

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bagian terpadu dari sistem pendidikan nasional merupakan landasan dari suatu pendidikan dasar. Sedangkan pendidikan dasar yaitu pendidikan yang berlangsung selama 9 tahun, dimana 6 tahun di Sekolah Dasar (SD), dan 3 tahun di Sekolah Menengah Pertama (SMP) atau sederajat. Untuk dapat menyesuaikan kemampuan dasar anak secara optimal, dibutuhkan kreativitas dalam mempelajari alternatif model perilaku dan kreativitas serta karakteristik anak sehingga proses pembelajaran lebih efektif yang dikemukakan oleh Majid (2014). Tujuan adanya pendidikan nasional dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional adalah agar pemerintah mencerdaskan kehidupan bangsanya serta mampu membina manusia Indonesia yang sempurna, terampil, beriman dan bertakwa, jasmani, rohaniah, berkepribadian mantap dan mandiri, serta bertanggung jawab sosial dan kebangsaan (Riwu 2018).

Guru adalah sosok yang berperan penting dan mendasar di dalam mengajar, membimbing dan melatih siswa dalam proses pembelajaran (Nasution 2016). Guru perlu bertindak sebagai pendidik serta bertanggung jawab untuk mengajar materi tertentu. Sebagai seorang pendidik, guru harus mampu menentukan strategi pembelajaran untuk siswa secara tepat. Oleh karena itu, ketika memilih strategi pembelajaran, pendidik menggunakan situasi dan kondisi siswa, materi pembelajaran, dan sumber belajar yang ada sehingga mereka dapat secara efektif menggunakan penggunaan strategi pembelajaran untuk mendukung

keberhasilan belajar siswa. Belajar sambil bersenang-senang adalah konsep yang cocok untuk siswa sekolah dasar.

Ada dua faktor kunci yang mempengaruhi kualitas dan kuantitas partisipasi siswa diantaranya faktor internal dan juga eksternal. Faktor internal yang berupa faktor fisik, kemauan belajar, minat pada suatu kegiatan tertentu, dan kecerdasan. Faktor eksternal meliputi pendidik, materi pembelajaran, media, waktu, fasilitas, dan lainnya.

Masa pandemi Covid-19 mengakibatkan ruang lingkup pendidikan menghadapi permasalahan yang cukup kompleks, seperti pada penyelenggaraan pembelajaran pada semua jenjang pendidikan. Serangan virus yang cukup ganas mengakibatkan sekolah tidak dapat memberikan pembelajaran secara tatap muka sehingga pembelajaran di sekolah dilakukan secara daring, hal tersebut dilaksanakan atas anjuran pemerintah, dimana sebagai upaya untuk memutuskan penyebaran virus Covid-19 yang sejauh ini masih belum ada vaksinnnya. Pelaksanaan pembelajaran online pada masa pandemi merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan rasa waspada terhadap wabah virus Covid-19 (Herlina dan Suherman 2020).

Pandemi covid-19 menimbulkan kekhawatiran tentang praktik belajar mengajar di sekolah dasar, pasalnya pembelajaran yang biasa dilakukan secara tatap muka kemudian harus beralih pada pembelajaran secara daring. Dimana pembelajaran yang dilakukan secara daring tidak terlepas dari hambatan yang terjadi, seperti akses internet, sarana dan prasarana yang terbatas, serta kondisi lingkungan yang juga berpengaruh pada daerah yang jauh dari perkotaan akan sulit dalam mengakses akses internet pada kegiatan daring. Dengan

dilakukannya pembelajaran secara daring, maka seluruh kegiatan yang dilaksanakan disekolah juga dipaksa untuk menyesuaikan kegiatan pembelajaran yang baru atau tidak biasa dilakukan, karena itu pada tahap penyesuaian kegiatan ini masih banyak hambatan yang terjadi didalamnya.

Pendidikan olahraga adalah bidang keilmuan yang berfokus pada aktivitas fisik. Kurikulum 2013 (K13) mengintegrasikan pendidikan jasmani dasar ke dalam mata pelajaran olahraga dan kesehatan (PJOK). Oleh karena itu, esensi dari pendidikan jasmani meliputi semua aktivitas kebugaran, keterampilan motorik, kesehatan, olahraga, menari, bermain dan rekreasi (Herlina dan Suherman 2020). Mata pelajaran PJOK merupakan mata pelajaran yang identik dengan kegiatan olahraga di lapangan yang mengutamakan kegiatan fisik, media pembelajaran dalam pendidikan jasmani yang digunakan pun juga beragam jenis dan macam media pembelajarannya, dari yang sederhana sampai yang canggih oleh sebab itu pemanfaatan penggunaan media juga harus optimal. Media pembelajaran itulah yang merupakan salah satu faktor yang sangat mendukung pada zaman saat ini terutama dalam proses pembelajaran tersebut, misalnya: penggunaan media audio visual, mobile smartpone, tablet, maupun laptop. Media pembelajaran memudahkan proses belajar siswa khususnya pelajaran PJOK.

Media pembelajaran merupakan bagian penting dari sumber belajar. Sumber pengetahuan siswa dapat di diperoleh melalui beberapa jenis media pembelajaran. Di masa teknologi dan komunikasi yang semakin maju dan meningkat, dan di temui berbagai proses pembelajaran, pelaksanaan pendidikan serta kegiatan pendidikan yang semakin runtut, dan pencapaian

berbagai media pembelajaran menjadi semakin meluas. Dalam observasi awal dilapangan, adanya banyak guru yang masih menggunakan media pembelajaran konkrit seperti buku teks, LKS, dan *Microsoft Power Point* untuk presentasi dalam proses pembelajaran di kelas, dan media ini tidak selalu tersedia untuk siswa (kepraktisan rendah). Gurupun tetap memakai metode tradisional dan menggunakan media pembelajaran yang terlihat membosankan di kelas, akibatnya siswa merasa bosan pada saat kegiatan pembelajaran. Menurut Asyhar (2011), media perlu mampu memvisualisasikan materi abstrak yang diajarkan untuk memotivasi dan membangkitkan minat belajar siswa serta meningkatkan keahaman siswa. Hal yang paling penting untuk ditekankan adalah memanipulasi media dengan mengemas isi dan kemudahan media pembelajaran yang digunakan. Dalam bidang teknologi yang semakin berkembang, siswa harus selalu mengikuti tren yang ada, termasuk *smartphone*. Di era globalisasi, penggunaan *smartphone* telah menjadi sebuah kebutuhan di dalam kehidupan sehari-hari.

Pengamatan menunjukkan bahwa berdasarkan analisis kebutuhan yang diketahui dari kegiatan observasi dan wawancara pada pertengahan bulan Februari tahun 2021 dengan Ibu Kepala Sekolah dan guru PJOK kelas 5 SDN 01 Ngijo Karangploso, melalui wawancara kepada guru diketahui hampir semua siswa sudah memiliki *smartphone*, namun penilaian kebutuhan awal menunjukkan bahwa penggunaan *smartphone* hanya berkisar dari siswa bermain musik, mengakses video, bermain game, dan banyak lagi. Selain itu, *smartphone* juga hanya digunakan untuk mengakses berbagai jenis media sosial. Ketika *smartphone* penuh dengan aplikasi dan konten pendidikan, maka

smartphone dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik. Penggunaan perangkat *mobile* yang dijalankan pada perangkat *smartphone* di dalam media pembelajaran yang sedang dikembangkan disebut dengan *mobile learning*. *Mobile learning* menjadi salah satu alternatif untuk pengembangan media pembelajaran. *Mobile learning* mudah untuk digunakan dimana dan kapan saja oleh sebab itu media ini dapat dikatakan memiliki karakteristik yang praktis. Beberapa pertimbangan pada saat mengembangkan perangkat *smartphone* menjadi sebuah media pembelajaran *mobile* adalah dengan pola sistem dasar yang digunakan. Sedangkan sistem operasi adalah penghubung antara aplikasi dan perangkat keras yang memungkinkan pengguna untuk melakukan fungsi tertentu.

Kemudian menurut analisis kebutuhan kedua yaitu, pada masa kini sekolah dilakukan secara daring hal itu menyebabkan kurangnya aktivitas jasmani pada pembelajaran PJOK, yang mana kegiatan yang dilakukan hanya merupakan sebuah teori yang diberikan oleh guru sebagian besar melalui media grup *WhatsApp* dan juga terkadang pemberian tugas melalui *Google Form* dan *Youtube*. Hal tersebut dirasakan kurang efektif karena dari segi visual sangat membosankan dan juga tidak menarik, mungkin masih banyak siswa yang tidak memperhatikan bahkan mungkin yang mengerjakan tugas siswa tersebut adalah orangtuanya, dan saat mengumpulkan tugas, masih banyak siswa yang terlambat mengumpulkan tugas tersebut.

Berdasarkan analisis kebutuhan melalui wawancara dan observasi, peneliti dapat menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang ada terlalu rendah menyebabkan siswa menjadi merasa bosan dan kurang menunjukkan

keaktifan pada saat proses pembelajaran. Kehadiran media pembelajaran tersebut sangat penting untuk menunjang proses belajar siswa secara *online* di rumah. Media pembelajaran juga merupakan kebutuhan siswa karena dapat membantu mereka memahami dan mengerti materi yang diajarkan oleh guru. Maka sebab itu, pelaksanaan penelitian pengembangan aplikasi media pembelajaran berbasis “*Mobile Learning*” untuk memberikan inovasi terbaru kepada guru.

Pengembangan aplikasi media pembelajaran berbasis “*Mobile Learning*” bertujuan untuk memotivasi semangat dan minat belajar siswa untuk lebih semangat dalam menuntut ilmu meskipun di masa pandemi covid19, siswa harus menjalani kegiatan pendidikan secara daring dengan penuh rasa semangat dan juga tidak lalai ketika harus belajar secara mandiri dirumah masing-masing. Dengan adanya media mobile learning dengan tampilan visual yang menarik serta dilengkapi dengan contoh gambar dan video yang mampu menarik perhatian siswa diharapkan nantinya siswa lebih disiplin lagi pada saat mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan hal diatas, maka dilakukan studi pengembangan yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran PJOK Berbasis Mobile Learning Untuk Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar”, dengan menggunakan web development Kodular pada PJOK Kelas 5 Sekolah Dasar. Penelitian yang telah dilaksanakan pada akhir bulan Januari 2022.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana pengembangan media pembelajaran “*Mobile Learning*” pada pembelajaran PJOK kelas 5 Sekolah Dasar?

C. Tujuan Penelitian & Pengembangan

Untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis “Mobile Learning” pada pembelajaran PJOK kelas 5 Sekolah Dasar.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Didalam pengembangan media pembelajaran ini, spesifikasi produk yang diharapkan yaitu sebagai berikut penjelasannya:

1. Konten

Pada pengembangan media pembelajaran ini, materi yang akan di aplikasikan adalah mata pelajaran PJOK kelas 5 semester genap pada materi kombinasi gerak dasar lokomotor, nonlomotor dan manipulatif. Konten pembelajaran yang akan di aplikasikan pada pengembangan media *Mobile Learning* memiliki jenis dan juga sangat bermacam-macam seperti contohnya adanya beragam gambar dan contoh video yang akan menjadikannya lebih menarik, hal tersebut sangat berkaitan dengan kemampuan *device* untuk menampilkan fungsional dalam menjalankan aplikasi tersebut. Berdasarkan materi tersebut, gerak adalah kunci utama yang akan dikembangkan didalam kegiatan pembelajaran sesuai dengan KD dan juga indikator. Juga disertai dengan materi kombinasi gerak dasar lokomotor, nonlokomotor dan juga manipulatif disertai contoh-contohnya agar siswa mudah memahaminya.

2. Konstruk

a. Media pembelajaran ini akan mengembangkan teknologi berupa aplikasi dengan menggunakan *software* komputer melalui *web*

development Kodular yang akan menghasilkan aplikasi berupa *mobile learning*.





b. Pengembangan media “Mobile Learning” ini dibuat dengan tampilan yang berkonsep *fun learning*, yang dimana media ini rancang dengan memiliki fitur yang mudah untuk digunakan, dilengkapi dengan warna dan gambar serta juga dilampirkan contoh video yang menarik untuk siswa sekolah dasar kelas 5, sehingga dapat mempermudah siswa untuk memahami isi materi saat disampaikan oleh guru dan juga saat pelaksanaan kegiatan pembelajaran akan lebih terasa menyenangkan.


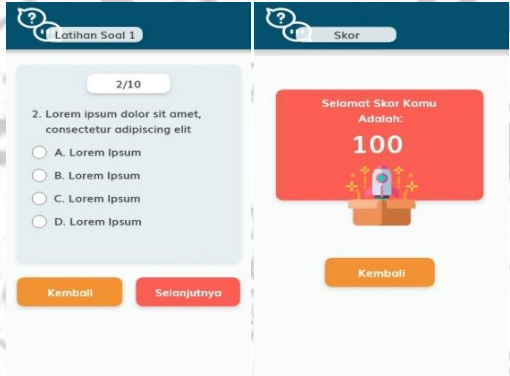
- 1) Media pembelajaran yang akan dikembangkan di aplikasikan melalui handphone/smartphone (telepon genggam) bersistem *Android*, berupa aplikasi yang dapat diperoleh secara gratis dengan cara mengunduh (*download*) melalui file yang dikirim oleh peneliti kepada guru dan siswa.
- 2) Peneliti akan memberikan petunjuk penggunaan aplikasi media pembelajaran berbasis “*Mobile Learning*” melalui aplikasi secara langsung, agar siswa dapat mengetahui bagaimana cara menggunakan media tersebut.

Berikut ini merupakan desain aplikasi media pembelajaran berbasis *mobile learning* yang berisi muatan materi pelajaran PJOK:

**Tabel 1.1 Desain Aplikasi Media Pembelajaran Berbasis “Mobile Learning”
Pada Mata Pelajaran PJOK Kelas 5 Sekolah Dasar**

Gambar	Isi/Konten
	Tampilan awal terdapat nama aplikasi

Gambar	Isi/Konten
	<p>media pembelajaran dan sekilas info mengenai media.</p>
	<p>Tampilan kedua menu setting yang berisikan pengaturan profil yang berisi profil dari peneliti dan juga tentang aplikasi untuk petunjuk penggunaan aplikasi.</p>
	<p>Berikutnya, di menu bar home terdapat identitas siswa dan kelas materi serta beberapa funfact dengan tujuan untuk menambah pengetahuan siswa.</p>
	<p>Selanjutnya pada menu bar materi akan terdapat beberapa pilihan materi yang dapat dipelajari dan dibaca oleh siswa.</p>

Gambar	Isi/Konten
	<p>Kemudian, pada menu bar soal berisikan beberapa latihan soal yang harus dikerjakan hingga mengisi evaluasi di akhir pengerjaan sebagai penilaian guru.</p>
	<p>Tampilan pengerjaan soal dan penskoran nilai yang diperoleh oleh siswa.</p>

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Pentingnya penelitian dan pengembangan adalah sebuah upaya menelaraskan sistem pendidikan, salah satu caranya yaitu dengan mengupayakan pengembangan produk yang baru ataupun menyempurnakan produk yang telah ada sebelumnya. Di SDN Ngijo 1 Karangploso, karena adanya pandemi covid19 pembelajaran disekolah dilaksanakan secara daring yang membuat siswa maupun guru mau tidak mau harus menyesuaikan pembelajaran dengan metode yang baru, yaitu dengan bantuan teknologi. Siswa dan guru sudah beberapa bulan melakukan kegiatan pembelajaran secara daring yang hampir seluruh kegiatan pembelajaran dilakukan melalui grup *WhatsApp*,

Google Form, dan *Youtube*. Tentunya kegiatan pembelajaran yang dilakukan melalui sarana tersebut masih sangat tidak efektif karena guru tidak dapat memantau dengan teliti kegiatan yang dilakukan oleh siswa tersebut. Oleh sebab itu, di dalam penelitian ini peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran berbasis *Mobile Learning*. Dengan adanya pengembangan aplikasi media pembelajaran ini nantinya dapat membantu guru dan juga siswa pada saat melaksanakan kegiatan pembelajaran daring, pengembangan media berbasis *Mobile Learning* ini dapat dijadikan acuan untuk sarana dan sumber belajar siswa serta sebagai pengetahuan dan wawasan baru bagi peneliti untuk dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis *Mobile Learning*.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

1. Asumsi Penelitian dan Pengembangan

Asumsi yang ada didalam penelitian dan pengembangan media berbasis *Mobile Learning* dengan pembuatannya melalui *web development* Kodular untuk muatan materi pembelajaran PJOK kelas 5 sekolah dasar pada materi kombinasi gerak dasar lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif adapun beberapa kriteria yang harus dimiliki untuk setiap sekolah dasar pada saat akan menggunakan media ini, yaitu sebagai berikut:

- a. Media dapat digunakan untuk *smartphone* bersistem *Android* dengan cara mengunduh aplikasi secara gratis melalui file.
- b. Media dapat digunakan dengan sarana dan prasarana *handphone* (telepon genggam) *smartphone* bersistem *Android*.
- c. Guru maupun siswa mampu mengoperasikan *handphone/smartphone*.

2. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Keterbatasan didalam penelitian dan penembangan media berbasis Mobile Learning dengan pembuatannya melalui web development Kodular untuk mata pembelajaran PJOK kelas 5 sekolah dasar pada materi gerak dasar lokomotor dan nonlokomotor, antara lain sebagai berikut:

- a. Didalam penggunaan media pembelajaran berbasis “*Mobile Learning*” sarana utama yang akan di gunakan adalah *handphone*, tidak semua siswa memilik *handphone* pribadi (milik bersama).
- b. Siswa memiliki tingkat pemahaman yang berbeda-beda.
- c. Adanya keterbatasan untuk memperbarui isi materi, membutuhkan waktu untuk memperbarui isi materi didalam aplikasi *Mobile Learning*.
- d. Media pembelajaran hanya dapat diaplikasikan melalui *smartphone* tipe *Android*.
- e. Media pembelajaran tidak dapat diaplikasikan pada *smartphone* IOS.

G. Definisi Operasional

Dalam memudahkan pengguna didalam mengert dan memahami isi penelitian dan pengembangan media ini, peneliti akan menyajikan definisi operasional dari beberapa pengertian yang ada dalam penelitian , antara lain:

1. Penelitian dan Pengembangan adalah sebuah upaya untuk menciptakan suatu produk baru, salah satu caranya yaitu dengan melakukan pengembangan suatu produk yang baru maupun menyempurnakan produk yang telah ada sebelumnya untuk memperoleh produk akhir yang lebih baik.
2. Pengembangan media berbasis *Mobile Learning* adalah aplikasi yang pembuatannya melalui web development *Kodular* dengan konsep fun learning

berisi materi pembelajaran yang menarik dan aplikasi tersebut dapat digunakan di handphone/smartphone dengan tipe *Android*.

3. Media pembelajaran adalah suatu komponen yang penting didalam sebuah pembelajaran, yang memiliki beberapa jenis maupun bentuk media yang dikembangkan guru untuk dijadikan sebagai pusat pengetahuan siswa. Media yang menarik merupakan media yang dapat memotivasi dan juga membangkitkan minat belajar siswa, serta mampu untuk memvisualisasikan materi yang abstrak agar siswa lebih mudah untuk memahami materi pembelajaran. Aspek terpenting dalam pembuatan media pembelajaran adalah isi konten yang dikemas didalam media pembelajaran serta kepraktisan dan kemudahan media untuk digunakan.
4. Pembelajaran PJOK adalah suatu pendidikan olahraga yang menyangkut praktik utama aktivitas jasmani. Pendidikan jasmani pada pendidikan dasar diintegrasikan padamata pelajaran Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Olahraga (PJOK). Oleh karenanya, hakikat pendidikan jasmanimeliputiseluruhunsur inti kebugaran jasmani, aktivitas jasmani, olahraga, kesehatan, menari, permainan dan rekreasi (Herlina dan Suherman 2020)
5. Kodular merupakan perangkat lunak berbasis web development yang menghasilkan sebuah aplikasi Mobile Learning. Dengan penggunaan pemrograman visual, cara pengaplikasian Kodular yaitu dengan menggunakan konsep/sistem *drag and drop* untuk memberikan fungsional pada desain yang telah dibuat, serta bahasa pemograman yang digunakan adalah *scratch*.