pendidik

Media berbasis multimedia membantu pendidik menjelaskan konsep dengan lebih jelas dan visual, terutama teknik dasar sepak takraw yang sulit dijelaskan secara verbal. Dengan adanya media interaktif, dosen tidak perlu mengulang penjelasan berkali-kali. Mahasiswa dapat mengakses materi secara mandiri, sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih efisien.

c. Bagi Peneliti

Temuan dari penelitian ini dapat menjadi dasar bagi pengembangan studi berikutnya, seperti eksplorasi metode multimedia lainnya atau aplikasi AI dalam pendidikan olahraga. Penelitian ini berpotensi menghasilkan produk nyata yang dapat diterapkan langsung di lingkungan akademik, membantu mahasiswa dan dosen dalam meningkatkan kualitas pembelajaran sepak takraw.

1.7 Spesifikasi Pengembangan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran sepak takraw berbasis multimedia interaktif menggunakan Adobe Animate, yang dirancang khusus untuk memfasilitasi mahasiswa dalam memahami dan membantu menguasai teknik dasar sepak takraw. Media ini disusun dalam bentuk animasi interaktif dua dimensi (2D) dengan struktur navigasi yang sistematis dan mudah digunakan. Media ini didesain dengan antarmuka pengguna (*user interface*) yang intuitif, menggunakan tombol-tombol interaktif seperti *start*, *next*, *back*, *exit*, dan menu utama, serta didukung dengan kombinasi visual (gambar), audio (narasi, efek suara), dan teks yang disesuaikan dengan karakteristik pembelajaran mahasiswa. Produk ini dapat dijalankan secara *offline* pada perangkat komputer atau laptop dengan sistem operasi Windows, serta disediakan berbasis android menggunakan internet. Media ini bersifat fleksibel dan memungkinkan mahasiswa belajar secara mandiri sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar masing-masing. Dari sisi pengembangan, media ini dirancang berdasarkan prinsip desain pembelajaran multimedia yang interaktif, komunikatif, dan konstruktif, serta mengacu pada model pengembangan ADDIE, sehingga produk yang dihasilkan diharapkan valid secara isi, praktis dalam penggunaan, dan efektif dalam membantu meningkatkan keterampilan dasar permainan sepak takraw.

1.8 Asumsi Pengembangan

Asumsi pengembangan yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran sepak takraw berbasis multimedia interaktif dengan adobe animate yaitu :

1. Media pembelajaran sepak takraw berbasis multimedia interaktif dengan adobe animate dapat memudahkan mahasiswa dalam mempelajari teknik dasar sepak takraw sehingga dapat membantu meningkatkan keterampilan teknik dasar sepak takraw.
2. Media pembelajaran sepak takraw berbasis multimedia interaktif dengan adobe animate dapat membantu pendidik menjelaskan konsep dengan lebih jelas dan visual, terutama teknik dasar sepak takraw yang sulit dijelaskan secara verbal.

Adapun batasan pengembangan untuk membatasi penelitian pengembangan yang dilaksanakan. Berikut dipaparkan beberapa batasan pengembangan dalam penelitian pengembangan ini.

1. Media pembelajaran sepak takraw berbasis multimedia dengan adobe animate hanya di uji cobakan pada mahasiswa yang sedang mengikuti mata kuliah sepak takraw di prodi penjas kesrek Universitas Pendidikan Ganesha.
2. Penelitian pengembangan media pembelajaran sepak takraw berbasis multimedia dengan adobe animate hanya sampai uji coba kelompok besar.

1.9 Penjelasan Istilah

Beberapa teori berkaitan digunakan dalam penelitian ini sebagai pedoman, diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Pengembangan merupakan suatu proses, metode, dan tindakan yang bertujuan menciptakan produk yang menjadi jembatan untuk disparitas antara penelitian dan praktik pendidikan.
2. Sepak takraw adalah olahraga tradisional Asia Tenggara yang menggabungkan unsur sepak bola, bulu tangkis, dan voli. Permainan ini dimainkan dengan bola yang terbuat dari rotan dan mengandalkan keterampilan kaki serta koordinasi tubuh untuk mengontrol bola di udara dan mengirimkannya melewati net.
3. Multimedia pembelajaran adalah metode pengajaran yang menggunakan kombinasi berbagai media seperti teks, gambar, video,

animasi, dan audio untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan mahasiswa dalam proses pembelajaran.

4. Multimedia Interaktif adalah kombinasi elemen media yang berbeda, seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi, yang disajikan secara digital dan dapat dikontrol oleh pengguna. Pengguna dapat berinteraksi dengan konten dan memilih apa yang ingin mereka lihat atau lakukan, menjadikan pengalaman belajar atau hiburan lebih aktif dan menarik.
5. Validitas, Kepraktisan, dan Efektivitas
 - a. Validitas: Tingkat keabsahan media pembelajaran berdasarkan standar akademik dan kemampuannya untuk menyampaikan materi dengan jelas dan sesuai tujuan pembelajaran.
 - b. Kepraktisan: Kemudahan penggunaan dan penerapan media pembelajaran bagi mahasiswa serta dosen dalam proses pembelajaran sepak takraw
 - c. Efektivitas dalam penelitian ini dimaknai sebagai kemampuan media pembelajaran yang dikembangkan dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa pada aspek kognitif dan psikomotor teknik dasar sepak takraw. Pengukuran efektivitas dilakukan melalui tahap uji efektivitas menggunakan desain quasi eksperimen dengan membandingkan hasil belajar kelompok eksperimen yang menggunakan multimedia interaktif berbasis Adobe Animate dan kelompok kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Efektivitas produk ditinjau berdasarkan peningkatan hasil *pretest* dan *posttest* mahasiswa setelah proses pembelajaran dilaksanakan.