

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam perkembangan zaman saat ini, multimedia memiliki peranan penting dalam kehidupan kita di masyarakat. Perkembangan teknologi multimedia membuka potensi besar dalam perubahan cara belajar, cara memperoleh informasi dan sebagainya. Dengan perkembangan multimedia ini juga membuka peluang bagi masyarakat untuk mempermudah aktivitas sehari-hari seperti berkomunikasi dengan orang lain, berinteraksi, bekerja atau bahkan untuk media hiburan.

Di Indonesia perkembangan penggunaan TIK berkembang dengan sangat pesat. Hal ini terlihat dalam survei yang dilakukan oleh pemerintah Indonesia dalam hal ini Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) tentang akses dan penggunaan TIK sektor rumah tangga dan individu pada tahun 2016, dengan jumlah sampel 9.588 rumah tangga dimana 4.8751 (50,8%) laki-laki dan 4.717 (49,2%) perempuan yang berusia antara 9-65 tahun di 139 Kabupaten/Kota pada 34 Provinsi yang bertujuan untuk memperoleh gambaran kemajuan akses penggunaan dan infrastruktur dan juga sebagai *benchmark* perkembangan TIK di Indonesia (Kominfo,2016:2).

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.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada November 2017, informasi yang di dapat dari dosen matakuliah tenis lapangan di salah satu universitas swasta di kota Bekasi menunjukkan bahwa dalam pelaksanaan proses pembelajaran matakuliah tenis lapangan selama ini masih banyak kekurangan dan perlu dibenahi. Sajian isi materi yang sangat kompleks dan sulit untuk dipahami, hal itu dikarenakan mahasiswa baru pertama kali mengetahui dan mencoba langsung olahraga tenis lapangan.

Selain itu, menurut pengamatan penulis dilapangan ditemukan beberapa permasalahan diantaranya, dosen masih dijadikan satu-satunya sumber informasi, sehingga mahasiswa menjadi kurang aktif dan kreatif, metode pembelajaran yang dipakai masih relatif monoton, dan kurang memanfaatkan media pembelajaran yang tersedia. Proses pembelajaran yang terjadi kurang mampu memotivasi, menarik, menyenangkan dan bermakna bagi mahasiswa, sehingga dalam proses pencapaian tujuan pembelajaran sedikit terhambat.

Dari uraian masalah diatas, terlihat proses pembelajaran matakuliah tenis yang telah berlangsung baik tapi belum terlalu efektif. Permasalahan yang timbul dalam permasalahan diatas merupakan suatu kendala yang menyebabkan tujuan pembelajaran tidak tercapai dengan baik, sehingga nilai yang didapat mahasiswa rendah.

Perkembangan zaman dan kemajuan teknologi saat ini telah menciptakan terobosan baru dalam pendidikan. Dalam metode pengembangan aplikasi pendidikan sudah mengarah lebih moderen dan efektif sehingga diharapkan proses kegiatan perkuliahan mempunyai peran yang lebih optimal dan fungsional. Pemanfaatan model pembelajaran yang inovatif, kreatif dan mandiri sangat dibutuhkan dalam proses perkuliahan di universitas. Salah satunya dengan memanfaatkan *multimedia* dalam proses perkuliahan.

Namun fakta dilapangan 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, mahasiswa, 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 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, juga suatu permainan yang menyenangkan dan menggairahkan. Tidak ada batasan umur baik bagi pria maupun wanita untuk dapat melakukan dan menikmati permainan tenis.

Mata kuliah tenis lapangan termasuk dalam kurikulum pendidikan yang diajarkan di jurusan Pendidikan jasmani, kesehatan dan rekreasi (PJKR), dan di jurusan Pendidikan kepelatihan olahraga (PKO). Matakuliah tenis lapangan menjadi matakuliah yang wajib ditempuh oleh mahasiswa. Tujuan dari matakuliah ini secara garis besar mahasiswa 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 mahasiswa 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 mahasiswa 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 mahasiswa tertarik dan antusias dalam memahami materi yang ada pada matakuliah tenis lapangan. Mata kuliah tenis lapangan lebih bersifat ke praktik dan dituntut untuk menguasai keterampilan (*psikomotor*), sedangkan aspek pengetahuan (*kognitif*) dan sikap (*afektif*) mempunyai porsi yang sedikit.

Bahan ajar yang digunakan bersifat pasif, karena jika muncul kesulitan, mahasiswa harus menunggu pada pertemuan berikutnya, dan rata-rata mahasiswa tidak memiliki pengetahuan awal yang baik terkait tenis lapangan, mahasiswa 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 mahasiswa di dalam kelas dapat dibantu dalam pemanfaatan multimedia interaktif yang bisa diakses kapan dan dimana saja karena menggunakan perangkat teknologi *mobile* yang bisa membawa kenyamanan setiap penggunaannya dalam mengakses ilmu pengetahuan.

Melihat problematika 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. Dwiyo mengemukakan bahwa “pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa”. Selanjutnya bahan ajar harus disesuaikan dengan karakter peserta didik.

Untuk menunjang dan tercapainya tujuan pembelajaran dalam matakuliah tenis lapangan diperlukan bahan ajar pendukung untuk penguasaan dan pemahaman materi tersebut. Salah satunya adalah dengan memanfaatkan penggunaan bahan ajar yang terintegrasi kepada teknologi salah satunya adalah penggunaan multimedia interaktif.

Sebagai dosen di universitas sudah sepatutnya dapat mengembangkan atau mendesain bahan ajar dan model 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 mahasiswa. Karena dengan adanya inovasi pengembangan bahan ajar pada matakuliah tenis lapangan dapat memudahkan dosen dan mahasiswa 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 Model Bahan Ajar Tenis Lapangan Berbasis Multimedia Interaktif”**.

Pemecahan masalah dalam penelitian ini yaitu menggunakan langkah dengan memanfaatkan teknologi untuk mengembangkan bahan ajar tenis lapangan dalam bentuk multimedia interaktif untuk mahasiswa, yang ditujukan untuk sumber belajar bagi mahasiswa dan masyarakat luas pada umumnya. Penelitian Pengembangan ini nantinya akan mengadopsi dari Model *Borg and Gall* terdiri dari 10 tahapan, karena model ini sangat membantu peneliti dalam pengerjaan penelitiannya dikarenakan dapat memandu peneliti tahap demi tahap secara detail dan terstruktur, dan model ini juga memungkinkan kelompok belajar menjadi aktif berinteraksi dalam menerima perlakuan.

Penelitian ini nantinya akan menghasilkan sebuah produk berupa aplikasi android bahan ajar tenis lapangan berbasis multimedia interaktif yang pemanfaatan untuk dosen dan mahasiswa, yang berisi tentang materi pembelajaran tenis lapangan untuk mahasiswa jurusan olahraga. Diharapkan dengan adanya bahan ajar berbasis multimedia interaktif dapat membantu dan mempermudah mahasiswa dalam memahami materi pembelajaran tenis lapangan saat perkuliahan.

B. Batasan Penelitian

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 berbasis multimedia interaktif untuk mahasiswa olahraga.

C. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana mengembangkan bahan ajar tenis lapangan berbasis multimedia interaktif untuk mahasiswa olahraga.

2. Bagaimana kelayakan dan kepraktisan bahan ajar tenis lapangan berbasis multimedia interaktif untuk mahasiswa olahraga.
3. Bagaimana keefektivan bahan ajar tenis lapangan berbasis multimedia interaktif untuk mahasiswa olahraga.

D. Tujuan Penelitian

1. Bertujuan untuk mengembangkan produk berupa model Bahan ajar lapangan berbasis multimedia interaktif untuk mahasiswa jurusan olahraga.
2. Bertujuan untuk menguji kelayakan dan kepraktisan produk yang dikembangkan berupa model Bahan ajar lapangan berbasis multimedia interaktif untuk mahasiswa jurusan olahraga.
3. Bertujuan untuk menguji keefektivan produk yang dikembangkan berupa model Bahan ajar lapangan berbasis multimedia interaktif untuk mahasiswa jurusan olahraga.

E. State Of The Art

State of the art merupakan langkah awal untuk menunjukan hasil kebaruan dalam penelitian (*Research Novelty*). Pada penelitian ini *state of the art* berawal dari kemajuan dunia pendidikan yang semakin berkembang disertai dengan berkembangnya teknologi, hal ini juga mempengaruhi proses penyampaian informasi atau pengetahuan dengan lebih interaktif, mudah, berbasis multimedia, kaya konten dan memungkinkan untuk dipelajari oleh siswa di mana saja dan kapan saja.

Berdasarkan eksplorasi penulis, ditemukan beberapa hasil penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan penelitian ini yang nantinya akan menjadi acuan *state of the art* (unsur kebaruan) dalam penelitian yang akan dikembangkan. (Maulana, 2016) menerangkan bahwa, “*state of the art* adalah fokusnya pada apa yang paling terbaru dari sebuah teori yang ada. Biasanya di jurnal-jurnal akan ditemukan *state of the art* dari sebuah ilmu pengetahuan yang paling mutakhir”. Berikut adalah tabel penelusuran penulis terkait studi literatur untuk menentukan *state of the art* :

Tabel 1.1 *State of The Art*

Tahun	Nama Peneliti	Hasil Penelitian
2017	(Indrianto, D; Setyawati, H; Kusuma, 2017)	Menghasilkan produk penelitian berupa aplikasi inventor 2 pembelajaran basket pada tingkat SMA kelas X.
2017	(Anggitasari & Hartono, 2017)	Menghasilkan produk berupa model pembelajaran senam <i>healty fun</i> untuk anak kelas V dan VI di SLB-C kota Magelang.
2017	(Ibrahim, N; Isharwati, 2017)	Menghasilkan media pembelajaran <i>mobile learning</i> berbasis <i>android</i> mata pelajaran IPA untuk siswa SMP yang dikemas dalam format aplikasi package (apk).
2017	(Taufiq, M; Amalia, A; Parmin, 2017)	Menghasilkan produk aplikasi pembelajaran sains dengan konservasi berbasis <i>android app inventor 2</i> .
2018	(Jamaluddin, A; A, Dwiyo, W; Hariyanto, 2018)	Menghasilkan produk berupa buku ajar senam, multimedia interaktif, dan pemanfaatan jejaring sosial edmodo.
2018	(Pratama, R. A; Ulfa, S; Kuswandi, 2018)	Menghasilkan produk berupa aplikasi <i>mobile learning</i> berbasis <i>game based learning</i> pelajaran Matematika pokok bahasan bangun ruang sisi datar untuk siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 7 Malang.
2019	(Ngurahrai, A. H; Farmaryanti, 2019)	Produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran berbasis <i>mobile learning</i> pada perangkat <i>android</i> dengan <i>App Inventor</i> sebagai bantuan untuk pembuatannya pada pokok bahasan momentum dan impuls.
2020	(Mario et al., 2020)	Produk yang dihasilkan adalah aplikasi pembelajaran Bahan ajar tenis lapangan berbasis multimedia interaktif.

Dari hasil penelusuran literature tersebut diatas, dapat disimpulkan bahwa unsur kebaruan/ state of the art dari penelitian yang penulis kembangkan ini yaitu, kebaruan tipe I (invention) yaitu model *mobile learning* pada matakuliah tenis lapangan dan kebaruan tipe II (improvement) yaitu melakukan inovasi dengan mengembangkan media pembelajaran dari berbasis komputer ke *smartphone*, yaitu berupa aplikasi pembelajaran bahan ajar tenis lapangan, sehingga pengguna

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

Pada saat pelaksanaan pembelajaran, mahasiswa 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 mahasiswa 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 mahasiswa perlu difasilitasi dengan sumber belajar teknik dasar tenis lapangan yang memuat teks, gambar, audio dan video yang termuat dalam satu kesatuan. Hal ini yang kemudian dikembangkan oleh peneliti menjadi multimedia interaktif dalam sebuah aplikasi android yang bisa digunakan di *smartphone* masing-masing.

Multimedia interaktif yang dirancang memiliki perbedaan dari produk yang dibuat sebelumnya dengan mengedepankan kejelasan gambar dan teks pada aplikasi dan buku teks sehingga mahasiswa dapat memahami pembelajaran gerakanya secara mudah, audio yang disajikan dalam aplikasi dibuat dengan kesesuaian gerakan teknik dasar sehingga menarik motivasi mahasiswa dalam belajar, video pembelajaran dalam aplikasi disajikan dengan gerakan normal dan disertai gerakan lambat sehingga membuat mahasiswa mudah untuk belajar.

F. Road Map Penelitian

Road map dalam bahasa Indonesia disebut peta jalan, dalam konteks penelitian. (Widiputra, 2017) menerangkan bahwa;

Road map penelitian atau peta jalan penelitian memiliki tiga komponen penting yang harus saling terkait satu dengan yang lainnya. Ketiga komponen tersebut adalah: 1) aktivitas penelitian yang telah dilakukan, 2) aktivitas penelitian yang pada periode ini akan dilakukan, dan 3) aktivitas penelitian pada periode berikutnya yang akan menuntun seorang peneliti mencapai tujuan akhirnya.

Dengan demikian jelas bahwa peta jalan akan dapat memperlihatkan keterkaitan antara aktivitas penelitian yang telah, sedang dan akan dilakukan oleh seorang peneliti. Berikut adalah road map dari penelitian yang direncanakan yang dapat diilustrasikan melalui gambar upward arrow berikut :



Gambar 1.1 Road Map Penelitian Model Bahan Ajar Tennis Lapangan berbasis Multimedia Interaktif

Road Map pada penelitian ini dimulai dari tahun 2018, peneliti melakukan penelitian pendahuluan diantaranya adalah dengan melakukan observasi dilapangan, penelusuran penelitian yang relevan, membuat rencana penelitian kemudian membuat draft produk penelitian. Pada tahun 2019 peneliti melakukan uji validitas kepada para ahli/pakar diantaranya ahli pembelajaran, ahli materi tennis lapangan dan ahli media, kemudian peneliti melakukan uji efektifitas produk ditahun yang sama setelah melakukan beberapa uji coba sebelumnya. Pada tahun 2020 peneliti mempublikasikan bagian dari penelitian ini pada conference dan jurnal Wos. Penelitian ini menghasilkan produk yang berupa multimedia interaktif berupa aplikasi android pembelajaran tennis dan buku pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan teknik dasar tennis lapangan.