

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan jasmani merupakan mata pelajaran yang membekali siswa dengan kemampuan untuk memiliki kebugaran jasmani dan keterampilan yang berguna dalam kehidupan sehari-hari, bersamaan dengan itu memperoleh perubahan dalam perilaku gerak, perilaku olah raga dan perilaku sehat (Budiman et al., 2024). Pendidikan jasmani harus mengutamakan hasil pemanfaatan pembelajaran olahraga yang fokus pada peningkatan sikap dan motivasi siswa terhadap aktivitas fisik (Blegur et al., 2023). Pendidikan jasmani sebagai bagian integral dari kurikulum juga dituntut untuk mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif, berkontribusi terhadap pengembangan keterampilan berpikir, pengambilan keputusan, contohnya melalui strategi, taktik, dan bekerja sama (Suhadi et al., 2023). Dalam menghasilkan pendidikan jasmani yang bermutu maka dibutuhkan tenaga pengajar yang juga bermutu.

Hasil penelitian terdahulu merekomendasikan berbagai kebijakan guna meningkatkan mutu pendidikan. Peningkatan mutu pendidikan harus menyentuh pengembangan pendekatan, strategi, dan model pembelajaran alternatif (Davies et al., 2023). Kunci sukses dalam menghasilkan pembelajaran bermutu yakni tenaga pengajar yang selalu berinovasi dan mengembangkan diri (Deng et al., 2020). Peningkatan mutu pendidikan memerlukan kebijakan, lingkungan, kurikulum, instruksional belajar dan tata kelola yang berasal dari sumber terkini (Harvey et al., 2020). Hadirnya konten, teknologi, inovasi yang menarik, dan bervariasi dapat meningkatkan daya tarik pembelajar (Michael et al., 2021). Memanfaatkan ilmu pedagogi baru dan terbaharukan dalam proses pembelajaran mampu menghasilkan sumberdaya manusia yang kompetitif terhadap perkembangan zaman (Andrade et al., 2020). Integrasi metode pembelajaran lama ke baru merubah kualitas pembelajaran (Ezeddine et al., 2023). Pendidikan jasmani moderen, mewajibkan tenaga pendidik untuk merangsang minat belajar, kebiasaan hidup sehat, serta mendorong perkembangan harmonis (Xiong et al., 2020).

Berdasarkan dengan penjabaran definisi pendidikan jasmani dan keharusan dunia pendidikan untuk terus bertransformasi guna menghasilkan pendidikan yang bermutu, maka dapat disimpulkan bahwa tenaga pengajar adalah salah-satu unsur penting yang wajib untuk terus-menerus berkembang dan mengembangkan diri. Berdasarkan Undang-Undang RI Nomor 12 Tahun 2012 Tentang Pendidikan Tinggi, pada Bagian Kesembilan (Proses Pendidikan dan Pembelajaran), Paragraf 1 (Program Studi), Pasal 33; (1) Program pendidikan dilaksanakan melalui Program Studi. (2) Program Studi memiliki kurikulum dan metode pembelajaran sesuai dengan program Pendidikan (Pemerintah Republik Indonesia, 2012). Undang-undang tersebut mengisaratkan bahwa dalam mencetak dan menghasilkan calon tenaga pendidik atau sarjana pendidikan, diselenggarakan oleh Perguruan Tinggi yang didalamnya terdapat Program Studi Pendidikan Jasmani.

Program Studi Pendidikan Jasmani berdasarkan UU No 12 Tahun 2012, wajib diselenggarakan melalui proses pembelajaran yang inovatif sesuai perkembangan zaman, salah-satunya melalui transformasi paradigma *teacher centered learning* (TCL) menjadi *student centered learning* (SCL). SCL merupakan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran (Kerimbayev et al., 2023), memberikan pengalaman belajar yang berbeda, dimana pembelajar harus menyelesaikan permasalahan kontekstual dengan cara yang mereka pahami dan peroleh secara mandiri (Abdigapbarova & Zhiyenbayeva, 2023), merangsang kemandirian dalam menggali solusi dari permasalahan yang diberikan (Capone, 2022), meningkatkan kemampuan kolaborasi yang konstruktif dalam menyelesaikan permasalahan (Islam et al., 2022), merangsang minat belajar (Rintaningrum, 2023), menumbuhkan keterampilan berpikir kritis (Al Shloul et al., 2024), membina keterampilan-keterampilan yang dibutuhkan di Abad 21 (Arrasyid, 2023), meningkatkan kepuasan belajar dan mengurangi beban kognitif (Han, 2022).

Namun dari hasil studi lapangan yang peneliti lakukan pada Program Studi Pendidikan Jasmani Universitas Megarezky, memperlihatkan bahwa paradigma TCL masih sangat mendominasi. Pembelajaran yang dilakukan masih bersifat konvensional, dosen mendominasi proses pembelajaran, disetiap pertemuan hanya menjelaskan materi dan memberikan demonstrasi, memberikan pelatihan gerakan-gerakan dan aktivitas olahraga selama proses perkuliahan, dan diakhir perkuliahan

melakukan evaluasi. Bahkan saat memberikan tugas perkuliahan, tenaga pengajar (dosen) telah menyediakan bahan-bahan ajar khusus untuk menyelesaikan tugas-tugas tersebut, sehingga tidak menghasilkan adanya kemandirian belajar bagi mahasiswa. Hasil studi lapangan juga memperlihatkan bahwa salah satu mata kuliah yang proses belajar mengajarnya masih sangat mengaplikasikan paradigma *teacher centered learning* yakni mata kuliah bolavoli.

Hasil wawancara yang peneliti lakukan kepada tenaga pengajar (dosen) terkait mata kuliah bolavoli, diperoleh informasi bahwa ditemukan tenaga pengajar (dosen) umumnya masih sangat yakin dan percaya bahwa mata kuliah yang berkaitan dengan cabang olahraga seperti bolavoli, hanya dapat diselenggarakan secara efektif ketika dikemas melalui model pembelajaran demonstrasi yang langsung dikomandoi oleh tenaga pengajar (dosen). Tentunya argumentasi dari tenaga pengajar (dosen) tersebut tidaklah dapat disalahkan sepenuhnya, namun pula tidak dapat dibenarkan sepenuhnya. Mengingat hasil wawancara kepada mahasiswa diperoleh informasi bahwa tidak semua mahasiswa berasal dari latar belakang pemain bolavoli, bahkan tidak semua berlatar belakang atlet dan mantan atlet. Sehingga proses pembelajaran mata kuliah bolavoli yang diselenggarakan melalui paradigma TCL menjadi tidak maksimal, karena tingkat pemahaman mahasiswa dalam menerima dan memahami materi yang diberikan sangat berbeda, terdapat mahasiswa yang lambat memahami materi pembelajaran dan ada pula yang cepat.

Kemudian diperparah dengan temuan lapangan yang memperlihatkan bahwa di beberapa Program Studi Pendidikan Jasmani, fasilitas yang ada kurang memadai, seperti lapangan yang minim dan tidak sebanding dengan jumlah mahasiswa yang mengikuti mata kuliah bolavoli, peralatan seperti bola yang tersedia juga tidak sebanding dengan jumlah mahasiswa yang ada. Padahal jika memanfaatkan paradigma SCL maka permasalahan-permasalahan tersebut tentunya tidak menghambat proses pembelajaran bolavoli yang sedang berlangsung. Karena mahasiswa dapat mencari dan mempelajari materi-materi pembelajaran bolavoli secara mandiri dan berusaha memperoleh pengetahuan sesuai kemampuan yang mereka miliki, serta tidak terikat dengan ruang dan waktu. Adapun materi pembelajaran bolavoli yang paling berdampak yakni kemampuan

passing bolavoli, dimana mahasiswa kurang mampu melakukan analisa pembacaan arah bola, sehingga terkadang terjadi kekeliruan. Dalam berbagai pengamatan, seharusnya mahasiswa melakukan passing atas berdasarkan datangnya arah bola, namun karena kurang paham maka mahasiswa memilih passing bawah dan begitupun sebaliknya.

Berdasarkan urgensi permasalahan bahwa pendidikan jasmani yang baik hanya dapat diperoleh melalui kehadiran dosen/guru pendidikan jasmani yang bermutu, keharusan dunia pendidikan untuk terus bertransformasi guna menghasilkan pendidikan yang bermutu melalui pengimplementasian *student centered learning*, amanat UU No 12 tahun 2012, dan hasil-hasil temuan yang peneliti peroleh pada studi lapangan maka solusi yang dapat diajukan untuk menyelesaikan urgensi permasalahan yang ada yakni melalui model pembelajaran berbasis multimedia. Bentuk-bentuk SCL, antara lain; pembelajaran berbasis proyek dan masalah, integrasi teknologi kedalam proses pembelajaran, dan lingkungan yang positif (Noptario et al., 2024). Upaya integrasi teknologi kedalam proses pembelajaran salah-satunya melalui pemanfaatan multimedia dalam proses pembelajaran. Sistem multimedia merupakan sistem yang merangkul berbagai media dan menjadi satu entitas yang koheren, menciptakan pengalaman visual dan auditif yang unik (Setiyanto et al. 2023).

Multimedia adalah gabungan lebih dari satu media dalam suatu komunikasi (Marjuni & Harun 2019). Multimedia merupakan kombinasi dari teks, foto, seni grafis, suara, animasi, dan elemen-elemen video yang dimanipulasi secara digital (Clark & Mayer, 2016). Multimedia juga didefinisikan sebagai bentuk presentasi materi yang menggunakan kata-kata dan gambar (Lawson & Mayer, 2021; Mayer, 2009, 2014). Kata-kata yang dimaksud dalam bentuk teks tertulis maupun yang diucapkan secara langsung, sementara gambar yang dimaksud adalah berbentuk grafik, ilustrasi, peta, animasi, dan video. Dalam hal ini multimedia berarti mengkombinasikan minimal dua jenis media yang ada atau lebih (Hasanah, 2023). Multimedia merupakan bidang yang berkaitan dengan integrasi berbagai jenis media yang dikendalikan menggunakan komputer dan diproses secara digital (Limbong, 2020). Dengan segala macam kebermanfaatan dan keistimewaan yang melekat pada fungsional multimedia, maka tentunya model pembelajaran passing

bolavoli berbasis multimedia diharapkan mampu dan berkesesuaian dengan proses pembelajaran mahasiswa, utamanya pembelajaran bola voli.

Tabel 1. 1 Matriks Perbedaan Model Lama dengan model baru

	Model lama	Model baru
1	Pembelajaran terkesan monoton	Pembelejaran disajikan bervariasi
2	Model pembelajaran belum didasarkan karakteristik biomotor <i>passing</i>	Model pembelajaran sudah didasarkan karakteristik biomotor <i>passing</i>
3	Dosen hanya mempunyai sedikit variasi model pembelajaran passing bolavoli	Dosen mendapatkan banyak contoh variasi model pembelajaran passing bolavoli
4	Dosen tidak mempunyai panduan bentuk model pembelajaran permainan bolavoli	Dosen mempunyai panduan bentuk model pembelajaran passing bolavoli berbasis multimedia
5	Variasi model latihan belum lengkap secara menyeluruh	Variasi latihan lengkap mulai dari gerakan sikap awal, sikap pelaksanaan dan sikap akhir passing bolavoli dan sebagainya.
6	Dosen mempunyai beberapa variasi pembelajaran namun belum diketahui apakah model pembelajaran tersebut efektif	Dosen memiliki variasi pembelajaran passing yang teruji efektif, hal ini karena sudah pernah diuji cobakan.
7	Dosen hanya menggunakan satu atau dua pendekatan konvensional	Dosen memanfaatkan model, pendekatan, media, dan bahan ajar yang berbeda-beda dalam satu kelas pembelajaran passing bolavoli

Berdasarkan keseluruhan penjabaran yang ada pada latar belakang maka penelitian ini berjudul “Pengembangan Model Pembelajaran *Passing* Bolavoli Berbasis Multimedia”.

B. Rumusan Masalah

Berkaitan dengan model yang akan dikembangkan, maka perumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan model pembelajaran passing bolavoli berbasis multimedia untuk mahasiswa penjas?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan model pembelajaran passing bolavoli berbasis multimedia untuk mahasiswa penjas?

3. Apakah pengembangan model pembelajaran passing bolavoli berbasis multimedia efektif untuk meningkatkan hasil belajar *passing* bolavoli mahasiswa penjas?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pengembangan model pembelajaran passing bolavoli berbasis multimedia untuk mahasiswa.
2. Untuk mengetahui kelayakan pengembangan model pembelajaran passing bolavoli berbasis multimedia untuk mahasiswa
3. Untuk mengetahui efektifitas pengembangan model pembelajaran passing bolavoli berbasis multimedia untuk mahasiswa.

D. State of The Art

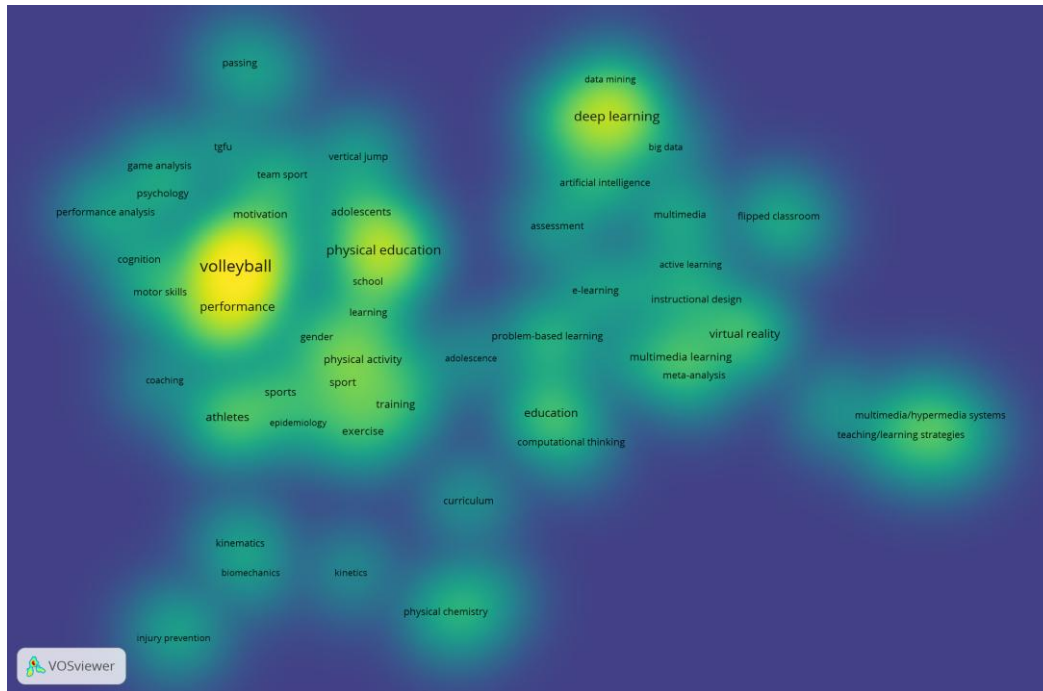
State of the art merupakan langkah awal dalam suatu penelitian untuk menunjukan atau memperlihatkan nilai kebaruan dalam penelitian (*Research Novelty*) yang diperoleh dari celah-celah penelitian terdahulu (*Riset Gap*). Dalam penelitian ini dilakukan dua analisis yang berbeda guna memperoleh *Research Novelty*, pertama adalah analisis bibliometrik yang membandingkan penelitian yang akan dilakukan dengan penelitian-penelitian sebelumnya yang memiliki kesesuaian dan kesamaan topik dan tema. Kedua adalah tinjauan pustaka untuk memastikan pemahaman yang mendalam, padat dan luas tentang topik dan atau tema tersebut.

1. Analisis Bibliometrik

Setelah memperoleh informasi bibliometrik dari *Scopus*, *Crossreff*, *PubMed* dan *Web of science* sebagai database yang paling umum digunakan untuk analisis bibliometrik. Selanjutnya dilakukan pemetaan bibliometrik menggunakan bantuan perangkat lunak *Publish or Perish* dan *VOSviewer*. Adapun informasi yang diperoleh sebagai berikut:

Gambar 1.1 Visualisasi Keterhubungan Variabel Pembelajaran Bolavoli

Berdasarkan gambar 1.1, terlihat dari penelusuran menggunakan *search term; volleyball learning/volleyball in physical education*, menggunakan perangkat lunak *Publish or Perish* lalu kemudian dianalisis dengan dukungan perangkat lunak *VOS viewer*. Diperoleh informasi bahwa variabel pembelajaran bolavoli (tahun 2010-2024) telah banyak dikaji oleh peneliti-peneliti sebelumnya. Terlihat pula bahwa belum banyak penelitian yang coba memanfaatkan model pembelajaran berbasis multimedia pada pembelajaran bolavoli. Analisis bibliometrik kemudian peneliti lanjutkan untuk memahami memaknai visualisasi kepadatan kata kunci. Sebelum memaknai visualisasi kepadatan kata kunci pada Gambar 1.2, hal yang harus dipahami bahwa setiap node kata kunci memiliki warna yang bergantung pada kepadatan item node, warna node bergantung pada jumlah objek di lingkungan node. Adapun berkaitan dengan analisis visualisasi kepadatan kata kunci, hasilnya sebagai berikut:



Gambar 1.2 Visualisasi kepadatan kata kunci kejadian bersama (Co- Occurrence)

Berdasarkan gambar 1.2, tergambar bahwa representasi visual dari kata kunci *volleyball learning/volleyball in physical education* telah banyak diteliti. Dalam hal ini *volleyball learning/volleyball in physical education* berada di area hijau kekuning-kuningan atau dalam hal ini telah banyak atau pernah diteliti. Namun kata kunci *volleyball learning/volleyball in physical education* terlihat jelas belum terintegrasi dengan tema multimedia. Langkah selanjutnya, memaknai tinjauan literatur guna menghasilkan keterkaitan antara tema multimedia, dan *volleyball learning/volleyball in physical education*, untuk kemudian diaplikasikan pada model pembelajaran bolavoli berbasis multimedia, untuk kemudian selanjutnya diajukan sebagai kebaruan (*novelty*) dalam penelitian ini.

2. Tinjauan Literatur

Berkaitan dengan kata kunci multimedia, beberapa penelitian memberikan gambaran, definisi dan rekomendasi sebagai berikut; Dalam upaya meningkatkan hasil belajar bolavoli, tenaga pengajar sebaiknya memanfaatkan berbagai jenis pendekatan dan bahan ajar, dengan kata lain tidak terpaku pada satu atau dua konsep pendekatan belajar semata (Apidogo et al., 2021). Pemanfaatan berbagai jenis pendekatan dan bahan ajar wajib dilakukan dan terbukti efektif meningkatkan hasil

belajar bolavoli dan berbagai pembelajaran cabang olahraga lainnya (bolabasket, bola tangan, dan bolavoli). Landasan utama pemberian jenis-jenis pendekatan atau bahan ajar yang berbeda yakni sesuai dengan perkembangan zaman, pemanfaatan media berbasis digital, karakter, usia sekolah, dan satuan pendidikan (Apidogo et al., 2024). Pemanfaatan model, pendekatan, media, dan bahan ajar yang berbeda-beda dalam satu kelas pembelajaran bolavoli memberikan efek yang lebih baik dibandingkan dengan hanya menggunakan satu atau dua pendekatan konvensional (Akkaya & Mirzeoğlu, 2024). Pembelajaran aktivitas kecabangan olahraga umumnya menggunakan konsep pelatihan olahraga, dan masih jarang tenaga pengajar memanfaatkan konsep belajar pedagogi, untuk itu dapat diajukan mekanisme multimedia yakni menggunakan konsep pelatihan olahraga dan konsep belajar pedagogi pada peserta yang sama (Mendoza et al., 2024). Pemanfaatan beberapa bahan ajar sekaligus terbukti efektif untuk meningkatkan hasil belajar bolavoli utamanya pada pendidikan tinggi, terlihat pula bahwa media yang paling relevan untuk tingkatan mahasiswa yakni media pembelajaran berbasis digital (Kasih et al., 2024).

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat dimaknai bahwa telah terbukti efektif dan sangat direkomendasikan untuk menggunakan model, pendekatan, media, dan bahan ajar yang berbeda-beda pada suatu mata pelajaran atau mata kuliah untuk siswa atau mahasiswa yang sama. Bersamaan dengan itu, hasil-hasil penelitian terdahulu sangat merekomendasikan penggunaan atau pemanfaatan media pembelajaran multimedia berbasis digital utamanya dalam proses belajar mengajar diperguruan tinggi. Berdasarkan dengan hasil analisis bibliometrik dan tinjauan literatur, maka diajukan kebaruan (*novelty*) dalam penelitian ini, antara lain:

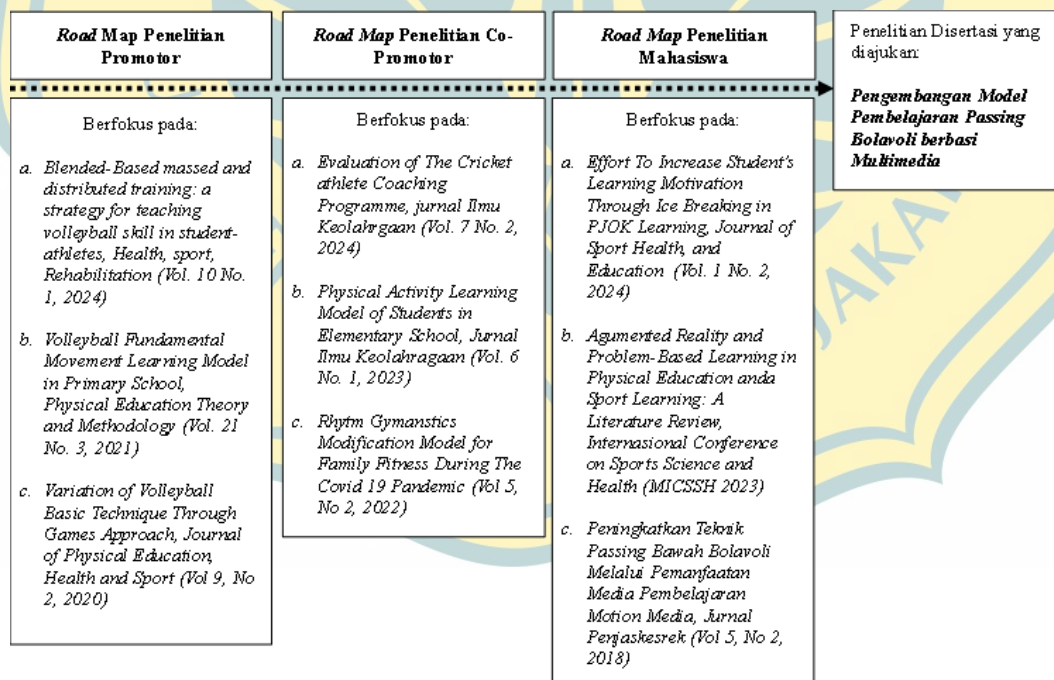
- a. Belum banyak penelitian yang mengembangkan dan menghasilkan model pembelajaran berbasis multimedia pada pembelajaran bolavoli, khususnya pada materi passing bolavoli.
- b. Belum banyak penelitian yang mengajukan peningkatan hasil belajar bolavoli melalui model pembelajaran berbasis multimedia yang dimaksimalkan dan memanfaatkan media yang berbeda-beda pada mata kuliah bolavoli.

- c. Untuk itu penelitian ini mengajukan pemanfaatan *Flipbook* Digital, *E-Learning Volleyball*, dan Website Edukatif Bolavoli. Media-media pembelajaran berbasis digital tersebut nantinya memuat penjabaran, penjelasan, disertai gambar-gambar variasi-variasi model belajar passing atas dan bawah bolavoli. Model pembelajaran passing bawah terdiri dari 15 variasi model pembelajaran, dan untuk passing atas juga terdiri dari 15 variasi model pembelajaran. Serta memuat berbagai penjelasan mendasar dan umum terkait dengan permainan bolavoli.

Keterbaruan lainnya dari segi output (luaran) penelitian; (1) Buku panduan penggunaan model, (2) Hak Kekayaan Intelektual (HKI) Buku panduan penggunaan model, (3) Jurnal Internasional Terindeks Scopus, dan (4) Pemakala Seminar Internasional.

E. Road Map Penelitian (Peta Jalan)

Penelitian ini memiliki *roadmap* yang berkesesuaian dengan *roadmap* penelitian dari peneliti yang terlibat, berikut ini peta jalan penelitian yang telah dibuat.



Gambar 1.3 Peta Jalan Penelitian (Road Map)

Terlihat bahwa Promotor memiliki rekam jejak yang panjang tentang penelitian pembelajaran dan pelatihan bolavoli, Co-Promotor pada pendidikan jasmani, pelatihan olahraga, serta beberapa pelatihan/pembelajaran cabang olahraga. Adapun mahasiswa pada penelitian bertemakan pelatihan/pembelajaran bolavoli dan model-model pembelajaran. Adanya relevansi antara *road map* penelitian para peneliti yang terlibat dalam penelitian tentunya menjadikan landasan awal bahwa temuan-temuan dari penelitian ini memiliki nilai kebaruan dan kebermanfaatan yang tinggi.

