

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pembelajaran merupakan unsur penting dalam sistem pendidikan. Proses pembelajaran merupakan upaya menata lingkungan belajar mahasiswa agar terjadi proses belajar yang efektif, efisien dan menarik. Seperti yang diungkap oleh Dwiyogo (2008) bahwa pembelajaran adalah upaya menata lingkungan sebagai sumber belajar agar terjadinya proses belajar pada diri pembelajar. Rancangan pembelajaran seringkali dibuat dengan sebaik mungkin untuk mencapai tujuan tertentu dalam kurikulum yang berlaku. Dalam rancangan tersebut dosen memiliki peranan sentral dan strategis untuk memilih, memilah, dan meracik berbagai unsur dan komponen pembelajaran yang tepat. Hasil rancangan tersebut dari awal hingga akhir pembelajaran seringkali disebut dengan model pembelajaran.

Merancang dan mengembangkan suatu model pembelajaran yang efektif, efisien dan menarik, seorang dosen harus memiliki sudut pandang luas, kritis dan inovatif baik secara intradisiplin, interdisiplin, dan multidisiplin. Bukan hanya merancang sistem modelnya, namun juga harus mampu mengembangkan berbagai objek pembelajarannya sehingga pembelajaran yang diharapkan, dapat terlaksana dengan baik.

Suryadi (2020) menyatakan seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaruan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Selain mampu menggunakan alat yang tersedia, Rahayu (2016) menyatakan dosen juga dituntut untuk dapat mengembangkan Kemampuan membuat media pembelajaran yang akan digunakan. Pembelajaran yang berlangsung tentunya tidak terlepas dari komponen umum perencanaan pembelajaran, komponen tersebut salah satunya adalah penggunaan media dan sumber belajar.

Media sebagai salah satu sumber belajar, merupakan komponen penting dalam model pembelajaran yang akan membantu dan menstimulus pembelajar belajar. Menurut Suryadi (2020) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian siswa. Menurut Sadiman (2010) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke

penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kompetensi serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Jihad (2013) mengatakan, dalam rangka memperlancar pencapaian tujuan pelaksanaan pendidikan di sekolah, diperlukan sebuah media perantara yang dapat difungsikan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa, tidak lain adalah media pengajaran.

Selanjutnya menurut Dwiyo (2013) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, dapat membangkitkan semangat, perhatian, dan kemauan siswa sehingga mendorong terjadinya proses pembelajaran pada diri siswa. Penjelasan diatas mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, semangat, dan perhatian untuk mendorong terjadinya proses belajar pada siswa/peserta didik.

Salah satu bentuk sumber belajar yang dirancang dalam pembelajaran untuk menunjang tercapainya tujuan pembelajaran yaitu menggunakan modul. Modul pembelajaran merupakan sumber belajar selain Dosen yang dirancang sistematis oleh ahli bidang studi tertentu atau profesi Dosen menurut kaidah-kaidah perancangan dengan tujuan meningkatkan efektivitas, efisiensi, dan meningkatkan ketertarikan siswa untuk terus belajar.

Menurut Dwiyo (2013) secara praktis penyediaan, dan pemanfaatan modul pembelajaran sebagai sumber belajar dapat diupayakan melalui pengembangan proses pembelajaran yang berpusat pada aktivitas belajar pebelajar (*student learning development*) dan penataan kondisi belajar yang sesuai dengan karakteristik pebelajar. Bahkan, melalui modul pembelajaran siswa dapat melakukan aktivitas belajar secara mandiri karena telah tersedia pula petunjuk teknik penggunaan modul bagi siswa, sehingga aktivitas belajar yang dilakukan siswa lebih terarah pada sasaran.

Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran melahirkan konsep baru dalam pembelajaran yang berbasis IT atau yang lebih dikenal dengan e-learning. Dalam e-learning, banyak media pembelajaran *online* yang bisa dipilih oleh Dosen sebagai media pembelajaran, salah satunya adalah *Website*. Program *Website* adalah sebuah *Learning Management System (LSM)* yang menyediakan beragam fitur yang bisa dimanfaatkan oleh Dosen untuk kegiatan pembelajaran. Dengan menggunakan program ini, Dosen tidak lagi mengalami kesulitan dalam menyebarkan konten pembelajaran dan memberikan tugas atau kuis kepada mahasiswa.

Perkembangan di bidang TIK saat ini, merupakan peluang Dosen untuk meningkatkan dinamika aktivitas pembelajaran dengan menyediakan sumber belajar *online* yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja dalam pembelajaran di perguruan tinggi. Sumber belajar *online* dapat didesain untuk menyajikan modul pembelajaran yang dalam hal ini disebut sebagai modul elektronik.

Sumber belajar *online* memungkinkan proses pembelajaran dapat memperoleh capaian berupa “*complex skills*” yang dibutuhkan di era global sekaligus memungkinkan adanya *student centered learning* (Mills, 2006). Sedangkan menurut Fullick (2004) beberapa potensi yang dapat dikembangkan dari sumber belajar *online* dalam proses pembelajaran, yaitu (1) *drawing on web-based material to be used by students both within and outside lesson time*, (2) *teachers modifying and adapting web-based resources for use with their students*, (3) *teachers using the Internet to support their professional need*.

Hasil penelitian menurut (Juuti et al., 2009) pembelajaran sains berbasis sumber belajar *online* tetap saja harus diikuti dengan model komunikasi *face-to face* secara informal dengan para siswa untuk memperoleh hasil yang lebih optimal. Senada dengan hal tersebut menurut Arani (2004) melaporkan hasil penelitiannya bahwa penggunaan sumber belajar *online* lebih efektif daripada metode tradisional dengan menyampaikan ceramah di depan kelas. Kemudian penelitian Al-Omari (2009) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis sumber belajar *online* dapat mendukung kemampuan siswa dalam mengumpulkan sumber informasi sebagai bahan belajar. Penggunaan sumber belajar *online* dengan demikian tidak hanya menguntungkan karena interaktivitas dan aksesibilitasnya saja, namun juga dapat meningkatkan kemandirian aktif mahasiswa dalam belajar.

Hasil penelitian Balasubramanian et al. (2014) melalui analisis yang mendukung bahwa preferensi siswa menggunakan *Website* terutama terhadap untuk sumber daya, dukungan dan komunikasi seperti forum, diskusi dan juga untuk kegiatan secara *online*. Siswa menggunakan *platform Website* sebagai pembelajaran sosial dan *user-friendly* yang memungkinkan mereka untuk memudahkan belajar pada kelas *online*. Hasil penelitian ini dapat menginspirasi para Dosen untuk penilaian kembali cara mereka melakukan pembelajaran dikelas.

Selanjutnya menurut Dilshad & Latif, (2013) pada penelitian ini menghasilkan bahan ajar pokok bahasan lingkaran melalui yang valid dan praktis, (2) bahan ajar pada pokok bahasan lingkaran melalui *website* memiliki efek potensial terhadap hasil belajar

pada pemecahan masalah dengan nilai persentase minat 79,7% dengan kategori tinggi dan hasil belajar pada soal pemecahan masalah dengan kategori baik.

Oleh karena itu, pembelajaran di perguruan tinggi khususnya fakultas ilmu keolahragaan dengan matakuliah teori dan praktik, juga perlu dirancang dalam bentuk modul elektronik dilengkapai dengan pembelajaran *online* salah berbasis *Website* padda program *google site* untuk memberikan suasa berbeda dalam belajar, sehingga mahasiswa tidak jenuh dalam pembelajaran dikelas. Selain itu, menurut Hosnan (2014) pendidik/guru/dosen sebagai fasilitator dalam mengembangkan kreativitas pembelajaran juga harus memperhatikan prinsip-prinsip belajar. Prinsip tersebut terdiri dari perhatian dan motivasi mahasiswa, keaktifan, keteribatan langsung, pengulangan, tantangan, balikan dan penguatan serta perbedaan individual. Sehingga, untuk mengembangkan pembelajaran yang berupaya meningkatkan perilaku dan kreativitas pembelajaran di abad 21 dibutuhkan perancangan pembelajaran yang inovatif dan kontemporer.

Perancangan pembelajaran juga bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Menurut Dwiyoogo (2008) usaha meningkatkan kualitas pembelajaran dilakukan oleh perancang pembelajaran dengan pijakan asumsi tentang hakekat rancangan pembelajaran yaitu: (1) Perbaiki kualitas pembelajaran diawali dengan rancangan pembelajaran, (2) pembelajaran dirancang dengan menggunakan pendekatan sistem, (3) rancangan pembelajaran didasarkan pada pengetahuan tentang bagaimana seseorang belajar, (4) rancangan pembelajaran diacukan kepada belajar secara perseorangan, (5) hasil pembelajaran mencakup hasil langsung dan hasil pengiring, (6) sasaran akhir rancangan pembelajaran adalah memudahkan belajar, (7) rancangan pembelajaran mencakup semua variabel yang mempengaruhi belajar.

Pandangan para ahli yang telah dipaparkan pada paragraph-paragraf sebelumnya juga didukung oleh studi pendahuluan peneliti yaitu memberikan tes gaya bebas 25 meter pada 30 mahasiswa dengan menggunakan 7 indikator renang gaya bebas yaitu *star*, posisi tubuh, gerakan tungkai, gerakan nafas, koordinasi, dan pemalikan (skala 1-5). Adapun hasil studi pendahuluan atau *small research* adalah sebagai berikut:

**Tabel 1. 1 Skor Hasil Renang Gaya Bebas**

No	Interval skor	Kategori	Jumlah Mahsiswa	Presentasi
1	1-12	Rendah	19	63%
2	13-24	Sedang	8	27%
3	25-25	Tinggi	3	10%

Berdasarkan Tabel 1.1 di atas menunjukkan bahwa dari 30 mahasiswa terdapat 63% mahasiswa (19 orang) yang mendapatkan nilai kategori rendah, 27% mahasiswa (8 orang) yang masuk kategori sedang, dan 10% (3 orang) yang mendapatkan kategori tinggi. Data inilah yang kemudian menjadi dasar peneliti untuk mencari solusi dalam upaya meningkatkan kemampuan renang gaya bebas mahasiswa FIK Universitas Negeri Medan.

Pembelajaran praktik pada matakuliah praktikum (seperti renang) tidak hanya menitikberatkan pembelajaran terhadap Kemampuan atau *skill* semata, Namun, dalam pencapaian Kemampuan gerak terdapat tahapan-tahapan yang harus dilalui, sehingga Kemampuan tersebut bisa memasuki tahap otomatisasi. Menurut Fitts dan Posner (1967) Faturahim & Purwanto (2018) tentang *“The learning phase”* berpendapat bahwa *“Suggested when we learn something new we go through a process moving through specific phases the more we improve. There are three phases: Cognitive phase, Associative phase, Autonomous phase”*. Pada tahapan otomatisasi belum maksimal apabila dari tahapan kognitif belum mendapatkan perhatian dan pembekalan konsep kognitif secara maksimal. Menurut Annarino et al. (1980) *“A good physical education program therefore, is not a special: or isolated area but is planned with relationship to other areas of learning”*. Oleh karena itu, pendidikan jasmani merupakan sebuah gabungan dari aspek-aspek lain yang direncanakan.

Observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di Universitas Negeri Medan (UNIMED), menunjukkan hasil bahwa, matakuliah teori dan praktik Renang Dasar merupakan bagian dari kurikulum program studi pendidikan olahraga yang wajib ditempuh oleh mahasiswa S1 UNIMED. Matakuliah Renang Dasar terdiri dari teori dan praktik gerak dasar renang gaya bebas, renang gaya dada, renang gaya kupu-kupu dan renang gaya punggung. Matakuliah renang satu diberikan selama satu semester dengan bobot 2 sks. Sehingga selama satu semester mahasiswa menjalani program perkuliahan Renang Dasar sebanyak 16 kali pertemuan tatap muka dengan masing-masing pertemuan 2 jam pelajaran (2x45 menit). Dengan kondisi, jumlah pertemuan dan waktu pertemuan demikian, dirasa sangat kurang dalam proses pembelajaran ke empat gaya renang tersebut. Untuk mencapai Kemampuan yang baik dalam menguasai gaya-gaya renang tersebut, diharapkan adanya inovasi pembelajaran yang dapat diberikan agar mahasiswa dapat belajar mandiri, menambah Kemampuan renang di luar jam pelajaran/perkuliahan wajib. Salah satu gaya renang yang diharapkan mampu dikuasai mahasiswa dengan baik adalah renang gaya bebas, sebab renang gaya bebas merupakan

indikator bagi setiap orang yang menyatakan seseorang itu telah mampu berenang dengan baik, apalagi bagi mahasiswa yang notabennya calon guru yang harus memiliki Kemampuan renang gaya bebas dimaksud.

Dosen matakuliah Renang Dasar telah memiliki dokumen kurikulum yang terdiri dari silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Silabus dan RPP yang dikembangkan merupakan Silabus dan RPP yang dirancang untuk pertemuan tatap muka dan penugasan mandiri. Silabus dan RPP belum memuat model pembelajaran berbasis elektronik/ e-learning.

Pembelajaran matakuliah Renang Dasar belum menerapkan metode (pembelajaran melalui tatap muka, *offline*) *online* meskipun sudah menggunakan beberapa sumber belajar video yang bisa diakses secara *online* (youtube), dan belum *by desgn/* dibuat khusus oleh dosen untuk pembelajaran matakuliah Renang Dasar khususnya renang gaya bebas. Dosen sudah menerapkan “*nine events of instructional*” namun ada yang belum dilaksanakan, dalam pembelajaran terutama basis/ pemanfaatan TIK (untuk distribusi konten digital, penugasan, diskusi dan ujian teori belum berbasis TIK).

Sedangkan, untuk pemanfaatan sumber belajar Dosen memanfaatkan referensi dari buku ajar dan buku referensi cetak. Dosen belum membuat sumber belajar berupa modul cetak maupun berbasis elektronik. Pada saat pembelajaran di kelas, Dosen hanya sekilas memberikan penjelasan tentang materi pelajaran, selanjutnya mahasiswa praktik/ berlatih sesuai instruksi dosen, selain itu mahasiswa juga mencari bahan pembelajaran dari internet, merangkum atau membuat kelompok sesuai materi yang ditugaskan dikumpulkan dengan *printout* dan melalui email.

Menurut Dosen matakuliah teori dan praktik Renang Dasar, peran bahan ajar renang gaya bebas penting dibuat untuk mahasiswa. Dosen sudah membuat bahan ajar matakuliah Renang gaya bebas, namun belum pernah dikemas dan dikembangkan dalam bentuk modul berbasis elektronik. Selain itu, pelaksanaan pembelajaran teori dan praktik renang gaya bebas dikelas, dosen masih berpedoman pada sumber belajar cetak yang ada.

Berdasarkan analisis kebutuhan yang diberikan kepada mahasiswa Universitas Negeri Medan pada tanggal 13-14 Juni 2018 sebanyak 90 mahasiswa, diperoleh data sebagai berikut: Dari hasil analisis kebutuhan dapat disimpulkan: mahasiswa yang menyatakan bahwa pembelajaran matakuliah teori dan praktik Renang gaya bebas cukup menarik sebanyak 49,32%, Menurut mahasiswa, pembelajaran secara tatap muka

menarik sebanyak 60%, Pembelajaran matakuliah teori dan praktik Renang gaya bebas dikelas sudah menggunakan internet sebanyak 68,49%, Mahasiswa menggunakan internet pada saat pembelajaran matakuliah teori dan praktik Renang gaya bebas dikelas sebanyak 86,30%, Mahasiswa menyatakan pembelajaran secara *offline* membosankan sebanyak 71,23%, Media pembelajaran dikelas yang digunakan mahasiswa menggunakan laptop sebanyak 34%, buku 60,27%, *mobile* 49,32% .

Selanjutnya, Media yang dimiliki oleh mahasiswa dengan media cetak sebanyak 68,49%, komputer/laptop 50,68%, dan *mobile* 50,65%, Sumber belajar yang dimanfaatkan dalam pembelajaran matakuliah teori dan praktik Renang gaya bebas dikelas sumber belajar cetak sebanyak 71,23%, internet 53%, Pembelajaran matakuliah teori dan praktik Renang gaya bebas dikelas belum pernah menggunakan *e-book* sebanyak 71,23%, Bahan ajar yang belum pernah digunakan berupa modul sebanyak 100%, Mahasiswa menyatakan membutuhkan bahan ajar yang menarik untuk digunakan berupa modul elektronik (*offline dan online*) sebanyak 100%.

Mahasiswa menyatakan kesulitan apabila tidak mendapatkan pegangan berupa modul dari dosen sebanyak 76,71%, mahasiswa menyatakan menyukai pembelajaran matakuliah teori dan praktik Renang gaya bebas di kelas diterapkan secara *online* sebanyak 79,45%, Aplikasi yang belum digunakan pada saat presentasi dikelas menggunakan program *Website* sebanyak 94,52%, Mahasiswa menyatakan ketertarikan apabila pembelajaran matakuliah teori dan praktik Renang gaya bebas dikelas dikembangkan bahan ajar berupa modul elektronik sebanyak 80, 82%, Mahasiswa menyatakan persetujuan apabila pembelajaran matakuliah teori dan praktik Renang gaya bebas dikelas berbasis *online* digunakan sebagai alternatif sumber belajar sebanyak 80,82%.

Berdasarkan pertimbangan dari hasil analisis kebutuhan, maka dalam pembelajaran matakuliah teori dan praktik Renang gaya bebas dikelas selain hanya dengan tatap muka dan *offline*, juga pembelajaran secara *online*. Berdasarkan studi pendahuluan diatas, dapat disimpulkan bahwa permasalahan yang terjadi yaitu karena minimnya bahan ajar yang digunakan sebagai ketersediaan dan keanekaragaman sumber belajar yang digunakan mahasiswa untuk mencapai tujuan pada kompetensi yang diharapkan.

Kurangnya pengajar dalam memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Karena dalam Kemampuan belajar gerak, tahapan yang harus dikuasai oleh pebelajar adalah tahap kognitif, asosiasi hingga otomatisasi.

Alternatif pemecahan dari kondisi tersebut yaitu memberikan bantuan kepada Dosen untuk memfasilitasi mahasiswa yang memiliki karakteristik belajar dengan kecepatan belajar yang berbeda-beda, dan memiliki rasa malu mengutarakan pendapat dalam kelas konvensional melalui modul elektronik. Penerapan penggunaan modul dapat mengkondisikan kegiatan pembelajaran lebih terencana dengan baik, mandiri, tuntas dan hasil (*output*) yang jelas. Selain itu, melalui bahan ajar (modul) Dosen akan lebih mudah dalam melaksanakan pembelajaran dan mahasiswa akan lebih terbantu dan mudah dalam belajar. Bahan ajar dapat dibuat dalam berbagai bentuk sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik materi ajar yang akan disajikan.

Penggunaan modul dapat menstimulasi mahasiswa belajar mandiri, selain itu modul elektronik digunakan dengan harapan pembelajaran tersebut sesuai dengan karakteristik belajar mahasiswa di abad 21. Pembelajaran dengan modul adalah pendekatan pembelajaran mandiri yang berfokuskan penguasaan kompetensi dari bahan kajian yang dipelajari mahasiswa dengan waktu tertentu sesuai dengan potensi dan kondisinya, sistem belajar mandiri adalah cara belajar yang lebih menitikberatkan pada peran otonomi belajar mahasiswa. Modul elektronik digunakan agar mahasiswa menyelesaikan materi ajar setiap modul, karena dari modul mencakup materi yang berbeda. Mahasiswa yang sudah mencapai kompetensi dimodul pertama bisa melanjutkan modul kedua sampai modul terakhir. Sehingga penggunaan modul elektronik mahasiswa dituntut untuk *self individual* yang mengembangkan kompetensi masing-masing mahasiswa secara mandiri. Belajar mandiri yang dimaksudkan adalah suatu proses di mana individu mengambil inisiatif dengan atau tanpa bantuan orang lain untuk mendiagnosa kebutuhan belajarnya sendiri, merumuskan atau menentukan tujuan belajarnya sendiri, mengidentifikasi sumber-sumber belajar, memilih dan melaksanakan strategi belajarnya, dan mengevaluasi hasil belajarnya sendiri.

Penggunaan pembelajaran *online* pada modul elektronik merupakan salah satu inovasi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matakuliah teori dan praktik Renang Dasar di kelas. Langkah tersebut digunakan untuk memberikan upaya terhadap pengalaman belajar di abad 21, dimana pembelajaran di lingkungan ini harus berlangsung dalam konteks untuk mengembangkan interaksi dan komunikasi yang memungkinkan pembelajaran formal dan informal.

Selanjutnya, menurut Nissim *et al.* (2016) menyatakan bahwa lebih dari 80% melaporkan bahwa peningkatan dalam kreativitas, motivasi, kemampuan untuk mendapatkan nilai yang lebih tinggi dan keterlibatan dalam kelas saat belajar didalam

lingkungan belajar yang baru. Mereka memberikan evaluasi secara signifikan lebih tinggi untuk praktek dan solusi terhadap kelas baru vs kelas tradisional yang dirasakan lebih bekerja dan memadia pada Kemampuan diabad ke-21. Oleh karena itu, lingkungan belajar memainkan peran penting dalam mempersiapkan pre-service dari Dosen.

Ada argumen bahwa pembelajaran tradisional adalah cara terbaik untuk mempertahankan proses pembelajaran. Model-model lain selalu dianggap inferior atau kurang efisien. Tidak ada temuan untuk mendukung argumen ini, dan penelitian menunjukkan bahwa model *e-Learning* dengan berbasis *website* setidaknya sama bagusnya dengan pembelajaran tradisional. Temuan penelitian yang dilakukan pada tahun tujuh puluhan dan delapan puluhan terakhir, membandingkan penggunaan komputer sebagai lingkungan belajar, juga menunjukkan sedikit peningkatan dalam pencapaian siswa setelah menggunakan komputer. *e-Learning* juga mencakup banyak komponen yang akrab dari pembelajaran tradisional, seperti: presentasi ide oleh siswa, diskusi kelompok, argumen dan banyak bentuk lain untuk menyampaikan informasi dan mengumpulkan pengetahuan. Isi kurikulum dapat diatur sesuai dengan mata pelajaran secara serial maupun modular.

Berdasarkan pemaparan permasalahan diatas maka peneliti bermaksud menawarkan alternatif guna menghasilkan modul elektronik yang dilengkapi dengan pembelajaran berbasis *online* dengan program *website* yang yang dapat digunakan Dosen dalam meningkatkan kompetensi mahasiswa, sekaligus menjadi alternatif tambahan sebagai media dan sumber belajar bagi mahasiswa pada matakuliah teori dan praktik Renang gaya bebas.

## **B. Fokus Penelitian**

Berdasarkan latar belakang tersebut maka fokus pada penelitian ini adalah ;

1. Membuat rancangan model pembelajaran teori dan praktik renang gaya bebas berbasis *website*.
2. Meneliti efektivitas model pembelajaran teori dan praktik renang gaya bebas berbasis *website*.

## **C. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah;

1. Bagaimana pengembangan model pembelajaran teori dan praktik renang gaya bebas berbasis *website* bagi mahasiswa ?

2. Bagaimana kelayakan pengembangan model pembelajaran teori dan praktik renang gaya bebas berbasis *website* bagi mahasiswa ?
3. Bagaimana efektivitas model pembelajaran teori dan praktik renang gaya bebas berbasis *website* bagi mahasiswa?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Tujuan akhir dari penelitian pengembangan ini adalah;

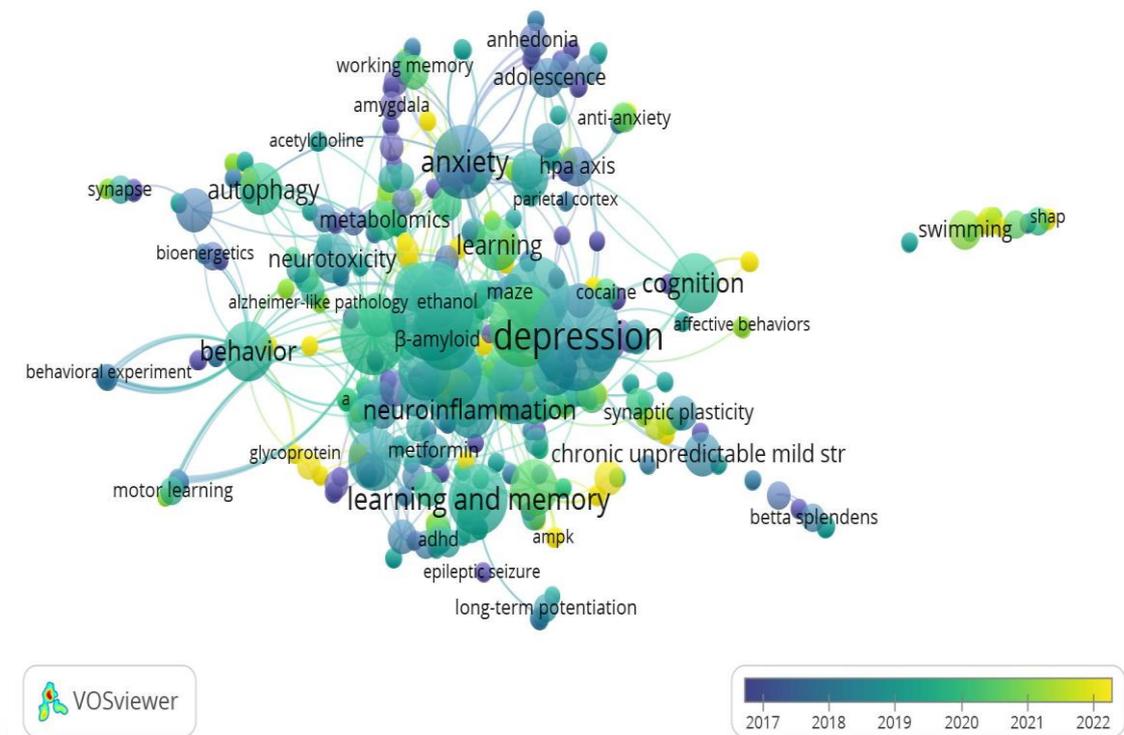
1. Menganalisis proses pengembangan model pembelajaran teori dan praktik renang gaya bebas berbasis *website* bagi mahasiswa ?
2. Menganalisis kelayakan pengembangan model pembelajaran teori dan praktik renang gaya bebas berbasis *website* bagi mahasiswa ?
3. Mengkaji efektivitas model pembelajaran teori dan praktik renang gaya bebas berbasis *website* bagi mahasiswa?

#### **E. State Of The Art**

##### **1. Analisis Bibliometrik**

Peneliti telah memperoleh informasi bibliometrik dari *Scopus*, *Crossreff*, *PubMed* dan *Web of science* sebagai database yang paling umum digunakan untuk analisis bibliometrik. Pemetaan bibliometrik yang digunakan dalam analisis ini menggunakan bantuan perangkat lunak *Publish or Perish* dan *VOSviewer*. Adapun informasi yang didapatkan adalah sebagai berikut.

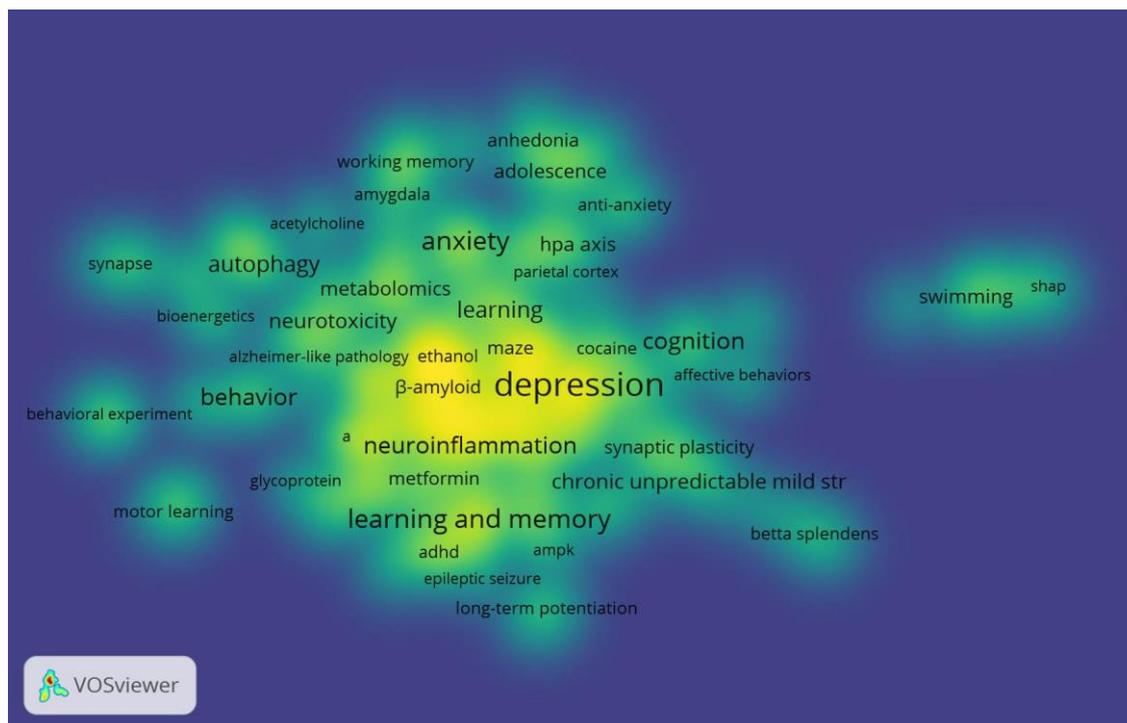
*Mencerdaskan dan  
Memartabatkan Bangsa*



**Gambar 1.1 Visualisasi Keterhubungan Variable**

Berdasarkan gambar 1.1 di atas terlihat bahwa variable Renang, Website, Model Pembelajaran, Renang Gaya Bebas telah dikaji oleh peneliti sebelumnya. Didukung oleh analisis visualisasi kepadatan kata kunci peneliti menggunakan perangkat lunak VOSviewer. Adapun hasilnya sebagai berikut :

*Mencerdaskan dan  
Memartabatkan Bangsa*



**Gambar 1.2 Visualisasi Kepadatan Kata Kunci Kejadian Bersama (*Co-Occurrence*)**

Gambar 1.2 di atas memberikan representasi visual dari kata kunci Renang, Website, Model Pembelajaran, Renang Gaya Bebas. Setiap node dipelot visualisasi kepadatan kata kunci memiliki warna yang bergantung pada kepadatan item node. Dengan kata lain, warna node bergantung pada jumlah objek di lingkungan node. Kata kunci yang lebih sering muncul berada di area kuning. Di sisi lain, kata kunci lebih jarang muncul berada di area hijau (Adiyoso, 2022). Dalam hal ini Renang, Website, Model Pembelajaran, Renang Gaya Bebas berada di area hijau kekuning-kuningan. Hal ini berarti variabel tersebut telah dikaji walaupun belum terlihat secara terintegrasi dengan mahasiswa. Berdasarkan analisis bibliometrik di atas, peneliti akan mengembangkan penelitian yang membahas tentang pengembangan model pembelajaran renang gaya bebas berbasis website. Adapun responden penelitian ini adalah mahasiswa.

## 2. Studi Literatur

Model pembelajaran renang gaya bebas berbasis *website* pada matakuliah renang menghasilkan pembelajaran secara *online* dengan program *Google Site*, hal ini bertujuan untuk memfasilitasi belajar mandiri pebelajar tanpa kehadiran dosen. Senada dengan hal tersebut menurut Smaldino et al. (2011) tujuan keseluruhan dari modul adalah memudahkan belajar tanpa pengawasan yang teratur, seluruh elemen Matakuliah

yang diberikan guru biasanya harus dibentuk menjadi sekumpulan materi cetakan, audiovisual atau yang berbasis komputer (atau kombinasi apapun dari itu).

Selain itu, peran belajar melalui *website* tersebut dapat mengupayakan pebelajar untuk melalui kejadian-kejadian belajar. Seperti yang diungkapkan oleh Gagne *et al.* (1992: 190), menyatakan bahwa kejadian belajar merupakan fase-fase belajar yang terdiri atas: mendapatkan perhatian, menginformasikan peserta didik dari tujuan, merangsang *recall* pembelajaran prasyarat, menyajikan materi stimulus, memberikan bimbingan belajar, memunculkan kinerja, memberikan umpan balik tentang kinerja ketepatan, menilai kinerja, meningkatkan retensi dan alih yang disebut dengan *nine instructional events*. *Website* tersebut, selain menjadi media belajar juga digunakan sebagai sumber belajar untuk merangsang proses pembelajaran dalam membudayakan pebelajar untuk membaca dan belajar mandiri. Berikut adalah penelitian yang telah dilakukan untuk menemukan gab antara penelitian yang akan dilakukan.

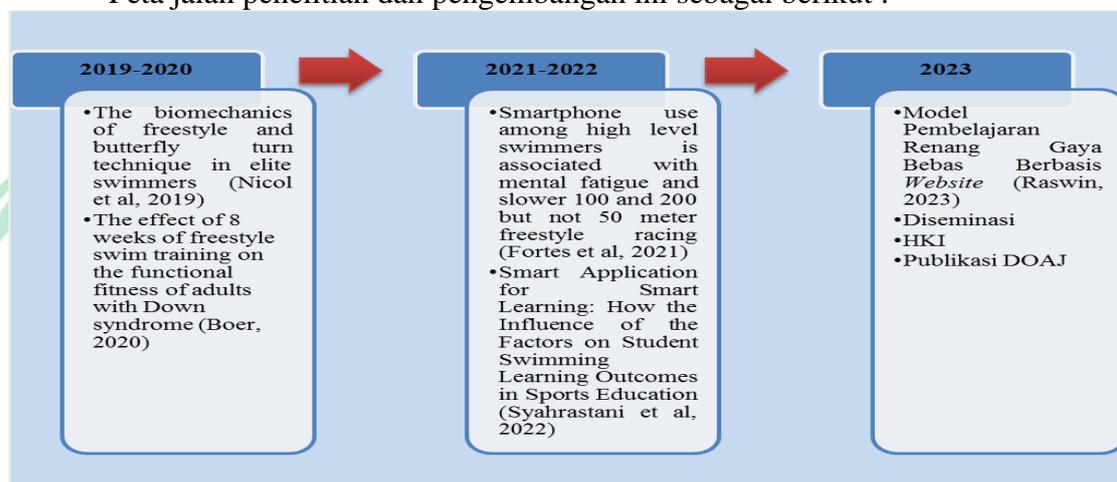
#### F. Kebaruan Penelitian (*Novelty*)

*Novelty* merupakan unsur originalitas yang artinya menemukan apa yang belum di ungkapkan orang lain. *Novelty* ini penting karena tujuan sebuah penelitian memberikan suatu pemecahan dari salah satu masalah yang dihadapi dalam suatu kasus tertentu. *Novelty* penelitian ini adalah;

1. Model pembelajaran renang gaya bebas berbasis *website* memiliki modul elektronik yang mudah diterapkan dan menarik untuk mahasiswa.
2. Model pembelajaran renang gaya bebas pada matakuliah renang dasar bagi mahasiswa dilengkapi buku teks.

#### G. Roadmap Penelitian

Peta jalan penelitian dan pengembangan ini sebagai berikut :



Gambar 1.3 Roadmap Penelitian

## H. Urgensi Penelitian

Pengembangan model pembelajaran teori dan praktik renang gaya bebas berbasis *Website* menggunakan aplikasi *online*, merupakan salah satu cara yang digunakan oleh peneliti untuk mendukung proses pembelajaran teori dan praktik renang gaya bebas bagi mahasiswa di perguruan tinggi. Adapun pentingnya penelitian dan pengembangan mempertimbangkan hal-hal sebagai berikut:

### 1. Bagi Mahasiswa

Produk penelitian pengembangan berupa model pembelajaran berbasis *website* ini dapat dijadikan sebagai media dan sumber belajar yang mudah dipelajari karena dikembangkan dengan kebutuhan dan karakteristik mahasiswa. *Website* ini diharapkan dapat memberikan motivasi belajar yang positif bagi mahasiswa.

### 2. Bagi Dosen

Produk penelitian dan pengembangan ini sebagai alternatif bahan ajar interaktif berupa *website*, serta sebagai pembelajaran inovatif yang dapat memberikan wawasan bagi Dosen dalam melaksanakan pembelajaran yang efektif. Modul ini juga sebagai alternatif sebagai sumber belajar yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan mahasiswa.

### 3. Peneliti

Dengan adanya pengembangan model pembelajaran teori dan praktik Renang Dasar berbasis *Website* diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan pengetahuan tentang materi Teori dan Praktik Renang Dasar dari aspek kognitif yang valid dan inovatif. Selain itu, penelitian ini digunakan sebagai bahan menyusun disertasi untuk mencapai gelar Doktor

### 4. Bagi Instansi

Dengan adanya pengembangan model pembelajaran Teori dan Praktik Renang Dasar berbasis *Website* dapat dijadikan sebagai alternatif dan keragaman media belajar yang digunakan seterusnya.

### 5. Program Pascasarjana UNJ

Penelitian ini dapat menambah bahan kepustakaan Program Studi Pendidikan Olahraga Program Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta.