

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sekolah merupakan lembaga pendidikan formal dalam masyarakat yang memiliki peranan penting dalam mengantarkan masyarakat ke arah kehidupan yang lebih baik. Pendidikan formal yang erat hubungannya dengan kegiatan belajar mengajar secara sistematis dan terencana diterapkan di lingkungan sekolah hingga perguruan tinggi. Dengan diterapkannya sistem pendidikan pada pendidikan formal nantinya akan tercapai tujuan mencerdaskan kehidupan bangsa. Keberhasilan tersebut berbanding lurus dengan proses belajar mengajar yang diterapkan pada setiap mata pelajaran. Hal ini disebabkan karena proses belajar merupakan hubungan timbal balik antara guru dan peserta didik.

Dunia pendidikan di Indonesia beberapa kali mengalami perubahan kurikulum ditingkat satuan pendidikan. Perubahan ini berdampak pada metode dan gaya mengajar yang diterapkan oleh guru pada masing-masing bidang studi. Pada kurikulum 2013 yang diterapkan sekarang ini sekurangnya ada 3 aspek yang dinilai mulai dari keterampilan, pengetahuan dan sikap/sosial. Dengan demikian pendidikan di Indonesia diarahkan untuk melihat kehidupan di masa depan secara nyata untuk mampu bersaing secara global.

Pada era milenial seperti sekarang ini teknologi masih berperan aktif hampir di seluruh bidang tidak terkecuali pada pendidikan. Berkembangnya teknologi tentunya mempermudah dalam melaksanakan proses pembelajaran di

sekolah. Penerapan kurikulum 2013 pada tingkat satuan pendidikan mengharuskan guru untuk mengikuti era perkembangan teknologi untuk mempermudah menyampaikan informasi dan proses pembelajaran. Hampir semua bidang studi yang diajarkan di sekolah guru selalu menggunakan teknologi untuk menunjang kegiatan belajar mengajar, sampai mengevaluasi hasil pembelajaran.

Teknologi mempunyai peran yang sangat penting bagi proses pendidikan serta ikut memberikan arah dalam perkembangan dunia pendidikan. Dalam sejarah perkembangan pendidikan, teknologi informasi merupakan bagian dari media yang digunakan untuk menyampaikan pesan ilmu pada khalayak umum mulai dari teknologi percetakan seperti buku cetak, hingga media telekomunikasi televisi, internet dan multimedia sebagai sumber belajar. *However, it is obvious that web tools can create rich environments and the educational environments of the future should be created by means of technological tools* (Ozdamli, 2014). Web merupakan sebuah alat yang dapat menciptakan lingkungan pendidikan di masa depan berbasis sebuah teknologi sebagai sumber data dan informasi.

Sumber belajar pada pendidikan sekarang ini mulai bervariasi dari yang cetak, seperti buku, artikel maupun surat kabar serta sumber belajar berbasis elektronik seperti audio, video, internet dan bahkan *smartphone*. Sumber belajar ini merupakan bahan ajar yang digunakan untuk memberikan informasi yang dirancang oleh guru, dosen atau ahli. Selanjutnya sumber belajar ini disusun sebagai bahan ajar yang sistematis pada bidang studi tertentu untuk mencapai tujuan belajar.

Berkembangnya teknologi dan informasi semakin membuka lebar peluang pemanfaatan dalam mendukung proses pembelajaran. Secara umum teknologi pendidikan digunakan untuk menyebarkan informasi secara meluas, seragam dan cepat serta dapat membantu melakukan pembelajaran baik secara langsung maupun tidak langsung. Teknologi juga dapat menunjang kegiatan belajar, mengundang partisipasi masyarakat serta dapat membantu daya tarik masyarakat untuk belajar lebih baik dari sebelumnya.

Penyampaian informasi yang menarik serta didukung dengan teknologi yang memadai diharapkan dapat selalu diterapkan dalam setiap bidang studi dalam tingkat satuan pendidikan, termasuk bidang studi praktek seperti Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan. Pendidikan jasmani merupakan salah satu bidang studi yang diajarkan di semua tingkat satuan pendidikan serta merupakan bagian dari proses keseluruhan yang mempunyai tujuan dalam pembentukan kognitif, afektif, psikomotor, dan fisik peserta didik. Diterapkannya pembelajaran Pendidikan jasmani dan olahraga diharapkan peserta didik dapat memiliki keterampilan olahraga serta kebugaran jasmani dan kesehatan fisik secara meningkat melalui pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, menarik, dan menyenangkan. Situasi tersebut diharapkan selalu tersaji dalam setiap pertemuan agar peserta didik lebih antusias untuk mengikuti pelajaran dan senang dengan aktivitas fisik yang dilakukan sehingga tujuan pendidikan jasmani dapat tercapai.

Report acknowledge the importance of regular physical activity during childhood and adolescence, it also identified school physical education as an important vehicle for promoting health- enhancing physical activity in young

people. *“With evidence that success in this arena is possible, every effort should be made to encourage schools to require daily physical education in each grade and to promote physical activities that can be enjoyed throughout life* (Trost, 2016). Aktivitas jasmani diakui sangat penting selama masa pertumbuhan dari taman kanak-kanak sampai remaja, pendidikan jasmani di sekolah diakui sebagai salah satu sarana yang penting untuk mempromosikan budaya hidup sehat melalui aktivitas jasmani pada anak muda. Setiap usaha untuk memperkenalkan pentingnya aktivitas jasmani seharusnya dibuat agar sekolah bisa mengajarkan pendidikan jasmani setiap hari pada setiap jenjang pendidikan serta mempromosikan aktivitas jasmani sebagai aktivitas yang menyenangkan sepanjang hidup.

Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan merupakan salah satu bagian dari sistem pendidikan yang bertujuan untuk meningkatkan potensi peserta didik dalam aspek kebugaran jasmani, kesehatan serta keterampilan berolahraga. Oleh karena itu, cara menyampaikan setiap materi pembelajaran haruslah menarik, mudah dipahami serta menyenangkan supaya materi yang disampaikan dapat tepat sasaran dan memberikan hasil yang baik juga. Penggunaan teknologi sebagai salah satu sarana untuk menyajikan pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami diharapkan akan memunculkan semangat peserta didik untuk melakukan aktivitas jasmani dan melatih diri sebagai upaya meningkatkan kesehatan dan kebugaran secara fisik. *Technology enormously improve teaching and learning in the field of physical education and sports* (Upadhyay & Nathani,

2015). Teknologi sangat meningkatkan pengajaran dan pembelajaran pada bidang pendidikan jasmani dan olahraga.

We have also identified research and development tools used to create information-based learning environments, as well as a wide range of computer training programs. We have designed a computer-based training program for the Sports & Physical Education Databases Course that allows teaching based on the information technology (Filenko et al., 2017). Melalui penelitian dan pengembangan telah teridentifikasi bahwa alat yang digunakan untuk membuat lingkungan belajar berbasis informasi serta berbagai program pembelajaran/latihan melalui komputer. Desain pengajaran/latihan berbasis komputer untuk pendidikan jasmani dan olahraga berbasis data memungkinkan guru untuk melakukan pembelajaran berbasis teknologi informasi.

Terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar *passing* bolavoli melalui metode pembelajaran *drill* dan bermain (Samsudin & Rahman, 2016). Penelitian yang dilakukan sebelumnya menggunakan metode *drill* dan bermain memang terbukti lebih baik menggunakan metode *drill* untuk meningkatkan kemampuan *passing* bolavoli. Akan tetapi berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan jika menggunakan metode *drill* guru hanya memberikan materi sesuai dengan pengalaman dan berlaku untuk semua siswa. Pembelajaran ini dirasa kurang menarik dan menguntungkan bagi peserta didik yang memiliki kemampuan tidak sama/kurang mampu dalam mempraktikkan gerak dasar *passing* permainan bolavoli sehingga tujuan pembelajaran tidak akan tercapai secara optimal.

Appropriate additional soft volleyball sports in physical education, especially for girls to promote the project can be greatly improved in the girls psychologically, quality, multi-ball, get the ball to lay the psychological needs largely met, and taste success, interest in bringing happiness (Nikšić et al., 2020). The evolution indicated by the experiment groups and the significant differences registered as compared to the control group, for both techniques submitted to the study (overhead pass and underhand pass), confirmed the effectiveness of the new working method used for the optimization of motor learning and of basic techniques in volleyball (Mirela & Valeria, 2012).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan di Sekolah Menengah Atas pada tanggal 22 Januari 2019 diperoleh data bahwa: 1) pada kurikulum 2013 yang diprogramkan untuk pendidikan jasmani meliputi permainan bola besar, permainan bola kecil, atletik, pencak silat dan renang, 2) permainan bola besar seperti sepak bola materi yang diajarkan meliputi teknik menendang bola dengan kaki bagian dalam, kaki bagian luar dan punggung kaki serta mengontrol bola, 3) untuk bolavoli teknik yang diajarkan *passing* dan servis bolavoli. 3) model pembelajaran yang digunakan tidak menentu tergantung dari materi yang diberikan dan disesuaikan dengan situasi dan kondisi di lapangan. 4) salah satu contoh model yang diterapkan oleh guru pendidikan jasmani yaitu dengan model pembelajaran pendekatan dengan peserta didik, diakhir proses pembelajaran guru memberikan tugas kepada peserta didik tentang materi yang telah diberikan. (5) Guru Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan menyatakan bahwa perlu adanya sebuah modifikasi permainan berupa

variasi dan kombinasi agar peserta didik antusias saat mengikuti pembelajaran teknik dasar *passing* bolavoli. (6) Guru Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan menyatakan sangat setuju jika pembelajaran teknik dasar *passing* atas bolavoli sebelum ke teknik yang sebenarnya peserta didik diajak bermain permainan *passing* bolavoli yang telah dikombinasikan. (7) Guru Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan menyatakan sangat setuju bila dikembangkan model pembelajaran *passing* bolavoli untuk Sekolah Menengah Atas.

Sedangkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti selama pembelajaran materi bolavoli berlangsung diperoleh data bahwa: 1) semua peserta didik berpartisipasi dalam pembelajaran penjas, 2) Guru menjelaskan tentang materi pembelajaran tetapi beberapa peserta didik kurang memperhatikan materi pembelajaran permainan bolavoli yang disampaikan, 3) metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru adalah komando dan latihan, 4) sarana dan prasarana yang dipakai adalah yang dimiliki sekolah serta sesuai dengan standar permainan seperti bola, lapangan dan net. Media yang digunakan adalah media elektronik berupa laptop dan *sound* sebagai pengeras suara, 5) pada awal pembelajaran peserta didik terlihat aktif akan tetapi setelah berjalan kurang lebih 25 menit mulai terlihat bosan dan beberapa peserta didik meminta untuk bermain permainan lainnya. Sedangkan beberapa peserta didik perempuan memilih untuk duduk di pinggir lapangan bersama temannya, 6) keterampilan *passing* bolavoli yang dimiliki peserta didik belum sepenuhnya baik. Ada beberapa peserta didik yang terlihat bagus dan menguasai keterampilan *passing* tapi kebanyakan masih kurang karena terlihat dari teknik yang dipraktikkan masih kurang tepat dan terkesan

asal-asalan, 7) kurangnya peralatan yang digunakan membuat pembelajaran sedikit terganggu, 8) Guru mengevaluasi pembelajaran dengan cara melakukan penilaian praktek tentang kemampuan peserta didik saat melakukan passing dengan menghitung berapa kali dapat melakukan passing selama 1 menit.

Kekurangan pada proses pembelajaran akan sangat berpengaruh pada pencapaian hasil yang membuat peserta didik merasa tidak tertarik, bosan, dan tidak antusias saat guru memberikan materi pembelajaran berupa teknik dasar permainan bolavoli dengan benar. Peserta didik kurang memiliki kesempatan untuk mengembangkan keterampilan dasar bermain bolavoli serta kurang memahami gerakan dan tujuan pembelajaran tersebut.

Langkah-langkah yang digunakan dalam pembelajaran teknik dasar *passing* bolavoli adalah pendahuluan, inti dan penutup. Media yang digunakan berupa media audio peserta didik hanya mendapatkan penjelasan dari guru, serta guru melakukan evaluasi diakhir pembelajaran dengan menjelaskan kembali teknik dasar *passing* bolavoli yang benar. *The teaching of volleyball courses must break through the shackles of traditional teaching mode, fully utilize the online and offline mixed teaching, and highlight the characteristics of students' individualized learning* (Ren, 2018)

Inovasi terbaru dari pembelajaran *passing* bolavoli yang akan diajarkan oleh guru pendidikan jasmani akan berbeda dengan sebelumnya yang dimulai, dengan pembelajaran yang sederhana dan mudah sampai dengan yang sulit. Akan tetapi pembelajaran *passing* bolavoli ini akan melibatkan gerakan pembelajaran yang bervariasi dan dikemas dalam bentuk *mobile-learning* sehingga siswa

diharapkan senang dan menikmati setiap proses pembelajaran serta tidak akan terbatas oleh sarana dan prasarana yang standar atau sesuai dengan permainan. *Via the usage of this Web-based E-learning platform, user can learn the relative knowledge about sports at anytime and in everyplace* (Huang. et al., 2011). Melalui penggunaan platform *e-learning* berbasis web pengguna dapat mempelajari pengetahuan tentang olahraga kapanpun dan dimanapun.

Penelitian sebelumnya telah mengembangkan dua (2) media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk buku dan video pembelajaran. Akan tetapi dengan berkembangnya teknologi sekarang ini dua (2) media itu kurang dalam segi pemanfaatannya. Berkembangnya teknologi pembelajaran menginginkan penggunaan yang sederhana dan mudah untuk diakses. Oleh karena itu, peneliti akan mengembangkan pembelajaran berbasis *mobile-learning* untuk memudahkan guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran *passing* bolavoli. *On the basis of theoretical analysis of "e-learning" can be argued that "e-learning" can and should be embedded in the sphere of student physical culture and sports* (Marakushyn & Cherednichenko, 2015). Berdasarkan analisis teori *e-learning* harus dapat tertanam pada diri peserta didik dalam bidang *physical culture and sports*.

Untuk itu dengan adanya model pembelajaran dan teknologi yang akan dikembangkan ini diharapkan dapat membantu peserta didik untuk menguasai keterampilan *passing* bolavoli dengan menyajikan pembelajaran *mobile-learning*. Nantinya diharapkan peserta didik diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar serta akan menumbuhkan motivasi dan semangat belajar yang tinggi.

Kurikulum 2013 memiliki kompetensi inti dan kompetensi dasar setiap mata pelajaran, tidak terkecuali pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Setiap materi pembelajaran pendidikan jasmani tidak akan terlepas dari kompetensi inti dan kompetensi dasar pada setiap jenjang pendidikan. Adapun pengantar kompetensi inti dan kompetensi dasar materi keterampilan bolavoli untuk kelas SMA adalah sebagaimana pada tabel 1.1 berikut:

Tabel 1.1 Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar.

Kompetensi Inti 4	Kompetensi Dasar 4.1
Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan	Mempraktikkan hasil analisis keterampilan gerak salah satu permainan bola besar untuk menghasilkan koordinasi gerak yang baik*

Sumber: (Permendikbud Nomor 68, 2013)

Kegiatan pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan pada dasarnya harus disesuaikan dengan tingkat kebutuhan peserta didik itu sendiri dengan mempertimbangkan usia, tingkat pertumbuhan fisiologinya dan psikologis. Menyikapi hal tersebut, maka diperlukan inovasi pembelajaran dengan variasi model pembelajaran teknik dasar *passing* bolavoli pada permainan agar peserta didik senang dan menikmati pada pembelajaran permainan bolavoli. Model pembelajaran yang bagus akan menumbuhkan semangat dan antusias peserta didik dalam mengikuti pembelajaran sampai selesai.

Perkembangan pembelajaran dimasa depan mengubah metode pembelajaran lama ke arah yang lebih modern. Peserta didik dapat belajar dimana

saja tidak terbatas dengan ruang dan waktu melalui sistem yang mudah dipahami. Peserta didik dapat memperoleh sumber belajar dari guru, pelatih serta orang tua yang berbentuk teknologi informasi, audio visual, televisi serta pengalaman belajar langsung dilapangan. Berikut akan dijabarkan penelitian dan pengembangan berdasarkan keterbaruannya:

Tabel 1.2 Keterbaruan Penelitian dan Pengembangan

Nama, Tahun Judul	Hasil Penelitian	Jenis Terbitan
(Lee & Gao, 2020) <i>Effects of the iPad and mobile application-integrated physical education on children's physical activity and psychosocial beliefs</i>	Kelas pendidikan jasmani selama 2 minggu yang terintegrasi dengan aplikasi efektif dalam mengurangi perilaku pasif pada anak-anak dan dapat meningkatkan aktivitas fisik ringan. Guru disarankan untuk menyelaraskan penggunaan iPad dan aplikasi dengan tujuan pembelajaran olahraga serta memikirkan dengan cermat untuk mencegah ketidak aktifan siswa dengan melakukan manajemen pembelajaran yang efektif pada materi pembelajaran lainnya.	<i>Physical Education and Sport Pedagogy</i> (Indeks Scopus Q1)
(Penney et al., 2012) <i>Developing a digital assessment in senior secondary physical education</i>	Pada penelitian ini sistem penilaian berbasis digital dapat digunakan pada olahraga Rugby, Volleyball, Soccer dan Swimming. Siswa menganggap bahwa penilaian menjadi lebih otentik dan bermakna dalam pembelajaran pendidikan jasmani karena mencakup aspek "praktek" dan "teori" yang digabungkan dalam satu tugas.	<i>Physical Education and Sport Pedagogy</i> (Indeks Scopus Q1)
(Bodsworth & Goodyear, 2017) <i>Barriers and facilitators to using digital</i>	Teknologi digital dalam pendidikan jasmani dapat dipastikan bahwa teknologi dapat membantu siswa untuk belajar secara optimal, praktis dan harus terlibat dengan proses pembelajaran untuk mengembangkan kemampuannya. Namun kurangnya kesadaran siswa tentang cara penggunaannya justru	<i>Physical Education and Sport Pedagogy</i>

Nama, Tahun Judul	Hasil Penelitian	Jenis Terbitan
<i>technologies in the Cooperative Learning model in physical education</i>	menimbulkan kesan negatif dalam pembelajaran. Disarankan Guru dan siswa harus mengetahui “kapan” dan “bagaimana” iPad digunakan dalam mendukung pembelajaran.	<i>(Indeks Scopus Q1)</i>
(Greve et al., 2020). <i>The use of digital media in primary school PE – student perspectives on product-oriented ways of lesson staging</i>	Jangkauan akses yang luas dengan menggunakan media <i>tablet</i> dan <i>iMovie</i> menjadikan mayoritas siswa memperoleh pengalaman dengan media pembelajaran di luar sekolah. <i>Tablet</i> merupakan bagian fungsional dari proses pembelajaran pendidikan jasmani karena berfokus pada gerak anak. Selain berfungsi sebagai media pembelajaran siswa juga dapat mempelajari sesuatu tentang media digital. Namun penggunaan media digital dalam pembelajaran yaitu untuk memperluas materi dan tujuan pembelajaran bukan menggantikannya.	<i>Physical Education and Sport Pedagogy (Indeks Scopus Q1)</i>
(Casey & Jones, 2015) <i>Using digital technology to enhance student engagement in physical education</i>	Hasil dari penelitian ini mengungkapkan bahwa ada tiga elemen pada QTP (<i>Quality Teaching Programs</i>) yaitu: 1) pemahaman yang mendalam (kualitas intelektual), 2) Kualitas lingkungan belajar, 3) Keterkaitan (signifikansi). Siswa juga berkomentar bahwa mereka merasa lebih percaya diri dan menikmati setiap partisipasinya dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Selain itu siswa mulai membayangkan bahwa teknologi sebagai alat untuk meningkatkan keterampilan olahraga pada pembelajaran yang nyata, meningkatkan pemahaman yang lebih dalam, dan mengubah pola latihan dari aktivitas satu ke aktivitas yang lainnya.	<i>Asia-Pacific Journal of Health, Sport and Physical Education (Terindeks Scopus)</i>
(Seah & Koh, 2021). <i>The efficacy of using mobile applications in changing adolescent girls' physical</i>	Manfaat menggunakan aplikasi mobile phone untuk mempromosikan <i>physical activity</i> (PA), seperti menetapkan tujuan, pemantauan mandiri, dan mengatur dirinya sendiri untuk memilih jenis <i>physical activity</i> PA.	<i>Physical Education Review (Indeks Scopus Q1)</i>

Nama, Tahun Judul	Hasil Penelitian	Jenis Terbitan
<i>activity behaviour during weekends</i>		
(Calderón et al., 2020) <i>A student-centred digital technology approach: The relationship between intrinsic motivation, learning climate and academic achievement of physical education pre-service teachers</i>	Pendekatan teknologi digital yang berpusat pada siswa menciptakan lingkungan belajar yang positif dan memunculkan motivasi intrinsik untuk mendapatkan nilai akademik yang optimal dalam pendidikan jasmani. Pembelajaran yang paling baik didukung saat peserta didik terlibat aktif, kolaboratif dan relevan dalam pembelajaran pendidikan jasmani berbasis teknologi. Peran teknologi yang terus berkembang menyarankan untuk publikasi penelitian berbasis teknologi digital dalam program pendidikan jasmani.	<i>Physical Education Review (Indeks Scopus Q1)</i>

Berdasarkan penelitian yang telah disebutkan di atas bahwa penggunaan media pembelajaran berupa *digital learning* atau *mobile application* dapat menetapkan tujuan pembelajaran, meningkatkan partisipasi, pemahaman dan keterampilan siswa, serta dapat memilih aktivitas yang sesuai (Greve et al., 2020). (Seah & Koh, 2021) (Lee & Gao, 2020) (Casey & Jones, 2015). Selain itu dapat menciptakan lingkungan belajar yang positif dan memunculkan motivasi intrinsik, siswa belajar secara optimal, praktis untuk mendapatkan nilai akademik yang optimal dalam pendidikan jasmani (Calderón et al., 2020) (Bodsworth & Goodyear, 2017).

Dalam mengajarkan suatu pokok bahasan tertentu harus dipilih suatu model pembelajaran yang paling sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Oleh karena itu, dalam memilih suatu model pembelajaran seorang guru harus memiliki pertimbangan dan alasan terhadap strategi, model dan media pembelajaran yang akan digunakan. Pertimbangan pengambilan strategi, model dan media pembelajaran disesuaikan dengan materi pelajaran, tingkat perkembangan kognitif peserta didik, sarana dan prasarana yang tersedia, sehingga tujuan pembelajaran yang telah dirancang akan tercapai.

Dari permasalahan tersebut diharapkan pembelajaran bolavoli yang akan diajarkan memudahkan siswa untuk mendapatkan materi dengan model, dan strategi pembelajaran yang berbeda-beda serta dengan media pembelajaran berbasis teknologi agar tidak melakukan gerakan yang sama secara berulang-ulang. Materi yang dipersiapkan guru sebagai bahan ajar untuk memfasilitasi peserta didik agar bisa belajar dengan mudah dan dapat dikemas dalam bentuk teks maupun video interaktif sesuai perkembangan teknologi saat ini yang bisa diakses dengan mudah dan cepat. Teknologi *Mobile Phone / Smart phone* sangat cocok digunakan untuk bisa mengakses informasi pembelajaran secara cepat dan mudah. Untuk itu, perlu adanya sebuah aplikasi pembelajaran sebagai media yang dapat diakses secara lengkap dan cepat bagi peserta didik dan guru.

Keunggulan inilah yang dimanfaatkan peneliti untuk membuat sebuah aplikasi dengan metode pembelajaran yang dilengkapi dengan evaluasi belajar dan dapat diakses oleh peserta didik dan guru dengan mudah dan cepat. Dengan demikian proses pembelajaran dan interaksi peserta didik dengan sumber dan

media belajar akan menjadi semakin mudah. Berdasarkan latar belakang tersebut, akan disusun penelitian dengan judul: “Pengembangan Model Pembelajaran *Passing* Bolavoli Untuk Sekolah Menengah Atas Berbasis *Mobile Learning*”.

B. Fokus Masalah

Mengacu pada permasalahan di atas, maka fokus masalah yang diangkat oleh peneliti adalah mengembangkan model pembelajaran teknik dasar *passing* permainan bolavoli berbasis *mobile-learning* pada Sekolah Menengah Atas. Serta menghasilkan produk pengembangan model pembelajaran dan media belajar peserta didik dalam bentuk *mobile learning*. Produk ini diharapkan mampu meningkatkan keterampilan teknik dasar *passing* pada permainan bolavoli.

C. Perumusan Masalah

Berkaitan dengan pembelajaran teknik dasar *passing* pada permainan bolavoli yang akan dikembangkan, maka perumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah pengembangan model pembelajaran pada materi *passing* bolavoli berbasis *mobile-learning* untuk Sekolah Menengah Atas?
2. Apakah model pembelajaran teknik dasar *passing* bolavoli berbasis *mobile-learning* efektif digunakan dan dapat meningkatkan keterampilan *passing* peserta didik?

D. Kegunaan Hasil Penelitian

Penelitian yang dilakukan pada akhirnya diharapkan dapat memberi manfaat bagi guru maupun dosen sebagai referensi dan bisa menjadi alternatif model pembelajaran di sekolah dan universitas. Hasil dari penelitian pengembangan model pembelajaran *passing* bolavoli berbasis *mobile learning* diharapkan berguna di semua kalangan guru, dosen, peserta didik di sekolah maupun mahasiswa.

1. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini diharapkan akan meningkatkan keterampilan *passing* permainan bolavoli bagi peserta didik serta sebagai referensi bahan ajar sesuai dengan materi yang diajarkan untuk kurikulum 2013. Model pembelajaran *passing* bolavoli berbasis *mobile learning* diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar serta menambah ruang dan waktu peserta didik dalam belajar.

2. Bagi Guru Pendidikan Jasmani

Hasil penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan sebagai pedoman bagi guru pendidikan jasmani dalam menggunakan strategi dan model pembelajaran yang sesuai dengan kegiatan pembelajaran yang dilakukan.

3. Bagi Jurusan Ilmu Keolahragaan

Dengan adanya penelitian ini diharapkan menjadi tambahan pengetahuan bagi Jurusan Ilmu Keolahragaan untuk meningkatkan kualitas

kelulusan mahasiswa, dengan mempersiapkan mahasiswa yang kompeten di bidangnya masing-masing.

4. Bagi Sekolah

Dengan adanya penelitian ini, sekolah dapat memanfaatkan hasil penelitian ini sebagai salah satu upaya dalam mewujudkan kualitas pendidikan khususnya di sekolah tersebut.

5. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan diri dalam mempersiapkan profesi menjadi seorang pendidik. Sebagai model pembelajaran yang dapat digunakan oleh peneliti sebagai pendidik dalam mengajarkan keterampilan *passing* bolavoli di Sekolah Menengah Atas. Sebagai refleksi diri bagi peneliti dan teman sejawat yang terlibat untuk mengembangkan model-model pembelajaran yang lainnya.