BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Olahraga merupakan suatu bentuk aktivitas fisik yang dilakukan untuk meningkatkan atau mempertahankan kebugaran tubuh, kesehatan, serta keterampilan fisik. Aktivitas ini umumnya melibatkan gerakan tubuh secara teratur dan terukur, sering kali diatur oleh aturan tertentu dan dapat dilakukan secara individu maupun kelompok. Olahraga tidak hanya bermanfaat untuk kesehatan fisik, seperti meningkatkan kekuatan otot, fleksibilitas, dan daya tahan tubuh, tetapi juga memiliki manfaat psikologis dan sosial, seperti meningkatkan rasa percaya diri, mengurangi stres, dan memperkuat hubungan sosial melalui interaksi dan kerja sama dalam tim. Olahraga berperan penting dalam menjaga kesehatan dan kebugaran tubuh. Oleh karena itu, aktivitas ini menjadi bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari (Yuliawan & Indrayana, 2021). Selain itu, olahraga juga dapat menjadi sarana untuk pengembangan karakter, disiplin, dan sportivitas.

Olahraga berasal dari kata olah yang berarti gerak dan raga yang berarti badan. Banyak sekali manfaat yang bisa didapatkan melalui olahraga, seperti menjaga kesehatan tubuh, mencegah berbagai macam penyakit, dan meningkatkan kesehatan jasmani. Selain itu kegiatan olahraga bagi manusia dapat menjaga kondisi tubuh agar tetap prima dan bugar. Dan kegiatan olahraga juga membentuk jiwa sportif, kepribadian, dan akhlak yang baik, yang pada akhirnya membentuk manusia yang berkualitas oleh 2022 (Pranata & Kumaat, dalam Ati Safitri, Imroatul Maghfiroh, Ahmad Hafis 2021). di Indonesia cukup intensif diperhatikan oleh pemerintah, kompetisi diadakan di tingkat junior hingga senior dan di tingkat kabupaten/kota hingga nasional. Tujuannya adalah untuk meningkatkan prestasi olahraga di tingkat nasional sehingga produk olahraga berkualitas tinggi dapat bersaing di tingkat internasional nantinya. untuk meraih prestasi dalam olahraga, diperlukan pembinaan yang tepat dan terstruktur agar dapat melahirkan atlet-atlet berprestasi yang mampu mengharumkan nama Indonesia di kancah internasional. Oleh karena itu, proses pembinaan harus dimulai dari tingkat daerah dengan tahapan yang jelas dan jalur yang sesuai guna mendukung perkembangan para atlet secara optimal (Lengkana, 2018), sejalan dengan pentingnya olahraga maka

Pemerintah membuat suatu kebijakan yang tertuang dalam Undang-Undang Sistem Keolahragaan yang merupakan kunci dari sebuah perkembangan olahraga oleh 2022 (Amali, dalam Ramadhan dkk., 2020).

Rugby merupakan olahraga yang menawarkan banyak keuntungan seperti kesejahteraan, kesehatan, dan kesenangan tambahan oleh 2020 (BADRUS BARNAMAN, dalam Ranchordas,dkk. 2019) di Indonesia ada beberapa olahraga yang sedang berkembang, banyaknya cabang olahraga baru yang masuk di Indonesia menjadi bukti bahwa masyarakat kita sangat tertarik untuk berolahraga, salah satunya yaitu cabang olahraga rugby. rugby merupakan salah satu dari sekian banyak cabang olahraga baru yang masuk ke Indonesia, dibuktikan dengan masyarakat kita yang menunjukkan kecintaan terhadap olahraga dan pesatnya pertumbuhan kegiatan tersebut di sana. sejarah rugby mencatat Ketika pertandingan sepak bola dimainkan di sekolah Rugby di Warwickshire, Inggris, pada musim gugur tahun 1823.

Sejarah rugby pun lahir. Rugby bermula ketika seorang anak laki-laki bernama William Webb Ellis mengambil bola, menggendongnya, dan berlari ke depan. William melakukan hal ini meskipun melanggar peraturan sepak bola yang berlaku saat itu, dan saat itulah menjadi ciri khas rugby oleh 2020 (Syafikah, N., & Wijaya, dalam Aristia Rosari 2020). rugby juga menawarkan sejumlah nomer modifikasi permainan, contohnya Rugby Touch, Rugby Touch merupakan variasi dari rugby, biasanya dimainkan selama festival permainan, yang di mana tekel diganti dengan touch atau sentuhan ke lawan , secara teori rugby merupakan olahraga yang rumit namun mudah dimainkan, dengan beberapa nomer Selain 10 pemain biasa (10 sisi), bisa dimainkan oleh 15 pemain (15 sisi) dan 7 pemain (7 sisi), yang biasanya dimainkan di festival rugby diseluruh dunia (Scottish Water, 2020)

Teknologi dan internet telah mengubah keadaan pendidikan secara drastis selama 20 tahun terakhir ini oleh 2021 (Sitepu, dalam Fery, Elvynawaty, & Manurung 2019) Adanya disrupsi teknologi tersebut, menyebabkan dunia digital semakin menembus domain pendidikan dan keterampilan, Di era disrupsi yang dipenuhi dengan kemajuan teknologi, muncul tuntutan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan mengintegrasikan teknologi ke dalam proses belajar-

mengajar. Hal ini menciptakan paradigma baru dalam dunia pendidikan yang berfokus pada standarisasi dan inovasi pembelajaran (Ayi Suherman, Rizal Ahmad Fauzi, Anggi Setia Lengkana, 2021), dengan teknologi secara bertahap digunakan untuk menyampaikan pendidikan, pengetahuan, dan keterampilan dengan cara yang baru dan inovatif. Agar proses pembelajaran dapat berjalan efektif dan efisien, media dapat dipahami sebagai segala peralatan komunikasi fisik, termasuk perangkat lunak dan perangkat yang harus dikembangkan, digunakan, dan dikelola untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran. Media tidak lagi hanya dianggap sebagai alat bantu mengajar, melainkan sebagai jembatan yang menyampaikan pesan dari pendidik kepada peserta didik. *Students who are sports literate are those who understand the rules, customs, and traditions of sports. They can also distinguish between positive and negative sports practices, whether in children's sports or professional sports* (T Muhtar dkk., 2020), Ponsel pintar merupakan salah satu media menarik yang dapat dimanfaatkan untuk membantu proses pembelajaran saat ini. Indonesia termasuk salah satu negara dengan jumlah pengguna ponsel pintar atau telepon genggam terbanyak di dunia, Setiap lapisan masyarakat, mulai dari orang tua, dewasa, hingga anak-anak, merasakan dampak dari perkembangan teknologi. Salah satu wujud nyata dari kemajuan tersebut adalah hadirnya perangkat seperti gadget atau smartphone, yang kini menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari (Rizal Ahmad Fauzi, 2019). pembelajaran berbasis digital saat ini menjadi jenis media pembelajaran yang paling banyak diminati. Media audio visual yang diproduksi secara digital disebut dengan media pembelajaran berbasis digital oleh 2021 (Sitepu, dalam Mariyah, Budiman, Rohayani & Audina 2021).

Di era teknologi ini, berbagai kegiatan belajar dapat diselesaikan dengan mudah. Dalam dunia pendidikan teknologi digunakan untuk memfasilitasi pembelajaran dengan menyediakan akses informasi, membantu penerapan ilmu pengetahuan, dan membantu siswa menyelesaikan tugas oleh 2024 (Belva Saskia Permana et al., dalam Mulyani 2021), *Teachers and educational designers must constantly select or build digital learning resources due to the rapid advancement and expansion of digital learning technologies. The usage of digital media by*

students, in particular, has grown significantly during the last ten years, making this even more pertinent. For instance, studies have shown that teenagers spend more than six hours a day on social networking and information gathering websites, in 2021 (Schneider et al., Twenge., al 2019). Guru memiliki peran yang sangat penting dalam dunia pendidikan untuk membentuk masyarakat yang maju, karena hal tersebut profesionalisme guru menjadi hal yang wajib, karena merekalah yang bertanggung jawab dalam menyiapkan generasi mendatang agar siap menghadapi berbagai tantangan di era persaingan yang semakin ketat (Encep Sudirjo dkk., 2019).

Media pembelajaran merupakan sarana pengajaran yang menarik minat perhatian siswa oleh 2024 (Tafonao 2018), *Many young educators working with children in sport and physical education are eager to use digital technology in their lessons. This drive to innovate can be understood as a result of the significant influence that digital technology has had on the way people view play and sport in the modern world* (Koekoek & van Hilvoorde, 2018), kemudian media pembelajaran dapat memperlancar kegiatan belajar mengajar di sekolah yang mempunyai banyak sekali dampak positif baik bagi guru maupun siswa, oleh 2022 (Boy Sandy dkk., dalam Saniah Dan Pujiatusti 2021), Kemudian Adapun beberapa penelitian yang relevan yaitu penelitian dari (Rodiah dkk., 2024) tentang Pengembangan komik digital interaktif sebagai media pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan pada materi pencak silat, kemudian penelitian dari (Amanullah, 2020) tentang Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital Guna Menunjang Proses Pembelajaran Di era Revolusi Industri 4.0, berikutnya penelitian dari (Handoyo et al., 2023) tentang Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Berbasis Multimedia Interaktif Pada Materi Bulutangkis Sekolah Menengah Atas Kelas XI, lalu ada penelitian dari (Christianto & Dwiyoogo, 2020) tentang *Effectiveness, Efficiency, Attractiveness Development of the Cricket Learning Media Based on Mobile Learning on the Sport Cricket Te am of State University of Malang*, dari beberapa penelitian relevan diatas, bahwasannya media pembelajaran dapat menarik minat siswa untuk belajar. Ada berbagai faktor yang turut berperan dalam meningkatkan

kualitas pendidikan secara keseluruhan. Beberapa di antaranya meliputi tujuan pendidikan, peran pendidik, karakteristik peserta didik, sarana pembelajaran, serta lingkungan belajar yang mendukung (Lengkana & Sofa, 2017).

Olahraga Rugby masih belum begitu populer di Indonesia, khususnya Rugby, terutama di kalangan anak sekolah dasar, tetapi Rugby sudah merambah ke beberapa sekolah di Kabupaten Sumedang, karena dari PRUI kabupaten sumedang sebelumnya telah mengadakan sosialisai atau mengenalkan olahraga rugby melalui program yang dinamakan Get Into Rugby, Persatuan Rugby Union Indonesia membuat salah satu program yaitu “Get Into Rugby” dalam upayanya memperkenalkan permainan rugby, sasaran program ini terdiri dari universitas dan sekolah di seluruh Indonesia (Putra, 2019), kemudian mengingat beberapa bulan lalu, tepatnya pada tanggal 23 Juni 2024, telah diselenggarakan Festival Rugby T1 antar SD, SMP, SMA/SMK se-Kabupaten Sumedang tepatnya di lapangan Cigugur dengan jenis rugby yang diperlombakan yaitu rugby touch, yang diselenggarakan oleh PRUI Kabupaten Sumedang dan PRUI Jawa Barat. Fenomena yang terjadi di lapangan, bahwasannya masih ada beberapa peserta perlombaan khususnya di jenjang sekolah dasar yang masih belum paham mengenai beberapa aturan dan cara bermain olahraga rugby, saat ini belum banyak media pembelajaran digital yang secara khusus dirancang untuk memperkenalkan rugby kepada siswa sekolah dasar dengan cara yang praktis dan mudah dipahami, maka dari itu peneliti tertarik untuk membuat suatu media pembelajaran digital untuk olahraga rugby yaitu MERBY atau disebut Mengenal Olahraga Rugby.

MERBY (Mengenal Rugby) adalah sebuah media pembelajaran digital yang bertujuan untuk mengenalkan olahraga rugby kepada siswa sekolah dasar. Media ini dirancang secara interaktif dan menarik, sehingga siswa dapat belajar mengenai rugby dengan cara yang menyenangkan dan mudah dipahami. di dalam MERBY, siswa akan diperkenalkan pada materi dasar rugby, mulai dari sejarah olahraga ini hingga peraturan dan teknik dasarnya. misalnya, mereka akan belajar bagaimana cara melempar, menangkap, dan berlari dengan bola rugby. Penjelasan tersebut disampaikan melalui teks yang mudah dipahami dan dilengkapi dengan

gambar ilustratif untuk membantu visualisasi konsep, Selain materi dasar, MERBY juga menyediakan games interaktif yang memungkinkan siswa menguji pemahaman mereka setelah mempelajari setiap bagian materi. Games ini dirancang untuk menilai seberapa baik siswa memahami konsep rugby dan memberi umpan balik secara langsung untuk memperbaiki kesalahan atau kekurangan mereka. tujuan utama MERBY adalah untuk membantu siswa mengenal olahraga rugby dengan cara yang sederhana namun komprehensif. Media ini diharapkan dapat mengenalkan siswa mengenai rugby dan memotivasi mereka untuk terlibat lebih aktif dalam kegiatan olahraga, khususnya rugby, baik di dalam lingkungan sekolah maupun di luar lingkungan sekolah.

1.2 Rumusan Masalah

Merujuk dari latar belakang yang sudah dipaparkan diatas rumusan masalah penelitian ini yaitu bagaimana Pengembangan Media Pembelajaran MERBY Untuk Mengenalkan Olahraga Rugby Pada Siswa Sekolah Dasar. Maka dari itu pertanyaan penelitiannya adalah:

- 1.) Bagaimana desain pengembangan media pembelajaran digital MERBY dalam mengenalkan olahraga rugby pada siswa sekolah dasar?
- 2.) Bagaimana kelayakan media MERBY dalam implementasi mengenalkan olahraga rugby pada siswa sekolah dasar?

1.3 Tujuan Penelitian

Merujuk pada rumusan masalah yang telah disampaikan, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1.) Untuk mengetahui bagaimana desain dari media pengembangan media pembelajaran MERBY untuk mengenalkan olahraga rugby pada siswa sekolah dasar ?
- 2.) Untuk mengetahui kelayakan media MERBY dan Implementasi dari pengembangan media MERBY untuk mengenalkan olahraga rugby pada siswa sekolah dasar?

1.4 Manfaat penelitian

Penelitian ini di harapkan memberikan manfaat teoritis, praktis dan sosial dan kebijakan berdasarkan temuan yang dikumpulkan, berikut ini adalah manfaat yang diharapkan pada penelitian ini

1.4.1 Manfaat teoritis

Melalui penelitian ini di harapkan turut andil dalam memperkaya perkembangan media pembelajaran olahraga yang menarik, selain itu juga dengan media pembelajaran yang menarik dan mudah di akses oleh siswa, kemudian di harapkan juga dapat meningkatkan minat dan pengetahuan siswa terhadap olahraga rugby, serta penelitian ini dapat berkontribusi pada upaya menyebarluaskan olahraga rugby di kalangan siswa sekolah dasar.

1.4.2 Manfaat praktis

Untuk pelatih dan Guru dapat menggunakan media MERBY sebagai alat bantu dalam mengajar olahraga rugby, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan, dan untuk siswa dapat belajar tentang olahraga rugby dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga meningkatkan pengetahuan dan minat mereka terhadap olahraga ini.

1.4.3 Manfaat sosial

Pembelajaran rugby yang efektif diharapkan dapat mengubah siswa menjadi duta kecil yang menyebarkan informasi tentang permainan ini ke keluarga dan komunitas mereka, sehingga mendorong masyarakat untuk ikut terlibat.

1.4.4 Manfaat kebijakan

Implemestasi MERBY dapat mendorong kebijakan yang memastikan akses perangkat dan teknologi bagi siswa di daerah daerah yang mungkin kurang terjangkau fasilitas teknologi.