

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pemerintah Indonesia berupaya membangun di segala bidang untuk mewujudkan masyarakat adil dan makmur, termasuk olahraga dan pendidikan. Pengembangan olahraga bertujuan meningkatkan kebugaran, prestasi, kedisiplinan, dan sportivitas. Pembangunan di bidang pendidikan fokus pada kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) yang sehat, terampil, berwawasan luas, serta berperilaku terpuji (Nurkadri et al., 2021).

Gateball yang dicetuskan pertama kali oleh Eiji Suzuki di Hokkaido Jepang pada tahun 1947, merupakan hasil modifikasi terhadap permainan *Croquet* yang berasal dari benua Eropa, sebagian banyak yang menyebutkan berasal dari perancis namun sebagian lainnya menyebut berasal dari Inggris. *Gateball* mulai populer pada akhir tahun 1950-an, berkat jasa seorang instruktur Pendidikan jasmani yang memperkenalkan *Gateball* kepada kaum perempuan dan kelompok-kelompok masyarakat Kumamoto city yang telah lanjut usia.

Seiring dengan perkembangan permainan *Gateball* ke berbagai negara, beberapa negara lain mulai bergabung yaitu Bolivia, Paraguay dan Peru pada tahun 1987, Argentina dan Kanada pada tahun 1989, selanjutnya Singapura bergabung pada tahun 1994 yang disusul oleh Hong Kong pada tahun 1998, Australia tahun 2003 dan Makau pada tahun 2005. Indonesia sendiri mulai bergabung secara resmi dengan WGU (*World Gateball Union*) pada tanggal 21 Agustus tahun 2013 sebagai negara anggota ke-17 melalui persetujuan dari 43 anggota pemilik suara.

Gateball masuk ke Indonesia melalui pulau bali sekitar tahun 1994 dari wisatawan mancanegara yang membawa olahraga tersebut masuk ke Indonesia dan mulai menarik wisatawan local untuk mencoba olahraga *Gateball*. Lama kelamaan olahraga permainan *Gateball* menyebar secara perlahan ke berbagai kota di Indonesia. Pada awalnya olahraga *Gateball* hanya dimainkan oleh pegawai kementerian pekerjaan umum dan perumahan rakyat (PUPR) pada tahun 2011 baru terbentuk kepentenga pengajarsannya dimana menteri PU dipercaya dan dilantik sebagai ketua umum serta lambat laun olahraga ini mulai di mainkan oleh instansi lain. Tahun 2015, *Gateball* mulai dikenal dan dimainkan di SUMUT yang diprakarsai oleh instansi PUPR kemudian menyebarkan ke berbagai instansi TNI AD dan Universitas Negeri maupun swasta seperti Universitas Negeri Medan, Universitas Sari Mutiara dan Universitas Panca Budi.

Gateball sudah masuk menjadi mata kuliah pilihan di jurusan Pendidikan Kepelatihan Olahraga (PKO) Universitas Negeri Medan (UNIMED), untuk meningkatkan pemahaman dan kemampuan dari peserta didik dibutuhkan adaptasi dari media pembelajaran yang diberikan oleh tenaga pengajar dengan teknologi dan kebutuhan akan akses serta pemberian contoh yang mudah untuk di mengerti dan di ulang setiap kalinya untuk mendalami dan memahami materi gerakan pada olahraga *Gateball*.

Media pembelajaran merupakan faktor yang dapat menentukan berhasilnya proses pengajaran karena media pembelajaran merupakan alat bantu bagi tenaga pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didiknya. Sejauh ini media-media pembelajaran yang sudah muncul sangat banyak, baik dalam bentuk cetak maupun non cetak, namun masih belum banyak media pembelajaran

yang dikembangkan ke dalam bentuk multimedia interaktif yang lebih kompleks dalam hal isi maupun kegunaannya serta yang terpenting memiliki kesesuaian dengan kurikulum 2013 yang digunakan sekarang. Dimana kurikulum 2013 ini memiliki prinsip pemanfaatan IT (Munawaroh, 2017). Salah satu dari banyaknya media pembelajaran yang ada, modul digital (emodul) yang dilengkapi dengan teknologi audio visual diharapkan mampu menarik minat peserta didik, sehingga kegiatan belajar mengajar akan tercipta secara kondusif. Modul digital ini akan dikembangkan menjadi modul digital atau e-modul yang akan diintegrasikan dengan konten multimedia yang dikenal dengan istilah Multimedia Flipbook. Modul elektronik yang dibuat nantinya akan memiliki tampilan flipbook, dimana didalamnya akan memuat informasi yang didukung dengan teknologi audio visual, karena terdapat materi yang disertai dengan audio, animasi, video pembelajaran yang tentunya akan membantu peserta didik (Putri et al., 2022).

Salah satu dari banyaknya media pembelajaran yang ada, modul digital (emodul) yang dilengkapi dengan teknologi audio visual diharapkan mampu menarik minat peserta didik, sehingga kegiatan belajar mengajar akan tercipta secara kondusif. Modul digital ini akan dikembangkan menjadi modul digital atau *e-modul* yang akan diintegrasikan dengan konten multimedia yang dikenal dengan istilah Multimedia Flipbook. Modul elektronik yang dibuat nantinya akan memiliki tampilan flipbook, dimana didalamnya akan memuat informasi yang didukung dengan teknologi audio visual, karena terdapat materi yang disertai dengan audio, animasi, video pembelajaran yang tentunya akan membantu peserta didik (Putri et al., 2022).

Penggunaan *e-module* memberikan kemudahan baik dosen maupun mahasiswa untuk mempelajari materi ajar, khususnya jika menerapkan pembelajaran secara tidak langsung (asynchronous) dengan memanfaatkan digital learning (Irwansyah et al., 2017; Triwahyuningtyas et al., 2020). *E-modul* yang digunakan oleh dosen bertujuan untuk mentransfer pembelajaran dari dosen kepada mahasiswa sehingga merangsang pikiran, perasaan, minat hingga kemauan mahasiswa untuk belajar (Asmi et al., 2018; Sriyanti et al., 2021; Winatha et al., 2018). Modul elektronik memiliki banyak kelebihan, diantaranya mampu menyajikan modul dengan lebih menarik (Ningsih & Mahyuddin, 2021; Sofyan et al., 2019).

Saat ini setiap orang sangat tergantung dengan hal-hal yang berbau elektronik seperti yang diungkapkan oleh Suprayitno et al. (2023) Prevalensi kecanduan teknologi di kalangan remaja telah mencapai tingkat yang mengkhawatirkan dalam beberapa tahun terakhir dengan Pesatnya kemajuan teknologi dan meningkatnya aksesibilitas terhadap perangkat elektronik menjadikan remaja mengalami ketergantungan.

Penelitian sebelumnya juga menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan *e-modul* juga mempermudah pelaksanaan pembelajaran, karena dapat digunakan tidak hanya ketika proses pembelajaran di dalam kelas secara tatap muka saja (*face-to-face learning*) juga dapat digunakan dimana saja dan kapan saja (Fisnani et al., 2020; Logan et al., 2021; Sunismi & Fathani, 2016). Temuan penelitian lainnya juga menyatakan bahwa *E-modul* akan meningkatkan hasil belajar peserta didik (Ningsih & Mahyuddin, 2021; Raharjo et al., 2017).

Media pembelajaran yang dapat digunakan oleh peserta didik untuk belajar secara mandiri sehingga peserta didik dapat mempelajari materi setiap saat dan dimana saja tanpa ada batas waktu yang mengikat. Media pembelajaran yang mudah dan menarik bagi peserta didik dapat menjadi rangsangan peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar serta efisiensi belajar peserta didik meningkat. Media pembelajaran *e-modul* adalah media pembelajaran yang dinilai cocok dijadikan media pembelajaran yang mudah dan menarik digunakan serta dapat dibuka berulang-ulang kapanpun dan dimanapun karena emodul dapat dibuka di Hp android (Nurrita, 2018). Modul elektronik atau *e-modul* dapat didefinisikan sebagai alat pembelajaran yang dirancang secara elektronik, berisi materi menarik dan sistematis untuk mencapai kompetensi yang diharapkan (Fahmi & Wanarti, 2016).

Alih media modul pembelajaran yang digunakan dengan memanfaatkan teknologi sehingga menghasilkan *e-modul* merupakan salah satu jalan terbaik yang dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa baik di Universitas Negeri Medan (UNIMED) maupun di Sekolah Tinggi Olahraga dan Kesehatan (STOK) Binaguna Medan dalam memahami dan memperagakan olahraga *Gateball*, karena pada hasil observasi awal yang peneliti lakukan di lapangan peneliti menemukan banyaknya kesalahan yang dilakukan mahasiswa saat bermain *Gateball*. Adapun beberapa kesalahan tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Pada saat memukul bola ke *gate* – 1, bola sering tidak masuk atau gagal melewati ke *gate*-1
- b. Mahasiswa tidak dapat mengenai bola sasaran yang berjarak 1 meter dengan tepat, sehingga target perkenaan tidak sesuai dengan apa yang di rencanakan

untuk penempatan

- c. Saat melakukan *sparking* mahasiswa sering melakukan kesalahan di dalam memukul dimana bola sering mengenai kaki atau mengenai tanah
- d. Kesalahan lain saat melakukan *sparking*, mahasiswa terlalu menekan bola yang diinjak sehingga bolanya jadi berat untuk di pukul
- e. Strategi sewaktu bermain masih lemah dan juga bingung pada penempatan bola yang tepat dan aman
- f. Sewaktu bermain memasuki *gate* 1 masih banyak melakukan pukulan berpower tinggi sehingga bola masuk dan langsung keluar lapangan karena tidak terkontrol power di pukulan sewaktu memegang stik
- g. Fealing atau ketepatan akurasi masih lemah saat bermain dan ayunan stiknya masih tidak rilex.

Hasil observasi di atas juga diperkuat dari hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan dosen pengampu mata kuliah pilihan *Gateball*, yang menunjukkan bahwa masih banyaknya mahasiswa-mahasiswi yang masih salah dalam memperagakan teknik pukulan *stroke* dan *sparking* dalam tes ujian akhir. Kesalahan dari segi teknik dan ketakutan mahasiswa dalam menempatkan dan memukul bola sering menyebabkan nilai dari hasil akhir mata kuliah sering mengalami ketidaktercapaian dari nilai ketuntasan. Sehingga keberadaan *e-modul* diharapkan dapat menjadi salah satu sumber belajar baru bagi mahasiswa yang selanjutnya diharapkan dapat meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar (Imansari & Sunaryantiningsih, 2017). Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar (Kunandar, 2013).

Berdasarkan latar belakang yang ditemukan maka peneliti tertarik mengangkat penelitian dengan judul: “Pengembangan *E-modul* Olahraga *Gateball* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa”.

1.2 Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, maka yang menjadi fokus penelitian ialah pengembangan media pembelajaran *e-modul* olahraga *Gateball* untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa dalam mata kuliah pilihan *Gateball*.

1.3 Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang dituliskan diatas maka peneliti membuat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah proses pengembangan *e-modul* olahraga *Gateball* untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa?
2. Bagaimana hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah pilihan *Gateball* sesudah diberikan perlakuan?

1.4 Tujuan

Berdasarkan Rumusan masalah diatas, maka terdapat tujuan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui dan menganalisis proses pengembangan *e-modul* olahraga *Gateball* untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa.
2. Untuk mengetahui dan menganalisis hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah pilihan *Gateball* sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

1.5 Manfaat

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu yang dijadikan obyek penelitian. Manfaat yang penulis harapkan dari penelitian ini adalah:

1. Secara teoritis

Secara teoritis penelitian ini sangat berguna untuk dosen pengampu dan mahasiswa dalam meningkatkan hasil belajar dan kemampuan dasar dalam penguasaan teknik pada olahraga *Gateball*.

2. Secara praktis

a. Bagi dosen, penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan yang berarti bagi para dosen pengampu mata kuliah dalam memberikan materi dan pemahaman terkait penguasaan teknik pukulan pada olahraga *Gateball* untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa.

b. Bagi mahasiswa, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat agar mahasiswa terbantu untuk mudah mengerti, memahami, dan menguasai teknik pukulan pada olahraga *Gateball*.

c. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan masukan dalam pengembangan media pembelajaran *e-modul* olahraga *Gateball* untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa.