

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. KAJIAN TEORI**

Kajian teori dari penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis mobile learning ini didasari atas beberapa pengertian dari beberapa ahli dan juga penelitian terdahulu, yang mana akan dijelaskan sebagai berikut :

##### **1. Media Pembelajaran**

###### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Media merupakan salah satu perantara bagi guru untuk dapat menyampaikan materi secara efektif kepada siswanya. Menurut (Rachmad Ardy 2020) media adalah semua alatmaupn benda yang bisa di gunakan untuk mendukung proses belajar mengajar dalam rangka menyampaikan informasi dari guru kepada siswa. Di dalam proses tersebut terjadi kegiatan memancing pikiran, minat dan juga perasaan serta memantapkan proses belajar secara utuh. Menurut (Myori et al 2019) media pembelajaran merupakan bagian dari sistem penyelenggaraan pendidikan yang di gunakan sebagi sarana pendukung proses pembelajaran. Pengembangan media didasarkan pada pemiiran bahwa pembelajaran dapat berlangsung dengan baik, menyenangkan serta efektif apabila di dukung dengan media pembelajran yang mampu membangkitkan minat dan perhatian siswa.Oleh sebab itu konsep, prinsip, model, desain dan evaluasi penting untuk dipahami untuk pengembangan media pembelajaran.Aplikasi media pembelajaran pada perangkat android merupakan salah satu media yang terintegrasi dengan adanya teknologi. Media

pembelajaran berbasis android ini dapat dimanfaatkan oleh guru untuk alternatif di dalam penyampaian materi pelajaran pada siswa.

#### b. Fungsi Media

Metode dan media pembelajaran merupakan dua unsur terpenting di dalam suatu proses belajar mengajar. Penjelasan Asyad (2010 : 15) “Fungsi utama dari media pembelajaran yaitu sebagai alat pendidikan yang mampu mempengaruhi kondisi maupun lingkungan belajar yang dapat di ciptakan oleh guru”. Sedangkan menurut Munadi (2010 :15), ada beberapa fungsi dari media pembelajaran, yaitu:

##### 1) Fungsi Media Pembelajaran Sebagai Sumber Belajar

Dari segi teknis, fungsi dari media pembelajaran adalah sebagai sumber belajar. Sedangkan sumber belajar sendiri ada diluar diri seseorang (siswa) dan dapat di artikan sebagai segala jenis sumber yang memfasilitasi proses belajar.

##### 2) Fungsi Semantik

Yaitu sebuah kemampuan untuk memperluas kosa kata (simbol kata) dengan makna atau pemahaman siswa. “kata” merupakan unsur dasar dari sebuah bahasa, akan tetapi guru yang memiliki kreativitas dapat memanfaatkan media pembelajaran dengan baik, hal tersebut dapat di olah dengan mudah menjadi bahasa yang di dramatisasi, simulasi, cerita, cerita bergambar, dan lainnya.

##### 3) Fungsi Manipulatif

Terdapat ciri – ciri (karakteristik) umum adalah unsur dasar dari fungsi manipulatif. Melalui karakteristik umum, media terbagi menjadi dua

kemampuan yaitu, kemampuan mengatasi batas – batas ruang serta waktu dan juga menghadapi keterbatasan indriawi. Pertama, kemampuan media pembelajaran di dalam mengatasi batas – batas ruang dan waktu, yaitu :

- a) Kemampuan suatu media untuk menyajikan objek atau peristiwa yang di rasa sulit untuk disajikan dalam wujud aslinya, seperti kelahiran hiu ataupun peristiwa bencana alam.
- b) Kemampuan media untuk menciptakan objek maupun peristiwa yang bertahan lama.

Kemudian yang kedua, kemampuan suatu media pembelajaran di dalam menghadapi keterbatasan indera siswa, yaitu :

- a) Membantu untuk memahami suatu objek yang sulit dijangkau maupun diamati karena terlalu kecil, contohnya adalah molekul dan sel.
- b) Membantu siswa untuk memahami benda-benda yang bergerak dengan cepat maupun lambat, seperti pada proses *metamorphosis*.

#### 4) Fungsi Psikologis

Adapun empat fungsi psikologis yang terbagi menjadi fungsi atensi (perhatian), fungsi afektif (emosional), fungsi kognitif, fungsi imajinatif dan juga fungsi motivasi.

#### 5) Fungsi Sosial - Budaya

Di dalam menghadapi hambatan sosial - budayatiap individu saatpembelajaran komunikasi. Siswa mempunyaiperbedaan karakteristik, terutama dalam hal kebiasaan, kepercayaan, dan lingkungan.Kemampuan dari media pembelajaran yaitu untuk memberikan rangsangan yang

samadengan menyamakan pengalaman serta menghasilkan pemikiran yang sejalan.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran bermanfaat untuk guru dan siswa. Menurut Sadiman (2010 : 7), “menggunakan media dengan tujuan merangsang pikiran, perasaan, kekhawatiran, minat dan perhatian siswa untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima sehingga proses pembelajaran terlaksana”. Menurut Arsyad (2010 : 24), “manfaat media pembelajaran khususnya pendidikan dan pembelajaran, yaitu” :

- 1) Media pembelajaran mampu menarik perhatian siswa
- 2) Materi pembelajaran memiliki makna yang lebih jelas
- 3) Melakukan diversifikasi metode pengajaran, bukan hanya dengan metode ceramah melalui guru yang menyebabkan siswa mudah bosan dan guru juga akan kehabisan tenaga dengan menggunakan metode yang lama

d. Macam Media

Terdapat beberapa jenis dari media. Munadi (2010), jenis media dapat dibedakan menjadi tiga yaitu media audio, media visual serta media audiovisual dengan deskripsi sebagai berikut:

1) Media Audio

“Kemampuan dalam memanipulasi suara serta melibatkan indera pendengaran merupakan inti dari media audio” Munadi (2010 : 55).

Radio, audio tape (*tape recorder*) dan juga piringan hitam termasuk ke dalam jenis media audio.

## 2) Media Visual

Media yang hanya memuat tampilan visual termasuk ke dalam media visual. Beberapa jenis medianya yaitu cetakan lisan, grafis (gambar, lukisan, sketsa, foto), serta media visual non cetak.

## 3) Media Audio – Visual

“Media audio mencakup indera pendengaran dan visual pada saat yang bersamaan. Jenis-jenis pesan yang dapat tersalurkan melalui media bisa berupa pesan linguistik dan nonlinguistik yang terlihat contohnya media, berupa pesan linguistik dan nonlinguistik yang terlihat seperti media visual, dan pesan linguistik dan nonlinguistik yang berbentuk seperti media audio. Penyaluran program tersebut dapat melalui film, video, dan televisi serta dapat dihubungkan dengan alat bantu proyeksi (*projectable aids*)” (Munadi, 2010: 152).

### e. Langkah- langkah Menggunakan Media

Beberapa langkah-langkah dalam menggunakan media berbasis *mobile learning* yaitu sebagai berikut :

- 1) Mengunduh aplikasi “Mobile Learning” secara gratis melalui file yang dikirimkan kepada siswa.
- 2) Setelah aplikasi di unduh, buka aplikasi dan akan terbuka tampilan awal dari aplikasi “Mobile Learning”.
- 3) Kemudian masuk di bagian menu utama, siswa langsung mengisi data diri masing – masing pada kolom yang telah disediakan.
- 4) Pada menu utama terdapat beberapa pilihan yaitu home, materi, latihan soal dan setting.

- 5) Pada halaman home siswa dapat melihat sekilas materi dan beberapa funfact mengenai materi pembelajaran.
- 6) Pada halaman materi akan ada beberapa materi pelajaran sesuai dengan pembelajaran PJOK.
- 7) Kemudian pada latihan soal akan ada beberapa tahap latihan soal dengan sistem step by step yang nantinya akan diakhiri soal evaluasi di akhir latihan soal sebagai penilaian guru.
- 8) Setelah mengerjakan soal evaluasi skor akan langsung muncul sesuai dengan hasil pengerjaan siswa.
- 9) Kemudian skor tersebut akan masuk ke database guru sebagai data penyimpanan penilaian siswanya.

Setelah mengamati dan mengetahui hasil dari kajian pustaka dapat disimpulkan bahwa peran media dalam pembelajaran memiliki makna yang penting karena selain sebagai perantara untuk menyampaikan materi, variasi yang digunakan juga beragam sehingga media mampu menciptakan suasana pembelajaran yang nyaman, tidak monoton dan menyenangkan serta materi yang disampaikan akan lebih mudah untuk diterima oleh peserta didik.

## 2. Pembelajaran PJOK Sekolah Dasar

### a. Pengertian Pembelajaran PJOK

Pembelajaran PJOK adalah pendidikan melalui aktivitas jasmani yang ditujukan sebagai pendidikan jasmani yang dibentuk dalam bidang jasmani, psikomotor, emosional dan kognitif. Pendapat beberapa ahli seperti Rusli Lutan (2000: 1) olahraga adalah sarana untuk mendorong anak-

anak agar nantinya dapat mengambil keputusan terbaik mengenai aktivitas fisik serta menjalankan gaya hidup. Sedangkan menurut pendapat Subagiyo dkk (2008: 18) pendidikan jasmani merupakan latihan jasmani yang digunakan, dikembangkan, serta dimanfaatkan dalam pendidikan.

Dari beberapa pendapat para ahli tersebut, pembelajaran PJOK merupakan suatu upaya yang dibuat oleh guru sebagai upaya untuk mengembangkan dan meningkatkan kebugaran jasmani, keterampilan motorik, keterampilan berpikir serta menerapkan sikap positif melalui berbagai bentuk kegiatan bermain, olahraga, dan juga pendidikan kesehatan. Hal ini dimaksudkan agar anak-anak dapat hidup dalam kesehatan yang baik selama sisa hidupnya.

b. Tujuan Pembelajaran PJOK

Menurut Rusli Lutan (2002: 17), pendidikan jasmani sekolah dasar digunakan untuk mengambil keputusan terbaik tentang aktivitas jasmani yang dilakukan anak-anak dan di sepanjang hayatnya menjalani gaya hidup sehat. Pendidikan jasmani mempunyai potensi yang besar untuk memberikan kontribusi secara signifikan bagi pertumbuhan dan perkembangan anak secara keseluruhan.

Standar Kompetensi (SK) dan Kemampuan Dasar (KD) pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan sekolah dasar menyatakan bahwa mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan perlu membekali siswa dengan keterampilan sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan keterampilan manajemen diri untuk mengembangkan dan memelihara kebugaran jasmani dan pola hidup sehat dengan diimbangi aktivitas fisik dan olahraga pilihan.
- 2) Meningkatkan pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis dengan lebih baik.
- 3) Meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerakan dasar.
- 4) Menginternalisasi nilai yang terdapat di dalam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan dilalui dengan membentuk karakter moral yang kuat.
- 5) Menumbuhkan kejujuran melalui sikap sportif, disiplin, tanggung jawab, kerjasama, kepercayaan dan demokrasi.
- 6) Meningkatkan keterampilan untuk perlindungan diri sendiri, orang lain dan juga lingkungan sekitar.
- 7) Mengetahui konsep-konsep aktivitas fisik dan olahraga di lingkungan bersih untuk mencapai pertumbuhan fisik yang sempurna, gaya hidup dan kebugaran yang sehat, keterampilan dan sikap sportif.

Berdasarkan berbagai pendapat di atas, tujuan pelajaran pendidikan jasmani adalah untuk meningkatkan kesehatan, kebugaran jasmani, dan keterampilan dasar atletik. Dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani dapat mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, suportif, percaya diri, demokratis dan pada akhirnya meningkatkan kualitas sumber daya manusia.

c. Pelaksanaan Pembelajaran PJOK



Dalam pembelajaran PJOK, guru perlu memilih bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan individu agar pembelajaran dapat berlangsung secara lancar. Materi pelajaran adalah bahan untuk mencapai atau melaksanakan tujuan yang telah diformalkan (Subagiyo, dkk 2008: 134). Materi pendidikan jasmani amat beragam dan saling berkaitan. Menurut Samsudin (2008: 5) mata pelajaran pendidikan jasmani meliputi latihan keterampilan dasar bermain dan berolahraga, kegiatan pengembangan, uji diri atau senam, senam ritmik, akuatik (*water activities*), dan pendidikan di luar kelas. Oleh karena itu, guru perlu menetapkan tujuan umum menjadi khusus dan materi pelajaran yang paling tepat dan paling terbaik guna mencapai tujuan sesuai ketetapan.

Materi pembelajaran yang diterapkan pada pengembangan media dalam penelitian ini adalah kombinasi gerak dasar lokomotor, nonlokomotor dan manipulatif. Gerakan lokomotor dapat didefinisikan sebagai gerakan suatu tubuh dari satu tempat ke tempat lain. Contoh gerak lokomotor termasuk berjalan, berlari, berdiri berjinjit, melompat dan meloncat, berlari kencang, merangkak dan memanjat. Pengertian gerak lokomotor juga dijelaskan oleh Mahendra (2007: 32). Ia menyatakan bahwa gerak lokomotor adalah perpindahan tubuh dari satu tempat ke tempat lain, baik secara horizontal maupun vertikal. Gerakan-gerakan ini termasuk berjalan, berlari, melompat, meloncat, berjingkat, berlari kencang, memanjat dan banyak lagi. Di sisi lain, gerakan nonlokomotor adalah suatu gerakan yang dilakukan di tempat tanpa ada ruang gerak yang memakai kemampuan. Gerakan nonlokomotor terdiri dari membungkuk,

meregangkan, mendorong dan menarik, mengangkat, peregang, mengayun, bergoyang, berbelok, berputar, meliuk, dan mendarat merupakan contoh-contoh dari gerakan nonlokomotor (Arif Hidayat, 2017). Kemudian gerakan manipulatif adalah gerakan yang dikembangkan ketika anak menguasai berbagai objek. Selain menggunakan bagian tubuh, keterampilan manipulatif mempengaruhi lebih banyak tangan dan kaki, adapun bentuk latihan manipulatif terdiri dari gerakan mendorong (melempar, memukul, menendang), gerakan menerima (menangkap) dan gerakan memantul-mantulkan bola atau menggiring bola (Arif Hidayat, 2017).

### 3. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar

Efektivitas pada proses pembelajaran di sekolah dasar bergantung pada karakteristik siswa. Jauharoti Alvin berpendapat bahwa ada 4 faktor utama di dalam menganalisis kepribadian siswa, yaitu : (1) karakteristik umum (2) kompetensi atau kemampuan awal (3) gaya belajar siswa (4) motivasi. Analisis karakteristik awal merupakan upaya untuk mengetahui minat dan juga bakat siswa, juga berkaitan dengan suatu program pembelajaran tertentu. Berikut akan dijelaskan tentang perkembangan siswa dari segi usia, fisik, psikomotorik dan akademik untuk anak di sekolah dasar.

#### a. Perkembangan Fisik

Fisik atau tubuh manusia adalah sistem organ yang kompleks dan tidak dapat di nalar secara pikiran. Semua organ ini terbentuk dari periode *pranatal* (dalam kandungan). Berikut beberapa penjelasan mengenai tahapan perkembangan fisik:

1) Perkembangan fisik anak usia 0-5 tahun

Perkembangan fisik pada anak usia dini memungkinkan anak berjalan, berlari, melompat dan meloncat, menari, melempar, dan menangkap berbagai gerakan dasar yang semakin unggul, yaitu kekuatan dasar yang lebih banyak sebagai hasil dari pertumbuhan jaringan otot yang lebih besar dan ditandai dengan fakta bahwa anak dapat melakukan gerakan tersebut. Selain itu perkembangan dini juga ditandai dengan penambahan panjang kaki dan lengan secara proporsional. Perkembangan fisik seorang anak juga ditandai dengan gerakan yang berkembang dengan baik dan penyesuaian keseimbangan.

2) Karakteristik perkembangan fisik anak usia 5-8 tahun

Dalam tahapan ini, membutuhkan waktu yang dibutuhkan lebih lambat pada masa perkembangan dibanding masa kanak-kanak, perkembangan koordinasi mata dilakukan dengan baik, otot-otot kecil belum berkembang, serta kesehatan umum kondisinya relatif labil dan mudah sakit, rentan dan tidak berkelanjutan.

3) Karakteristik perkembangan fisik anak usia 8 - 9 tahun

Pada tahap ini, koordinasi fisik ditingkatkan, ketahanan fisik meningkat, dan anak laki-laki cenderung lebih menyukai aktivitas fisik seperti pertempuran dan gulat, koordinasi mata - tangan lebih baik, sistem peredaran darah belum kuat, dan koordinasi otot serta syaraf masih buruk,. Dari sudut pandang psikologis, anak perempuan lebih maju satu tahun di depan anak laki-laki.

4) Karakteristik perkembangan anak usia 10 - 11 tahun

Anak laki-laki dan perempuan menjadi lebih kuat, memiliki tekanan darah serta metabolisme meningkat dengan tajam. Perempuan memulai kematangan seksual (12 tahun) dan hanya 5% laki-laki yang mencapai kematangan seksual.

a) Perkembangan Psikomotorik

Loree berpendapat dua jenis perilaku psikomotor utama yang bersifat menyeluruh dan harus dikuasai oleh seseorang di masa kanak-kanak atau anak usia dini ialah berjalan (*walking*) dan memegang atau meraih sesuatu (*prehension*). Kedua jenis keterampilan psikomotor ini adalah dasar untuk mengembangkan suatu keterampilan dengan kompleks seperti yang biasa disebut dengan bermain (*playing*) dan bekerja (*working*). Sementara itu, Gessel menjelaskan bahwa perilaku motorik melibatkan aktivitas fisik, koordinasi, dan keterampilan motorik khusus.

b) Perkembangan Akademik

Penjelasan karakteristik akademik menggunakan tahap perkembangan kognitif teori dari Piaget. Kemampuan akademik terhubung dengan cara kerja otak. Adapun perkembangan kognitif itu meliputi :

1)) Tingkat sensori motor umur 0-2 tahun

Bayi dilahirkan dengan melalui refleks bawaan, dimodifikasi dan digabungkan untuk membentuk sebuah perilaku yang lebih kompleks. Pada titik ini, anak tidak tahu apa-apa mengenai objek

tetap. Anak hanya mengetahui apa yang semata-mata ditangkap oleh inderanya.

#### 2)) Tingkat pra operasional umur 2-7 tahun

Anak memulai mengembangkan perkembangan kognitifnya, akan tetapi masih terbatas pada apa yang dilihat disekitarnya. Kemudian pada akhir tahun ke-2 kehidupan, anak-anak mulai terbiasa dengan simbol dan nama.

#### 3)) Tingkat operasional konkrit umur 7-11 tahun

Dalam tahapan ini, anak dapat mengerti simbol matematika tetapi tidak mampu menghadapi hal-hal yang masih abstrak. Selain itu, Brunner mengatakan bahwa perkembangan kognitif manusia dapat berkembang melalui pengorganisasian bahan penelitian.

Pada proses pengaturan awal yang disebut ekuilibrasi dan merupakan proses pengaturan bukannya "menambah" tiga tingkat faktor tersebut. Ekuilibrasi atau keseimbangan mengatur pengalaman fisik, pengalaman sosial, dan perkembangan fisik, serta interaksi individu dengan lingkungan. Ekuilibrasi memastikan bahwa perkembangan kognitif anak terintegrasi dan terorganisir dengan baik.

#### 4. Aplikasi Mobile Learning

Pengembangan model pembelajaran tidak terbatas kepada model *e-learning*. Dengan integrasi layanan IT dan telekomunikasi dalam memenuhi keperluan pertukaran data, audio dan video, banyak standar, metode, teknologi dan perangkat baru, termasuk perangkat seluler yang sudah menggunakan

sistem operasi komputer, telah diperkenalkan. Kedua, konvergensi IT mendorong perkembangan *mobile learning* (m-Learning). Dengan pesatnya perkembangan perangkat mobile, maka melibatkan pengembangan aplikasi yang mendukungnya. Oleh sebab itu, sistem pembelajaran berbasis *client-server* seperti *e-learning* yang memungkinkan media berupa PC dan laptop untuk beralih ke perangkat *mobile* seperti ponsel, iPhone, dan tablet. Alhasil, materi pembelajaran lebih praktis diakses kapan saja, di mana saja. Penggunaan *e-learning* mengutamakan aspek efektivitas dan efisiensi dari segi waktu yang disediakan, biaya, dan materi pembelajaran (Henderi, Juanedi, Riski 2013).

a. Mobile Learning

Mobile learning adalah istilah yang mengacu pada kegiatan yang menggunakan perangkat *mobile* (biasanya pendidikan atau pelatihan). Upaya dari penggunaan teknologi komunikasi dan perangkat seluler yang melampaui fungsi dasar, seperti ponsel cerdas, PDA, dan tablet. Model pembelajaran *m-learning* tumbuh dan berkembang seiring dengan berjalannya waktu perangkat mobile yang sangat pesat, dengan berkembangnya aplikasi pendukungnya.

Beberapa penelitian mendeskripsikan m-learning merupakan sebuah transisi dari *e-learning* ke dalam perangkat portabel. Sistem pembelajaran berbasis IT yang pada mulanya berbasis *client-server* seperti *e-learning*, dimana client dalam bentuk PC atau laptop untuk beralih ke perangkat mobile seperti ponsel, tablet, atau yang lainnya. Sehingga materi pembelajaran dapat diakses kapan saja dan dimana saja.

Dalam penelitiannya, Dini Nurmalasari menemukan bahwa komponen model pembelajaran *m-learning* setidaknya memiliki lima komponen yang utama, yaitu: (1) server database *m-learning*, (2) server aplikasi *m-learning*, (3) jaringan internet, (4) operator seluler, dan (5) perangkat portabel (berupa ponsel pintar/*handphone*). Sistem pembelajaran dapat berjalan dengan baik apabila kelima elemen tersebut bisa saling mendukung, terintegrasi, dan sinergis. Pada kenyataannya, di dalam pengembangan aplikasi *mobile learning* masih memiliki beberapa keterbatasan seperti daya, kapasitas penyimpanan, jaringan, pemrosesan, tampilan dan perangkat masukan/keluaran atau I/O.

#### b. Web Development Kodular

Kodular merupakan lingkungan pemrograman visual dan intuitif yang dapat diakses secara gratis oleh semua orang untuk membuat aplikasi yang dapat berfungsi penuh pada *smartphone*. Bentuk program yang berbasis blok membuatnya mudah dalam membangun aplikasi yang kompleks dan juga mempersingkat waktu pembuatan dibandingkan dengan lingkungan pemrograman tradisional. Dalam proses pembangunan aplikasi di Kodular dilakukan secara online.

Ronaldo dan Ardoni (2020) menjelaskan Kodular merupakan suatu website aplikasi yang dapat memungkinkan para pengguna untuk mengembangkan aplikasi yang dioperasikan pada perangkat *Android* dengan memanfaatkan *Blok Programming*, sehingga para pengguna tidak perlu melakukan koding (menulis kode pemrograman). Kodular diciptakan di atas sebuah proyek *opensource MIT App Inventor*, walaupun begitu

*MITApp Inventor* sendiri masih dapat digunakan untuk membuat sebuah aplikasi berbasis sistem operasi *Android*, namun Kodular menawarkan banyak fitur dan *tools* dibandingkan dengan *MIT App Inventor*.

## **B. PENELITIAN TERDAHULU**

Penelitian terdahulu yaitu penelitian dari Rama Adha Septiana dan Dedi Kurnia dengan judul skripsi “Penggunaan Mobile Learning Dalam Pembelajaran Penjas”. Di dalam penelitian bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan *Mobile Learning* dalam pembelajaran pendidikan jasmani sebagai upayameningkatkan pendidikan melalui media dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Kesamaanantara penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilaksanakan yaitu sama-sama meneliti mengenai penggunaan media *Mobile Learning*. Akan tetapi penelitian terdahulu hanya mendeskripsikan pentingnya penggunaan media *mobile learning* untuk pembelajaran sedangkan peneliti menerapkan media pembelajaran berbasis *mobile learning* terhadap siswa yang pembuatannya melalui *webdevelopment* kodular didalam proses pembuatan aplikasi *mobile learning*.

Kemudian penelitian terdahulu yang kedua adalah penelitian dari Hidayat Arif berjudul skripsi “Peningkatan Aktivitas Gerak Lokomotor, Nonlokomotor Dan Manipulatif Menggunakan Model Permainan Pada Siswa Sekolah Dasar”.Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui peningkatan aktivitas gerak lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif siswa kelas 3Sekolah Dasar Negeri 3 Tanjung Agung pada pendidikan jasmani melalui metode bermain.Kesamaan antara penelitian sebelumnya dengan penelitian yang dilaksanakan adalah sama dalam



hal meneliti mengenai mata pelajaran PJOK mengenai aktivitas gerak lokomotor, nonlokomotor dan manipulatif. Akan tetapi ada beberapa perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dikembangkan yaitu, penelitian terdahulu menerapkan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan metode permainan sedangkan penelitian yang dikembangkan peneliti menerapkan jenis penelitian pengembangan dengan metode *Research and Development (R&D)*, dengan mengembangkan aplikasi media pembelajaran berbasis *Mobile Learning* dengan pembuatan aplikasi tersebut melalui *web development* Kodular.



### C. KERANGKA BERPIKIR

