BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Jasmani adalah proses pendidikan yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan fisik dan mental siswa melalui aktivitas fisik. Ini mencakup berbagai aspek seperti keterampilan motorik, kebugaran fisik, serta pengembangan pribadi dan sikap positif. (Spirit, 2024)

Bola basket adalah olahraga tim yang populer di seluruh dunia, di mana dua tim yang masing-masing terdiri dari lima pemain bersaing untuk mencetak poin dengan memasukkan satu atau tiga bola ke dalam keranjang .(Rosalina Lou Liat, 2013)

Olahraga ini bukan hanya kegiatan professional, tetapi juga bagian dari kurikulum pendidikan jasmani di instansi sekolah. Keberhasilan dalam permainan bola basket sebagian besar sangat dipengaruhi oleh penguasaan teknik-teknik utama seperti menggiring bola, mengoper, menembak, dan bertahan

Kurikulum merdeka adalah ide pendidikan yang diperkenalkan di Indonesia yang memberi sekolah kebebasan untuk tercapainya kurikulum yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Tujuan konsep ini adalah menjadikan lingkungan belajar yang lebih fleksibel dan responsif terhadap perubahan zaman dan kebutuhan masyarakat. Dalam konteks dunia pendidikan

bola basket tidak hanya berfungsi sebagai aktivitas fisik tetapi juga sebagai sarana pembelajaran yang mengembangkanketerampilan motorik, koordinasi, strategi, serta kerja sama tim (Schmidt & Wrisberg, 2008).

Oleh karena itu, pembelajaran teknik dasar bola basket di sekolah menjadi penting untuk membekali siswa dengan keterampilan yang sesuai dengan standar permainan yang baik. dan dalam kurikulum pendidikan jasmani, bola basket menjadi salah satu materi yang diajarkan guna meningkatkan kemampuan fisik dan psikomotorik siswa.

Pada jenjang Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), pembelajaran bola basket mengacu pada Kurikulum Merdeka, yang menekankan fleksibilitas dalam proses pembelajaran dan memberikan kebebasan bagi siswa untuk mengeksplorasi serta mengembangkan pemahamannya sendiri (Kemendikbud, 2022).

Kurikulum Merdeka dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual, interaktif, dan berbasis teknologi guna mendukung perkembangan keterampilan abad ke-21. dalam konteks ini, program pembelajaran baru yang memenuhi kebutuhan siswa sangat penting untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.. namun dalam praktiknya, masih merupakan praktik umum untuk mengajarkan teknik dasar bola basket di sekolah profesional.

Metode yang umumnya berfokus pada ceramah dan instruksi langsung dari guru, cenderung minim dalam variasi teknik penyajian dan penggunaan media pendukung. Hal ini menyebabkan siswa tidak terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga pemahaman mereka terhadap teknik dasar bola basket

menjadi terbatas. Dalam situasi ini, siswa sering kali hanya menerima informasi tanpa memiliki kesempatan untuk berlatih atau menerapkan keterampilan yang diajarkan, yang pada gilirannya dapat mengurangi daya tarik olahraga ini bagi mereka.

Kurangnya variasi dalam metode pengajaran juga berkontribusi pada rendahnya motivasi siswa untuk belajar. Ketika pendekatan pembelajaran yang digunakan tidak menarik atau tidak melibatkan siswa secara aktif, mereka cenderung merasa bosan dan kehilangan minat terhadap materi yang diajarkan. Penelitian menunjukkan bahwa siswa yang terlibat secara aktif dalam proses belajar cenderung memiliki motivasi yang lebih tinggi dan hasil belajar yang lebih baik. Oleh karena itu, penting untuk mengadopsi metode pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif agar siswa dapat lebih termotivasi untuk mengeksplorasi teknik dasar bola basket secara mendalam.

Guru merupakan sumber utama dalam menyajikan informasi dengan teknik ceramah dan mewakili bidangnya secara akurat. sehingga situasi ini akan mengubah proses pembelajaran. kurang menarik dan mengharuskan guru lebih proaktif dalam menyajikan informasi. selain itu, terbatasnya ketersediaan platform pendidikan menyebabkan berkurangnya siklus pembelajaran, sehingga menyebabkan berkurangnya pemahaman dan praktik teknik dasar bola basket (Arsiad, 2019)

Permasalahan lain yang muncul adalah kurangnya inovasi dalam pembaruan media pembelajaran olahraga di sekolah. Banyak sekolah masih mengandalkan buku cetak sebagai sumber utama dalam pembelajaran bola basket, yang kurang

efektif dalam menggambarkan gerakan dan teknik permainan secara visual. Sehingga hal ini mengakibatkan siswa kesulitan dalam memahami konsep teknik dasar yang baik benar, karena hanya mengandalkan penjelasan verbal dan demonstrasi yang terbatas dalam sesi pembelajaran di kelas atau lapangan.

Buku elektronik, atau E-book, adalah versi digital dari buku yang dapat dibaca pada perangkat elektronik seperti komputer, tablet, atau E-reader. Buku elektronik lebih mudah diakses dan dibawa daripada buku cetak. Selain itu, E-book memiliki banyak fitur interaktif, seperti pencarian teks, tautan, dan multimedia yang dapat meningkatkan pengalaman membaca. Dengan kemajuan teknologi informasi, buku elektronik menjadi semakin populer sebagai sumber daya yang nyaman dan mendidik. Akses mudah ke semua grup (Wulandari, 2021)

Oleh karena itu, diperlukan solusi inovatif dalam pengembangan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan perkembangan teknologi saat ini. sebagai alternatif solusi, pengembangan E-book interaktif berbasis multimedia menjadi salah satu inovasi yang dapat diterapkan dalam pembelajaran teknik dasar bola basket.

Buku elektronik ini menyertakan elemen video, animasi, dan ilustrasi untuk membantu siswa lebih memahami konsep dasar. dengan buku elektronik interaktif, siswa dapat mengakses materi kapan saja dan di mana saja, membuat pembelajaran lebih mudah dan tidak terbatas pada pertemuan tatap muka. Sekolah, selain itu, buku elektronik dapat mendukung gaya belajar digital yang sesuai dengan demografi siswa saat ini.

Metode Research and Development (R&D) adalah pendekatan penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan produk baru atau meningkatkan produk yang sudah ada melalui pendekatan sistematis. Metode ini sering digunakan dalam berbagai situasi, termasuk pendidikan, untuk membuat dan mengevaluasi program pembelajaran yang efektif. R&D menggabungkan unsur penelitian dan pengembangan, sehingga peneliti tidak hanya mengumpulkan data, tetapi juga menerjemahkan temuan penelitian menjadi produk yang layak. untuk digunakan.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) dan pendekatan ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi). Tujuan dari metode penelitian dan pengembangan adalah untuk mengembangkan produk yang dapat digunakan di dunia akademis secara sistematis, juga berdasarkan kebutuhan pengguna (Borg dan Gall, 2003).

Saat ini, metode ADDIE Ini digunakan sebagai kerangka kerja untuk pengembangan buku teks interaktif yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan guru. Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan siswa dan guru dalam mempelajari teknik dasar bola basket. Tahap desain melibatkan perancangan struktur dan konten E-book yang akan dikembangkan. Kemudian dilakukan tahap pengembangan dengan membuat dan menguji E-book sebelum diimplementasikan ke dalam pembelajaran.di situs Pada tahap implementasi, E-book yang baru dibuat akan diuji dalam lingkungan belajar untuk menentukan efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam teknik dasar bola basket. Terakhir, tahap Evaluasi akan dilakukan untuk menilai kelebihan dan kekurangan

E-book dan memberikan perbaikan yang diperlukan demi penggunaan alat bantu pengajaran ini secara optimal.

Kurangnya pemutakhiran informasi mengenai kegiatan olahraga di sekolah menjadi salah satu penyebabnya. Salah satu tantangan terbesar adalah meningkatkan kualitas pendidikan jasmani. Banyak sekolah masih mengandalkan metode pengajaran tradisional tanpa dukungan teknologi interaktif. Khususnya dengan perkembangan teknologi digital yang semakin meningkat seiring perkembangan zaman, siswa menjadi lebih terbiasa dengan aktivitas digital dibandingkan dengan buku cetak atau metode pembelajaran lisan.

Oleh karena itu, penggunaan E-book interaktif merupakan solusi untuk mengintegrasikan metode pembelajaran. Dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa di dunia digital.Penggunaan E-book interaktif dalam pembelajaran bola basket tidak hanya meningkatkan pengalaman belajar, tetapi juga meningkatkan efektivitas pembelajaran. Dengan elemen video, siswa dapat melihat cara melakukan teknik basket dengan benar. Animasi dapat menjelaskan gerakan yang rumit, dan gambar dapat digunakan untuk menjelaskan konsep yang diajarkan.

Oleh karena itu, siswa akan menjadi lebih akrab dengan teknik dasar permainan bola basket, yang dapat digunakan secara mandiri dalam latihan. dalam kerangka kurikulum tertentu, penggunaan teknologi dalam pembelajaran sangat dianjurkan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan pengalaman belajar.

Kurikulum khusus yang menekankan eksplorasi mandiri dan penggunaan berbagai sumber belajar akan membantu siswa lebih memahami materi. Dengan itu

terjadilah perkembangan. Buku elektronik interaktif dalam pelajaran bola basket selaras dengan prinsip kurikulum khusus, yang menekankan pembelajaran yang mudah, menarik, dan didukung teknologi.Selain bermanfaat bagi siswa, diharapkan penelitian ini akan membantu guru menyampaikan materi secara lebih efektif. Dengan buku elektronik interaktif, guru dapat lebih fokus dalam memberikan panduan dan umpan balik kepada siswa, sehingga memungkinkan siswa belajar secara mandiri. Itu dirilis oleh media. Ini membantu menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan interaktif.

Sehingga adapun fokus tujuan penelitian ini adalah untuk membuat E-book interaktif sebagai sarana pembelajaran teknik dasar bola basket yang lebih efektif, efisien, dan memenuhi kebutuhan siswa di dunia digital. Dengan pendekatan sistematis ADDIE, diharapkan E-book ini dapat menjadi platform pembelajaran baru, dengan manfaat nyata. Meningkatkan kualitas pengajaran bola basket pada pembelajaran di dunia pendidikan

Oleh karena itu peneliti sekolah ini dikarenakan ingin memberi dan mengembangkan media pembelajaran terbaru melalui E-book sehingga lebih menarik dan bervariaif dan tidak monoton . dengan adanya perubahan pada cara pembelajaran menggunakan media alat seperti E-book , juga dapat mempermudah dan membantu guru terhadap perkembangan dan kreativitas mengajar, dan juga mengembangkan variasi pembelajaran agar tidak selalu konvensional agar diharapkan pembelajaran dapat lebih efektif dan efisien.

Dengan latar belakang permasalahan yang diatas, maka peneliti sangat tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul **"Pengembangan Teknik Dasar Permainan Bola Basket Berbasis E-book"**

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah..

1. Guru masih menjadi sumber informasi utama dengan minimnya ceramah dan teknik penyajian yang tepat.
2. Metode pengajaran yang kurang variatif membuat siswa kurang termotivasi untuk mengeksplorasi teknik dasar basket lebih mendalam

Pengembangan E-book interaktif berbasis multimedia menjadi solusi potensial untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran teknik dasar bola basket. Dengan adanya E-book interaktif yang mencakup elemen video, animasi, dan ilustrasi, siswa dapat lebih mudah memahami teknik dasar bola basket dan dapat mengakses materi kapan saja dan di mana saja.

Oleh karena itu, penelitian ini diperlukan untuk mengembangkan platform pembelajaran yang lebih inovatif, disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan persyaratan kurikulum tertentu

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan informasi yang telah dijelaskan, untuk menjaga fokus penelitian, pendekatan penelitian lebih sistematis .Batasan permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Metode Pembelajaran yang Dikaji

   Metode pembelajaran konvensional seperti ceramah dan demonstrasi tetap menjadi bagian dari pengajaran, tetapi penelitian ini lebih menitik beratkan pada bagaimana E-book dapat menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran teknik dasar bola basket.

2. Media Pembelajaran yang Dikembangkan

   Media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah E-book interaktif berbasis multimedia yang mencakup elemen video, animasi, dan ilustrasi.

3. Implementasi Kurikulum Merdeka

   Penelitian ini akan membahas implementasi Kurikulum Merdeka dalam konteks pembelajaran bola basket, dengan fokus pada bagaimana E-book interaktif dapat mendukung fleksibilitas dan responsivitas terhadap kebutuhan siswa.

4. Partisipasi siswa dalam pembelajaran

   Studi ini membatasi analisisnya pada tingkat partisipasi siswa dalam mempelajari keterampilan dasar bola basket, dan bagaimana keterampilan

tersebut digunakan. Buku elektronik interaktif dapat memengaruhi motivasi dan minat siswa terhadap olahraga.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, terdapat beberapa permasalahan yang muncul dalam pembelajaran teknik dasar bola basket yaitu

1. Bagaimana rancangan E-book interaktif berbasis multimedia yang dapat mendukung pembelajaran teknik dasar permainan bola basket sesuai dengan pendekatan ADDIE?
2. Bagaimana tanggapan siswa terhadap penggunaan E-book interaktif dalam pembelajaran teknik dasar bola basket?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Merancang dan mengembangkan E-book interaktif berbasis multimedia sebagai media pembelajaran teknik dasar bola basket
2. Menyediakan media pembelajaran yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja**.** dengan pengembangan E-book interaktif berbasis multimedia, siswa dapat belajar secara fleksibel tanpa terbatas oleh waktu dan tempat
3. Meningkatkan daya tarik pembelajaran teknik dasar bola basket melalui penggunaan elemen visual seperti animasi dan gambar. E-book interaktif ini akan mengintegrasikan berbagai elemen multimedia yang mendukung

pemahaman siswa terhadap teknik dasar bola basket, sehingga materi menjadi lebih menarik dan mudah dipahami dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

1.6. Kegunaan Hasil Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi baik secara teoretis maupun praktis dalam bidang pendidikan jasmani, khususnya dalam pembelajaran teknik dasar bola basket berbasis E-book interaktif.

A. Kegunaan Teoritis
   1. Menambah wawasan dalam inovasi pembelajaran digital. Penelitian ini memperkaya kajian akademik terkait pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran pendidikan jasmani
   2. Mengembangkan konsep pembelajaran interaktif dalam keterampilan motorik.
   3. Menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya

B. Kegunaan Praktis
   1. Bagi Guru
      a. Menyediakan bentuk alternatif media pendidikan yang interaktif, dinamis, dan lebih menarik bagi siswa, sehingga pembelajaran tidak bergantung pada metode konvensional
      b. Membantu guru dalam menyampaikan materi teknik dasar bola basket secara lebih efektif dengan dukungan elemen visual seperti

video, animasi, dan ilustrasi yang memudahkan siswa dalam memahami setiap gerakan teknik dasar.

2. Bagi Siswa
   a. Menyediakan akses pembelajaran yang lebih fleksibel, sehingga siswa dapat belajar kapan dan di mana
   b. Membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap teknik dasar bola basket melalui pendekatan yang lebih menarik dan interaktif, dengan visualisasi yang lebih jelas dibandingkan sekadar penjelasan verbal atau demonstrasi singkat di kelas.

3. Bagi Sekolah

a. Mendukung penerapan kurikulum dengan menyediakan platform pembelajaran berbasis teknologi, mendorong eksplorasi siswa secara individual,

b. Menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan kreatif.- Bantu sekolah meningkatkan kualitas pengajaran pendidikan jasmani dengan menggunakan metode baru berdasarkan perkembangan dunia digital.