

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perubahan paradigma pembelajaran dalam era digital dan teknologi informasi saat ini, pendekatan pembelajaran di berbagai bidang telah mengalami perubahan signifikan. Pemanfaatan teknologi digital dalam pendidikan telah membuka peluang baru untuk mengembangkan model pembelajaran yang lebih efektif dan interaktif, termasuk dalam olahraga seperti renang. Tantangan dalam pembelajaran renang gaya bebas pembelajaran renang gaya bebas memerlukan pemahaman yang mendalam tentang teknik pernapasan, gerakan tubuh, dan koordinasi yang tepat. Seringkali, siswa menghadapi kesulitan dalam memahami dan menguasai aspek-aspek tersebut secara mandiri. Pengembangan model pembelajaran berbasis digital dapat membantu mengatasi tantangan ini dengan menyediakan sumber daya yang lebih interaktif dan mendalam. Pemanfaatan teknologi dalam olahraga olahraga modern semakin mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran dan pelatihan. Penggunaan video analisis, simulasi, dan aplikasi pembelajaran dapat memberikan pengalaman yang lebih kaya dan mendalam bagi peserta didik, membantu mereka memahami dan meningkatkan keterampilan renang gaya bebas dukungan untuk pembelajaran mandiri model pembelajaran berbasis digital dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar secara mandiri, mengulang materi sesuai kebutuhan mereka, dan mengukur kemajuan mereka secara objektif. Ini dapat memberikan motivasi tambahan untuk meningkatkan keterampilan renang gaya bebas secara mandiri. Pentingnya pengajaran yang berfokus pada keamanan. Renang adalah kegiatan yang melibatkan air dan memiliki risiko tertentu. Oleh karena itu, penting untuk menekankan pada aspek keamanan dalam pengajaran renang. Model pembelajaran berbasis digital dapat memasukkan modul keamanan khusus, simulasi situasi darurat, dan panduan praktis untuk meningkatkan kesadaran dan respons siswa terhadap situasi berbahaya di kolam renang. Mengukur efektivitas pembelajaran pada penelitian ini juga dapat mengevaluasi sejauh mana penggunaan model

pembelajaran renang gaya bebas berbasis digital dapat meningkatkan pencapaian keterampilan dan pengetahuan siswa, serta membantu instruktur dalam mengukur efektivitas pembelajaran. Ketersediaan Sumber Daya Pembelajaran yang Terbatas:

Beberapa sekolah atau fasilitas pembelajaran renang mungkin memiliki keterbatasan dalam sumber daya, seperti instruktur berkualifikasi, waktu renang yang terbatas, atau fasilitas yang kurang memadai. Dalam konteks ini, model pembelajaran renang berbasis digital dapat menjadi solusi alternatif untuk memberikan akses pembelajaran yang berkualitas kepada siswa di berbagai lingkungan. Adaptasi terhadap pembelajaran jarak jauh dimasa pandemi dan perkembangan tren pembelajaran jarak jauh telah mempercepat kebutuhan akan solusi pembelajaran yang dapat diakses secara daring. Pengembangan model pembelajaran renang gaya bebas berbasis digital dapat memberikan alternatif untuk memastikan kelangsungan pembelajaran di masa-masa sulit seperti saat pembatasan sosial. Peningkatan keterlibatan siswa cenderung lebih terlibat dalam pembelajaran yang interaktif dan menantang. Model pembelajaran renang gaya bebas berbasis digital dapat menyediakan tantangan baru, kompetisi virtual, atau pemantauan kemajuan yang dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dan meningkatkan keterampilan renang mereka. Kesesuaian dengan perkembangan teknologi dan gaya belajar siswa saat ini tumbuh dalam era teknologi, dan gaya belajar mereka dapat lebih responsif terhadap pendekatan digital. Pengembangan model pembelajaran renang yang memanfaatkan teknologi dapat lebih sesuai dengan preferensi dan kebutuhan belajar generasi muda. Kolaborasi antara ahli renang dan ahli teknologi pendidikan melibatkan kolaborasi antara instruktur renang yang berpengalaman dan ahli teknologi pendidikan dapat menghasilkan model pembelajaran yang lebih holistik dan efektif. Integrasi pengalaman lapangan dan pengetahuan teknologi dapat menciptakan solusi pembelajaran renang yang lebih terarah dan berkualitas. Kemungkinan penerapan di berbagai tingkatan pendidikan model pembelajaran renang gaya bebas berbasis digital yang dikembangkan dapat diadaptasi untuk berbagai tingkatan pendidikan, mulai dari tingkat dasar hingga tingkat lanjutan. Hal ini dapat memungkinkan peningkatan keterampilan renang sepanjang tahapan pendidikan.

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 (2002) 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 (2002) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian siswa. Menurut Sadiman (2001) 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 di atas 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 Pendidikan berbasis digital merupakan pembaharuan dalam menyongsong pendidikan 4. yang mengintegrasikan teknologi

cyber. Tujuan dari pendidikan 4. tersebut adalah menyiapkan SDM (Sumber Daya Manusia) yang kreatif dan sesuai dengan tuntutan saat ini dimana dunia sedang menghadapi revolusi industri yang berbasis digital 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 secara digital yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja dalam pembelajaran di perguruan tinggi. Sumber belajar digital 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 digitalisasi 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 *digital* 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 dilengkapi dengan pembelajaran *online* salah berbasis *digital* untuk memberikan suasana 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, keterlibatan 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 Dwiyo (2008) usaha meningkatkan kualitas pembelajaran dilakukan oleh perancang pembelajaran dengan pijakan asumsi tentang hakekat rancangan pembelajaran yaitu: (1) Perbaikan 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-paragraph sebelumnya juga didukung oleh studi pendahuluan peneliti yaitu memberikan tes gaya bebas 25 meter pada 3 mahasiswa dengan menggunakan 7 indikator renang gaya bebas yaitu *star*, posisi tubuh, gerakan tungkai, gerakan nafas, koordinasi, dan pembalikan (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	Presentasi
1	1-12	Rendah	19	63%
2	13-24	Sedang	8	27%
3	25-25	Tinggi	3	1 %

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 1 % (3 orang) yang mendapatkan kategori tinggi. Data inilah yang kemudian menjadi dasar peneliti untuk mencari solusi dalam upaya meningkatkan kemampuan renang gaya bebas mahasiswa Penjaskes FIKIP Universitas Kristen Artha Wacana Kupang.

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 Kristen Artha Wacana Kupang, menunjukkan hasil bahwa, matakuliah teori dan praktik Renang dasar merupakan bagian dari kurikulum program studi pendidikan olahraga yang wajib ditempuh oleh mahasiswa S1 Penjaskes FIKIP Universitas Kristen Artha Wacana Kupang. Matakuliah renang dasar terdiri dari teori dan praktik gerak dasar renang gaya bebas, renang gaya dada, renang gaya kupu-kupu dan renang gaya punggung. Mata kuliah 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 keempat 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 calon guru yang harus memiliki Kemampuan renang gaya bebas dimaksud.

Dosen mata kuliah 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 digital.

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 Penjaskes FIKIP Universitas Kristen Artha Wacana Kupang sebanyak 9 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 6 %, 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

86,3 %, Mahasiswa menyatakan pembelajaran secara *offline* membosankan sebanyak 71,23%, Media pembelajaran dikelas yang digunakan mahasiswa menggunakan laptop sebanyak 34%, buku 6,27%, mobile 49,32%.

Selanjutnya, Media yang dimiliki oleh mahasiswa dengan media cetak sebanyak 68,49%, komputer/laptop 5,68%, dan mobile 5,65%, 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 1 %, Mahasiswa menyatakan membutuhkan bahan ajar yang menarik untuk digunakan berupa modul elektronik (*offline* dan *online*) sebanyak 1 %.

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 8,82%, Mahasiswa menyatakan persetujuan apabila pembelajaran matakuliah teori dan praktik Renang gaya bebas dikelas berbasis *online* digunakan sebagai alternatif sumber belajar sebanyak 8,82%.

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 digital 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 8 % 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 digital 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.

Dengan merinci latar belakang penelitian ini, penelitian akan memiliki dasar yang kokoh untuk menjelaskan relevansi, urgensi, dan potensi kontribusi dari pengembangan model pembelajaran renang gaya bebas berbasis digital. Berdasarkan pemaparan permasalahan diatas maka peneliti bermaksud menawarkan alternatif guna menghasilkan modul elektronik yang dilengkapi dengan pembelajaran berbasis digital 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 *Digital*.
2. Meneliti efektivitas model pembelajaran teori dan praktik renang gaya bebas berbasis *Digital*.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan fokus masalah diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

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

E. Kegunaan Penelitian

Untuk mengembangkan penelitian renang maka diharapkan penelitian ini dapat berguna:

1. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan memberikan peluang terhadap pengembangan model pembelajaran renang pada umumnya dan di gaya bebas pada khususnya.
2. Secara praktik, hasil penelitian ini diharapkan berguna bagi peneliti dalam memperoleh informasi yang akurat dan terpercaya tentang pengembangan model pembelajaran renang gaya bebas selain itu penelitian ini menghasilkan data dari komponen-komponen penelitian yang dapat dipergunakan dalam pembelajaran renang berbasis digitalisasi.

F. State of The Art

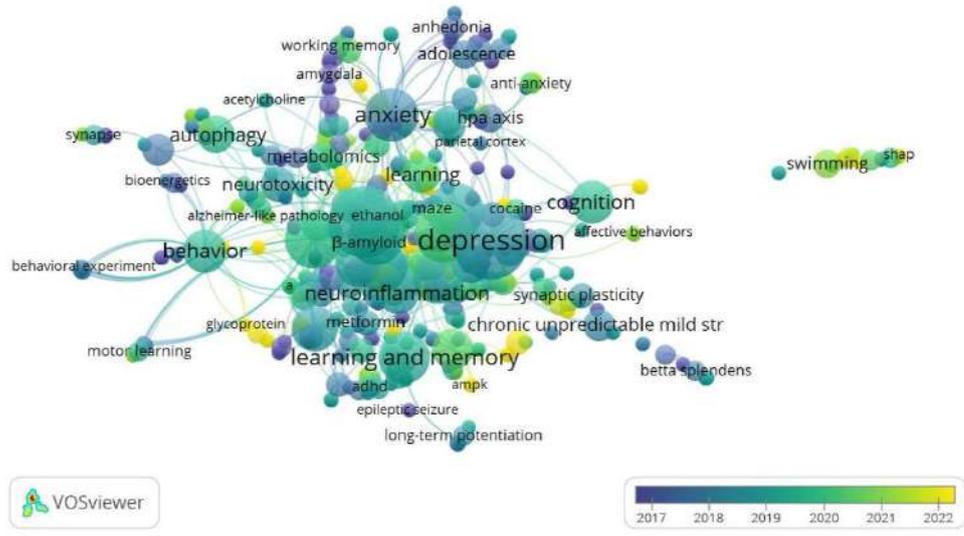
Untuk menemukan kebaruan dalam penelitian perlu dilandasi oleh beberapa temuan penelitian terdahulu. Temuan penelitian tersebut akan menjelaskan dan menggambarkan secara jelas mengapa penelitian tersebut dilakukan serta keterbatasan yang dialami oleh peneliti. Selain itu ada juga beberapa *variabel* yang belum ditemukan sehingga dari temuan tersebut nantinya akan diperoleh sebuah kebaruan dalam penelitian selanjutnya. Adapun beberapa temuan penelitian sebelumnya akan dijabarkan dalam tabel di bawah ini:

Tabel 1. 2 Temuan Penelitian Sebelumnya

No	Penulis, Tahun	Temuan Penelitian
1	(Riefky & Pramesti, 2020)	<i>Sentiment Analysis of Southeast Asian Games (SEA Games) in Philippines 2019 Based on Opinion of Internet User of Social Media Twitter with K-Nearest Neighbor and Support Vector Machine</i>
2	(Happ & Schnitzer, 2022)	<i>Ski touring on groomed slopes: Analyzing opportunities, threats and areas of conflict associated with an emerging outdoor activity</i>
3	(DEWI, 2018)	<i>Event On Indonesia Stock Market and Philippine Stock Market Before and After the Event (Case of Xviii Asian Games and Xxx Sea Games)</i>

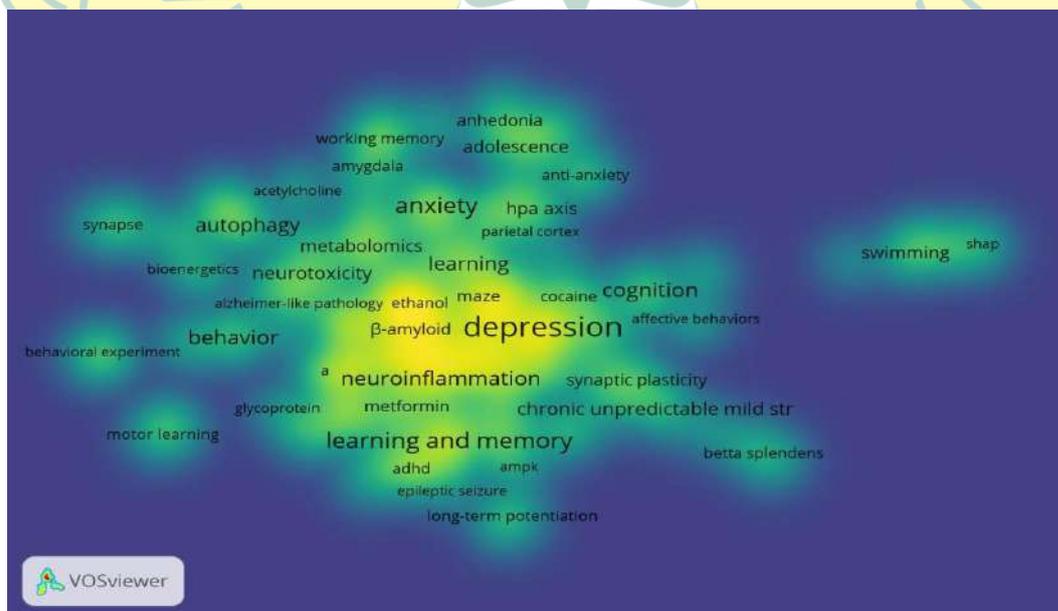
No	Penulis, Tahun	Temuan Penelitian
4	(Putra, 2021)	Bagaimana prestasi Indonesia pada SEA Games, Asian Games, serta Olimpiade? Refleksi peringatan Hari Olahraga Nasional ke-38
5	(Trotier, 2017)	<i>Changing an image through sports events: Palembang's success story</i>
6	(Idris et al., 2019)	<i>Volunteerism in International Sports Event: Volunteers' Level of Knowledge as an Influencing Factor in KL 2017 Sea Games</i>
7	(Singapore, 2016)	<i>Team Singapore's outing at the 26th SEA Games: 42 Gold, 45 Silver And 73 Bronze in tow [Press release]</i>
8	(My, 2018)	<i>Swot Analysis and Proposals to Improve the Development for Training Young Taekwondo Athletes in Vietnam</i>
9	(Seah, 2016)	<i>Effectiveness of sport sponsorship in Southeast Asian (SEA Games) 2015</i>
1	(Revindo et al., 2021)	<i>Factors explaining the expenditure of sports event participants and spectators: evidence from the 2018 Asian Games</i>

Selanjutnya untuk membantu peneliti menemukan novelti dari penelitian ini, peneliti menggunakan bantuan aplikasi *Vos Viewer* (Devos & Menard, 2019). Peneliti telah memperoleh informasi bibliometrik dari *Scopus*, *Web of science*, *Crossref*, *PubMed* dan *Google Scholar* sebagai database yang paling umum digunakan untuk analisis bibliometrik. Adapun informasi yang didapatkan adalah sebagai berikut. Berikut adalah hasil analisis atau metode bibliometrik (*bibliometrics*) penelitian ini:



Gambar 1. 1 Visualisasi Keterhubungan Variabel

Berdasarkan gambar 1.1 di atas terlihat bahwa variabel 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 :

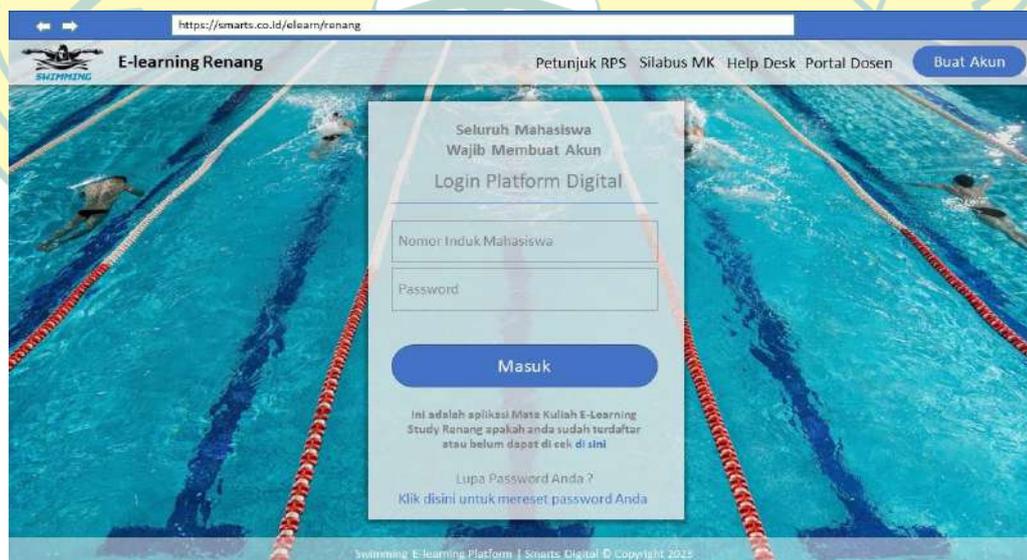


Gambar 1. 2 Visualisasi Kepadatan Kata Kunci Kejadian Bersama (Co-Occurrence)

Gambar 1.2 di atas memberikan representasi visual dari kata kunci Renang, Digital, Model Pembelajaran, Renang Gaya Bebas. Setiap node dipelat 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, Digital, 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 Digital. Adapun responden penelitian ini adalah mahasiswa.

G. 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 sebagai berikut:

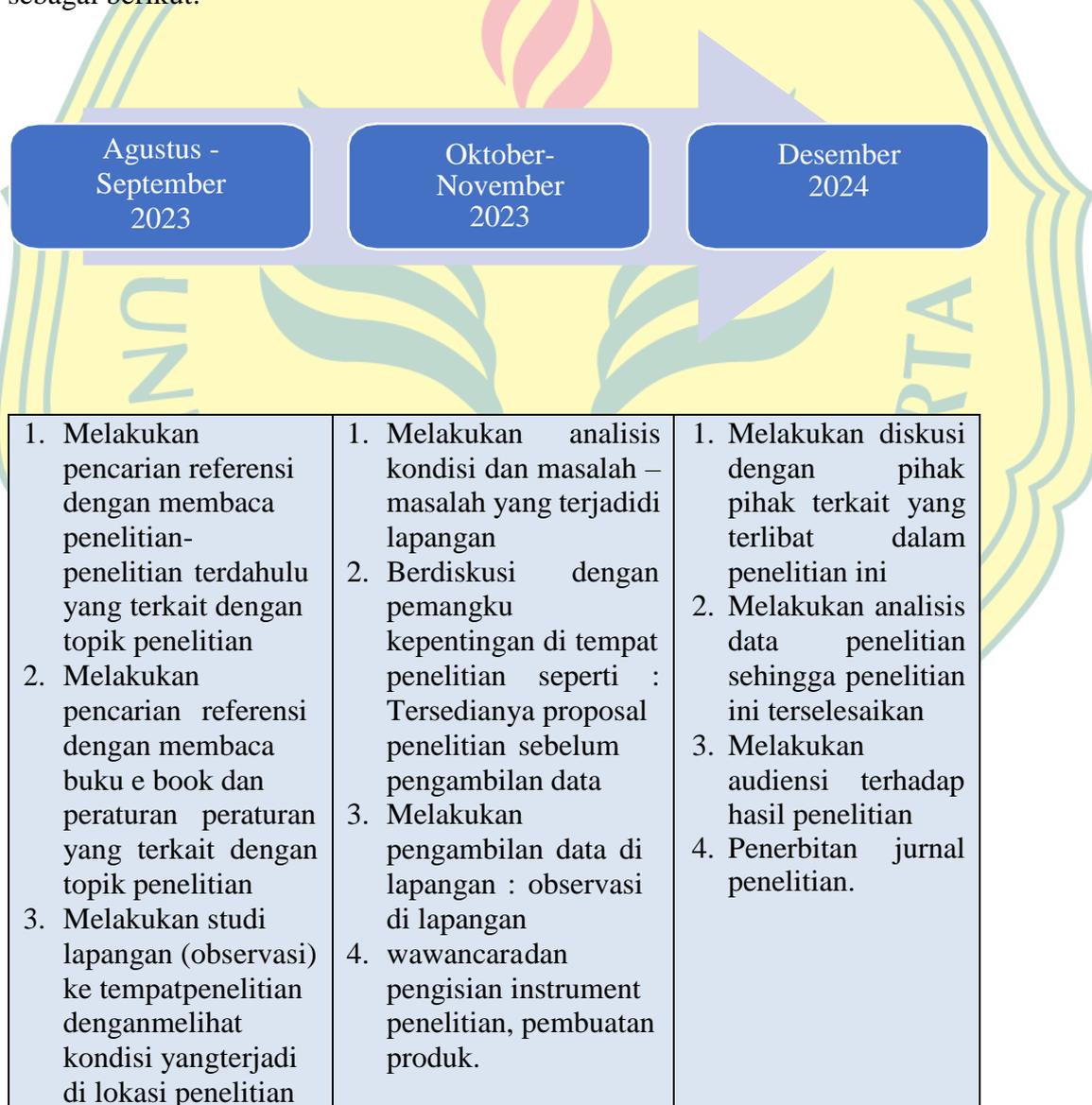


Gambar 1.3 Novelty Penelitian

1. Model pembelajaran renang gaya bebas memiliki modul elektronik berbasis *Digital* yang mudah diterapkan dan menarik untuk mahasiswa.
2. Model pembelajaran renang gaya bebas pada matakuliah renang dasar bagi mahasiswa dilengkapi buku cetak yang telah di HAKI kan.

H. Road Map Penelitian

Dalam upaya untuk memahami masalah penelitian yang akan dikaji dalam penelitian ini, maka penulis menggambarkan peta jalan dalam penelitian ini sebagai berikut:



Gambar 1. 4 Roadmap Penelitian