

BAB I

PEDAHULUAN

1.1 Latar belakang masalah

Olahraga adalah satu-satunya kegiatan yang mampu menyatukan semua komponen bangsa tanpa memandang suku, ras, maupun agama. Olahraga sepak bola merupakan salah satu cabang olahraga yang paling banyak diminati penduduk dunia, tidak terkecuali di Indonesia. Cabang olahraga ini dimainkan oleh 11 orang pemain dan dilakukan di sebuah lapangan berumput yang sangat luas. Olahraga ini berkembang menjadi sangat populer sejalan dengan semakin berkembangnya dunia olahraga (Fajar. M, 2019). Banyaknya informasi tentang sepak bola yang disajikan oleh media elektronik dan media cetak adalah salah satu indikasi paling nyata dari pernyataan bahwa sepak bola adalah olahraga paling populer, rekaman dan ulusan jalannya pertandingan di lapangan, profil pemain dan pelatih hingga stadion tempat berlangsungnya pertandingan merupakan cerita menarik yang terjilid dalam ribuan media cetak yang tersebar di seluruh negara dan dibaca jutaan orang. Oleh karena itu sepak bola kini merupakan cabang olahraga paling populer dan diminati di dunia.

Proses pendidikan dengan menerapkan kegiatan jasmani dengan maksud guna meningkatkan kemampuan baik pikiran maupun tubuh dikenal dengan Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (Junaedi & Wisnu, 2016). PJOK mempunyai peranan penting dalam kurikulum pendidikan, maka dari itu dalam pelaksanaannya harus didukung dengan banyak aspek yang saling berkesinambungan. Hal itu diterapkan guna mewujudkan terlaksananya

pedoman dan tujuan pembelajaran yang ada di kurikulum. Perwujudannya dapat dicontohkan dengan guru PJOK mampu menerapkan media pembelajaran interaktif mengikuti perkembangan zaman yang ada dan dapat menarik minat siswa serta meningkatkan hasil belajar mereka. Pentingnya kualitas guru PJOK dan sarana prasarana pendukung mempunyai peranan penting dalam perkembangan peserta didik (Raibowo & Nopiyanto, 2020). Pelatihan ini bertujuan untuk agar guru dapat menyusun Instrumen pembelajaran penjas yang tepat dalam memberikan penilaian objektif kepada siswa, Metode pelaksanaan kegiatan dalam bentuk pelatihan, workshop, pendampingan, praktikum dan evaluasi serta follow up. Metode pelaksanaan kegiatan dalam bentuk pelatihan, workshop, pendampingan, praktikum dan evaluasi serta follow up. (Hermansah. B, 2022)

Kualitas guru PJOK dan sarana prasarana pendukung harus ditingkatkan sesuai dengan perkembangan zaman, karena dengan adanya media pembelajaran sangat membantu tugas pendidik dalam mewujudkan tujuan pembelajaran (Hamid & Alberida, 2021). Selain bermaksud guna penyampaian bahan ajar antara pengajar dengan siswa, media pun dimanfaatkan agar memudahkan proses belajar mengajar maka dari itu berjalan dengan efektif dan tepat (Muthoharoh & Sakti, 2021). Maka guru PJOK harus berinovasi dalam melaksanakan pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi digital seperti internet yang memungkinkan pendidik memberikan pelajaran yang lebih menarik guna peserta didik (Lestari, 2018). Contoh pembelajaran berbasis internet, yaitu *e-learning*, *web-learning*, dan pembelajaran *online*.

Pembelajaran berbasis internet yang belakangan ini dapat digunakan guna menunjang keberhasilan pembelajaran yaitu penerapan E-modul. E-modul merupakan suatu alat dalam pembelajaran yang disusun secara terstruktur sesuai dengan kurikulum yang ada, dan dijalankan maupun diaplikasikan memanfaatkan perangkat elektronik seperti laptop, komputer, maupun android (Billah, 2022). Contoh penerapan e-modul pada pembelajaran PJOK materi sepak bola yaitu diberikannya e-modul tentang teknik dasar passing dengan kaki bagian dalam, yang di dalamnya berisi penjelasan, langkah-langkah, maupun tahapan mengenai teknik passing menggunakan kaki bagian dalam disertai gambar yang menarik maupun video animasi supaya peserta didik antusias dan terpacu semangatnya guna mengikuti pembelajaran. E-modul mempunyai bermacam-macam bentuk, salah satunya yaitu *flipbook*.

Flipbook pada dasarnya merupakan kumpulan lembaran kertas dengan ukuran tertentu yang diikat di bagian atas (Saparina, Suratman, & Nursangaji, 2020). Menurut perkembangannya *flipbook* kini diubah menjadi bentuk digital yang berisi gambar, animasi, dan video. *Flipbook* digital sangat mudah digunakan karena mirip dengan buku digital maupun e-book, namun *flipbook* mempunyai kelebihan yaitu halaman dapat dibolak-balik yang disajikan dengan animasi baik dari gambar, video, maupun tulisan yang bisa dikombinasikan saat diterapkan di pembelajaran (Hadiyanti, 2021). Sifat *flipbook* yang responsif membuat media ini sering digunakan, karena dapat diaplikasikan pada macam-macam perangkat digital seperti laptop, smartphone, PC, dan sebagainya (Septianto, Mahsunah, & Murni, 2022). *Flipbook* mempunyai kelebihan dalam menyajikan materi di antaranya penyajian berupa gambar, kata-kata, kalimat, serta animasi yang bisa

ditunjang aneka warna sehingga peserta didik mudah tertarik. Tidak hanya itu, *flipbook* bisa menunjang peserta didik guna meningkatkan penguasaan mengenai sesuatu sifatnya abstrak maupun fenomena yang tidak bisa dipraktikkan di kelas (Rahmawati, Wahyuni, & Yushardi, 2017).

Dengan pembelajaran e-modul berbasis *flipbook* pada teknik dasar sepak bola dapat meningkatkan keterampilan dan lebih aktif dalam pembelajaran. Pengembangan dalam pembelajaran sangat diperlukan untuk menciptakan inovasi dan juga metode yang sesuai bagi siswa. Dalam mengembangkan suatu produk tentu memperhatikan berbagai aspek, sehingga mudah diterapkan untuk kegiatan pembelajaran. Pengembangan tentu juga memerlukan validasi ahli, dan kepraktisan sehingga pengembangan modul interaktif pada materi siklus makhluk hidup juga dilakukan dengan validasi dan kepraktisan.

Berdasarkan hasil observasi salah satu faktor penyebab perkembangan sepak bola di sekolah terutama pada kegiatan ekstrakurikuler, salah satunya yaitu ekstrakurikuler sepak bola di SMA Negeri 2 Lalan akan tetapi pemahaman siswa tentang materi teknik dasar dalam bermain sepak bola masih sangat kurang. Hal ini sesuai dengan pernyataan salah satu guru di kegiatan ekstrakurikuler sepak bola SMA Negeri 2 Lalan, yang mana guru tersebut menjelaskan bahwa pemahaman anak mengenai materi teknik dasar sepak bola masih tergolong rendah siswa hanya memahami praktik di lapangan saja, salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya pemahaman siswa mengenai materi teknik dasar sepak bola yaitu kurangnya media yang disediakan sekolah sebagai sumber belajar siswa. Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa salah satu faktor penunjang sumber belajar siswa yaitu media pembelajaran. dan salah satu upaya

yang dapat dilakukan untuk mengatasi masalah tersebut dengan melakukan pengembangan media.

Perlunya pengembangan pembelajaran bertujuan agar peserta pada kegiatan ekstrakurikuler dapat lebih aktif. Dalam penelitian ini, pengembangan yang dimaksudkan adalah pengembangan pembelajaran dengan memanfaatkan e-modul berbasis *flipbook maker*, e-modul merupakan bagian dari bahan ajar yang dapat digunakan oleh guru dan siswa dalam kegiatan ekstrakurikuler di sekolah (Andriana, 2020, p. 164). Melalui e-modul berbasis *flipbook maker* guru mendapat kesempatan untuk memancing peserta kegiatan ekstrakurikuler agar terlibat aktif dengan materi yang dibahas. E-modul berbasis *flipbook maker* juga dapat membuat proses kegiatan lebih aktif. Dengan pembelajaran aktif, peserta didik mendapat pengalaman langsung sehingga tidak terbatas dengan pengetahuan (Rahayu, 2018, p. 250).

Berdasarkan masalah tersebut, maka perlu dilakukan suatu inovasi baru dengan memanfaatkan teknologi. Salah satunya adalah dengan mengembangkan e-modul dengan memanfaatkan aplikasi *flipbook maker*. Pengembangan inovasi ini diharapkan dapat membantu proses pembelajaran dan pemahaman siswa pada teknik dasar sepak bola. Selain itu, e-modul berbasis *flipbook maker* ini juga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi teknik dasar sepak bola.

Diharapkan *flipbook* berbasis digital dapat menunjang siswa agar berminat saat belajar dan meminimalisir rasa jenuh, karena *flipbook* berbasis digital adalah buku yang interaktif serta atraktif. *Flipbook* bisa diatur dengan struktur digital yang digunakan menjadi pengganti buku konvensional yang berperan menjadi

sumber pengetahuan. Berbagai bahan ajar yang berkenaan proses belajar mengajar di sekolah dapat diatur berupa *flipbook*. Berbasis uraian dan problematika yang tertera, penting guna memfokuskan penelitian berjudul “Penerapan E-modul Berbasis Flipbook Terhadap Hasil Belajar Passing Pada Permainan Sepak Bola Di SMA Negerri 2 Lalan”

Menurut *Bord and Gall* 1998 (Sugiyono, 2019, p. 753) Penelitian dan pengembangan merupakan proses/metode yang digunakan untuk validasi dan mengembangkan produk. Penelitian dan pengembangan berfungsi untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. validasi produk ,berarti produk itu telah ada, dan penelitian hanya menguji evektifitas atau validitas produk tersebut. Mengembangkan produk dalam arti yang luas dapat berupa memperbaiki produk yang telah ada (sehingga menjadi lebih praktis, efektif ,dan efisien) atau menciptakan produk baru (yang sebelumnya belum pernah ada).

Menurut (Widayati & Adhe, 2020, p. 9) berpendapat bawah media adalah alat yang dapat menyampaikan informasi pembelajaran. (S, Sadiman, & Rahardjo, 2014, p. 4) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsanya untuk belajar. Menurut (Sundayana, 2015, p. 4) menyatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media merupakan salah satu alat yang dapat menyampaikan informasi mengenai pembelajaran serta suatu alat yang dapat menstimulus siswa untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan,

dan sikap. Kemudian salah satu media yang dapat digunakan dalam menyajikan materi teknik dasar sepak bola salah satunya yaitu media *e-modul*.

Menurut *Bord and Gall*, (*E-Modul*) adalah bahan belajar yang dirancang secara sistematis berdasarkan kurikulum tertentu dan dikemas dalam bentuk satuan waktu tertentu, yang ditampilkan menggunakan piranti elektronik misalnya komputer atau android.

(Nasution, 2010, p. 205)*e-modul* merupakan sebuah inovasi dalam penyajian modul cetak menjadi modul berbentuk elektronik atau digital yang dapat membantu siswa dalam proses belajar siswa. *e-modul* sebagai sumber belajar mandiri maupun belajar disekolah yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja. Modul dapat dirumuskan sebagai rangkaian kegiatan belajar yang disusun secara mandiri untuk membantu siswa mencapai sejumlah tujuan yang dirumuskan secara khusus dan jelas. Modul ialah bahan belajar yang dirancang secara sistematis berdasarkan kurikulum tertentu dan dikemas dalam bentuk satuan pembelajaran terkecil dan memungkinkan dipelajari secara mandiri dalam satuan waktu tertentu.(Solihudin, 2018, p. 207). Sedangkan menurut(Agustin, *et al*, 2021, p. 472)*e-modul* merupakan sebuah inovasi dalam penyajian modul cetak menjadi modul berbentuk elektronik atau digital yang dapat membantu siswa dalam proses belajar siswa. *e-modul* sebagai sumber belajar mandiri maupun belajar disekolah yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja. Modul dapat dirumuskan sebagai rangkaian kegiatan belajar yang disusun secara mandiri untuk membantu siswa mencapai sejumlah tujuan yang dirumuskan secara khusus dan jelas.

Dari beberapa pendapat tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa *E-modul* adalah seprangkat media pengajaran digital atau non cetak yang disusun secara

sistematis yang digunakan untuk keperluan belajar mandiri. Sehingga menuntut siswa untuk belajar memecahkan masalah dengan caranya sendiri.

Berdasarkan latar belakang diatas peneliti berfikir untuk mengembangkan bahan ajar elektronik yang mudah, menarik, menyenangkan dan tidak membosankan dalam bentuk **Pengembangan *E-modul Berbasis Flipbook Maker Materi Teknik Dasar Sepak Bola Pada Ekstrakurikuler Di SMA Negeri 2 Lalan***

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan diatas, maka dapat diidentifikasi masalah yang timbul sebagai berikut :

- a. Rendahnya pemahaman siswa mengenai materi teknik dasar permainan sepak bola pada kegiatan ekstrakurikuler.
- b. Guru masih menggunakan media konvensional dalam menyajikan materi teknik dasar permainan sepak bola pada kegiatan ekstrakurikuler.
- c. Belum ada nya pengembangan *e-modul berbasis flipbook maker* pada kegiatan ekstrakurikuler sepak bola.

1.3 Pembatasan Masalah

Suatu pembatasan akan mencapai sasaran dan arah yang jelas serta tidak menyimpang dari permasalahan yang akan dibahas , dengan membuat perbatasan masalah yang akan diteliti dalam suatu penelitian. Berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan , maka peneliti membatasi penelitian pada :

- a. Modul yang dikembangkan adalah *e-modul berbasis flipbook maker*.
- b. Materi yang dimuat yaitu teknik dasar permainan sepak bola.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

- a. Bagaimanakah pengembangan *e-modul* berbasis *flipbook maker* materi teknik dasar permainan sepak bola yang valid?
- b. Bagaimanakah pengembangan *e-modul* berbasis *flipbook maker* materi teknik dasar permainan sepak bola yang praktis?

1.4.1 Tujuan Pengembangan

Tujuan pengembangan dalam penelitian ini yaitu, mengembangkan media *e-modul* berbasis *flipbook maker* pada materi teknik dasar dalam permainan sepak bola di SMA Negeri 2 Lalan yang valid dan praktis..

1.4.2 Kegunaan Hasil Penelitian

Penelitian ini yang diharapkan dapat memberikan guna yang luas dalam ilmu pendidikan jasmani pada kegiatan ekstrakurikuler. Adapun guna dalam penelitian ini antaranya :

a. Kegunaan Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan acuan bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran, terutama pada pengembangan media pembelajaran *e-modul* berbasis *flipbook maker*.

b. Kegunaan Praktis

1. Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan mampu membantu meningkatkan pemahaman siswa secara kognitif mengenai materi teknik dasar permainan sepak bola.

2. Bagi Guru

Sebagai bahan acuan dalam menyajikan materi pembelajaran dengan menggunakan media elektronik, sehingga materi yang disajikan lebih praktis dan lebih menarik.

3. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan contoh dalam penggunaan media elektronik, serta dapat meningkatkan kualitas pendidikan.

4. Bagi peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan pendamping dan sumber referensi atau kajian yang relevan dalam penelitian pengembangan selanjutnya