

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Proses pembelajaran di perguruan tinggi harus mampu merangsang pengembangan aspek-aspek kognitif, psikomotor, afektif dan sosial dengan harmonis, terutama pada matakuliah praktik. Pelaksanaan pembelajaran setidaknya melibatkan tiga komponen utama, yaitu: dosen, mahasiswa, dan bahan. Isi yang dipelajari mahasiswa semuanya telah termuat di dalam bahan. Tugas dosen adalah mentransfer isi atau bahan kepada mahasiswa. Untuk mengetahui apakah mahasiswa telah memahami apa yang telah diajarkan dan yang akan diajarkan, mahasiswa mengerjakan tugas terstruktur yang diberikan oleh dosen. Pembelajaran yang sedemikian rupa masih tergolong pembelajaran konvensional. Salah satu ciri pembelajaran konvensional adalah dosen/pengajar merupakan sumber belajar utama. Proses yang terjadi dalam kelas masih dalam taraf proses pengajaran dan bukan pembelajaran. Pengajaran lebih identik dengan mentransfer pengetahuan dari dosen kepada mahasiswa dengan indikator keberhasilan mahasiswa mampu menyerap dan mengulang apa yang diberikan dosen.

Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, saat ini pembelajaran mulai bergerak dari arah konvensional ke pembelajaran yang lebih modern. Perbedaan mendasar keduanya sebenarnya terletak pada paradigma “pengajaran” ke arah “pembelajaran”. Pada proses pembelajaran, dikenal istilah, pembelajar, pembelajaran, dan sumber belajar. Pembelajaran menekankan pada penciptaan lingkungan eksternal agar menimbulkan pembelajaran belajar sesuai dengan yang direncanakan oleh pembelajar untuk mencapai tujuan tertentu. Jika pengajaran menjadikan dosen sebagai sumber belajar utama, lain halnya dalam pembelajaran yang menyediakan berbagai sumber belajar. Pembelajar dosen bertugas sebagai fasilitator yang mendesain agar proses pembelajar mendukung untuk belajar, salah satu caranya adalah menyediakan berbagai sumber belajar bagi pembelajaran dengan memanfaatkan kemajuan teknologi dan menyajikan desain pembelajaran yang lebih bervariasi sesuai kompetensi yang ingin dicapai.

Pembelajaran merupakan unsur yang penting dalam sistem pendidikan. Pembelajaran merupakan suatu upaya yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menciptakan kondisi sedemikian rupa agar muncul hasrat belajar pada diri pembelajar (Dwiyogo, 2008). Dalam rangka penciptaan kondisi belajar itulah, dibutuhkan adanya

model pembelajaran yang tidak hanya efektif, namun juga efisien dan menarik. Banyak model pembelajaran yang dikembangkan oleh para ahli dibidangnya, masing-masing model memiliki karakteristik yang berbeda dan kegunaan yang berbeda pula. Pada dasarnya semua model pembelajaran yang dikembangkan adalah bertujuan untuk peningkatan hasil belajar. Pengembangan model pembelajaran yang baik disesuaikan dengan kondisi tertentu. Kondisi ini adalah besar kecil atau kompleks tidaknya suatu lembaga pendidikan, ruang lingkup tugas lembaga pendidikan, serta kemampuan pengelola.

Paradigma model pembelajaran gerak di satuan pendidikan lebih menekankan pada pengembangan individu secara menyeluruh, dalam arti pengembangan keterampilan intelektual, keterampilan efektif, termasuk pembangunan moral spiritual, pengembangan keterampilan fisik dan kesegaran jasmani melalui aktifitas jasmani yang terseleksi, terprogram dan atau terarah. Atas dasar hal tersebut, maka model pembelajaran keterampilan gerak pada satuan pendidikan khususnya pendidikan tinggi tidak diarahkan untuk menguasai keterampilan cabang olahraga tertentu pada level sangat baik. Namun, lebih mengutamakan proses perkembangan keterampilan gerak mahasiswa dari waktu ke waktu.

Model pembelajaran dengan karakteristik praktik fisik/ gerak dapat didesain untuk mengintegrasikan semua komponen fisik, motorik, kognitif, sosial dan budaya dengan optimal. Salah satu solusinya adalah dengan mendesain berbagai model pembelajaran yang melibatkan keterampilan gerak tertentu dengan prinsip-prinsip belajar gerak yang tepat dan terbaru.

Model pembelajaran keterampilan gerak tertentu untuk mahasiswa tentu memiliki karakteristiknya tersendiri, sebab dilihat dari sisi modal dasar baik secara kognitif, fisik dan mental, telah mencapai kematangan. Pada usia mahasiswa, mereka memperlihatkan gerakan-gerakan yang kompleks, rumit, dan cepat, yang diperlukan untuk menghasilkan karya yang bermutu bagus atau melakukan gerakan tertentu. Untuk mengembangkan model pembelajaran keterampilan gerak yang tepat model pembelajaran gerak yang akan dikembangkan tidaklah lepas dari konsep gerak itu sendiri atau sering kita sebut dengan motorik. Pengertian motorik adalah semua gerakan yang dilakukan oleh semua tubuh manusia. Perkembangan motorik diartikan sebagai perkembangan dari unsur kematangan dan pengendalian gerak tubuh, dan perkembangan ini erat kaitannya dengan perkembangan pusat motorik di otak dan dapat secara lebih jelas dibedakan antara gerakan kasar dan gerakan halus.

Motorik terbagi menjadi dua yaitu motorik kasar dan motorik halus. Yang dimaksud dengan motorik kasar adalah kemampuan tubuh dalam melakukan kegiatan sebagian besar menggunakan seluruh bagian tubuh dan memerlukan tenaga yang besar karena dilakukan oleh otot-otot besar yang meliputi gerak dasar lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif.

Keterampilan motorik kasar (*gross motor skills*) melibatkan penggunaan gerakan tubuh yang besar. Keterampilan motorik halus (*soft motor skills*) melibatkan penggunaan gerakan tubuh kecil. Kedua keterampilan motorik kasar dan halus terus mengalami penyempurnaan pada masa kecil menengah. Pada saat itu, anak-anak suka berlari, melompat, meloncat, melempar, menangkap, memanjat, dan keseimbangan. Anak-anak sudah mampu bermain bisbol, naik sepeda, bersepatu roda, mengambil pelajaran karate, mengambil kursus balet, dan berpartisipasi dalam senam. Anak usia sekolah dalam pertumbuhan fisik anak-anak pada umumnya menjadi lebih cepat, kuat, dan terkoordinasi. Selama masa kanak-kanak tengah, anak-anak menjadi lebih mahir dalam kegiatan motorik kasar. Sedangkan pada masa remaja akhir atau dewasa awal, mereka sudah mampu melakukan gerak spesialisasi pada cabang olahraga tertentu dengan baik.

Secara umum (Gallahue et al., 2012) membagi perkembangan motorik menjadi 4 fase, yaitu (1) fase gerakan refleksi, (2) fase gerak dasar awal, (3) fase gerak dasar fundamental, dan (4) fase gerakan khusus (spesialis). Mahasiswa yang menempuh perkuliahan di universitas telah sampai pada fase gerak khusus (spesialis), dengan demikian model yang dikembangkan untuk belajar gerak mahasiswa dapat didesain secara spesifik pada kebutuhan keterampilan gerak cabang olahraga tertentu.

Salah satu matakuliah teori dan praktik yang wajib diambil oleh mahasiswa strata 1 program studi pendidikan jasmani adalah matakuliah bulutangkis. Matakuliah teori dan praktik bulutangkis merupakan matakuliah yang diwajibkan untuk diikuti sebab, cabang olahraga ini merupakan salah satu cabang olahraga kebanggaan masyarakat Indonesia yang sangat populer dikalangan masyarakat.

Dalam matakuliah bulutangkis, kompetensi utama yang harus dicapai oleh mahasiswa adalah kompetensi pengetahuan, keterampilan dan afektif. Keterampilan permainan bulutangkis yang harus dikuasai oleh mahasiswa adalah teknik dasar bermain bulutangkis. Teknik dasar dalam bulutangkis diantaranya adalah *footwork*, *grip*, *lob*, *drive*, *service*, dan *smash*. Mahasiswa telah masuk dalam perkembangan motorik fase gerak khusus (spesialis), dimana fase ini sangat tergantung pada fase-fase sebelumnya,

terutama perkembangan kematangan keterampilan gerak dasar fundamental. Selama fase spesialis, gerak menjadi alat yang diterapkan pada berbagai kegiatan gerakan yang kompleks untuk hidup sehari-hari, rekreasi, dan kegiatan olahraga. Ini adalah periode dasar keterampilan stabilitas, lokomotor, dan manipulatif yang semakin halus, digabungkan dan dikembangkan untuk digunakan dalam situasi yang semakin menuntut. Meski telah masuk pada fase spesialisasi, umumnya keterampilan gerak dasar mahasiswa sangatlah beragam, oleh sebab itu model pembelajaran bulutangkis yang efektif adalah yang dikembangkan pada beberapa tingkatan kesulitan gerak, baik jadi jenis maupun intensitasnya.

Proses pembelajaran matakuliah bulutangkis dilakukan di lapangan bulutangkis, sehingga waktu pembelajaran dapat dioptimalkan untuk belajar gerak. Namun demikian, untuk dapat mengoptimalkan domain kognitif dan afektif yang konstruktif, maka dosen harus memiliki strategi yang jitu. Hal tersebut juga akan memberikan efisiensi pembelajaran teknik dasar bulutangkis, sebab sebelum menuju pada praktik yang sebenarnya, mahasiswa telah memiliki pengetahuan awal dan visualisasi gerakan yang akan dipelajari. Dengan demikian akan lebih mudah melakukan gerakan yang dimaksud. Salah satu upaya yang bisa dilakukan adalah dengan mengembangkan model pembelajaran matakuliah bulutangkis yang bervariasi, berjenjang yang juga dilengkapi dengan sumber belajar yang menarik.

Tiga tuntutan pada kapasitas kognitif mahasiswa selama pembelajaran adalah pemrosesan asing (yang tidak terkait dengan tujuan pembelajaran), pemrosesan esensial (yang diperlukan untuk secara mental mewakili materi penting seperti yang disajikan), dan pemrosesan generatif (yang ditujukan untuk memahami bahan). Tiga tujuan instruksional adalah untuk mengurangi pemrosesan yang tidak relevan (untuk situasi kelebihan yang berlebihan), mengelola pemrosesan penting (untuk situasi kelebihan yang penting), dan mendorong pemrosesan generatif (untuk situasi yang kurang digunakan secara generatif). Pesan instruksional sumber belajar berbasis teknologi harus dirancang untuk memandu pemrosesan kognitif yang tepat selama pembelajaran tanpa membebani sistem kognitif pelajar. Jika dalam pembelajaran sebelumnya, pembelajaran bulutangkis di perguruan tinggi lebih menggunakan pendekatan latihan dan buku ajar cetak, maka dalam penelitian ini peneliti mengembangkan model pembelajaran yang lebih variatif berjenjang dan dilengkapi dengan buku pedoman model. Selain bentuk pembelajaran menggunakan bahan tambahan berupa multimedia, rancangan item model pembelajaran juga di desain secara bertahap dan variatif, sehingga setiap mahasiswa dapat

melakukannya dengan lebih baik dan tersedia banyak pilihan. Berikut ini adalah gambaran perbedaan antara produk lama dengan produk model pembelajaran yang dikembangkan.

Tabel 1.1 Tabel Perbandingan Model Lama dengan Model Baru

Model Lama	Model Baru
Aktifitas Pembelajaran	
Berdasarkan Pengalaman dosen yang sudah ada didukung dengan sumber buku cetak (praktis)	Berdasarkan Analisis Karakteristik teknik dasar berdasarkan teori (analitis) dan juga pengalaman yang ada (praktis)
Keterlibatan Mahasiswa	
Pelaksana item model pembelajaran	Pelaksana item model, memberi umpan balik, komunikasi sosial antar mahasiswa dan juga dengan dosen
Sumber Belajar	
Buku cetak dan video latihan teknik dasar bulutangkis yang tidak didesain khusus oleh dosen	Buku cetak dan elektronik item model pembelajaran dan sumber belajar berbasis teknologi yang terdiri dari teks, gambar, animasi dan video yang menarik.
Item aktivitas pembelajaran	
Terbatas, Umum, Rangkaian Gerakan Teknik	Variatif, Spesifik, Rangkaian dan Bagian-Bagian pada langkah pelaksanaan Teknik
Metode	
Drill	Drill, Simulasi, Modifikasi

Beberapa data dan temuan yang disajikan di atas, merupakan suatu peluang bagi dosen untuk mengembangkan pembelajaran bulutangkis dengan mengembangkan konten yang memanfaatkan teori belajar gerak dengan lebih tepat. Rancangan model pembelajaran teori dan praktik bulutangkis dengan cara mengintegrasikan konten model pembelajaran bulutangkis dengan sumber belajar berbasis teknologi dalam rancangan pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan efektifitas, efisiensi dan kemenarikan pembelajaran matakuliah bulutangkis. Dengan demikian maka penelitian ini akan

mengembangkan model pembelajaran matakuliah teori dan praktik bulutangkis untuk mahasiswa.

B. Fokus Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, terdapat beberapa permasalahan terkait pembelajaran, antara lain metode, model, dan juga karakteristik dosen maupun mahasiswa. Pada penelitian ini fokus utama permasalahan tertuju pada pengembangan variasi model belajar Teknik dasar bulutangkis dan penyediaan sumber belajar terbaru sebagai model belajar teknik dasar bulutangkis untuk membantu mahasiswa mempelajari materi teknik dasar bulutangkis sehingga mampu meningkatkan penguasaan keterampilan teknik dasar bulutangkis.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan fokus masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah model belajar keterampilan bulutangkis untuk mahasiswa?
2. Apakah model belajar keterampilan bulutangkis dapat meningkatkan keterampilan teknik dasar bulutangkis untuk mahasiswa?

D. Kegunaan Hasil Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan maka kegunaan hasil penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Model belajar keterampilan bulutangkis untuk mahasiswa yang sesuai dengan konsep-konsep teoritik fase perkembangan keterampilan gerak.
2. Model belajar keterampilan bulutangkis yang disesuaikan dengan karakteristik perkembangan mahasiswa di perguruan tinggi.
3. model belajar keterampilan bulutangkis untuk mahasiswa diharapkan dapat mempermudah dan mempercepat pemahaman dan penguasaan teknik dasar bulutangkis mahasiswa.
4. Model belajar bulutangkis berdasarkan fase perkembangan keterampilan motorik ini diharapkan dapat dijadikan sebagai acuan atau pedoman Dosen dalam mengajar materi keterampilan Bulutangkis pada mahasiswa.

E. State of the Art

Model pembelajaran bulutangkis yang dikembangkan dalam penelitian ini memiliki perbedaan dan nilai tambah dibandingkan dengan penelitian sejenis yang

dilakukan, berikut ini adalah beberapa penelitian sejenis yang pernah dilakukan terkait pembelajaran bulutangkis.

Tabel 1.2 Daftar Penelitian Relevan

Peneliti dan Tahun	Hasil penelitiannya
<p>Xiang, X., & Lee, H. (2021, June). <i>The Exploration Into the Innovation Strategies of Badminton Teaching in Modern Universities</i>. In 1st International Conference on Education: Current Issues and Digital Technologies (ICECIDT 2021) (pp. 140-144). Atlantis Press.</p>	<p>Penelitian ini mengungkap strategi pemebelajaran bulutangkis di universitas dan kemudian mengkategorikan antara strategi konvensional dengan strategi terbaru. Penelitian ini terbatas pada pengamatan strategi yang digunakan dosen dalam pemebelajaran matakuliah bulutangkis. Strategi yang diungkap adalah strategi pembelajaran sesuai gaya mengajar Musca moston dan strategi pemebelajaran Pendidikan jasmani oleh Metzler. Meskipun ditemukan adanya inovasi strategi pembelajaran, namun penelitian ini belum mengungkap dan mengembangkan item model latihan badminton dalam pembelajaran.</p>
<p>Jianjun, W. (2019). <i>Current Situation and Innovative Analysis of Badminton Teaching in Colleges and Universities</i>.</p>	<p>Penelitian ini mengungkap adanya trend peningkatan minat matakuliah bulutangkis. Namun peningkatan trend tersebut juga sekaligus menjadi tantangan bagi pembelajaran yang dilakukan. Penelitian ini adalah penelitian dasar yang dilakukan untuk mengumpulkan data tentang analisis situasi pendidikan bulu tangkis saat ini, menganalisis masalah yang ada, dan akhirnya merumuskan rencana reformasi, sehingga dapat meningkatkan efek bimbingan bulu tangkis di universitas dan mempromosikan reformasi pendidikan tinggi. Penelitian ini menyarankan salah satunya adalah [perlunya variasi model</p>

Peneliti dan Tahun	Hasil penelitiannya
	pembelajaran yang lebih inovatif dan manajemen pengelolaan mahasiswa dalam satu kelas agar lebih tertib.
Zhu, X. (2020). Problems and Countermeasures in Badminton Teaching in Colleges and Universities. <i>Frontiers in Educational Research</i> , 3(9).	Penelitian ini menemukan bahwa pembelajaran matakuliah bulu tangkis memiliki banyak keunggulan, diantaranya dapat meningkatkan kebugaran jasmani mahasiswa secara keseluruhan, dan juga memungkinkan mereka untuk mencapai komunikasi yang bersahabat dalam proses pembelajaran. Namun, ada beberapa kekurangan dalam proses pengajaran, yang mempengaruhi efek keseluruhan dari pengajaran bulu tangkis. Oleh karena itu, perguruan tinggi dan guru pendidikan jasmani yang relevan harus mengambil strategi yang efektif untuk lebih meningkatkan efek pengajaran dan meningkatkan kualitas pengajaran bulu tangkis secara keseluruhan.
Saputra, A. P. (2020).	Mengembangkan multimedia interaktif untuk materi bulutangkis di SMA, lebih fokus kepada produk multimedia namun variasi latihan masih terbatas.
Rizal, M. F. (2014).	Peneliti mengembangkan Model Pembelajaran Bulutangkis Melalui Permainan Linton Bagi Siswa Kelas IV SD Negeri 01 Ringin Kabupaten Rembang Tahun Ajaran 2012/2013. Penelitian ini terbatas pada pembelajaran untuk sekolah dasar dengan modifikasi permainan linton. Model yang dikembangkan lebih ditekankan pada modifikasi peralatan latihan, yaitu

Peneliti dan Tahun	Hasil penelitiannya
	meggunakan raket kayu dan tali rafia. Produk dikemas dalam bentuk media cetak dan alat yang dimodifikasi.
Prasetyowati, R. A. (2020).	Penelitian dilakukan untuk mengembangkan model pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran permainan bulutangkis pada siswa SMA/SMK. Produk penelitian ini berupa media cetak, dan lebih menekankan pada konsep permainan dalam item model yang dikembangkan, sehingga pembelajaran lebih menyenangkan.
Aryanti, S., Victorian, A. R., & Solahuddin, S. (2021).	Penelitian ini bertujuan untuk membuat model pembelajaran berbasis video materi teknik dasar <i>footwork</i> bulutangkis bagi mahasiswa program studi pendidikan jasmani dan kesehatan. Implikasi dalam penelitian ini adalah produk penelitian berupa model pembelajaran berbasis video materi teknik dasar <i>footwork</i> bulutangkis telah dinyatakan valid sehingga dapat digunakan.
Ardyanto, S. (2018).	Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh media audio visual terhadap hasil belajar servis pendek mahasiswa semester 3 PJKR Unwahas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual efektif terhadap peningkatan hasil belajar servis pendek bulutangkis

Penelitian yang relevan di atas terdiri dari dua jenis topik penelitian yang berkaitan dengan pembelajaran matakuliah bulutangkis di universitas. Yang pertama adalah topik pembelajaran matakuliah bulutangkis yang berkaitan dengan strategi

pembelajaran bulutangkis, dan yang ke dua adalah topik yang berkaitan dengan penggunaan sumber belajar pada pembelajaran bulutangkis.

Berdasarkan penelitian yang ada, dapat diketahui bahwa ada trend perlunya peningkatan strategki pembelajaran bulutangkis yang lebih efektif dan juga penggunaan sumber belajar berbasis teknologi dalam pembelajaran yang semakin meningkat, khususnya pada matapelajaran bulutangkis.

Dalam pengembangan pembelajaran bulutangkis, telah berkembang di berbagai tingkat satuan pendidikan, baik di sekolah dasar, sekolah menengah dan universitas. Pengembangan item model pembelajaran di sekolah dasar lebih dititikberatkan pada modifikasi pembelajaran baik dalam pelaksanaan maupun peralatannya, sedangkan item model (variasi latihan) dan sumber belajar pendukung masih belum banyak mendapat perhatian. Pada tingkat sekolah menengah, beberapa model pembelajaran banyak dikembangkan dengan pendekatan yang lebih variatif, baik berupa pendekatan pembelajaran bermain, sampai pada kooperatif dan saintifik, pada tingkat ini juga masih belum banyak dikembangkan sumber belajar yang inovatif. Sedangkan di perguruan tinggi, pengembangan model pembelajaran lebih banyak dilakukan secara spesifik pada teknik tertentu dengan dilengkapi sumber belajar yang cukup variatif, dapat berupa media video maupun audiovisual.

Perkembangan model pembelajaran di perguruan tinggi memang telah dilengkapi dengan media pembelajaran audiovisual. Namun demikian esensi pengembangan item model yang menarik, efektif dan efisien juga perlu diperhatikan, sebab aktivitas tersebut yang justru memiliki peranan paling tinggi dalam membantu mahasiswa menguasai berbagai teknik dalam permainan bulutangkis. Dalam penelitian ini akan dikembangkan item model latihan yang didasarkan pada prinsip-prinsip teoritis dan analitik fase keterampilan gerak dan teknik dasar permainan bulutangkis, yang kemudian dikembangkan dan dimodifikasi format aktifitasnya menjadi lebih menarik namun juga tepat untuk dilakukan oleh mahasiswa, sehingga hal ini lah yang menjadi pembeda antara model yang dikembangkan dalam penelitian ini dengan model yang lainnya.

Pada penelitian sebelumnya jika model pembelajaran dilengkapi dengan media audiovisual, maka pada penelitian ini media yang dikembangkan bersifat kombinasi dari berbagai media yang disebut dengan multimedia. Penggunaan berbagai media ini diharapkan dapat memperkuat stimulus kognitif mahasiswa agar lebih siap dalam melaksanakan praktik pembelajaran saat dikelas.

Dalam pembelajaran praktikum, khususnya teori dan praktik bulutangkis, mahasiswa dituntut untuk tidak hanya memahami suatu gerakan, namun juga melaksanakannya dengan berbagai cara latihan. Untuk memfasilitasi kesiapan kognitif mahasiswa, diperlukan rangsangan yang cukup kuat dan dapat diakses secara berulang di mana saja dan kapan saja agar mendukung ketercapaian penguasaan teknik dasar yang dikehendaki. Untuk memungkinkan hal tersebut terjadi adalah dengan menyediakan sumber belajar yang memuat teks dan gambar yang relevan dengan penjelasan yang fokus dalam mendukung latihan teknik tertentu dalam bentuk yang menarik, yaitu sumber belajar berbasis teknologi. Dengan adanya informasi dalam bentuk teks dan gambar yang relevan dan fokus akan mempermudah mahasiswa memvisualisasi suatu teknik dasar dan melakukannya dengan baik.

Namun demikian, dalam mengembangkan narasi dan mempersiapkan gambar yang relevan dalam memfasilitasi belajar mahasiswa, bukanlah hal yang mudah. Tipe narasi sebagai penjelasan suatu teknik, perlu disusun dengan baik dan tepat. Chi dan rekannya telah menunjukkan melalui sejumlah penelitian bahwa penjelasan sendiri (mahasiswa diminta mendeskripsikan tentang sesuatu) mengarah pada pembelajaran yang lebih dalam, dengan meminta peserta didik untuk membuat kesimpulan menggunakan materi pembelajaran. (Wylie dan Chi, 2014) menjelaskan bagaimana strategi sukses ini telah digunakan dengan materi multimedia. Konsisten dengan penelitian umum tentang penjelasan-sendiri (*self-explanation*), peran petunjuk ditekankan, menyimpulkan bahwa untuk materi multimedia, petunjuk penjelasan sendiri secara terbuka kurang berhasil daripada yang memberikan lebih banyak arahan.

Dengan demikian tipe narasi yang tepat untuk disajikan dalam model yang dikembangkan adalah narasi tertutup yang dilengkapi dengan stimulasi berfikir mandiri. Selain menyajikan deskripsi dengan arahan yang jelas, juga memuat narasi yang menstimulus mahasiswa berfikir sendiri sesuai kreatifitasnya. Oleh sebab itu, dalam model yang dikembangkan tidak hanya memuat penjelasan teoritis, namun juga penjelasan deskriptif dan mengandung unsur stimulus praktik.

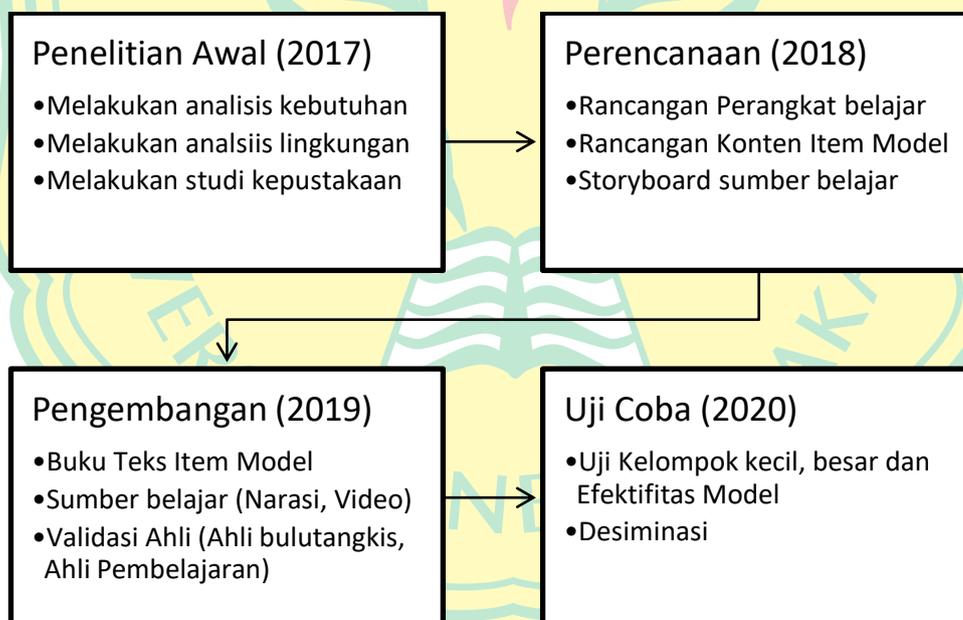
Penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti pernah juga dilakukan di beberapa tempat yang lainnya. Yaitu dengan mengembangkan pembelajaran bulutangkis dengan sumber belajar berbasis teknologi. Namun demikian dalam penelitian dan pengembangan ini, peneliti menyusun item model bukan hanya dalam bentuk kemasan aplikasi multimedia. Aplikasi multimedia hanyalah kemasan akhir dari rangkaian penelitian dan pengembangan. Kualitas konten dalam sumber

belajar berbasis teknologilah yang sebenarnya memiliki perbedaan signifikan dengan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya.

Kekuatan penelitian ini adalah konteks produk berupa perangkat pembelajaran, variasi item model, dan juga kesesuaian narasi, gambar dan video. Penelitian ini penting dilakukan untuk mendukung efektifitas dan efisiensi pembelajaran dengan berbagai kondisi, baik secara tatap muka langsung maupun mandiri. Desain pembelajaran yang dikembangkan dalam bentuk sumber belajar berbasis teknologi, memungkinkan mahasiswa melakukan pembelajaran secara mandiri yang terarah.

F. Roadmap Penelitian

Berikut ini adalah roadmap penelitian dan pengembangan sebagai pedoman pelaksanaan penelitian dan pengembangan ini:



Gambar 1.1 Roadmap Penelitian dan Pengembangan Model Pembelajaran

Bulutangkis Untuk Mahasiswa

Penelitian dan pengembangan diawali dengan melakukan studi pendahuluan yang meliputi analisis kebutuhan kepada mahasiswa dan dosen, selain itu juga melakukan analisis proses pembelajaran teori dan praktik pada saat itu sebelum dikembangkannya sumber belajar berbasis teknologi dan model terbaru. Secara bersamaan peneliti juga melakukan pengkajian pustaka baik berupa artikel maupun buku maupun informasi lainnya dari website dan sumber lain untuk mendapatkan bahan yang sesuai dengan karakteristik model yang dikembangkan. Setelah semua data penelitian pendahuluan

lengkap, kemudian peneliti membuat rancangan pengembangan produk yang terdiri dari rancangan pembelajaran, draft item model dan juga story board sebagai desain awal sumber belajar berbasis teknologi. Setelah rancangan sudah dibuat kemudian melakukan pengumpulan bahan dan merangkainya secara berurutan dari perangkat, buku item, dan juga sumber belajar berbasis teknologi, kemudian dilanjutkan dengan valisdasi ahli. Setelah dinyatakan valid kemudian dilakukan revisi sesuai dengan masukan ahli dan dilakukan uji coba hingga implementasi yang akhirnya mendapatkan informasi riil kebermanfaatan model yang dikembangkan pada pembelajaran yang sebenarnya.



*Mencerdaskan &
Memartabatkan Bangsa*