

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mendorong terciptanya inovasi-inovasi di segala bidang. Salah satu bidang yang tidak luput dari perkembangan tersebut adalah bidang pendidikan yang ditandai dengan lahirnya konsep *mobile learning (m-learning)*. Menurut (Ryu & Parsons, 2015) menjelaskan bahwa:

In a mobile learning and teaching environment, where students can interact and review resources “anytime, anywhere,” the learner and the instructor become clients for interactive learning and instruction centers. These centers can support teachers with the provision of controlling, monitoring and guiding activities for learning and teaching. In such a mobile environment the role of the teacher is that of mediator, supporter or facilitator, or to provide guidance for learning. To be successful in such a dynamic environment, a teacher must engage and monitor students’ learning processes, assist them in their learning activities and help them to make meaningful connections with the real world and with prior and new knowledge.

Artinya bahwa dalam lingkungan pembelajaran dan pengajaran *mobile*, siswa dapat berinteraksi dan meninjau informasi "kapan saja, di mana saja," tanpa terikat waktu dan tempat. Dalam hal ini instruktur/guru menjadi *role model* dalam menciptakan pembelajaran interaktif sebagai pusat-pusat pengajaran. Pusat-pusat ini bisa mendukung guru dengan ketentuan pengendalian, memantau dan membimbing kegiatan untuk belajar dan mengajar. Dalam lingkungan pembelajaran peran guru adalah mediator, pendukung atau fasilitator, untuk memberikan bimbingan kepada siswa untuk belajar aktif dan mandiri. Keberhasil seorang guru dalam melaksanakan pembelajaran, guru harus terlibat dan memantau siswa selama proses pembelajaran, membantu siswa dalam kegiatan pembelajaran, dan membantu siswa untuk membuat koneksi dengan dunia nyata dan dengan pengetahuan baru.

Sedangkan menurut (Krisnawati & Muslim, 2016) menjelaskan *mobile learning* merupakan “pembelajaran yang unik karena pembelajar dapat mengakses materi pembelajaran, arahan dan aplikasi yang berkaitan dengan *course* kapanpun dan dimanapun. Hal ini akan meningkatkan perhatian pada materi pembelajaran, membuat pembelajaran menjadi pervasif, dan dapat mendorong motivasi pembelajar kepada pembelajaran sepanjang hayat”.

Dapat ditarik kesimpulan bahwa keterbatasan waktu yang dimiliki oleh guru untuk bertatap muka secara langsung dengan siswa di dalam kelas dapat dibantu dalam pemanfaatan *mobile learning* yang bisa diakses kapan dan dimana saja karena *mobile learning* menggunakan perangkat teknologi *mobile* yang bisa membawa kenyamanan setiap penggunaannya dalam mengakses ilmu pengetahuan. “Pengembangan media dalam bentuk *mobile learning* mampu memenuhi kriteria dukungan terhadap tujuan dan isi pembelajaran, kesesuaian dengan karakteristik siswa, efisiensi waktu pembelajaran, serta mudah digunakan oleh peserta didik”. (Ibrahim & Isharwati, 2017).

Mobile learning memanfaatkan perangkat *mobile* seperti *smartphone* dalam menunjang pembelajaran. Mempermudah akses sumber belajar serta menjadikan sumber belajar lebih menarik. *Mobile learning* mempunyai tingkat fleksibilitas yang tinggi dalam hal kemudahan akses. Materi yang dipersiapkan pendidik untuk memfasilitasi peserta didik belajar mandiri bisa dikemas dalam bentuk teks, *audio* maupun *video* dalam satu perangkat *smartphone*. Dengan demikian proses transfer pengetahuan melalui interaksi antara peserta didik dengan sumber belajar menjadi semakin mudah. (Makarchuk, 2017) menerangkan bahwa “*In higher education mobile applications are being used to advance the productivity of professors and students, which raises the overall quality of education*”.

Perkembangan zaman dan kemajuan teknologi saat ini telah menciptakan terobosan baru dalam pendidikan. Dalam metode pengembangan aplikasi pendidikan sudah mengarah lebih moderen dan efektif sehingga diharapkan proses kegiatan belajar mengajar mempunyai peran yang lebih optimal dan fungsional. Pemanfaatan model pembelajaran yang inovatif, kreatif dan mandiri sangat dibutuhkan dalam proses belajar dan mengajar pendidikan jasmani di sekolah khususnya untuk tingkat SMA/SMK. Salah satunya adalah dengan memanfaatkan *mobile* dalam proses pembelajaran atau yang disebut *mobile learning*.

Pembuatan media pembelajaran berbasis *mobile learning* menjadi menarik karena jumlah pengguna *smartphone* sangat tinggi. Berdasarkan sumber dari Tekno, diperoleh data:

19% dari pengguna *smartphone* dikategorikan sebagai penggemar game. Mereka memakai ponsel pintarnya untuk bermain game lebih dari 1,5 jam sehari. Menariknya lagi, 14% pengguna *smartphone* yang didominasi oleh perempuan menghabiskan hampir satu jam setiap hari di jejaring sosial, chatting, dan aplikasi VoIP. Secara rata-rata, pengguna *smartphone* menghabiskan waktu 129 menit per hari untuk menggunakan ponsel pintar, dengan rata-rata total penggunaan data 197 Mb/hari (Tekno, 2018).

Namun fakta dilapangan belum seperti kondisi ideal yang diharapkan. Dari sumber data yang dijelaskan di atas sejumlah pengguna *mobile* di Indonesia sebagian besar hanya diperuntukkan untuk telepon, SMS, bermain *games*, dan *chatting*. Belum banyak yang digunakan untuk pemanfaatan pembelajaran dalam dunia pendidikan, terutama dalam bidang pendidikan jasmani disekolah. Tantangan yang ada adalah belum banyak tersedianya konten-konten pembelajaran berbasis *mobile* yang dapat diakses secara luas. Kebanyakan konten yang beredar di pasaran masih didominasi konten hiburan hasil produksi dari luar negeri yang memiliki latar budaya yang berbeda dengan negara kita. Kenyataan ini memunculkan kebutuhan akan adanya pengembangan-pengembangan konten atau aplikasi berbasis perangkat bergerak yang lebih banyak, beragam, murah dan mudah diakses. Khususnya dalam bidang pendidikan jasmani pada mata pelajaran senam ritmik pada tingkat SMA/SMK.

Peranan pendidikan jasmani sangat penting yang dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam aneka pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, bermain dan olahraga yang dilakukan secara sistematis. Pembekalan pengalaman belajar itu diarahkan untuk membina, sekaligus membentuk gaya hidup sehat dan aktif sepanjang hayat. Materi mata pelajaran pendidikan jasmani meliputi pengalaman mempraktikkan keterampilan dasar permainan dan olahraga, aktivitas pengembangan, uji diri, aktivitas ritmik, akuatik (aktivitas air), pendidikan luar kelas (*outdoor education*), dan kesehatan. Materi-materi semacam itu disajikan untuk membantu peserta didik agar memahami mengapa manusia bergerak dan bagaimana cara melakukan gerakan secara aman, efisien dan efektif. Adapun implementasinya perlu dilakukan secara terencana, bertahap dan berkelanjutan yang pada gilirannya siswa diharapkan dapat meningkatkan sikap positif bagi diri sendiri dan menghargai manfaat aktivitas jasmani.

Senam ritmik adalah salah satu materi yang terdapat dalam mata pelajaran pendidikan jasmani yang merupakan pilihan aktivitas ritmik dalam kompetensi dasar pembelajaran pendidikan jasmani, dalam pelaksanaannya harus mengacu pada tujuan pendidikan diantaranya mengembangkan keterampilan diri dalam upaya pengembangan psikomotor dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas ritmik di sekolah. Selain itu juga dinyatakan tujuan pendidikan jasmani adalah memahami konsep aktivitas jasmani dan olahraga di lingkungan yang bersih sebagai informasi untuk mencapai pertumbuhan fisik yang sempurna, pola hidup sehat dan kebugaran, terampil, serta memiliki sikap yang positif. Tujuan lainnya adalah

untuk memperkaya pengalaman gerak, meningkatkan ketangkasan dan keterampilan gerak dasar yang bermuara pada peningkatan kualitas kebugaran jasmani siswa.

(Nurchayyo & Nasution, 2014) dalam penelitiannya menerangkan bahwa, “kesegaran jasmani yang berkaitan dengan diri seorang siswa merupakan aspek penting yang harus dijaga”. Untuk mempertahankan kesegaran jasmani, siswa dituntut untuk dapat menjaga kebugarannya dengan teratur berolahraga dan memperoleh makanan yang cukup kualitas dan kuantitas. Dengan begitu, siswa akan memiliki tingkat kesegaran jasmani yang tinggi dan dapat menggunakan pikiran dan tenaganya untuk semangat beraktivitas di sekolah. Tingkat kesegaran jasmani yang baik sangat dibutuhkan oleh setiap siswa. Menurut (Djoko, 2004), “keberhasilan untuk mencapai kesegaran ditentukan oleh kualitas latihan yang meliputi: tujuan latihan, pemilihan model latihan, sarana latihan dan dosis latihan konsep FIT (*Frecuency, Intensity, and Time*)”. *Frecuency* adalah unit latihan persatuan waktu, latihan 3-5 kali perminggu. *Intensity* adalah berat atau ringannya kualitas latihan, 75%-85% detak jantung maksimal, dihitung dengan cara 220-umur (dalam tahun). *Time* adalah durasi yang diperlukan setiap kali latihan, waktu berlatih 20-60 menit.

Menurut (Fikri, 2017) kebugaran jasmani meliputi keadaan sehat jasmani dan kemampuan kerja secara aefisien tanpa menimbulkan kelelahan yang berarti. Dengan demikian, kebugaran jasmani merupakan modal utama dalam melaksanakan pekerjaan sehari-hari sesuai kebutuhan. Artinya kebugaran jasmani merupakan cermin dari kemampuan fungsi sistem dalam tubuh yang dapat mewujudkan peningkatan kualitas hidup dalam setiap aktivitas fisik.

Senam merupakan aktivitas fisik yang dapat membantu mengoptimalkan perkembangan anak. Disamping itu, senam juga memberi kontribusi yang besar pada perkembangan gerak fundamental (perkembangan multilateral) yang sangat diperlukan sebagai fondasi bagi pengembangan olahraga berprestasi di masa yang akan datang. Menariknya, senam ritmik merupakan gabungan gerak tubuh yang diiringi dengan musik. Senam ritmik atau disebut senam irama dapat dilakukan dengan menggunakan alat dan tanpa menggunakan alat. Senam ritmik tanpa alat adalah senam ritmik yang dilakukan tanpa menggunakan alat apapun kecuali menggerakkan tubuh mengikuti irama yang ada. Sedangkan alat yang digunakan dalam senam ritmik seperti ganda, simpai, tongkat, bola, pita dan topi. Iringan musik dalam senam ritmik ini diharapkan dapat menambah motivasi siswa dalam melakukan gerak tubuhnya. Bentuk pembelajaran senam ritmik hendaknya dapat memberikan kondisi atau situasi yang baik

terhadap pertumbuhan dan perkembangan gerak anak, kesegaran jasmani, kesegaran rohani, sosial, dan emosional, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien. Disamping itu juga diharapkan anak dapat memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan, sehingga dapat memiliki minat yang baik terhadap pembelajaran pendidikan jasmani yang dapat dilihat dari rasa senang dalam melakukan kegiatan pendidikan jasmani, atau berolahraga.

Sebagai guru pendidikan jasmani disekolah sudah sepatutnya dapat mengembangkan atau mendesain model-model pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman dan kemajuan teknologi saat ini. Khususnya pada mata pelajaran senam ritmik. Berdasarkan karakteristik dan struktur gerakannya, senam ritmik dapat didesain dan dikembangkan sebagai media pembelajaran dalam pendidikan jasmani. Karena memiliki banyak variasi dalam struktur gerak. Banyaknya variasi dan struktur gerak akan memperkaya perbendaharaan gerak siswa. Perbendaharaan gerak siswa secara langsung berdampak terhadap peningkatan aktivitas belajar siswa dalam proses belajar mengajar. Jika aktivitas belajar siswa tinggi maka kebugaran jasmani siswa akan menjadi lebih baik. Kekayaan gerak yang cukup diperlukan siswa untuk mengembangkan kualitas motoriknya sehingga diharapkan dapat berdampak terhadap perbaikan kualitas *non* motorik. Adapun media yang dirasa sesuai dengan perkembangan zaman dan kemajuan teknologi saat ini dalam mengembangkan materi ajar senam ritmik salah satunya adalah dengan mendesain media pembelajaran dalam bentuk aplikasi pembelajaran berbasis *mobile learning*.

Pada hasil penelitian sebelumnya pembelajaran berbasis *mobile learning* sudah diteliti oleh peneliti-peneliti lain diantaranya; penelitian dari (Indrianto et al., 2017) menghasilkan produk penelitian berupa app eventor2 pembelajaran basket pada tingkat SMA kelas X. Penelitian dari (Abror, 2017) menghasilkan produk berupa media pembelajaran *mobile learning (m-learning)* berbasis android untuk siswa kelas XI pada materi struktur dan fungsi organel sel di MAN 3 kota Banda Aceh. Penelitian dari (Nugroho & Purwati, 2017) mengembangkan media pembelajaran matematika berbasis *mobile learning* dengan pendekatan *scientific* untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik. (Rüth, 2017) meneliti tentang *e-learning research and development: on evaluation, learning performance, and visual attention*. Penelitian dari (Wijaya et al., 2018) menghasilkan penelitian berupa aplikasi *mobile learning* berbasis *game based learning* pengenalan kosa kata bahasa Jepang terhadap siswa kelas XI Jurusan Keperawatan SMK Negeri 11 Malang. Dan penelitian dari (Ibrahim & Isharwati, 2017)

mengembangkan media pembelajaran *mobile learning* berbasis android dimata pelajaran IPA untuk siswa SMP.

Berangkat dari beberapa studi literatur tersebut diatas dapat disimpulkan bahwa pengembangan produk media pembelajaran berbasis *mobile learning* belum diterapkan pada mata pelajaran pendidikan jasmani khususnya materi ajar senam ritmik tingkat SMA/SMK. Maka dengan demikian penelitian tersebut perlu dilanjutkan dengan konten materi yang berbeda terutama pada materi ajar senam ritmik. Berdasarkan hasil observasi dan pengamatan yang dilakukan ditemukan beberapa permasalahan diantaranya; dalam pelaksanaan proses pembelajaran pendidikan jasmani, khususnya pembelajaran senam ritmik tingkat SMA/SMK kota Baturaja Kabupaten Ogan Komering Ulu masih menggunakan media lama yaitu media audio (*tape*), dan adanya keterbatasan waktu dalam pembelajaran senam sehingga pembelajaran senam ritmik masih kurang maksimal, selain itu masyarakat dewasa ini dalam konteks ini adalah peserta didik sudah sangat akrab sekali dengan teknologi khususnya telpon seluler berbasis android.

Menjawab permasalahan tersebut di atas adapun upaya yang akan dilakukan peneliti yaitu mengembangkan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan teknologi saat ini yaitu, mengembangkan materi senam Batara (Bumi Sriwijaya Bugar Tangkas Gembira) agar materi pembelajaran lebih bervariasi yang dikemas dengan teknologi berbasis *mobile learning* yang di desain secara menarik, praktis dan mudah digunakan. Senam Batara (Bumi Sriwijaya Bugar Tangkas Gembira) adalah model senam yang dikembangkan peneliti dengan variasi gerakan yang menarik dan sistematis yang disesuaikan dengan karakteristik siswa SMA/SMK. Gerakan senam Batara (Bumi Sriwijaya Bugar Tangkas Gembira) mengandung unsur variasi gerak tari Bujang Gadis Sumatera Selatan. “Tari bujang gadis beladas merupakan tari kreasi yang menggambarkan keceriaan muda-mudi masyarakat Ogan Kemering Ilir, Palembang, Sumatera Selatan. Keceriaan ini terlihat dari gerakan tari yang betumpu pada gerakan kaki seperti, melompat, berbaur, dan mengubah formasi. (<https://helloindonesia.id>, 2019).

Musik yang digunakan dalam senam Batara (Bumi Sriwijaya Bugar Tangkas Gembira) yaitu menggunakan hasil aransemen musik dari lagu-lagu daerah Sumatera Selatan. seperti lagu “petang lah petang”, “cuk mak ilang”, “pempek lenjer”, “ombai akas”, dik sangke“, “cuhup tenang”, dan “dirut”. Penggunaan aransemen musik-musik daerah Sumsel tersebut sudah mendapatkan izin tertulis dari Dinas Kebudayaan dan

Parwisata Provinsi Sumatera Selatan. Ketertarikan penulis sehingga mengangkat dan mengembangkan materi senam Batara (Bumi Sriwijaya Bugar Tangkas Gembira) bertemakan seni dan budaya lokal Sumatera Selatan, selain untuk menjawab permasalahan yang telah diuraikan di atas, tidak lain untuk mengangkat dan memperkenalkan kekayaan seni dan budaya Sumatera Selatan ke kancah Nasional Bahkan Internasional.

Penelitian ini menghasilkan produk berbentuk aplikasi pembelajaran senam ritmik dengan materi senam Batara (Bumi Sriwijaya Bugar Tangkas Gembira) serta *user manual* aplikasi dilengkapi dengan panduan gerak senam Batara (Bumi Sriwijaya Bugar Tangkas Gembira), dengan harapan dapat bermanfaat bagi guru maupun siswa sebagai referensi dan alat bantu/ media dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani khususnya pada mata pelajaran senam ritmik dalam meningkatkan kebugaran jasmani.

B. Pembatasan Penelitian

Berdasarkan dari latar belakang masalah dan alasan yang telah diuraikan diatas, maka pembatasan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan model *mobile learning* pada mata pelajaran senam ritmik tingkat SMA/SMK.
2. Menguji keefektifan model *mobile learning* pada mata pelajaran senam ritmik untuk meningkatkan kebugaran jasmani siswa SMA/SMK.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah dan fokus penelitian yang telah dikemukakan diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan model *mobile learning* pada mata pelajaran senam ritmik tingkat SMA/SMK?
2. Apakah model *mobile learning* pada mata pelajaran senam ritmik efektif diterapkan untuk meningkatkan kebugaran jasmani siswa SMA/SMK?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan model *mobile learning* pada mata pelajaran senam ritmik tingkat SMA/SMK.
2. Menguji keefektifan model *mobile learning* pada mata pelajaran senam ritmik untuk meningkatkan kebugaran jasmani siswa SMA/SMK.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat secara teoretis bagi pengembangan strategi pembelajaran pendidikan jasmani dan manfaat praktis bagi peneliti, lembaga, dan siswa maupun pembaca pada umumnya, yang meliputi:

1. Kegunaan Teoritis
 - a. Diharapkan dapat memperluas kajian teoritis dalam bidang pendidikan jasmani.
 - b. Diharapkan menjadi langkah awal penelitian pengembangan dalam mengembangkan model *mobile learning* pada mata pelajaran senam ritmik yang dapat dipakai sebagai alat bantu/media guru dan siswa.
 - c. Diharapkan dapat memberikan sumbangsih teoritis dalam pembelajaran pendidikan jasmani siswa di SMA/SMK, sehingga siswa dapat berprestasi sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.
2. Kegunaan Praktis
 - a. Sebagai wadah untuk mengembangkan kemampuan guru pendidikan jasmani dalam melakukan pembelajaran senam ritmik, sehingga dapat mengatasi masalah-masalah guru di sekolah.
 - b. Sebagai masukan dalam upaya peningkatan mutu pendidikan terutama pada mata pelajaran pendidikan jasmani.
 - c. Sebagai masukan maupun inspirasi dan pengalaman pagi penulis dalam upaya mengembangkan lebih lanjut inovasi tentang model *mobile learning* atau lainnya dalam pendidikan jasmani di sekolah.

E. State of The Art

Berdasarkan eksplorasi penulis, ditemukan beberapa hasil penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan penelitian ini yang nantinya akan menjadi acuan *state of the art* (unsur kebaruan) dalam penelitian yang akan dikembangkan. (M. Maulana, 2016) menerangkan bahwa, “*state of the art* adalah fokusnya pada apa yang paling terbaru dari sebuah teori yang ada. Biasanya di jurnal-jurnal akan ditemukan *state of the art* dari sebuah ilmu pengetahuan yang paling mutakhir”. Berikut adalah tabel penelusuran penulis terkait studi literatur untuk menentukan *state of the art*:

Tabel 1.1 Penelusuran Studi Literatur

Tahun	Nama Peneliti	Hasil Penelitian
2015	(M. R. Setiawan et al., 2015)	Hasil penelitian berupa media pembelajaran aktivitas ritmik berbasis multimedia pada Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Kabupaten Ogan Komering Ulu (OKU) Selatan Provinsi Sumatera Selatan.
2015	(Rohinah, 2015)	Hasil penelitian ini berupa produk pengembangan aplikasi bahan ajar <i>pendidikan agama islam</i> berbasis Android. Produk akhir dari pengembangan ini yaitu aplikasi yang dikemas dalam bentuk file .apk langsung dari <i>software</i> MIT App inventor.
2015	(Pagesti & Sudarsini, 2015)	Menghasilkan penelitian berupa produk berupa media video senam irama dalam pembelajaran pendidikan jasmani adaptif.
2016	(Passey & Zozimo, 2016)	Menghasilkan produk berupa aplikasi pembelajaran berbasis <i>mobile learning</i> pada program pendidikan guru untuk mendukung guru di Indonesia lebih efektif dan efisien dalam mengajar dikelas yaitu dengan menggunakan perangkat seluler di ruang kelas.
2017	(Indrianto et al., 2017)	Menghasilkan produk penelitian berupa aplikasi inventor2 pembelajaran basket pada tingkat SMA kelas X.
2017	(Anggitasari & Hartono, 2017)	Menghasilkan produk berupa model pembelajaran senam <i>healty fun</i> untuk anak kelas V dan VI di SLB-C kota Magelang.
2017	(Ibrahim & Isharwati, 2017)	Menghasilkan media pembelajaran <i>mobile learning</i> berbasis android mata pelajaran IPA untuk siswa SMP yang dikemas dalam format aplikasi package (apk).
2017	(Taufiq et al., 2017)	Menghasilkan produk aplikasi pembelajaran sains dengan konservasi berbasis android app inventor 2.
2018	(Jamaluddin et al., 2018)	Menghasilkan produk berupa buku ajar senam, multimedia interaktif, dan pemanfaatan jejaring sosial edmodo.
2018	(Pratama et al., 2018)	Menghasilkan produk berupa aplikasi <i>mobile learning</i> berbasis <i>game based learning</i> pelajaran Matematika pokok bahasan bangun ruang sisi datar untuk siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 7 Malang.
2018	(Wijaya et al., 2018)	Hasil penelitian ini adalah berupa aplikasi <i>mobile learning</i> berbasis <i>game based learning</i> pengenalan kosa kata bahasa Jepang terhadap siswa kelas XI Jurusan Keperawatan SMK Negeri 11 Malang.

2019	(Ngurahrai & Farmaryanti, 2019)	Produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran berbasis <i>mobile learning</i> pada perangkat <i>android</i> dengan <i>App Inventor</i> sebagai bantuan untuk pembuatannya pada pokok bahasan momentum dan impuls.
2020	(Oktariyana et al., 2020)	Produk yang dihasilkan adalah aplikasi pembelajaran senam ritmik dan <i>user manual</i> aplikasi dilengkapi dengan panduan gerak Senam Batara (Bumi Sriwijaya Bugar Tangkas Gembira).

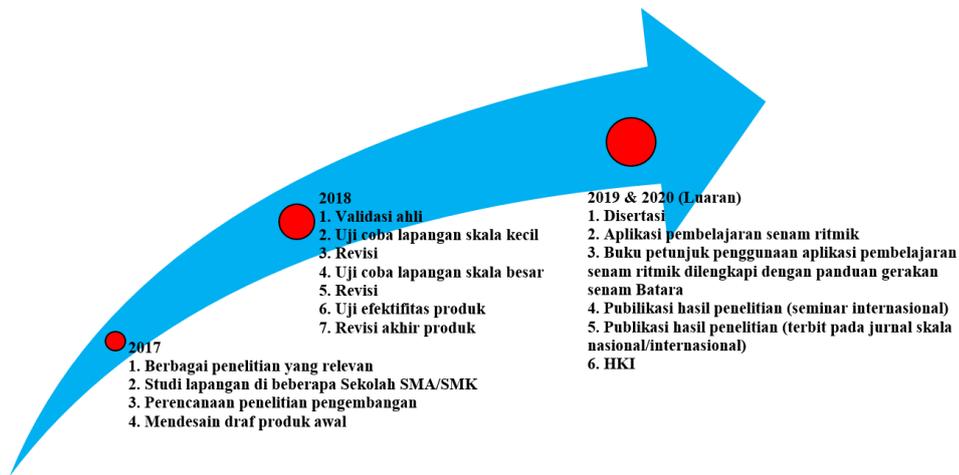
Dari hasil penelusuran literature tersebut diatas, dapat disimpulkan bahwa unsur kebaruan/ *state of the art* dari penelitian yang penulis kembangkan ini yaitu, kebaruan tipe I (*invention*) yaitu model *mobile learning* pada mata pelajaran senam ritmik tingkat SMA/SMK dan kebaruan tipe II (*improvement*) yaitu melakukan inovasi dengan mengembangkan media pembelajaran dari berbasis komputer ke *smartphone*, yaitu berupa aplikasi pembelajaran senam ritmik, sehingga pengguna dalam hal ini adalah siswa dapat belajar secara mandiri kapan saja dan dimana saja tanpa terikat waktu dan tempat.

F. Road Map Penelitian

Road map dalam Bahasa Indonesia disebut peta jalan, dalam konteks penelitian. (Widiputra, 2017) menerangkan bahwa;

Road map penelitian atau peta jalan penelitian memiliki tiga komponen penting yang harus saling terkait satu dengan yang lainnya. Ketiga komponen tersebut adalah: 1) aktivitas penelitian yang telah dilakukan, 2) aktivitas penelitian yang pada periode ini akan dilakukan, dan 3) aktivitas penelitian pada periode berikutnya yang akan menuntun seorang peneliti mencapai tujuan akhirnya.

Dengan demikian jelas bahwa peta jalan akan dapat memperlihatkan keterkaitan antara aktivitas penelitian yang telah, sedang dan akan dilakukan oleh seorang peneliti. Berikut adalah *road map* dari penelitian yang direncanakan yang dapat diilustrasikan melalui gambar *upward arrow* berikut:



Gambar 1.1 *Road Map* Penelitian Model *Mobile Learning* pada Mata Pelajaran Senam Ritmik Tingkat SMA/SMK

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat di Indonesia di masa mendatang, memungkinkan dilanjutkannya penelitian dan pengembangan media pembelajaran sesuai dengan kemajuan dan perkembangan zaman yang akan datang, dengan topik dan jenjang pendidikan yang berbeda.