

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sulastri dkk (dalam Hidayah & Syahrani, 2022) mengatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan siswa melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, atau latihan bagi peranannya di masa yang akan datang. Pendidikan merupakan suatu upaya yang dirancang pemerintah untuk mecerdaskan dan memajukan bangsa. Suatu negara dapat dikatakan maju jika negara tersebut mengedepankan pendidikan, karena tanpa pendidikan suatu bangsa tidak akan memiliki kemampuan untuk mengelolah kekayaan alam, bahkan jika putra putri Indonesia tidak mempunyai skill yang memadai, dikhawatirkan akan menjadi penghambat pembangunan nasional. Hal ini diperkuat oleh fakta bahwa sebagian Negara-negara maju berkembang dengan pesat bukan karena memiliki sumber alam yang melimpah ruah akan tetapi ditunjang pula dengan intelektualitas, disiplin, etos kerja rakyatnya.

Meningkatkan kualitas pendidikan dapat terwujud apabila proses dalam pembelajaran di kelas berjalan dengan lancar, terarah, siswa memahami dan tujuan pembelajaran tersampaikan dengan baik. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran antara lain guru, siswa, materi yang diajarkan, metode mengajar, fasilitas, dan media yang dipergunakan dalam pembelajaran serta Bahan ajar. Keseluruhan faktor tersebut saling memiliki keterkaitan satu dengan yang lainnya sehingga diperlukan suatu inovasi dalam menyatukan setiap unsur-unsur tersebut dalam proses memajukan pendidikan.

Perkembangan kemajuan IPTEK di era revolusi industri 4.0 semakin pesat dari waktu ke waktu, sehingga dunia pendidikan dituntut untuk mampu menghadapi tantangan kemajuan teknologi guna meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan. Namun faktanya masih banyak guru yang kurang memanfaatkan perkembangan IPTEK untuk proses pembelajaran. Dikarenakan stigma guru dalam melakukan proses pembelajaran disekolah masih banyak yang bersifat konvensional dan kurang inovatif, seperti masih menggunakan metode ceramah, *Power point*, Video dan lain sebagainya. Dalam sebuah jurnal *Internal Quality Assurance System Of Education In Financing Standards and Assessment Standards* yang ditulis Hidayah & Syahrani (2022) mengatakan beberapa pendidik masih mempertahankan cara tradisional dalam menyampaikan materi pembelajaran. Mereka berpikir bahwa dengan menggunakan teknologi mempersulit mereka karena harus dituntut untuk selalu mampu memperbaharui pengetahuan dari berbagai sumber. Sistem pengajaran dengan modul adalah suatu sistem penyampaian yang telah dipilih dalam rangka pengembangan sistem pendidikan yang lebih efisien, relevan, dan efektif. Permasalahan inilah yang menjadi tantangan bagi para pendidik dalam beradaptasi dengan kemajuan-kemajuan tersebut.

Perkembangan IPTEK harus semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi pada proses pembelajaran. Guru dituntut agar mampu menggunakan media pembelajaran sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Peranan pendidik akibat efek teknologi lebih menekankan kepada fasilitator yang berupaya memfasilitasi beragam media guna mengoptimalkan proses pembelajaran. Selain itu guru juga dituntut mampu untuk mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran yang cocok dengan tujuan

pembelajaran yang akan dicapai. Guru diwajibkan untuk memiliki kemampuan mengembangkan materi pembelajaran yang disusun berdasarkan karakteristik dan kebutuhan Siswa. Pendidik diharuskan mampu untuk menguasai perkembangan zaman demi kemajuan dan kebaikan suatu bangsa.

Padwa & Erdi (2021) mengatakan modul merupakan sebuah alat yang menjadi salah satu sarana pendidikan dalam pembelajaran yang didalamnya terdapat berupa materi, metode, dan evaluasi yang dibuat secara sistematis, tersusun, dan terstruktur sebagai upaya untuk mencapai tujuan kompetensi yang diharapkan. Modul dirancang secara khusus dan sangat jelas sesuai dengan kecepatan pemahaman masing-masing siswa sehingga dapat mendorong untuk melakukan sistem belajar mengajar sesuai dengan taraf kemampuan masing-masing siswa. Guru diharuskan memiliki kemampuan untuk mengembangkan materi pembelajaran yang disusun berdasarkan karakteristik dan kebutuhan Siswa. Dengan modul diharapkan siswa mampu belajar sendiri di rumah dan guru hanya sebagai fasilitator.

Pada proses pembelajaran pendidikan jasmani selama ini masih acap kali memakai metode ceramah dan *text book oriented* yang semestinya sudah wajib dikurangi penggunaannya dan wajib lebih dikolaborasikan menggunakan metode pembelajaran yang melibatkan anak didik pada proses pembelajaran, lantaran menggunakan perkembangan IPTEK maka telah seharusnya proses pembelajaran memakai media pembelajaran berbasis multimedia interaktif misalnya Video, Komputer, *E-Book*, E-Modul dan lain-lain. Menurut Andi (dalam Cendra dkk, 2019) mengatakan media pembelajaran dapat meningkatkan aktivitas dalam proses pembelajaran karena umpan balik dapat dilihat dengan segera. Oleh karena itu,

media pembelajaran mempunyai peranan atau fungsi sebagai komponen dari suatu sistem pembelajaran yang sama pentingnya dengan komponen pembelajaran lain. Pelajaran fisik sangat berperan krusial pada manajemen pendidikan disekolah. Pelajaran fisik adalah wadah yang dipakai pada pembentukan potensi para siswa dalam kegiatan mobilitas dan pula bisa menciptakan karakter anak-anak agar memiliki jiwa sportif dan *fairplay*. Kegiatan jasmani yang sedang terjadi bisa menaikkan kualitas mobilitas sehingga dampaknya siswa bisa merasakan derajat kesejukan dalam berolahraga

Permainan bola voli adalah suatu bagian pendidikan yang sudah tercantum dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan. Bola voli menjadi cabang olahraga permainan yang menyenangkan karena dapat beradaptasi dengan berbagai kondisi yang mungkin timbul didalamnya, dapat dimainkan dengan jumlah pemain 2 orang, dan permainan dengan jumlah 6 orang yang biasa dimainkan. Selain itu olahraga bola voli dapat dimainkan oleh berbagai usia dari anak-anak hingga orang dewasa. Olahraga bola voli juga dapat dimainkan disegala bentuk lapangan seperti rumput, kayu, pasir, ataupun permukaan lantai buatan, dapat dilakukan di dalam ataupun di luar gedung.

Di Kabupaten Batubara, Kecamatan Talawi, terdapat sebuah SMP Negeri, yaitu SMP Negeri 1 Talawi. Berdasarkan hasil observasi pra penelitian dan wawancara dengan guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SMP tersebut, peneliti dapat memaparkan bahwa Sekolah SMP Negeri 1 Talawi memiliki sarana dan prasarana olahraga, yaitu: bola sepak, bola voli, bola takraw, lapangan basket, lapangan voli dan lintasan lompat jauh. Proses kegiatan belajar mengajar pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di Sekolah SMP Negeri 1 Talawi secara

keseluruhan sudah baik, dalam artian guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan sudah mengemas pembelajarannya sesuai substansi yang diajarkan kepada para siswa. Seperti biasanya pada proses belajar mengajar penjas dimana guru memulai pembelajaran dengan berdoa kemudian melakukan absensi, setelahnya melakukan pemanasan dan melanjutkan ke proses belajar PJOK.

Tetapi dari berbagai pembelajaran di SMP Negeri 1 Talawi, peneliti menjumpai permasalahan dalam kegiatan belajar mengajar Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan yang ada di Sekolah SMP Negeri 1 Talawi, ada materi yang pembelajarannya masih baku, yaitu dalam pembelajaran passing bawah bola Voli. Ada beberapa permasalahan yang peneliti jumpai dalam kegiatan belajar mengajar pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan pada materi passing bawah bola voli di Sekolah SMP Negeri 1 Talawi, permasalahannya yaitu guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dalam kegiatan belajar mengajar pada materi passing bawah bola voli kurang memiliki inovasi dalam memodifikasi proses belajar dengan menggunakan media pembelajaran.

Tidak ada guru yang menggunakan komputer sebagai sarana belajar atau media pembelajaran padahal di sekolah tersebut fasilitas dalam mengajar dengan menerapkan media pembelajaran sangat memadai seperti lab *computer* yang sangat bagus, Proyektor yang cukup banyak dan fasilitas wifi yang bisa di akses oleh para siswa siswi di SMP N 1 Talawi. Guru masih menggunakan buku sebagai sumber belajar dan papan tulis sebagai media pembelajaran. Khususnya dalam mata pelajaran penjaskes, Hal ini menyebabkan siswa cenderung bersikap pasif dalam proses pembelajaran, sehingga hanya sebagai penerima informasi dari guru. Penerapan metode pembelajaran konvensional atau metode ceramah oleh guru ini,

menyebabkan dalam proses pembelajaran siswa kurang mendapat kesempatan secara luas untuk menyampaikan ide-ide atau gagasan, mengembangkan pengalaman, dan potensi yang dimiliki. Teknologi komputer belum dimanfaatkan untuk proses pembelajaran penjasokes khususnya pada pembelajaran passing bawah bola voli

Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa kegiatan belajar mengajar (KBM) pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan pada pembelajaran passing bawah bola voli di SMP Negeri 1 Talawi guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan belum biasa dalam menggunakan media pembelajaran yang dapat menumbuhkan minat siswa agar lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.

Saat ini, sebagian besar media pembelajaran khususnya modul dibuat dalam bentuk cetak. Modul dalam bentuk ini cenderung monoton dan kurang dapat diminati siswa. Salah satu cara agar modul dapat lebih diminati siswa adalah dengan menciptakan modul dalam bentuk elektronik yang dapat dijadikan suatu produk interaktif karena dapat disisipi produk lain seperti gambar, animasi, audio, maupun video, selain itu dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat terutama siswa sudah tidak asing lagi dengan penggunaan android. Oleh karena itu harus dapat dikembangkan modul elektronik (E-Modul) interaktif untuk pembelajaran.

Pengembangan modul disini sejalan dengan tantangan di era disrupsi, sehingga modul yang dikembangkan dan akan digunakan dalam proses pembelajaran tentulah modul yang sudah dikembangkan dengan menggunakan kemajuan teknologi komunikasi dan informasi yang sedang berkembang di masyarakat dengan memanfaatkan internet atau secara *offline* (tanpa internet) serta

kecanggihan android. Herawati dan Muhtadi (dalam (Ricu Sidiq & Najuah, 2020) mengatakan modul elektronik merupakan modul yang efektif mempengaruhi hasil belajar siswa. Pembelajaran interaktif berbasis android mampu mengaktifkan siswa untuk belajar dengan motivasi yang tinggi karena ketertarikannya pada sistem multiproduk. E-Modul interaktif berbasis *android* merupakan produk yang dianggap cukup ideal sekarang ini. Karena mendukung penggunaan multiproduk (keterpaduan *audio-visual* berbentuk video) sehingga dapat melengkapi kekurangan-kekurangan yang ada pada buku teks.

Atas dasar itu maka peneliti ingin membuat suatu media pembelajaran dengan menggunakan program *Flip Books*, *Canva* dan *Heyzine*. Keunggulan dari program ini dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran menjadi lebih menarik dan bisa dioperasikan melalui gajet android. Oleh karena itu, sejalan dengan perkembangan IPTEK yang semakin banyak digunakan di bidang pendidikan, Materi pembelajaran yang dikemas dalam E-Modul nantinya bisa menciptakan proses belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan dan lebih interaktif antara siswa dan guru sehingga materi yang disajikan lebih mudah dipahami, dan mendorong semangat mereka untuk belajar.

Maka dari itu berlandaskan atas permasalahan diatas yang telah diuraikan oleh penelti, maka peneliti ingin melaksanakan penelitian dengan menggunakan judul **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Modul pada Pembelajaran Passing Bawah Bola Voli Untuk Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Talawi.**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Siswa hanya berfokus kepada guru dengan metode pembelajaran yang bersifat konvensional
2. Guru masih kurang memanfaatkan perkembangan teknologi untuk proses pembelajaran.
3. Guru belum pernah membuat media pembelajaran berbasis E-Modul.

1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian ini dibatasi pada pengembangan media pembelajaran berbasis E-Modul pada pembelajaran passing bawah bola voli untuk siswa kelas VII SMP N 1 Talawi.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : Apakah Media Pembelajaran Berbasis E-Modul Pada Pembelajaran Passing Bawah Bola Voli layak digunakan untuk pembelajaran bola voli DI SMP N 1 TALAWI.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah : Untuk mengetahui kelayakan Media Pembelajaran Berbasis E-Modul Pada Pembelajaran Passing Bawah Bola Voli untuk siswa SMP N 1 TALAWI.

1.6 Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat yang baik dan bersifat teoritis serta praktis. Secara teoritis E-Modul Passing Bawah Bola Voli ini mampu meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga dapat menjadi pendukung teori untuk penelitian-penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan Pengembangan Media Pembelajaran. Manfaat secara praktis diharapkan dari penelitian ini yaitu :

a. Bagi peneliti

Dapat menambah pengetahuan peneliti tentang ketetapan dalam penggunaan Bahan Ajar dalam bentuk E-Modul terhadap pembelajaran Passing Bawah Bola voli disekolah.

b. Bagi Guru

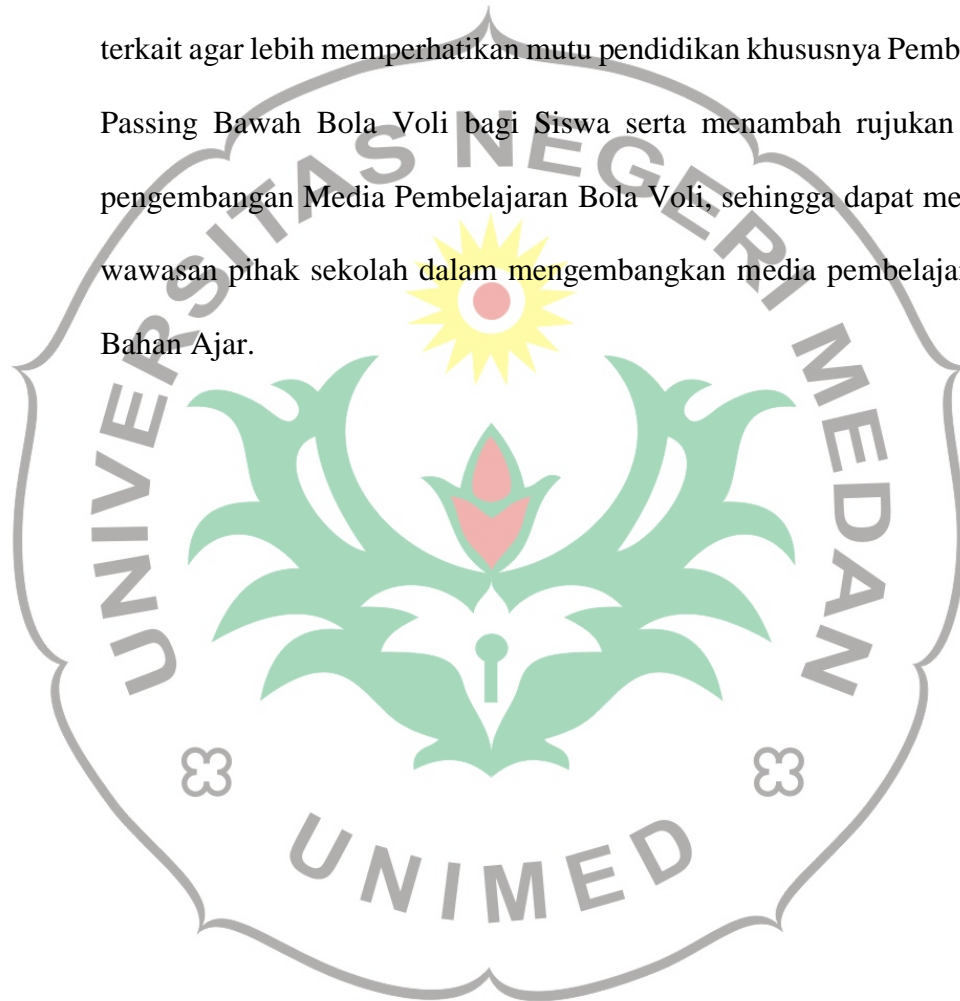
Media Pembelajaran E-Modul pembelajaran Passing Bawah Bola Voli diharapkan dapat mendorong guru untuk selalu menggali kreatifitas diri dalam menggunakan media pembelajaran yang relevan sehingga menarik minat siswa untuk belajar dengan suasana kelas yang menyenangkan.

c. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperjelas dan mempermudah pemahaman terhadap materi Passing Bawah Bola Voli kepada siswa, dan untuk meningkatkan kemampuan atau prestasi belajar siswa dalam pembelajaran Bola Voli kemudian siswa termotivasi untuk belajar lebih, dengan demikian hasil belajar Bola Voli siswa akan meningkat.

d. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan kepada pihak terkait agar lebih memperhatikan mutu pendidikan khususnya Pembelajaran Passing Bawah Bola Voli bagi Siswa serta menambah rujukan tentang pengembangan Media Pembelajaran Bola Voli, sehingga dapat menambah wawasan pihak sekolah dalam mengembangkan media pembelajaran atau Bahan Ajar.



THE
Character Building
UNIVERSITY