

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Proses belajar mengajar tidak hanya sekedar menyampaikan materi ajar ataupun menerima materi ajar namun perlu adanya konsep yang jelas sehingga materi ajar dapat tersampaikan dan diterima dengan jelas. Dalam pelaksanaan proses belajar mengajar perlu adanya perancangan pengajaran agar proses belajar mengajar berjalan efektif dan efisien sehingga memicu siswa yang aktif dalam belajar. Guru berperan sebagai pengajar, motivator, fasilitator, mediator, evaluator, pembimbing, dan pembantu sehingga dituntut untuk dapat menguasai kelas saat proses belajar mengajar berlangsung.

Berdasarkan pernyataan tersebut diperlukan sumber daya yang baik sehingga dapat terbentuk sumber daya manusia sesuai dengan harapan. Sumber daya manusia yang baik tersebut dapat diperoleh dari adanya mutu pendidikan yang diterapkan dalam pendidikan yang diikuti oleh sumber daya manusia tersebut. Salah satu cara untuk meningkatkan mutu pendidikan dapat dilakukan dengan cara meningkatkan media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Kemajuan teknologi mendorong terjadinya banyak perubahan, salah satunya dalam bidang pendidikan yang melahirkan konsep media *learning*. Media *learning* adalah pembelajaran yang disusun dengan tujuan menggunakan sistem elektronik atau komputer sehingga mampu mendukung proses pembelajaran (Michael, 2013:27). Perkembangan teknologi yang pesat memberikan kemudahan pengguna dalam berinteraksi satu sama lain. Jika pengguna tidak mengikuti perkembangan teknologi yang ada, maka pengguna akan tertinggal dengan pengguna lain yang mengikuti perkembangan teknologi. Kemajuan teknologi memberikan manfaat bagi pengguna namun juga memberikan kerugian bagi pengguna. Hal itu dapat terjadi karena tidak adanya kontrol dalam mengikuti perkembangan teknologi yang ada. Penggunaan media *learning* akan menjadi efektif dan efisien, karena belajar

tidak hanya terpaku pada pertemuan antara guru dengan murid dalam satu waktu. Fungsi adanya media *learning* yaitu dapat membantu guru dalam menjelaskan materi-materi pelajaran yang bersifat abstrak sehingga siswa dapat dengan mudah memahami materi pelajaran serta media *learning* juga dapat berfungsi sebagai bahan ajar siswa secara individu diluar jam pelajaran di sekolah

Dunia pendidikan kini telah dituntut untuk dapat memanfaatkan teknologi-teknologi yang sangat dibutuhkan sesuai perkembangan dunia pendidikan. Teknologi dan pendidikan kini telah memiliki kaitan yang sangat erat seolah-olah teknologi merupakan kebutuhan primer yang tidak dapat dilepaskan dari dunia pendidikan. Teknologi bisa digunakan oleh semua kalangan di dunia pendidikan.

Olahraga adalah merupakan salah satu hal yang penting dalam kehidupan manusia, karena dengan adanya olahraga maka seseorang bisa berfikir bahwa manfaat dalam berolahraga bisa meningkatkan semangat dalam kebutuhan kesehatan sehari-hari, suatu aktivitas gerak juga sangat dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari, tidak hanya untuk prestasi namun juga untuk kesehatan. Olahraga adalah proses sistematis yang berupa segala bentuk kegaitan atau usaha yang dapat mendorong mengembangkan, dan membina potensi-potensi jasmaniah bagi seseorang atau masyarakat melalui dengan permainan, pertandingan, dan prestasi puncak dalam pembentukan karakter setiap individu. Olahraga yang paling banyak digemari bagi kalangan anak muda bahkan orangtuapun seperti olahraga bola voli. Maka dengan demikian perkembangan olahraga bola voli saat ini sangat populer khususnya dalam tingkat pelajar maupun masyarakat.

Permainan bola voli di Indonesia sudah dikenal sejak tahun 1928, di mana masa negeri ini masih berada dalam belunggu penjajahan. Awalnya yang memperkenalkan permainan ini adalah guru-guru Belanda yang mengajar di sekolah-sekolah lanjutan seperti HBS dan AMS sebagai dari pendidikan jasmani maupun rekreatif. (Eriyanti, 2014 )

Ide dasar permainan bola voli itu adalah memasukan bola ke daerah lawan melewati suatu rintangan berupa tali atau net. Kemudian untuk memenangkan permainan dengan cara mematikan bola di daerah lawan. Permainan bola voli artinya memantulkan (memainkan) bola di udara sebelum bola jatuh atau bola menyentuh lantai.

Selain praktek langsung dilapangan dan penjelasan secara lisan didalam kelas penggunaan media juga sangat membantu guru dalam menyampaikan suatu pembelajaran, salah satunya buku elektronik (*e-book*), *E-Book* adalah salah satu teknologi yang memanfaatkan sistem Android atau komputer untuk menayangkan informasi multimedia dalam bentuk ringkas dan dinamis (Nurdin, 2015). *E-Book* memiliki tampilan yang berbeda dari buku yang tercetak dalam bentuk fisik lainnya. *E-Book* dibaca menggunakan bantuan alat elektronik. Sejalan dengan pendapat Saefullah (2017 :1) bahwa “buku digital atau buku elektronik adalah kumpulan susunan teks, gambar, video, dan suara dikemas satu format aplikasi yang dapat dibaca dengan alat elektronik tertentu”. Pada buku digital atau buku elektronik semua kumpulan materi yang telah disatukan dimuat dalam satu format aplikasi yang nantinya buku digital tersebut dapat dibaca menggunakan alat elektronik tertentu seperti *smartphone* maupun komputer.

Hal ini sejalan dengan hasil validasi ahli dari pengembangan *E-Book* oleh Hidayat (2017) yang menyatakan agar *E-book* yang dikembangkan divariasikan dengan animasi dan video yang mendukung materi serta dikaitkan dengan aplikasi dalam kehidupan sehari-hari. Beberapa hasil penelitian juga menyatakan bahwa produk berupa *E-Book* sangat memberi kemudahan kepada siswa untuk membukanya dimana saja dan kapan saja (Alwan, 2018), serta memudahkan peserta didik dalam memahami pembelajaran yang bersifat abstrak menjadi jelas akan materi tersebut (Lestari, 2018).

Hasil wawancara yang dilakukan peneliti pada tanggal 29 Mei 2023 dikelas XI SMA Negeri 1 Ketungau Hulu, dengan bapak Jhon Pratomo, S.Pd beliau mengatakan bahwa di SMA Negeri 1 Ketungau Hulu masih sangat kurang media pendukung pembelajaran. Selama beliau mengajar beliau

menggunakan modul buatannya sendiri dan juga menggunakan power point, namun untuk menampilkan power point dibutuhkan proyektor sedangkan disekolah tidak di sediakan proyektor sehingga guru hanya memanfaatkan buku pegangan untuk mengajar didalam kelas. Kurangnya media pembelajaran dalam proses pembelajaran juga mengakibatkan tidak tercapainya tujuan pembelajaran.

Upaya mengatasi permasalahan yang dikeluhkan siswa dan berdasarkan prasurey yang dilakukan peneliti dan berdasarkan paparan beberapa diatas maka penulis tertarik untuk mengembangkan suatu bahan ajar yang awalnya dalam bentuk cetak menjadi media elektronik sehingga dapat diakses dimanapun dan dapat diakses secara offline maupun online dalam bentuk *e-book* dengan judul “Pengembangan *E-Book* Sebagai Media Pembelajaran Teknik Dasar Permainan Bola Voli Kelas XI SMA Negeri 1 Ketungau Hulu”. Pengembangan *e-book* ini dilakukan untuk menambah referensi yang telah ada dan lebih memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran khususnya materi teknik dasar permainan bola voli.

Penelitian tentang pengembangan *e-book* ini diharapkan dapat membantu siswa untuk lebih memahami materi dan dapat membantu guru dalam proses pembelajaran didalam kelas. Selain itu diharapkan dengan dikembangkannya *e-book* ini siswa dapat lebih aktif dan lebih praktis dalam penggunaannya karena mudah diakses dimanapun dan kapanpun dengan keterbatasan fasilitas yang disediakan sekolah.

Merujuk dari beberapa catatan dan hasil penelitian sebelumnya, dalam penelitian ini akan dikembangkan *E-Book* sebagai media pembelajaran penjaskes dalam materi teknik dasar permainan bola voli yang akan dilengkapi dengan tampilan-tampilan gambar, animasi, video, game dan sebagainya. Dengan demikian diharapkan *E-book* yang dikembangkan mampu menumbuhkan motivasi dan aktivitas belajar siswa, yang pada akhirnya diharapkan dapat berpengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa seperti kekurangan media pembelajaran, keterbatasan guru, dan ketidak efektifannya proses belajar mengajar.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas maka masalah umum dalam penelitian ini adalah “pengembangan *E-book* sebagai media pembelajaran teknik dasar permainan bola voli kelas XI SMA Negeri 1 Ketungau Hulu?”.

Adapun sub-sub masalah dari masalah umum diatas adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana tingkat kevalidan *E-book* sebagai media dalam pembelajaran penjaskes pada teknik dasar permainan bola voli kelas XI SMA Negeri 1 Ketungau Hulu.
2. Bagaimana tingkat kepraktisan *E-book* sebagai media untuk menjelaskan materi teknik dasar permainan bola voli kelas XI SMA Negeri 1 Ketungau Hulu.
3. Bagaimana tingkat keefektifan *E-book* sebagai media dalam pembelajaran penjaskes pada materi teknik dasar permainan bola voli kelas XI SMA Negeri 1 Ketungau Hulu.

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini secara umum adalah untuk menghasilkan pengembangan media *E-Book* menggunakan sebagai media dalam pembelajaran penjaskes pada ternik dasar permainan bola voli kelas XI SMA Negeri 1 Ketungau Hulu. Adapun tujuan ini secara khusus antara lain untuk mengetahui :

1. Kevalidan *E-book* sebagai media dalam pembelajaran pada teknik dasar permainan bola voli kelas XI SMA Negeri 1 Ketungau Hulu, yang dapat digunakan oleh pendidik PJOK untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PJOK.
2. Kepraktisan penggunaan *E-book* sebagai media untuk menjelaskan materi teknik dasar permainan bola voli kelas XI SMA Negeri 1 Ketungau Hulu.
3. Keefektifan *E-book* sebagai media dalam pembelajaran PJOK pada materi teknik dasar permainan bola voli kelas XI SMA Negeri 1 Ketungau Hulu.

## **D. Manfaat Penelitian**

### 1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat memberi sumbangan pemikiran dalam memperluas wawasan pembaca mengenai penelitian terutama tentang penggunaan *E-book* sebagai media pembelajaran, *E-book* sebagai media pembelajaran olahraga, terutama pada pembelajaran teknik dasar permainan bola voli.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi Guru

Penelitian ini, memberikan pengetahuan mengenai *E-book* sebagai media alternatif bahan ajar dan media belajar dalam pembelajaran penjasokes pada materi teknik dasar permainan bola voli, dan dapat membantu atau mempermudah guru dalam menjelaskan teknik dasar permainan bola voli.

#### b. Bagi Siswa

Penelitian ini, diharapkan dapat digunakan sebagai acuan untuk mengembangkan dan mengoptimalkan pembelajaran dengan media pembelajaran *E-book* pada mata pelajaran penjasokes untuk mempermudah pemahaman ataupun teknik-teknik dasar pada saat praktek dilapangan sehingga dapat bersaing ditingkat Nasional maupun Internasional

#### c. Bagi Peneliti

Sebagai bahan bagi peneliti untuk menyelesaikan tugas akhir, yaitu penyelesaian skripsi dan dapat menambah pengetahuan dalam mengembangkan media pembelajaran menggunakan *E-book* sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran penjasokes pada materi teknik dasar permainan bola voli.

## E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini berupa *E-book* Sebagai media dalam pembelajaran teknik dasar permainan bola voli kelas XI SMA Negeri 1 Ketungau Hulu. Adapun spesifikasinya adalah sebagai berikut:

1. *E-Book* (buku elektronik) berbentuk buku yang memuat materi pembelajaran serta langkah-langkah penggunaan *e-book*.
2. *E-Book* memuat penjelasan rinci tentang permainan bola voli.
3. *E-Book* dibuat menggunakan *Software canva* lalu dicetak sehingga menyerupai buku.
4. Secara garis besar modul (buku elektronik) ini terdiri dari:
  - a. Tampilan awal terdapat sampul modul, peta konsep, identitas modul, kompetensi dasar, deskripsi materi, dan petunjuk penggunaan modul.
  - b. Tampilan inti terdapat kegiatan pembelajaran, gambar dan tugas siswa.
5. *E-book* dibuka/dibuka menggunakan Radium ( google chrome) atau menggunakan pdf, dan Word jika menggunakan HP Android)

## F. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kekeliruan penafsiran istilah yang terdapat pada penelitian ini, maka perlu dijelaskan sebagai berikut:

1. Pengembangan atau *Research and Development* (R&D)

Pengembangan merupakan penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan suatu produk yang sudah ada, namun dapat diuji kelayakan serta keefektivannya Sugiyono ( 2015:407)

2. *Ebook*

Buku digital atau buku elektronik adalah kumpulan susunan teks, gambar, video, dan suara dikemas satu format aplikasi yang dapat dibaca dengan alat elektronik tertentu Saefullah (2017 : 1).

3. *canva*

Menurut Wulandari dan Mudinilah, (2022: 110) Aplikasi *canva* merupakan program skripsi online yang menyediakan berbagai macam template skripsi yang bisa dipakai untuk membuat media pembelajaran, *canva* juga

merupakan salah satu aplikasi yang banyak digemari dikalangan guru untuk memanfaatkan dalam membuat media pembelajaran.

#### 4. Permainan bola voli

Bola voli adalah permainan olahraga yang dimainkan oleh dua grup berlawanan. Masing-masing grup memiliki enam orang pemain. Lapangan permainan bola voli berukuran 9 meter persegi bagi setiap tim dan dipisahkan dengan sebuah net. Olahraga permainan ini dapat dilakukan di lapangan terbuka dan juga lapangan tertutup.