

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Junaedi & Wisnu (2016), hakikat dari Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan adalah serangkaian proses belajar yang mengoptimalkan kapasitas fisik sekaligus intelektual individu. Mata pelajaran ini memegang posisi strategis dalam sistem kurikulum nasional, sehingga keberhasilannya sangat bergantung pada sinergi berbagai komponen pendukung yang saling terkait. Keselarasan ini diperlukan untuk memastikan bahwa seluruh target dan acuan kurikulum bisa terealisasi secara efektif. Salah satu bentuk implementasinya terlihat ketika pendidik PJOK mampu menghadirkan sarana belajar berbasis teknologi yang relevan dengan perkembangan kekinian, yang sekaligus mampu membangkitkan antusiasme peserta didik dan memperbaiki capaian akademik mereka. Dengan demikian, kompetensi profesional tenaga pendidik serta ketersediaan fasilitas yang memadai menjadi dua faktor penentu dalam membentuk pertumbuhan optimal siswa.

Salah satu kendala utama yang kerap muncul dalam dunia pendidikan adalah minimnya kualitas proses pembelajaran itu sendiri. Selama berlangsungnya kegiatan belajar-mengajar, peserta didik cenderung dibanjiri oleh muatan teoretis tanpa diimbangi pemanfaatan sarana modern yang relevan dengan era kini. Orientasi pengajaran di ruang kelas umumnya terpusat pada upaya menyerap konten materi dan pelaksanaan latihan terbatas, sementara aspek aplikasi nyata dari konsep yang diajarkan jarang menbisakan porsi yang memadai. Kondisi ini mengakibatkan pemahaman siswa kepada substansi pelajaran menjadi dangkal dan cepat menimbulkan rasa jenuh. Padahal, eksistensi tenaga pendidik diharapkan mampu menjadi katalis bagi tumbuhnya daya cipta dan kapasitas inovatif siswa. Dengan demikian, peserta didik tidak sekadar menguasai kerangka konseptual, tetapi juga memiliki kemampuan implementatif yang relevan untuk menghadapi tuntutan perubahan zaman di masa mendatang.

Dalam rangka menyediakan ruang bagi siswa untuk terlibat dalam aktivitas fisik, tenaga pendidik senantiasa dituntut untuk menghadirkan terobosan-terobosan baru sepanjang proses pembelajaran berlangsung. Hal ini dimaksudkan agar peserta didik memperoleh pengalaman segar yang memperkaya proses belajar mereka. Kehadiran inovasi menjadi unsur krusial guna menciptakan suasana kelas yang atraktif dan menghibur. Wujud dari pembaruan tersebut bisa diimplementasikan melalui dua jalur utama, yakni penyempurnaan sarana penunjang belajar serta penyesuaian pendekatan pengajaran yang diterapkan.

Menurut Teni Nurrita (2018), perangkat ajar memegang peranan fundamental dalam ranah edukasi karena berfungsi sebagai sumber pengetahuan yang memperluas cakrawala siswa sekaligus menjadi sarana bagi guru untuk mentransfer ilmu secara lebih efektif. Pemakaian alat bantu ini terbukti mampu membangkitkan rasa ingin tahu siswa kepada konten baru yang disampaikan, yang pada gilirannya memudahkan proses pemahaman. Materi ajar yang dikemas secara atraktif bisa berfungsi sebagai stimulus yang mendorong partisipasi aktif pelajar selama kegiatan berlangsung. Di lingkungan sekolah formal, pengelolaan perangkat penunjang pembelajaran menjadi kebutuhan yang tidak terelakkan. Alat bantu ini berperan sebagai fasilitator dalam interaksi edukatif antara pengajar dan murid. Karena itu, guru dituntut untuk memiliki kecermatan dalam menyeleksi sarana pembelajaran yang paling relevan dan efektif, agar sasaran kurikuler yang telah ditentukan oleh institusi bisa tercapai secara optimal.

Berdasarkan hasil observasi saya di SMA NEGERI 1 MENGWI saya melihat sudah ada pemakaian media namun terbatas pada media pembelajaran berbentuk buku teks khususnya pada pembelajaran sepak bola. Pada saat peneliti melaksanakan praktik pengalaman lapangan di SMA NEGERI 1 MENGWI sudah terdapat media pembelajaran namun media pembelajaran terbatas pada buku teks dan hanya berupa gambar. Media ini kurang cukup untuk meningkatkan proses pembelajaran disaat kemajuan teknologi yang sangat berkembang pesat. Hasil observasi juga menunjukkan bahwa hampir semua peserta didik diperbolehkan membawa

handphone ke sekolah serta mengakses media pembelajaran diinternet. Pada saat melaksanakan wawancara kepada guru dan peserta didik mengenai kebutuhan media pembelajaran ditemukan bahwa membutuhkan media pembelajaran berbasis digital. Hasil kuisioner melihat bahwa dari 30 peserta didik hanya 26 orang peserta didik membutuhkan media pembelajaran berbasis digital untuk membantu proses pembelajaran. Oleh sebab itu, dalam penelitian ini untuk menyebarkan pemakaian media berbasis teknologi sehingga penelitian ini akan di kembangkan media pembelajaran berbasis digital untuk mendukung proses pembelajaran, media pembelajaran berbasis digital yaitu google classroom, Schoology, Edmodo, kelas digital rumah belajar kemdikbud dan salah satunya yaitu memakai media pembelajaran berbasis flipbook.

Salah satu inovasi di ranah literasi digital yang tengah naik daun adalah *flipbook*, yaitu buku elektronik berformat tiga dimensi yang memikat perhatian publik. Sebutan 3D melekat padanya karena tampilannya mampu menghadirkan beragam elemen interaktif yang memanjakan mata. Pemakai bisa menikmati fitur video yang berputar hanya dengan sekali sentuhan, serta animasi dinamis yang memperkaya pengalaman membaca. Keunggulan lain yang membedakannya dari e-book konvensional adalah mekanisme membalik halaman layaknya buku fisik cukup dengan menggeser jari ke kanan atau kiri, bukan sekadar menggulir layar ke atas dan bawah seperti pada format digital biasa. Kemampuan menyematkan konten multimedia inilah yang menjadikannya dijuluki sebagai e-book 3D, dengan tampilan yang lebih mutakhir dan menggugah selera. Sejak masa pandemi, berbagai studi telah dilakukan untuk menguji kelayakan format ini sebagai sarana pendidikan. Temuan dari sejumlah riset melihat bahwa *flipbook* terbukti sangat sesuai untuk mendukung kegiatan pembelajaran, baik yang dilaksanakan secara dalam jaringan maupun luar jaringan.

Olahraga sepak bola telah menjelma menjadi fenomena global yang merambah lintas generasi dan batas geografis. Antusiasme kepada permainan ini tidak hanya terbatas di wilayah

perkotaan, melainkan juga menjangkau pedesaan hingga kawasan terpencil, dengan basis penggemar yang mencakup berbagai lapisan usia dan gender. Lebih dari sekadar hiburan yang mengasyikkan, olahraga ini terbukti mampu melahirkan capaian-capaian gemilang bagi para pelakunya. Sejumlah pesepak bola bahkan berhasil mengukir nama harum melalui deretan penghargaan, pengakuan publik, hingga popularitas yang mendunia.

Sepak bola telah menjelma sebagai olahraga dengan pertumbuhan terpesat di kancah global. Antusiasme publik kepada permainan ini terus mengalami peningkatan setiap tahunnya, yang tidak lepas dari dinamika perkembangan bentuk dan strategi permainan itu sendiri. Hal tersebut bisa disaksikan secara nyata melalui berbagai ajang pertandingan yang diselenggarakan di berbagai belahan dunia, mencakup tingkatan lokal, nasional, hingga kompetisi antarnegara.

Sardjono (2002:16) menyatakan bahwa penguasaan keterampilan teknis sejak tahap awal merupakan fondasi utama dalam meningkatkan kualitas permainan, karena aspek ini menjadi salah satu penentu kemenangan atau kekalahan sebuah tim di lapangan. Keterampilan dasar tersebut bisa diasah melalui latihan yang dilaksanakan secara teratur. Untuk mengoptimalkan prestasi, diperlukan pula faktor pendukung seperti kondisi fisik yang prima serta potensi alami yang dimiliki setiap pemain. Proses latihan penguasaan teknik dasar tidak harus melibatkan rekan setim, misalnya bisa dilakukan dengan memanfaatkan dinding sebagai media pantulan bola atau memakai bola yang digantung pada tali. Dalam permainan sepak bola, teknik dasar *passing* terbagi menjadi tiga kategori, yaitu memakai sisi dalam kaki, sisi luar kaki, dan punggung kaki. Berdasarkan pemaparan tersebut, peneliti terdorong untuk melaksanakan studi mengenai media pembelajaran pengembangan keterampilan dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flipbook untuk Teknik Dasar *Passing-Control* dalam Permainan Sepak Bola bagi Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 1 Mengwi".

1.2 Identifikasi Masalah

Berangkat dari uraian latar belakang yang telah dijabarkan, maka bisa dirumuskan beberapa pokok permasalahan yang menjadi fokus dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Rendahnya tingkat penguasaan gerak dasar *passing* sepak bola di kalangan siswa selama mengikuti mata pelajaran PJOK menjadi permasalahan pertama.
2. Pemahaman peserta didik kepada konsep teknik dasar *passing* dalam permainan sepak bola masih tergolong minim.
3. Belum optimalnya kesiapan tenaga pendidik PJOK dalam menyediakan sarana dan perangkat ajar untuk materi teknik dasar *passing* sepak bola..

1.3 Pembatasan Masalah

Ruang lingkup kajian dalam penelitian ini dibatasi pada beberapa aspek yang akan dipaparkan oleh peneliti, yakni sebagai berikut:

1. Cakupan penelitian ini difokuskan pada perancangan dan pengembangan media ajar berbasis *flipbook* yang khusus ditujukan untuk materi teknik *passing* dan *control* dalam olahraga sepak bola.

1.4 Rumusan Masalah

Merujuk pada pemaparan latar belakang, temuan identifikasi, serta pembatasan ruang lingkup yang telah ditetapkan, maka pokok-pokok pertanyaan penelitian bisa dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah rancangan desain media pembelajaran berbasis *flipbook* pada materi *passing-control* untuk peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Mengwi?
2. Bagaimanakah validasi media pembelajaran berbasis *flipbook* pada materi *passing-control* untuk peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Mengwi?
3. Bagaimanakah uji coba media pembelajaran berbasis *flipbook* pada materi *passing-control* untuk peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Mengwi?

1.5 Tujuan Penelitian

Sejalan dengan pokok-pokok pertanyaan penelitian yang telah dipaparkan sebelumnya,

maka sasaran yang hendak diraih dalam studi ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui rancangan desain media pembelajaran berbasis flipbook pada materi passing-control untuk peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Mengwi.
2. Untuk mengetahui hasil uji validasi media pembelajaran berbasis flipbook pada materi passing-control untuk peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Mengwi.
3. Untuk mengetahui hasil uji coba media pembelajaran berbasis flipbook pada materi passing-control untuk peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Mengwi.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Studi ini diharapkan mampu memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam menyerap materi teknik dasar *passing* dan *control* pada olahraga sepak bola, sekaligus menjadi sumbangan pemikiran bagi kalangan akademisi PJOK dalam upaya memperkaya ragam media ajar, khususnya untuk topik keterampilan dasar tersebut.

2. Manfaat Praktis

Dari sisi praktis, luaran penelitian ini diharapkan mampu memberi dampak positif bagi berbagai pemangku kepentingan, yang secara rinci dijabarkan sebagai berikut:

a. Bagi Peserta Didik

Kehadiran media ajar berbasis *flipbook* diharapkan mampu memfasilitasi pemahaman siswa kepada materi teknik dasar *passing* dan *control* dalam sepak bola, sekaligus mendorong tumbuhnya semangat dan daya dorong internal mereka selama mengikuti proses pembelajaran.

b. Bagi Pendidik

Keberadaan studi pengembangan media ajar berbasis *flipbook* ini menawarkan solusi alternatif dalam kegiatan belajar-mengajar, yang pada

gilirannya bisa meringankan tugas pendidik dalam mentransfer materi kepada para siswa.

c. Manfaat Bagi Pembaca

Bagi khalayak pembaca, studi pengembangan media ajar berbasis *flipbook* ini bisa dijadikan sebagai salah satu bahan rujukan yang bermanfaat dalam upaya menciptakan suasana belajar yang lebih kreatif dan inovatif.

d. Manfaat Bagi Pendidik

Produk akhir dari studi ini, yaitu media ajar berbasis *flipbook*, berfungsi sebagai sarana interaktif yang mampu menggugah antusiasme, keingintahuan, serta dorongan internal siswa sekaligus memfasilitasi kelancaran transfer materi oleh pendidik.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Di Harapkan

Rincian teknis mengenai produk yang dikembangkan dalam studi ini dijabarkan secara mendalam pada bagian kriteria unjuk kerja (*performance*). Adapun spesifikasi teknis dari produk pengembangan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Media dilengkapi dengan beragam elemen seperti teks, video, gambar, audio, serta fitur navigasi yang mendorong keterlibatan aktif siswa sehingga suasana belajar terasa lebih hidup.
2. Desain media dirancang secara optimal agar mampu membangkitkan minat sekaligus memudahkan siswa dalam mencerna informasi yang disampaikan.
3. Produk yang dihasilkan memenuhi kriteria kelayakan untuk materi teknik *passing-control* dalam sepak bola, dengan penyajian visual yang apik dan profesional, sehingga layak dinilai sebagai media ajar berkategori sangat baik.
4. Diharapkan penerapan *flipbook* ini bisa menunjang kelancaran kegiatan belajar-

mengajar pada mata pelajaran PJOK, khususnya untuk topik sepak bola..

1.8 Pentingnya Pengembangan

Saat ini, *flipbook* tengah menjadi primadona di tengah masyarakat sebagai salah satu varian buku digital berformat tiga dimensi. Predikat 3D ini melekat karena tampilannya mampu menghadirkan berbagai elemen interaktif yang memikat, seperti video yang berputar hanya dengan sekali sentuhan, serta animasi bergerak yang memperkaya isi konten. Keunggulan lain yang membedakannya dari e-book konvensional adalah fitur pembalikan halaman yang menyerupai buku fisik cukup dengan menggesekkan jari ke samping kanan atau kiri, bukan sekadar menggulir layar ke atas dan bawah. Kemampuan menyematkan animasi dan video inilah yang membuat *flipbook* dijuluki sebagai e-book 3D, dengan penampilan yang lebih modern dan menggoda. Sejak masa pandemi, sejumlah riset telah dilakukan untuk menguji kelayakan format ini sebagai sarana pendidikan.

Upaya menciptakan terobosan melalui pengembangan media ajar menjadi langkah krusial guna membangkitkan gairah belajar siswa. Melalui luaran dari studi ini, diharapkan terjadi peningkatan efektivitas proses pembelajaran yang berlangsung saat ini.

Kendala pemanfaatan media dewasa ini bermula dari ketidakmampuan para pendidik dalam memilih dan memakai sarana ajar yang selaras dengan tuntutan pembelajaran kekinian. Maka dari itu, produk yang dikembangkan disesuaikan secara cermat dengan kebutuhan guru maupun siswa. Kehadiran media ini diharapkan mampu menawarkan solusi nyata atas berbagai persoalan yang muncul dalam proses belajar-mengajar saat ini.

1.9 Asumsi Dan Keterbasan Pengembangan

Landasan asumsi yang menjadi pijakan dalam penyusunan media ajar berbasis *flipbook* untuk aktivitas pengembangan keterampilan dasar *passing-control* pada mata pelajaran PJOK di dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media ajar disusun dalam format *flipbook* yang disesuaikan dengan pokok bahasan

teknik dasar *passing-control* pada mata pelajaran PJOK untuk siswa kelas XI SMA Negeri 1 Mengwi.

2. Kehadiran *flipbook* ini diharapkan bisa menunjang kelancaran kegiatan belajar-mengajar, baik bagi siswa maupun guru, khususnya dalam topik sepak bola *passing-control*.
3. Dalam pelaksanaan pembelajaran, media ini bisa didistribusikan kepada siswa melalui pengiriman elektronik, lalu mereka dibagi ke dalam kelompok-kelompok untuk mendiskusikan isi materi dan menyaksikan video yang tersedia sebagai bentuk penerapan hasil belajar.

Untuk memberikan ruang lingkup yang jelas bagi pelaksanaan penelitian pengembangan ini, maka ditetapkan sejumlah batasan operasional. Adapun batasan-batasan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Batasan pertama, media ajar berbasis *flipbook* ini dirancang dengan mengacu pada kondisi dan kebutuhan spesifik di lingkungan sekolah sasaran, sehingga pemakaiannya dikhususkan bagi siswa kelas XI SMA Negeri 1 Mengwi serta peserta lain yang memiliki karakteristik serupa.
2. Batasan kedua, pengembangan media ini ditujukan untuk memfasilitasi proses belajar siswa dalam menguasai teknik dasar *passing-control* pada materi sepak bola..

1.10 Definisi Istilah

Guna mencegah timbulnya penafsiran ganda kepada sejumlah istilah yang dipakai dalam tulisan ini, maka dirasa penting untuk menetapkan definisi operasional dari istilah-istilah kunci tersebut, yang dijabarkan sebagai berikut:

1. Pengembangan didefinisikan sebagai rangkaian proses atau tindakan yang bertujuan menghasilkan suatu produk, yang berfungsi sebagai penghubung antara ranah penelitian dan praktik di bidang pendidikan.

2. Media pembelajaran mencakup segala bentuk sarana yang bisa dimanfaatkan untuk menyalurkan informasi, sehingga mampu menciptakan kondisi yang mendorong siswa untuk aktif belajar serta memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap baru.
3. Hasil belajar merupakan capaian yang meliputi aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diperoleh siswa setelah mengikuti serangkaian proses pembelajaran dari tenaga pendidik, yang selanjutnya bisa diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
4. Kelayakan diartikan sebagai serangkaian kriteria yang mencakup aspek pembelajaran, isi/materi, keterampilan, dan teknis. Penilaian kelayakan ini diperoleh melalui validasi dari para ahli (ahli isi, ahli media pembelajaran, dan ahli desain pembelajaran), serta dari uji coba produk yang melibatkan peserta didik dengan memakai indikator penilaian yang serupa.

