

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan hal yang penting dalam kehidupan, dengan adanya pendidikan pembentukan karakter, sikap dan juga keterampilan bisa dibentuk selama proses pembelajaran. Menurut Undang-Undang No 12 tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi menyatakan “Ilmu Pengetahuan adalah rangkaian pengetahuan yang digali, disusun, dan dikembangkan secara sistematis dengan menggunakan pendekatan tertentu, yang dilandasi oleh metodologi ilmiah untuk menerangkan gejala alam dan atau masyarakat tertentu, dan Teknologi adalah penerapan dan pemanfaatan berbagai cabang Ilmu Pengetahuan yang menghasilkan nilai bagi pemenuhan kebutuhan dan kelangsungan hidup, serta peningkatan mutu kehidupan manusia”. Perkembangan pelaksanaan pendidikan saat ini perlu diiringi dengan kemajuan teknologi dan inovasi terbaru yang menyertainya untuk mendukung kegiatan pembelajaran yang lebih menarik, kreatif, inovatif dan juga efisien. Teknologi pendidikan merupakan suatu kegiatan dari penerapan serta juga menjadi penilaian dari suatu sistem, teknik, dan alat bantu yang berguna untuk memperbaiki serta meningkatkan proses pembelajaran (Mahmud, 2020). Model, metode, dan konten pembelajaran sudah banyak mengalami perubahan dan juga pembaharuan dalam pengimplementasiannya untuk meningkatkan keefisienan dan keefektifan suatu proses pembelajaran.

Sesuai dengan hasil evaluasi melalui *Programme for International Student Assessment (PISA)* pada tahun 2018 yang diinisiasi oleh *Organisation for Economic Cooperation and Development (OECD)*, Indonesia berada pada peringkat ke-74 dari total 79 negara lainnya, yang berarti kualitas pendidikan di Indonesia masih rendah. Pelaksanaan pendidikan sebelumnya belum banyak mengadopsi kemajemukan serta juga keberagaman budaya, dimana pada saat itu pendidikan tidak dirancang dan bukan dalam fungsi untuk mengantisipasi serta juga untuk menanggulangi masalah yang disebabkan oleh perbedaan baik itu dari segi budaya, kepentingan, dan kesalahpahaman antarbudaya sehingga terjadinya suatu perselisihan antar golongan ataupun kepentingan (Wihardit, 2010). Salah satu aspek yang memiliki peran penting dalam menentukan kualitas sumber daya atau potensial yang dimiliki manusia adalah aspek pendidikan, melalui pendidikan manusia dapat memperoleh suatu ilmu pengetahuan yang berfungsi untuk meningkatkan kemampuan hidupnya sesuai dengan kompetensi atau *life skills* yang dikuasainya (Purwanto, 2006). Dengan begitu melalui proses pendidikan yang baik dapat menghasilkan sumber daya manusia (SDM) yang baik dan juga berkualitas yang sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional.

Pelaksanaan pendidikan saat ini mengalami banyak perubahan akibat keadaan pandemi covid yang terjadi. Kegiatan pembelajaran saat ini dilakukan secara daring atau online, dimana semua kegiatan dilakukan tanpa bertatap muka secara langsung dan digantikan dengan peran teknologi untuk mendukung kegiatan pembelajaran. Penggunaan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) khususnya pada bidang teknologi informasi memiliki banyak manfaat pada bidang pendidikan

yang dapat mempermudah peserta didik dalam mengakses informasi, sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih mudah dan efisien. Pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan akan sangat membantu pendidik dalam menyelenggarakan kegiatan pendidikan yang lebih baik sehingga dapat meningkatkan kreativitas dan juga inovasi yang dilakukan pendidik dalam kegiatan pembelajaran agar lebih menarik (Sukarmiasih, 2018). Penggunaan teknologi harus tepat sesuai dengan karakter peserta didik untuk mencapai sasaran dalam tujuan pembelajaran, seperti penggunaan media interaktif untuk merangsang pemahaman peserta didik pada saat kegiatan pembelajaran. Penerapan teknologi di bidang pendidikan keolahragaan sangat membantu proses pembelajaran pada masa pandemi ini yang dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi dalam pembelajaran. Salah satu penerapan teknologi yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran jarak jauh adalah dengan penggunaan konten pembelajaran interaktif. Melalui penggunaan konten pembelajaran interaktif, peserta didik dapat berinteraksi langsung dengan konten pembelajaran yang digunakan sehingga dapat meningkatkan ingatan terhadap materi yang dipelajarinya. Penggunaan video animasi dalam pembelajaran merupakan sebuah sarana yang mampu mendukung serta meningkatkan pemahaman peserta didik seperti yang disebutkan dalam penelitian (Putri & Hariyanto, 2020) melalui penggunaan media pembelajaran audio visual dengan bentuk animasi yang menunjukkan perubahan positif terhadap kemudahan peserta didik dalam memahami teknik *passing* dalam permainan bola basket.

Program Studi Pendidikan, Jasmani, Rekreasi (Penjaskesrek) merupakan salah satu program studi yang ada di Fakultas Olahraga dan Kesehatan

(FOK), Universitas Pendidikan Ganesha (Undiksha) yang lokasinya berada di Desa Jineng Dalem. Prodi ini memiliki banyak mata kuliah terkait ilmu keolahragaan dan kesehatan yang dipelajari, salah satunya adalah olahraga permainan sepak bola. Mata kuliah teori praktik permainan sepak bola adalah mata pelajaran yang wajib diambil mahasiswa yang ada pada Prodi Penjaskesrek pada semester 2 (genap) yang memiliki jumlah sks sebesar 2. Mata kuliah ini di dalamnya mempelajari hal yang berkaitan dengan permainan sepak bola, baik itu dari segi sejarah, fasilitas, teknik-teknik dalam permainan sepak bola, peraturan, taktik dan strategi, dan tes ketrampilan permainan sepak bola. Melalui mata kuliah ini mahasiswa diharapkan mampu memahami dan juga mempraktikkan terkait permainan sepak bola baik dari segi teori maupun praktik. Namun hal itu belum dapat tercapai secara maksimal yang diakibatkan dari berbagai hal seperti sumber belajar yang terbatas dan juga media pembelajaran yang digunakan kurang menarik. Pemaparan materi pada saat pembelajaran masih berpusat pada pendidik, yang mengakibatkan peserta didik terkadang merasa bosan ketika mengikuti pembelajaran yang bersifat teori.

Berdasarkan observasi yang dilakukan bersama dengan dosen pengampu mata kuliah TP. Permainan Sepak Bola bapak I Made Satyawan, S.Pd., M.Pd yang terlampir pada Lampiran 2 halaman 141. Dimana menyatakan bahwa proses kegiatan perkuliahan di dalam kelas pada kegiatan teori menggunakan metode ceramah dan diskusi yang mengakibatkan peserta didik tidak menyerap informasi yang disampaikan secara maksimal ditambah dengan kondisi pandemi yang menyulitkan kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara *online*. Bahan ajar yang digunakan pada perkuliahan teori di kelas adalah buku ajar permainan sepak bola, *power point* serta beberapa video yang ditampilkan mengenai materi dengan

penyampaian materi masih menggunakan metode ceramah. Observasi selanjutnya dilakukan kepada peserta didik dari semester 3 Prodi Penjaskesrek dengan jumlah 35 orang mahasiswa melalui angket kebutuhan peserta didik yang telah disebar. Hasil yang di dapat melalui penyebaran angket yang terlampir pada Lampiran 5 halaman 146, didapatkan hasil pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran sepak bola 58% yang masuk dalam kategori kurang baik, serta mendapatkan hasil 59% pada media pembelajaran yang digunakan oleh pengajar dengan kategori kurang baik. Dimana berarti media pembelajaran yang digunakan sebelumnya dikelas kurang menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran. Motivasi peserta didik pada saat mengikuti pembelajaran sepak bola menunjukkan hasil yang sangat baik sesuai dengan angket yang didapatkan yaitu sebesar 86% selain itu peserta didik juga memerlukan forum diskusi untuk mawadahi peserta didik pada saat kegiatan pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran yang bervariasi oleh pengajar. Sebanyak 82% peserta didik menyatakan setuju jika pembelajaran sepak bola dengan adanya gambar atau video yang dapat menjelaskan materi menjadi mudah dipahami.

Sesuai dengan hasil observasi yang telah dilakukan, maka perlu dikembangkan suatu konten pembelajaran interaktif yang menarik dan juga inovatif yang dapat membantu peserta didik dan juga pengajar selama melaksanakan kegiatan pembelajaran, khususnya pada materi yang bersifat teoritis. Materi yang akan dikemas menjadi konten pembelajaran interaktif meliputi teknik dasar, teknik lanjutan, dan peraturan permainan sepak bola. Dimana materi tersebut sulit untuk dipahami akibat materi yang bersifat textual dan kurang menarik, sehingga peserta didik terkadang malas untuk membacanya. Pengembangan konten pembelajaran

interaktif pada mata kuliah TP. Pembelajaran Sepak Bola diharapkan mampu meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar peserta didik. Hal ini diperkuat dari penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (N. Dewi et al., 2018) melalui penggunaan media pembelajaran dengan menggunakan bantuan *PowerPoint* yang dilakukan oleh pendidik menyebabkan kegiatan pembelajaran hanya berpusat pada penyaji atau pendidik saja. Sehingga terkadang peserta didik akan merasa bosan dan cenderung tidak memperhatikan pada kegiatan pembelajaran yang berlangsung. Penggunaan konten pembelajaran interaktif dapat menjadi salah satu sarana alternatif dalam menumbuhkan semangat dan juga minat belajar dari peserta didik sehingga peserta didik mampu mengembangkan daya ingat terhadap materi yang diberikan secara optimal (Azriah, 2018). Dalam pengembangan konten pembelajaran interaktif ini dibantu dengan peran *software Articulate Storyline*. Pada *software* ini banyak fitur interaktif yang disediakan yang dapat membantu untuk menciptakan suatu konten pembelajaran yang menarik, kreatif dan juga interaktif. Pada penelitian yang dilakukan oleh (Nabilah et al., 2020) *Articulate Storyline* merupakan *software* untuk membuat media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan oleh pendidik dan peserta didik, dimana *software* ini memiliki kemudahan dalam penggunaannya dan tampilannya mirip dengan *PowerPoint*. Konten yang disediakan nantinya akan berupa materi interaktif, video, kuis, dan juga evaluasi yang dapat dikerjakan sehingga dapat membantu peserta didik memahami materi yang disampaikan. Selain penggunaan konten pembelajaran interaktif, juga diperlukan strategi pembelajaran yang mendukung kegiatan pembelajaran.

Pengembangan konten pembelajaran interaktif pada mata kuliah Teori Praktik Pembelajaran Sepak Bola ini dapat diimplementasikan dalam pembelajaran di kelas baik itu secara *offline*, *online*, ataupun kombinasi pembelajaran tatap muka langsung dan pembelajaran daring secara (*blended learning*). Strategi pembelajaran dalam masa pandemi ini dapat menggunakan model pembelajaran *blended learning* yang mengkombinasikan beberapa hal baik itu dari segi penyampaian materi, gaya pembelajaran, media yang digunakan serta pada model ini mengkombinasikan pembelajaran langsung (*offline/face to face*) dan pembelajaran tidak langsung (*online*), ataupun *full daring*. Melalui pembelajaran menggunakan model *blended learning* kegiatan pembelajaran akan lebih mudah dan efisien dimana dengan memanfaatkan teknologi berupa sarana *e-learning* yang biasanya pembelajaran dilakukan secara konvensional (Syarif, 2013). Nantinya model pembelajaran ini akan dikombinasikan dengan *E-learning* Undiksha. *E-learning* Undiksha merupakan *platform* suatu sarana pembelajaran yang mendukung aktivitas mengajar secara *online* yang berisikan materi, evaluasi, dan lainnya untuk mendukung kegiatan pembelajaran.

Penelitian terkait yang menggunakan model pembelajaran *blended learning* adalah penelitian yang dilakukan oleh Penelitian yang dilakukan oleh (Arthawan et al., 2020) yang berjudul “Pengembangan Konten Pembelajaran dengan Model *Blended Learning* Pada Mata Pelajaran Informatika” menjelaskan bahwa pengembangan konten pembelajaran yang menggunakan model *Blended Learning* menunjukkan hasil rancangan serta implementasi konten pembelajaran dengan berbasis *Edmodo* pada mata pelajaran Informatika berhasil diterapkan dengan hasil akhir mendapatkan kriteria sangat valid. Penelitian selanjutnya yang

dilakukan oleh (Rachman et al., 2019) melalui pembelajaran dengan menggunakan model *blended learning* terjadi kenaikan hasil belajar siswa yang dilihat dari dilakukannya kegiatan berupa *posttest* dengan hasil yang lebih tinggi dibandingkan dengan hasil *pretest* sebelumnya. Penelitian yang berkaitan dengan penggunaan *software Articulate Storyline* yang dilakukan oleh (Fatia & Ariani, 2020) menyatakan bahwa penggunaan media interaktif ini mampu memberikan kepraktisan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas. Hal ini juga disampaikan oleh (Mallu & Samsuriah, 2020) yang menyatakan bahwa penggunaan *articulate storyline* dalam pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar dan motivasi peserta didik.

Sesuai dengan permasalahan yang telah dipaparkan, perlu adanya pengembangan konten pembelajaran interaktif pada mata kuliah Teori Praktik Pembelajaran Sepak bola di Prodi Penjaskesrek untuk mempermudah proses pembelajaran. Terkait hal tersebut, peneliti tertarik untuk mengembangkan konten pembelajaran interaktif dengan judul **“Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif pada Mata Kuliah Teori Praktik Pembelajaran Sepak Bola Berstrategi *Blended Learning*”**

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, adapun yang menjadi permasalahan adalah:

1. Bagaimana Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif pada Mata Kuliah Teori Praktik Pembelajaran Sepak Bola Berstrategi *Blended Learning*?

2. Bagaimana Respon Pendidik dan Peserta Didik terhadap Konten Pembelajaran Interaktif pada Mata Kuliah Teori Praktik Pembelajaran Sepak Bola Berstrategi *Blended Learning*?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, adapun yang menjadi tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk Mengetahui Hasil Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif pada Mata Kuliah Teori Praktik Pembelajaran Sepak Bola Berstrategi *Blended Learning*.
2. Untuk Mengetahui Respon Pendidik dan Peserta Didik Terhadap Konten Pembelajaran Interaktif pada Mata Kuliah Teori Praktik Pembelajaran Sepak Bola Berstrategi *Blended Learning*.

1.4 BATASAN MASALAH

Adapun beberapa hal yang menjadi batasan permasalahan pada penelitian ini adalah:

1. Konten pembelajaran interaktif ini berisikan materi, video, kuis, gambar, dan latihan yg di uji coba di kelas sebanyak empat kali pertemuan.
2. Materi pembelajaran yang dikembangkan pada konten pembelajaran interaktif ini hanya materi semester 2 di Prodi Penjaskesrek mata kuliah teori praktik permainan sepak bola yang meliputi teknik dasar, teknik lanjutan, dan peraturan perwasitan.

1.5 MANFAAT HASIL PENELITIAN

Adapun manfaat dari pengembangan konten pembelajaran interaktif pada mata kuliah teori praktik permainan sepak bola berstrategi *blended learning* adalah:

1. Manfaat Teoritis

Melalui penelitian ini diharapkan dapat berguna untuk pengembangan ilmu pengetahuan serta bagi peserta didik dan pendidik dalam meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih baik.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Melalui pengembangan konten pembelajaran interaktif pada mata kuliah teori praktik permainan sepak bola berstrategi *blended learning* dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi tersebut dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Bagi Pendidik

Melalui pengembangan konten pembelajaran interaktif menggunakan pada mata kuliah teori praktik permainan sepak bola berstrategi *blended learning* pendidik dapat mempermudah pelaksanaan kegiatan pembelajaran.

c. Bagi Peneliti

Melalui penelitian ini peneliti dapat mempergunakan ilmu pengetahuan yang diperoleh.