

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Era teknologi digital zaman sekarang telah membawa perubahan gaya hidup manusia yang sangat erat kaitannya dengan penggunaan perangkat teknologi. Pemanfaatan teknologi digital menjadi komponen krusial dalam konteks pendidikan abad ke-21, dengan tujuan untuk mengoptimalkan proses pembelajaran bagi peserta didik di perguruan tinggi (Khoirunnisa & Habibah, 2020). Tuntutan zaman yang semakin maju dalam bidang teknologi telah menjadi bagian integral dari kehidupan manusia pada masa kini. Teknologi saat ini telah terpadu dengan konteks kehidupan nyata, berperan dalam mengembangkan masyarakat yang memiliki kecerdasan dalam berbagai aspek (Salgues dalam Fitriana, dkk 2023).

Di Indonesia perkembangan penggunaan TIK berkembang dengan sangat pesat. Hal ini terlihat dari hasil survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) Tahun 2024, tingkat penetrasi internet di Indonesia meningkat menjadi 79,5%. Dengan demikian terdapat 221,563,479 jiwa penduduk terkoneksi dari total populasi 278,6 juta jiwa (Kominfo, 2024). Berdasarkan data dari survei di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan perangkat TIK di Indonesia memiliki peluang yang cukup besar dalam hal pengembangan sumber daya manusia (SDM) di berbagai sektor, salah satunya adalah pada sektor pendidikan. Untuk meningkatkan SDM pada sektor pendidikan salah satunya harus didukung dengan kualitas proses pembelajaran

baik dari sekolah dasar sampai dengan perguruan tinggi. Peningkatan kualitas proses pembelajaran di perguruan tinggi harus sejalan dengan perkembangan teknologi komunikasi dan informasi yang sedang berkembang luas di masyarakat.

Proses pembelajaran dalam era abad ke-21 telah tergabung erat dengan teknologi sebagai pendukung utama pendidikan. Dengan pemanfaatan media digital sebagai sumber bahan ajar, peserta didik dapat dengan mudah belajar di mana saja dan kapan saja, tanpa terikat oleh batasan waktu dan lokasi, karena aksesnya dapat diakses secara fleksibel oleh para peserta didik. Fasilitas ini memudahkan perolehan pengetahuan tanpa dibatasi oleh keterbatasan ruang dan waktu, sehingga sektor pendidikan terus mengalami kemajuan. Di era abad ke-21, individu hidup dalam lingkungan yang melimpah dengan teknologi, memungkinkan akses informasi yang cepat dan meluas, serta mempromosikan bentuk komunikasi dan kolaborasi yang baru (Prayogi & Estetika, 2020). Perkembangan teknologi abad ke-21 merevolusi pendidikan dengan mengubah paradigma dari pembelajaran yang berpusat pada pengajar menjadi berpusat pada peserta didik. Dampak utamanya meliputi akses informasi tak terbatas, metode pembelajaran interaktif efisiensi administrasi, dan pengembangan keterampilan digital salah satunya dalam bentuk pengembangan media pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi dalam olahraga juga diperkuat oleh konsep elektronik learning (e-learning), di mana penggunaan perangkat digital memungkinkan proses belajar berlangsung lebih fleksibel, personal, dan kontekstual tanpa batas ruang maupun waktu (Crompton, 2019). Hal ini sejalan dengan teori multimedia learning dari (Mayer, 2021) yang menyatakan bahwa kombinasi teks, animasi, video, dan audio dapat

meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang bersifat kompleks, termasuk gerakan teknik dasar tenis lapangan. Selain itu, teori konstruktivisme yang diperbarui oleh Chen (2020) menegaskan bahwa peserta didik akan belajar lebih efektif ketika mereka aktif membangun pengalaman belajar secara mandiri. Media pembelajaran berbasis teknologi yang menyediakan simulasi gerak memungkinkan peserta didik mengeksplorasi teknik dasar tenis secara langsung melalui pengamatan dan praktik.

Dalam konteks penguasaan keterampilan gerak, teori motor learning oleh Schmidt & Lee (2020) menjelaskan bahwa proses belajar keterampilan terjadi melalui tahapan kognitif, asosiatif, dan otomasi. Media pembelajaran berbantuan video pembelajaran dapat membantu fase awal pembelajaran melalui pemberian contoh video teknik serta pengulangan gerakan yang terstruktur. Dari perspektif pedagogik, integrasi teknologi dalam pembelajaran olahraga perlu didasarkan pada kerangka *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK), yang menekankan keseimbangan antara pengetahuan konten, pedagogi, dan teknologi (Koehler & Mishra, 2018). Pengembangan media pembelajaran teknik dasar tenis lapangan yang memuat teknik gerakan yang benar mencerminkan implementasi nyata dari prinsip TPACK. Aspek motivasi dalam penggunaan media dan video pembelajaran diperkuat oleh Teori *Self-Determination* yang diperkenalkan oleh Deci & Ryan (2000), bahwa motivasi intrinsik akan meningkat ketika peserta didik memiliki otonomi belajar, kesempatan mengasah kompetensi, dan keterhubungan dengan aktivitas pembelajaran.

Berdasarkan hasil review 15 jurnal lima tahun terakhir menyatakan bahwa sebanyak 65% menggunakan media berupa e-modul, video, audio visual, aplikasi,

dan *Augmented Reality* (AR) untuk meningkatkan hasil belajar tenis lapangan. Namun dalam hasil review jurnal tersebut belum adanya memanfaatkan video pembelajaran inovatif. Dari hasil review tersebut dilakukan perlu adanya inovasi dalam pemanfaatan teknologi berupa media dengan berbantuan video pembelajaran inovatif. Disamping hasil review 15 jurnal tersebut dari hasil observasi yang dilakukan pada bulan Maret 2024 di FOK Undiksha menunjukkan bahwa dalam pelaksanaan proses pembelajaran matakuliah tenis lapangan selama ini masih perlu dibenahi. Sajian isi materi yang sangat kompleks dan sulit untuk dipahami, hal itu dikarenakan peserta didik baru pertama kali mengetahui dan mencoba langsung olahraga tenis lapangan. Selain itu, menurut pengamatan penulis di lapangan ditemukan beberapa permasalahan diantaranya, dosen masih dijadikan satu-satunya sumber informasi, sehingga peserta didik menjadi kurang aktif dan kreatif, model pembelajaran yang dipakai masih relatif monoton, proses pembelajaran yang terjadi kurang mampu memotivasi, menarik, menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik serta kurangnya pemanfaatan teknologi, sehingga dalam proses pencapaian tujuan pembelajaran masih kurang optimal.

Berdasarkan uraian masalah di atas, terlihat proses pembelajaran matakuliah tenis yang telah berlangsung baik namun belum terlalu efektif. Permasalahan yang timbul dalam permasalahan di atas merupakan suatu kendala yang menyebabkan tujuan pembelajaran tidak tercapai dengan baik, sehingga nilai rata-rata UTS dan UAS yang didapat peserta didik yang mengambil mata kuliah tenis lapangan masih kurang optimal yaitu masing-masing sebesar 53,87 dan 56,8. Disamping itu dari dokumen dosen yang mengajar mata kuliah tenis lapangan terlihat bahwa nilai rata-rata peserta didik yang memperoleh nilai dengan

kualifikasi A sebanyak 2 orang, A- 1 orang, B+ 1 orang, B 3 orang, B- 6 orang, dan C 1 orang.

Perkembangan zaman dan kemajuan teknologi saat ini telah menciptakan terobosan baru dalam pendidikan. Dalam metode pengembangan aplikasi pendidikan sudah mengarah lebih modern dan efektif sehingga diharapkan proses kegiatan perkuliahan mempunyai peran yang lebih optimal dan fungsional. Penggunaan model pembelajaran yang inovatif, kreatif dan mandiri sangat dibutuhkan dalam proses perkuliahan di perguruan tinggi. Berbagai strategi dan salah satu alternatif yang dapat dilakukan adalah dengan melakukan pengembangan bahan ajar. Dimana pengembangan bahan ajar dilakukan oleh seorang dosen untuk memecahkan permasalahan pembelajaran dengan memperhatikan sasaran atau peserta didik dan juga menyesuaikan dengan kompetensi yang harus dicapai. Salah satu bentuk bahan ajar yang dapat dikembangkan adalah e-modul dengan bantuan video pembelajaran inovatif.

Hingga saat ini, buku teks masih merupakan salah satu produk utama yang belum tergantikan, termasuk dalam pembelajaran. Sayangnya terdapat kelemahan pada buku teks, yaitu tidak mampu memvisualisasikan peristiwa/fenomena secara dinamis, kurang interaktif, dan tidak mendukung belajar multi sumber. Selain itu, meskipun peserta didik memiliki buku cetak, akan tetapi mereka tetap saja sering lupa untuk membawanya. Dosen perlu menggunakan dan mengembangkan bahan ajar tambahan yang mampu melengkapi kekurangan yang dimiliki buku teks yaitu dengan pengembangan modul. Saat ini, sebagian besar modul dibuat dalam bentuk cetak. Modul dalam bentuk ini cenderung monoton dan kurang dapat diminati peserta didik. Salah satu cara agar modul dapat lebih diminati peserta

didik adalah dengan menciptakan modul dalam bentuk elektronik yang dapat dijadikan suatu produk interaktif karena dapat disisipi produk lain seperti gambar, animasi, audio, maupun video. Oleh karena itu harus dapat dikembangkan sebuah modul elektronik berbantuan video pembelajaran inovatif dalam proses perkuliahan tenis lapangan.

Namun fakta di lapangan ternyata belum seperti kondisi ideal yang diharapkan. Pembelajaran yang berkualitas hendaknya menghasilkan kompetensi yang bermanfaat dan bertujuan melalui prosedur yang tepat. Jadi diperlukan adanya keterkaitan yang sistemik dan sinergis antara berbagai faktor yaitu dosen, peserta didik, bahan ajar, media, fasilitas, dan sistem pembelajaran, menjadi satu dalam sebuah proses pembelajaran. Dosen yang mampu memfasilitasi proses belajar, kurikulum yang relevan, bahan ajar yang mampu menyediakan aneka stimulus, suasana yang menyenangkan, menarik, menantang dan bermakna sangat dibutuhkan untuk mencapai sebuah pembelajaran yang berkualitas, dan juga diikuti dengan sarana dan prasarana untuk perkuliahan tenis lapangan yang mencukupi. Kualitas pembelajaran yang tinggi sangat mendukung tercapainya kompetensi yang diharapkan.

Tenis lapangan merupakan salah satu dari beberapa olahraga yang sangat populer di dunia dan banyak digemari oleh semua lapisan masyarakat, mulai dari anak-anak sampai dengan dewasa, juga suatu permainan yang menyenangkan. Tidak ada batasan umur baik bagi pria maupun wanita untuk dapat melakukan dan menikmati permainan tenis lapangan. Mata kuliah tenis lapangan termasuk dalam kurikulum pendidikan yang diajarkan di Prodi Pendidikan jasmani, kesehatan dan rekreasi (PJKR), ilmu keolahragaan (IKOR), dan di Prodi Pendidikan kepelatihan

olahraga (PKO). Mata kuliah tenis lapangan menjadi mata kuliah yang wajib ditempuh oleh peserta didik. Tujuan dari mata kuliah ini secara garis besar peserta didik dituntut untuk memahami, menguasai dan terampil teknik, taktik dan memahami peraturan olahraga tenis lapangan. Dosen sebagai pelaksana kurikulum dan berbagai kegiatan-kegiatan pembelajaran dituntut untuk senantiasa siap menghadapi berbagai perubahan. Akses pada materi mutakhir, wawasan dan keterampilan pembelajaran sangat dibutuhkan untuk menjadikan proses pembelajaran menjadi kondusif. Selain itu, motivasi dan kesiapan belajar dari peserta didik perlu ditingkatkan mengingat kurangnya waktu belajar, lingkup materi yang sangat luas, serta laju perkembangan di bidang ilmu, teknologi dan seni yang begitu cepat, keterbatasan media pembelajaran baik jenis maupun jumlahnya, serta masih kurangnya kemampuan memanfaatkan media.

Belum adanya bahan ajar tenis lapangan yang terintegrasi dengan pemanfaatan teknologi, sampai saat ini bahan ajar hanya berupa bahan ajar cetak, sehingga peserta didik banyak yang merasa bosan dan sulit untuk memahami yang hanya mengandalkan buku saja, karena tidak semua nya bisa dijelaskan dengan kata-kata. Oleh sebab itu mata kuliah tenis lapangan perlu dijelaskan secara tepat sehingga membuat peserta didik tertarik dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran pada mata kuliah tenis lapangan. Mata kuliah tenis lapangan lebih banyak ke praktik dan dituntut untuk menguasai keterampilan (psikomotor), sedangkan aspek pengetahuan (kognitif) dan sikap (afektif) mempunyai porsi yang lebih sedikit.

Bahan ajar yang digunakan bersifat pasif, karena jika muncul kesulitan, peserta didik harus menunggu pada pertemuan berikutnya, dan rata-rata peserta

didik tidak memiliki pengetahuan awal yang baik terkait tenis lapangan, peserta didik baru pertama kali melakukan dan mencoba permainan tenis lapangan, sehingga dengan hanya diberikan waktu 16 kali pertemuan atau $\pm$ 4 bulan, tidak dapat mencapai tujuan dari perkuliahan tersebut. Keterbatasan waktu yang dimiliki oleh dosen untuk bertatap muka secara langsung dengan peserta didik di dalam kelas dapat dibantu menggunakan e-modul berbantuan video pembelajaran inovatif yang bisa diakses kapan dan dimana saja karena menggunakan perangkat teknologi mobile yang bisa membawa kenyamanan setiap penggunaanya dalam mengakses ilmu pengetahuan.

Berdasarkan permasalahan yang diuraikan di atas, dengan memanfaatkan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran diharapkan dapat membantu memecahkan masalah belajar yang dihadapi. Bahan ajar yang bersifat interaktif terbukti memberikan daya serap dan minat yang tinggi dari peserta didik. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Wani. B, dkk. (2022) pada penelitiannya menunjukkan bahwa bahan ajar media flipbook pembelajaran pada materi service backhand tenis meja layak untuk dijadikan sebagai materi pembelajaran tenis meja pada mahasiswa PJKR STKIP Citra Bakti Raibowo. S, dkk. (2020) pada penelitiannya menunjukkan bahwa bahan ajar tenis lapangan berbasis multimedia interaktif efektif meningkatkan hasil belajar dan efisien serta memiliki daya tarik yang signifikan. Marcelina. S, dkk. (2022) pada penelitiannya menunjukkan bahwa e-modul pembelajaran berbantuan simulasi videoscribe dihasilkan layak dengan presentase rata-rata sebesar 85,50% yang termasuk dalam kategori sangat layak. Saputra dan Sujatmiko (2023) menunjukkan bahwa e-modul interaktif yang dikembangkan dapat meningkatkan

hasil belajar peserta didik. Atika. R & Ali. M. (2023) pada penelitiannya menunjukkan bahwa produk pengembangan video latihan dasar tenis lapangan telah dinyatakan sangat baik digunakan untuk media pembelajaran. Lebih lanjut Dwiyo (2013) mengemukakan bahwa “pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik”. Selanjutnya bahan ajar harus disesuaikan dengan karakter peserta didik. Untuk menunjang dan tercapainya tujuan pembelajaran dalam mata kuliah tenis lapangan diperlukan bahan ajar pendukung untuk penguasaan dan pemahaman materi tersebut. Salah satunya adalah dengan memanfaatkan penggunaan bahan ajar yang terintegrasi dengan teknologi yaitu penggunaan e-modul berbantuan video pembelajaran. Dengan menggunakan e-modul berbantuan video pembelajaran dosen lebih efisien dalam melaksanakan pembelajaran apalagi dengan bantuan video pembelajaran.

E-modul berbantuan video pembelajaran merupakan salah satu media pembelajaran yang memakai alat bantu teknologi pada proses pengembangan pembuatannya. E-modul merupakan alat atau sarana pembelajaran yang terdiri dari materi, metode, pedoman, dan strategi evaluasi yang disusun secara terstruktur dan menarik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan sesuai dengan tingkat kompleksitasnya, diakses secara elektronik (Kimianti & Prasetyo, 2019). Ciri khas E-modul sebanding dengan karakteristik modul konvensional, yang meliputi instruksi yang jelas, mandiri (dapat dipelajari tanpa bantuan), mandiri (tidak memerlukan materi lain), adaptif, dan penggunaannya yang sederhana (Asrial et al., 2020). E-modul mampu menyajikan isi yang

komprehensif dan interaktif dengan desain yang menarik. Penggunaan bahan ajar melalui e-modul memiliki keuntungan tersendiri, yakni peserta didik mampu mengambil inisiatif belajar secara mandiri dengan menggunakan perangkat komunikasi seperti komputer atau smartphone, menjadikannya lebih praktis dan dapat diakses kapan saja sesuai kebutuhan. Sedangkan media pembelajaran berupa video pembelajaran memiliki arti sebagai suatu produk yang bersumber dari adanya kemajuan teknologi digital.

Dalam dunia pendidikan, media video pembelajaran merupakan media berupa peralatan elektronik yang digunakan untuk membantu dan memudahkan kegiatan pembelajaran. Menurut Widiyanto, dkk (2020) media video pembelajaran adalah salah satu media audio visual yang mampu menampilkan objek bergerak yang digabungkan dengan unsur suara. Media video dapat dimanfaatkan guru untuk menarik perhatian siswa dalam kegiatan belajar mengajar (Widiyanto, dkk. 2020). Sedangkan menurut Mutia (2017) media video pembelajaran dapat digunakan oleh pengajar untuk memotivasi dan meningkatkan pemahaman serta hasil belajar peserta didik. Media video pembelajaran merupakan suatu alat bantu yang dapat menyajikan audio dan visual berisi informasi pembelajaran dalam menyampaikan sebuah materi pelajaran dalam kegiatan pembelajaran dan penyedia informasi yang dibutuhkan oleh peserta didik (Mutia, dkk. 2017). Serta media video pembelajaran merupakan salah satu jenis media pembelajaran menarik yang mampu menampilkan gambar disertai suara sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Aliyyah, dkk. 2021). Penggunaan media video pembelajaran dapat memperlihatkan objek nyata sehingga peserta didik tidak hanya membayangkan dalam pikirannya saja,

namun peserta didik dapat melihatnya secara langsung (Linggarsari, 2021). Media video pembelajaran ini sangat dibutuhkan oleh dosen dalam kegiatan belajar mengajar, khususnya pada mata kuliah tenis lapangan.

Sebagai dosen di universitas sudah sepatutnya dapat mengembangkan atau mendesain bahan ajar berupa e-modul dengan berbantuan video pembelajaran yang sesuai perkembangan jaman dan kemajuan teknologi saat ini, khususnya pada mata kuliah tenis lapangan. Dengan mendesain bahan ajar yang menarik dan mudah digunakan yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Karena dengan adanya inovasi pengembangan bahan ajar pada mata kuliah tenis lapangan dapat memudahkan dosen dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu penulis sangat tertarik untuk mengembangkan dan melakukan penelitian yang sesuai kebutuhan dan perkembangan teknologi saat ini, yaitu dengan judul pengembangan e-modul berbantuan video pembelajaran materi tenis lapangan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah diuraikan terkait dengan pengembangan e-modul dan multimedia interaktif berbasis PjBL materi tenis lapangan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan, sebagai berikut:

1. Pelaksanaan proses pembelajaran matakuliah tenis lapangan selama ini masih perlu dilakukan pembenahan. Sajian isi materi yang sangat kompleks dan sulit untuk dipahami, hal itu dikarenakan peserta didik baru pertama kali mengetahui dan mencoba langsung olahraga tenis lapangan.

2. Dosen masih dijadikan satu-satunya sumber informasi, sehingga peserta didik menjadi kurang aktif dan kreatif, dan kurang memanfaatkan media pembelajaran.
3. Proses pembelajaran yang terjadi kurang mampu memotivasi, menarik, menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik serta kurangnya pemanfaatan teknologi, sehingga dalam proses pencapaian tujuan pembelajaran masih kurang optimal.
4. Buku teks masih merupakan salah satu produk utama yang belum tergantikan, termasuk dalam pembelajaran. Sayangnya terdapat kelemahan pada buku teks, yaitu tidak mampu memvisualisasikan peristiwa/fenomena secara dinamis, kurang interaktif, dan tidak mendukung belajar multi sumber.
5. Saat ini, sebagian besar modul dibuat dalam bentuk cetak. Modul dalam bentuk ini cenderung monoton dan kurang dapat diminati peserta didik.
6. Belum adanya bahan ajar tenis lapangan yang terintegrasi dengan pemanfaatan teknologi, sampai saat ini bahan ajar hanya berupa bahan ajar cetak, sehingga peserta didik banyak yang merasa bosan dan sulit untuk memahami yang hanya mengandalkan buku saja, karena tidak semua nya bisa dijelaskan dengan kata-kata.
7. Bahan ajar yang digunakan bersifat pasif, karena jika muncul kesulitan, peserta didik harus menunggu pada pertemuan berikutnya, dan rata-rata peserta didik tidak memiliki pengetahuan awal yang baik terkait tenis lapangan.
8. Hasil review 15 jurnal baik nasional maupun internasional lima tahun terakhir, belum adanya pemanfaatan video pembelajaran pada mata kuliah tenis lapangan

1.3 Pembatasan Masalah

Batasan penelitian digunakan untuk menghindari adanya pelebaran pokok masalah agar penelitian tersebut lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan sehingga tujuan penelitian akan tercapai. Batasan masalah dalam penelitian ini adalah mengembangkan sebuah produk berupa bahan ajar tenis lapangan berupa e-modul berbantuan video pembelajaran untuk peserta didik pada fakultas olahraga dan kesehatan Undiksha.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah dan fokus penelitian yang telah dikemukakan diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana rancang bangun e-modul berbantuan video pembelajaran pada materi tenis lapangan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik?
2. Bagaimana validitas e-modul berbantuan video pembelajaran materi tenis lapangan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik?
3. Bagaimana kepraktisan e-modul berbantuan video pembelajaran pada materi tenis lapangan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik?
4. Bagaimana efektivitas e-modul berbantuan video pembelajaran materi tenis lapangan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang diuraikan diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan rancang bangun e-modul berbantuan video pembelajaran pada

materi tenis lapangan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik

2. Menganalisis dan mendeskripsikan validitas e-modul berbantuan video pembelajaran materi tenis lapangan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik
3. Menganalisis dan mendeskripsikan kepraktisan e-modul berbantuan video pembelajaran materi tenis lapangan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.
4. Menganalisis dan mendeskripsikan efektifitas implementasi e-modul berbantuan video pembelajaran materi tenis lapangan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

1.6 Signifikansi Penelitian

Secara teoritis hasil signifikansi penelitian pengembangan ini dapat memberikan kontribusi pengembangan ilmu salah satunya sebagai sumber belajar bagi peserta didik dalam pembelajaran materi tenis lapangan yaitu berupa e-modul berbantuan video pembelajaran. Sumber belajar merupakan media atau perantara antara pengajar dengan peserta didik. Baik buruk sebuah sumber belajar, akan berpengaruh pada hasil belajar peserta didik. Kebaharuan *content* pada e-model berbantuan video pembelajaran diharapkan akan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi peserta didik sehingga bermuara pada peningkatan hasil belajar peserta didik.

Pengembangan e-model berbantuan video pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik khususnya dalam bidang olahraga pada materi tenis lapangan. Analisis kebutuhan, proses, hasil pengembangan produk, uji validitas, kepraktisan dan efektivitas yang diuraikan dalam penelitian ini juga

dapat memecahkan ideologis yang muncul dalam pembelajaran khususnya pada hasil belajar tenis lapangan. E-modul berbantuan video pembelajaran yang dikembangkan membantu dan memudahkan pengajar dalam memberikan materi baik secara teori maupun praktek.

Secara praktis hasil signifikansi penelitian ini digunakan sebagai acuan dalam merancang kurikulum, model pembelajaran dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan di perguruan tinggi, khususnya di Fakultas Olahraga dan Kesehatan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja. Penelitian ini menghasilkan produk berupa e-modul berbantuan video pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar pada materi tenis lapangan peserta didik. Pada era industry 4.0 ini perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan sudah sangat cepat dan pesat. Pengajar dan peserta didik dituntut untuk bisa beradaptasi dengan kemajuan teknologi tersebut agar tidak ketinggalan. Oleh karena itu bahan ajar berupa e-modul berbantuan video pembelajaran berpengaruh terhadap pencapaian hasil belajar peserta didik. Selain itu, produk dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi dosen dan peserta didik dalam pembelajaran pada materi tenis lapangan.

1.7 Novelty (Kebaharuan)

Unsur kebaruan dari penelitian yang penulis kembangkan ini yaitu menghasilkan e-modul berbantuan video pembelajaran mata kuliah tenis lapangan dan melakukan inovasi dengan mengembangkan media pembelajaran dari berbasis komputer ke smartphone, yaitu berupa aplikasi pembelajaran bahan ajar tenis lapangan (e-modul berbantuan video pembelajaran), sehingga pengguna

dalam hal ini adalah peserta didik dapat belajar secara mandiri kapan saja dan dimana saja tanpa terikat waktu dan tempat.

Pada saat pelaksanaan pembelajaran, peserta didik benar-benar harus melihat, mengamati, dan menganalisis gerakan contoh atau demonstrasi teknik bukan hanya sekilas saja (hal ini akan terjadi jika hanya bermodal demonstrasi langsung), namun peserta didik perlu mengamati secara hati-hati dan detail setiap gerakan agar proses kognitif menjadi lebih baik dan matang sebelum proses uji coba gerakan yang telah dilihat dan dipahami. Dengan demikian, proses belajar gerak berikutnya dapat terfasilitasi dengan lebih baik dan lebih siap. Untuk dapat menyampaikan informasi dan contoh gerakan teknik dasar tenis lapangan yang dapat digunakan sebagai sumber belajar mandiri, fleksibel, menarik kaya konten dan dapat diputar berulang ulang, maka peserta didik perlu difasilitasi dengan sumber belajar teknik dasar tenis lapangan yang memuat media pembelajaran yaitu berupa video pembelajaran. Sedangkan e-modul bisa digunakan oleh peserta didik untuk mendukung sumber informasi digital yang bisa di baca melalui smartphone peserta didik.

E-modul berbantuan video pembelajaran yang dirancang memiliki perbedaan dari produk yang dibuat sebelumnya dengan mengedepankan kejelasan gambar pada video pembelajaran dan e-modul sehingga peserta didik dapat memahami pembelajaran gerakanya secara mudah, sehingga menarik motivasi peserta didik dalam belajar, video pembelajaran yang disajikan dengan gerakan normal dan disertai gerakan lambat sehingga membuat peserta didik mudah untuk belajar. Sehingga dapat disimpulkan bahwa novelty dari penelitian dan

pengembangan ini yaitu karakteristik e-modul berbantuan video pembelajaran materi tenis lapangan (hasil pengembangannya)

1.8 Spesifikasi Produk Pengembang

Dalam penelitian pengembangan ini, adapun produk yang akan dihasilkan nantinya yaitu e-modul berbantuan video pembelajaran pada mata kuliah tenis lapangan. E-modul berbantuan video pembelajaran memiliki fungsi sebagai salah satu sumber belajar digital dan media yang mendukung serta membantu dosen dalam mempermudah proses pembelajaran di kelas, sehingga proses pembelajaran akan lebih memiliki makna dan lebih efektif. Adapun pemaparan spesifikasi produk pengembangan e-modul berbantuan video pembelajaran ini dijelaskan sebagai berikut (1) produk yang dihasilkan pada penelitian pengembangan ini adalah e-modul berbantuan video pembelajaran pada materi tenis lapangan. (2) E-modul berbantuan video pembelajaran bisa diakses melalui PC/laptop, web browser, tablet, maupun smartphone dengan berbantuan jaringan internet. (3) E-modul berbantuan video pembelajaran dikemas agar peserta didik dapat belajar mandiri dan dapat menggantikan peranan dosen dalam pembelajaran. Media pembelajaran hasil pengembangan dikonversi menjadi flipbook pdf serta media video pembelajaran di unggah dalam aplikasi youtube

1.9 Pentingnya Pengembangan

Perkembangan teknologi dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kualitas dari mutu pendidikan. Salah satunya ialah memanfaatkan teknologi sebagai sebuah media (Saifudin dkk., 2020). Belum adanya bahan ajar tenis lapangan yang terintegrasi dengan pemanfaatan teknologi, sampai saat ini bahan ajar hanya

berupa bahan ajar cetak, sehingga peserta didik banyak yang merasa bosan dan sulit untuk memahami yang hanya mengandalkan buku saja, karena tidak semua nya bisa dijelaskan dengan kata-kata. Mata kuliah tenis lapangan perlu dijelaskan secara tepat sehingga membuat peserta didik tertarik dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran pada mata kuliah tenis lapangan. Oleh karena itu sangat diperlukan bahan ajar tenis lapangan berupa e-modul berbantuan video pembelajaran guna memberikan motivasi peserta didik untuk mengikuti pembelajaran.

Penggunaan e-modul berbantuan video pembelajaran dalam pembelajaran tenis lapangan dikatakan penting, karena e-modul berbantuan video pembelajaran merupakan media pembelajaran yang bersifat *self-instructional* yang hanya memuat satu materi pembelajaran yang berbantuan video. Kemandirian peserta didik lebih diutamakan dalam pemanfaatan e-modul berbantuan video pembelajaran. Penggunaan e-modul berbantuan video pembelajaran ini dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran dan membuat sebuah produk.

1.10 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan e-modul berbantuan video pembelajaran menggunakan aplikasi flipbook pdf didasarkan pada asumsi bahwa dosen dan peserta didik mampu mengoperasikan laptop dan handphone, tersedianya sarana dan pasarana pembelajaran berbais digital, perangkat pembelajaran yang ada sebelumnya belum mampu mencapai hasil belajar yang maksimal terutama pada tenis lapangan.

Pengembangan e-modul berbantuan video pembelajaran ini juga memiliki keterbatasan, yaitu uji coba dalam pengembangan e-modul berbantuan video

pembelajaran ini hanya dilaksanakan *single institution*, e-modul berbantuan video pembelajaran dibatasi hanya pada aplikasi flipbook pdf, pengembangan e-modul berbantuan video pembelajaran hanya berpatokan dengan menggunakan model model ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate*). Waktu dan biaya juga menjadi keterbatasan dalam penelitian sehingga e-modul berbantuan video pembelajaran yang dikembangkan hanya difokuskan pada tenis lapangan.

1.11 Definisi Istilah

Berikut adalah daftar istilah yang terdapat dalam penelitian pengembangan ini.

1. Penelitian pengembangan adalah salah satu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan dan mengembangkan sebuah produk dan menguji kepraktisan dan efektivitas dari produk yang sudah dibuat
2. E-modul adalah alat atau sarana pembelajaran yang terdiri dari materi, metode, pedoman, dan strategi evaluasi yang disusun secara terstruktur dan menarik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan sesuai dengan tingkat kompleksitasnya, dan dapat diakses secara elektronik
3. Media video pembelajaran adalah sebuah media pembelajaran yang bersifat elektronik dan non-cetak yang disusun secara metodis, sistematis dan menarik yang menampilkan audio dan visual digunakan untuk memudahkan mencapai tujuan pembelajaran
4. Hasil Belajar adalah hasil perubahan yang meliputi kemampuan, keterampilan intelektual, strategi psikomotor, informasi verbal, keterampilan motorik, sikap, dan nilai. Ini berarti hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang

meliputi beberapa aspek, yaitu kemampuan, sikap, keterampilan dan strategi psikomotor

5. Tenis lapangan adalah olahraga yang menggunakan jaring dan raket, yang dimainkan oleh dua pemain, satu dengan yang lain berhadapan, atau empat pemain yang bermain dua lawan dua

