

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam proses pendidikan di sekolah. Pembelajaran PJOK bertujuan untuk mengembangkan kebugaran jasmani, keterampilan gerak, serta membentuk karakter peserta didik. Melalui aktivitas fisik yang dilakukan dalam proses pembelajaran, peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang berkaitan dengan berbagai keterampilan gerak melalui kegiatan olahraga yang terencana. Aktivitas tersebut tidak hanya berfungsi untuk meningkatkan kemampuan fisik, tetapi juga membantu peserta didik memahami pentingnya aktivitas jasmani dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran PJOK yang dilaksanakan secara baik diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik.

Pembelajaran PJOK dalam Kurikulum Merdeka dirancang untuk memberikan pengalaman belajar melalui berbagai aktivitas fisik yang melibatkan peserta didik secara aktif. Pendekatan pembelajaran memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memahami konsep gerak melalui praktik langsung. Peserta didik mempelajari berbagai bentuk aktivitas jasmani yang berkaitan dengan keterampilan gerak dasar serta pemahaman terhadap permainan olahraga. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan secara bertahap dan disesuaikan dengan karakteristik serta kemampuan peserta didik.

Salah satu materi dalam pembelajaran PJOK adalah aktivitas permainan dan

olahraga. Materi ini mencakup permainan bola besar dan permainan bola kecil yang bertujuan untuk mengembangkan keterampilan gerak, kerja sama, serta sikap sportivitas peserta didik. Pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pendidikan terbukti dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Siregar *et al.* (2024) yang menyatakan bahwa multimedia pembelajaran secara signifikan meningkatkan kualitas pemahaman siswa usia dasar melalui kombinasi elemen visual dan verbal yang terstruktur.

Pembelajaran PJOK di tingkat Sekolah Menengah Pertama mencakup materi permainan bola kecil, salah satunya adalah sepak takraw. Sepak takraw merupakan permainan yang dilakukan dengan menggunakan kaki, kepala, dada, dan bagian tubuh lainnya kecuali tangan untuk mengontrol bola melewati net ke area lawan. Permainan ini menuntut koordinasi gerak yang baik serta penguasaan teknik dasar seperti menyepak, mengontrol bola, mengumpan, dan melakukan smes.

Pembelajaran sepak takraw di sekolah masih menghadapi kendala, terutama dalam pemahaman teknik dasar oleh peserta didik. Gerakan dalam permainan sepak takraw memerlukan koordinasi tubuh yang baik serta latihan yang dilakukan secara bertahap. Penyampaian materi yang masih terbatas pada penjelasan lisan dan demonstrasi sederhana menyebabkan sebagian peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami tahapan gerakan secara jelas. Kondisi tersebut berdampak pada kurang optimalnya pemahaman peserta didik terhadap teknik dasar sepak takraw.

Berdasarkan hasil telaah terhadap beberapa penelitian terdahulu, masih terdapat perbedaan fokus, produk yang dikembangkan, maupun subjek penelitian.

Agar terlihat secara jelas posisi penelitian ini dibandingkan penelitian sebelumnya, disajikan matriks perbandingan sebagai berikut.

Tabel 1.1. Matriks Perbandingan Media Konvensional dengan Media Pembelajaran TakrawEdu

Aspek	Media Konvensional (Sebelum Pengembangan)	TakrawEdu – Media Berbasis Aplikasi Android (Penelitian Ini)	Jurnal Pendukung
Format/Bentuk Media	Pembelajaran disampaikan melalui demonstrasi langsung guru, penjelasan lisan, dan gambar cetak pada buku teks. Tidak ada platform digital khusus sepak takraw.	Aplikasi mobile Android bernama TakrawEdu dengan 5 menu terintegrasi: Buku Panduan, Materi (teks dan gambar), Video, Latihan Soal, dan Ujian seluruhnya dalam satu platform.	Nugroho & Sulaiman (2021); Sidan et al. (2023)
Aksesibilitas & Waktu Belajar	Peserta didik hanya dapat mengakses materi saat jam pelajaran di sekolah. Belajar mandiri di luar kelas sangat terbatas karena bergantung pada kehadiran guru.	Dapat diakses kapan saja dan di mana saja melalui <i>smartphone</i> Android. Mendukung belajar mandiri dan belajar ulang di luar jam sekolah (<i>mobile learning</i>).	Rachman et al. (2022); Prianbogo & Rafida (2022)
Visualisasi Gerakan Teknik Dasar	Visualisasi terbatas pada demonstrasi fisik guru di depan kelas. Peserta didik tidak dapat mengulang pengamatan secara mandiri, terutama gerakan teknik yang kompleks.	Tersedia video tutorial teknik dasar sepak takraw (sepak sila, sepak kuira, heading, smash) yang dapat diputar ulang sesuai kebutuhan. Gerakan disajikan secara sistematis dan terstruktur.	Preayani et al. (2022); Pratama & Gunarto (2023)

Interaktivitas Pembelajaran	Interaksi bersifat satu arah: guru menyampaikan, peserta didik menerima. Tidak ada mekanisme latihan mandiri yang terstruktur dengan umpan balik langsung.	Tinggi: tersedia Menu Latihan dan Menu Ujian yang memungkinkan peserta didik berinteraksi dengan konten dan mendapatkan umpan balik langsung atas jawaban mereka.	Djuredje et al. (2022); Sitanggang (2024)
Cakupan Materi Sepak Takraw	Materi terbatas pada teknik dasar yang diperagakan guru. Tidak ada panduan terstruktur dan tidak memuat seluruh elemen gerak yang dipersyaratkan Kurikulum Merdeka Fase D.	Memuat materi lengkap sesuai ATP PJOK Fase D poin 6.1: menyepak/menendang, mengumpan, menyundul, melempar bola, dan smes. Disajikan dalam teks, gambar, dan video.	Kemendikbudristek (2022); Husain (2023)
Motivasi & Keterlibatan Siswa	Pembelajaran cenderung monoton dan kurang menarik bagi generasi digital. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan 82,6% peserta didik sangat membutuhkan media berbasis aplikasi.	Tampilan visual menarik berbasis smartphone yang sudah familiar bagi peserta didik. Media interaktif terbukti meningkatkan motivasi dan keterlibatan dalam pembelajaran PJOK.	Irsyada et al. (2024); Siregar et al. (2024)
Alasan Perlu Dikembangkan	Metode konvensional memiliki keterbatasan dalam visualisasi gerakan, aksesibilitas, dan keterlibatan	Dikembangkan untuk mengatasi keterbatasan media konvensional, menjawab kebutuhan peserta didik akan media aplikasi (82,6%), dan	Sugiyono (2019); Nieveen (1999)

	peserta didik generasi digital dalam pembelajaran sepak takraw.	mendukung pencapaian CP Kurikulum Merdeka Fase D.	
--	---	---	--

Dalam Kurikulum Merdeka, pembelajaran PJOK di Sekolah Menengah Pertama berada pada Fase D yang mencakup kelas VII hingga IX. Berdasarkan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) PJOK Fase D yang diterbitkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek, 2022), materi sepak takraw termasuk dalam kelompok olahraga tradisional pada poin 6.1 dengan alokasi waktu 9-12 Jam Pelajaran (JP). Capaian pembelajaran yang ditargetkan mencakup kemampuan peserta didik untuk mempraktikkan dan menganalisis gerak spesifik: (1) menyepak/menendang, (2) mengumpan, (3) menyundul, (4) melempar bola, dan (5) melakukan smes permainan sepak takraw dengan benar (Kemendikbudristek, 2022). Hal ini menegaskan bahwa pembelajaran sepak takraw di kelas VII tidak hanya menuntut kemampuan praktik fisik, melainkan juga pemahaman konseptual terhadap prosedur teknik dasar secara sistematis. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang mampu menyajikan kelima gerak spesifik tersebut secara visual, terstruktur, dan dapat diakses secara mandiri oleh peserta didik, sebagaimana yang menjadi dasar pengembangan media pembelajaran berbasis Kodular dalam penelitian ini.

Hasil observasi awal yang dilakukan di SMP Negeri 202 Jakarta melalui wawancara dengan guru PJOK menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran belum tersedia media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi. Proses pembelajaran masih didominasi oleh metode konvensional tanpa dukungan media

yang mampu menampilkan gerakan secara visual dan sistematis. Keterbatasan tersebut menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi, khususnya pada teknik dasar sepak takraw.

Penguatan terhadap temuan tersebut dilakukan melalui penyebaran angket analisis kebutuhan kepada 62 peserta didik. Hasil angket menunjukkan persentase sebesar 82,6% yang berada pada kategori sangat dibutuhkan. Data tersebut menunjukkan bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran berbasis Kodular yang dapat membantu memahami materi secara lebih jelas, menarik, dan mudah diakses. Hal ini sejalan dengan temuan Rachman *et al.* (2022) yang membuktikan efektivitas mobile learning dalam meningkatkan hasil belajar pendidikan jasmani. Pemanfaatan media pembelajaran menjadi salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut. Media pembelajaran dapat membantu menyajikan informasi secara lebih jelas melalui kombinasi teks, gambar, dan video sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami materi. Irsyada *et al.* (2024) menunjukkan bahwa multimedia interaktif dalam pembelajaran olahraga dapat meningkatkan pemahaman teknik dan keterlibatan peserta didik secara signifikan. Penggunaan media yang tepat juga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi yang dapat digunakan sebagai sarana pendukung dalam pembelajaran sepak takraw. Salah satu platform yang dapat dimanfaatkan adalah Kodular, yang memungkinkan pembuatan aplikasi

pembelajaran interaktif berbasis Android dengan mengintegrasikan berbagai elemen multimedia. Pengembangan media pembelajaran berbasis Kodular diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami teknik dasar sepak takraw secara lebih efektif.

B. Fokus Penelitian

Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran berbasis Kodular pada materi sepak takraw dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan di Sekolah Menengah Pertama. Fokus penelitian ini terletak pada pengembangan media pembelajaran yang memuat materi sepak takraw dalam bentuk teks, gambar, video, dan latihan soal yang disajikan secara interaktif serta dapat diakses melalui perangkat *smartphone*. Pengembangan media pembelajaran tersebut diarahkan untuk membantu peserta didik dalam memahami teknik dasar sepak takraw secara lebih jelas dan sistematis.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis Kodular pada materi sepak takraw dalam pembelajaran PJOK di Sekolah Menengah Pertama?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis Kodular pada materi sepak takraw dalam pembelajaran PJOK di Sekolah Menengah Pertama?

D. Kegunaan Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kegunaan sebagai solusi alternatif dalam memenuhi kebutuhan pengguna serta mendukung peningkatan

mutu pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan.

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan di bidang Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan, terutama yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran berbasis Kodular pada materi sepak takraw.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran bagi guru dalam menyampaikan materi sepak takraw sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif, menarik, dan mudah dipahami oleh peserta didik.

b. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami teknik dasar sepak takraw melalui media pembelajaran interaktif, sehingga materi dapat dipelajari secara lebih jelas dan mandiri.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu referensi dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis Kodular untuk mendukung peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan pengalaman

dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis Kodular pada pembelajaran sepak takraw.

