

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Memasuki abad 21 ini, teknologi telah mengubah banyak hal, termasuk pendidikan di perguruan tinggi. Teknologi juga semakin banyak digunakan untuk mengajarkan pelajaran. Pendidikan kini menjadi semakin penting, peserta didik kini juga dibekali dengan keterampilan belajar dan berinovasi, yaitu keterampilan menggunakan teknologi informasi dan media, serta kemampuan menggunakan keterampilan kecakapan hidup (*life skill*) untuk persiapan terjun dalam dunia kerja dan untuk bertahan hidup secara mandiri. Oleh karena itu, pendidikan kecakapan hidup harus diberikan kepada para calon guru agar memungkinkan para calon guru tidak hanya cakap dalam segi kognitif saja, namun juga memiliki ketrampilan dalam hal lain yang mampu untuk bersaing di abad ke 21 ini. Tidak hanya pembelajaran kepada peserta didik saja yang harus dirubah, namun *mindset* cara mengajar baik itu model pembelajaran, strategi pembelajaran, dan media pembelajaran para calon guru dan guru profesional juga harus dirubah sesuai dengan pengembangan kurikulum dan pembaharuan teknologi abad ke 21. Guru membutuhkan kemampuan khusus untuk mengubah kemampuan tradisional. Perubahan Model Pengajaran (Ansari, 2013)

Kompetensi abad 21 menekankan bahwa pendidikan harus fokus pada penguasaan mata pelajaran dan pengembangan keterampilan abad 21. Keterampilan ini membantu siswa mempersiapkan diri untuk jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Strategi untuk mencapai keterampilan abad 21 ini yaitu meliputi keterampilan 4C (*Critical Thinking, Creative Thinking, Collaboration, and Communication*). Kemampuan ini meliputi berpikir kritis, berpikir kreatif, mampu bekerjasama, dan mampu berkomunikasi dengan baik.. Di era digital ini, keterampilan-keterampilan tersebut sangat dibutuhkan

untuk menghadapi tantangan pada abad ke 21 ini (Alismail & McGuire, 2015). Maka dari itu pendidikan kecakapan dan kemampuan 4C sangat dibutuhkan para peserta didik untuk menghadapi perkembangan zaman yang semakin berkembang pesat. Kemampuan berpikir kritis, berpikir kreatif, mampu bekerjasama, dan mampu berkomunikasi dengan baik sangat dibutuhkan bagi para peserta didik baik di tingkat sekolah maupun para mahasiswa ditingkat perguruan tinggi, yang paling utama juga dibutuhkan oleh para calon guru saat ini dalam menghadapi perubahan kurikulum dan kemajuan teknologi. Upaya penguatan kompetensi abad 21 dalam pendidikan untuk para calon guru menjadi sangat penting.

Pemberdayaan kompetensi abad 21 bagi mahasiswa calon guru menjadi tantangan tersendiri bagi Perguruan Tinggi yang mencetak calon guru, salah satunya adalah IKIP Budi Utomo Malang. Berdasarkan kajian dari berbagai struktur kurikulum program studi PJKR di perguruan tinggi selain IKIP Budi Utomo yang ada di Indonesia seperti: Universitas Pendidikan Indonesia (UPI), Universitas Sebelas Maret Surakarta (UNS), Universitas Tadulako (UNTAD), dsb mata kuliah masase olahraga merupakan mata kuliah wajib pada program studi PJKR di Perguruan Tinggi yang memiliki basic keolahragaan. Salah satu alasan masase olahraga menjadi mata kuliah wajib karena masase olahraga merupakan sebuah ilmu yang unik yang termasuk sebagai salah satu ilmu pengobatan dan juga memiliki nilai (*value*) komersial, karena masase olahraga dapat dipakai menjadi salah satu solusi untuk mengurangi tingkat pengangguran terutama pada mahasiswa PJKR yang telah lulus dan belum memperoleh pekerjaan atau sedang menunggu adanya seleksi CPNS. Mengingat Badan Pusat Statistik (BPS) mencatat, jumlah pengangguran di Indonesia mencapai 8,42 juta orang pada Agustus 2022. Jumlah tersebut mengalami kenaikan dibandingkan pada Februari 2022 yang sebanyak 8,40 juta orang.



Gambar 1.1 Jumlah dan Tingkat pengangguran di Indonesia berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS)

Sejalan dengan hal tersebut, maka pembelajaran pada mata kuliah masase diharapkan menjadi mata kuliah yang memberikan materi dan iklim belajar yang menyenangkan bagi mahasiswa. Karena mengingat mata kuliah tersebut menjadi salah satu mata kuliah yang bisa menjadi alternative pekerjaan bagi para lulusan PJKR. Selain itu pemberian mata kuliah masase olahraga juga diharapkan mampu meningkatkan kemampuan *soft skill* bagi para calon guru. *Soft skill* disini meliputi beberapa hal yang berkaitan dengan kompetensi abad 21, yaitu: berpikir kritis, mampu beradaptasi, kepemimpinan, sikap positif, kerja team, kemampuan komunikasi, etos kerja, *networking*, penyelesaian masalah, pengetahuan tentang budaya yang berbeda, dan kecerdasan emosional. Hal yang tak kalah penting adalah bagaimana proses belajar mengajar tidak hanya terfokus pada hasil yang dicapai namun lebih kepada bagaimana proses pembelajaran tersebut dilakukan hingga mahasiswa mampu menerapkan apa yang mereka dapatkan di bangku perkuliahan dalam kehidupan sehari-hari mereka. Oleh karena itu perguruan tinggi di tuntut untuk mampu menyiapkan mahasiswa agar siap memasuki abad 21.

Hal ini Sesuai dengan instruksi Presiden Republik Indonesia yang telah disampaikan pada hari sumpah pemuda pada tanggal 28 Oktober 2017, Bapak Joko Widodo mengatakan sistem pendidikan di Indonesia harus di rombak dan jangan terjebak dalam rutinitas harian. Untuk itu, salah satu hal yang paling cepat adalah memperbaiki aplikasi dengan aplikasi sistem. Demikianlah isi surat kabar online yang berjudul “*Sistem pendidikan Indonesia tertinggal 128 tahun dari negara Maju*” tertanggal 30 oktober 2017 (Anonim, 2017). Sejalan dengan hal tersebut Menteri Riset Teknologi dan Pendidikan Tinggi (Menristekdikti) pada saat itu M. Nasir (Puspita, 2018) mengatakan bahwa di Era Revolusi Industri 4.0 yang tidak bisa dihindari, pendidikan global tidak bisa lagi menciptakan batas mengingat adanya kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Pendidikan tidak bisa lagi mengindari internet, sistem *cloud computing* (Layanan Komputasi), media dan kemajuan teknologi lainnya. Oleh karena itu perguruan tinggi di tuntut lebih kreatif, inovatif dan menerapkan multi disiplin.

Berdasarkan Arahan dari bapak presiden dan menteri riset menunjukkan bahwa pendidikan di era saat ini sudah harus mengalami perombakan besar. Dari hasil intruksi tersebut, dapat diasumsikan bahwa pendidikan di indonesia khususnya perguruan tinggi perlu mendapat perhatian. Namun pada kenyataannya, berdasarkan observasi atau pengamatan yang di laksanakan peneliti, kondisi di lapangan menunjukkan hal yang berbeda dan kurang sejalan dari apa yang kita harapkan. Pendidikan yang semestinya memberdayakan kompetensi abad 21 bagi mahasiswa calon guru pada mata kuliah masase olahraga masih belum dilakukan secara menyeluruh dan maksimal. Hal tersebut dibuktikan berdasarkan observasi pada bulan Oktober 2018 dan hasil diskusi dengan dosen teman sejawat pengampu mata kuliah masase olahraga bahwa selama ini proses pembelajaran mata kuliah masase olahraga belum maksimal dan masih banyak juga ditemui berbagai persoalan dalam transfer pengetahuan (*transfer of knowledge*). Contoh

konkrit yang dapat digambarkan adalah: (a) Pembelajaran masase olahraga yang dilakukan masih bersifat *konvensional* dan monoton (menggunakan metode ceramah, dibantu dengan LCD, membutuhkan colokan, masih membutuhkan listrik dan praktek secara langsung oleh dosen pengampu setelah penyampaian materi), (b) selama ini sumber belajar yang dipakai hanya berasal dari buku-buku ajar masase olahraga yang terbatas. Selain itu di dalam materi masase olahraga masih sering terjadi kerancuan istilah, sajian materi kurang runtut sehingga mahasiswa kesulitan dalam memahami materi masase olahraga, (c) sejalan dengan kendala tersebut mahasiswa menjadi kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran mata kuliah masase olahraga dengan alasan suasana perkuliahan yang membosankan dan kurang menarik, (d) gaya *konvensional* yang diterapkan oleh dosen tersebut memiliki beberapa kelemahan pada saat praktek teknik manipulasi masase. Pada saat praktek yang sering terjadi adalah mahasiswa bergerombol saat pemberian contoh gerakan atau simulasi, akhirnya ada beberapa teknik yang tidak tersampaikan kepada mahasiswa karena pandangan mata mereka terhalang oleh mahasiswa lain sehingga informasi penting yang seharusnya ditangkap oleh mahasiswa tidak tersampaikan secara utuh. Akibatnya hasil belajar mata kuliah masase olahraga kurang sesuai harapan atau rendah (e) dosen pengampu mata kuliah masase olahraga cenderung menyepelkan pentingnya media pembelajaran sehingga banyak mahasiswa yang kurang memahami materi dengan benar dan materi ajar juga tidak tersampaikan dengan baik. Dari hasil observasi tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa keterampilan masase olahraga yang perlu dikuasai mahasiswa harus dirubah cara penyampaian dan metode pengajarannya

Hasil di atas juga di perkuat oleh studi pendahuluan yang dilaksanakan peneliti, berdasarkan hasil wawancara, dan pengisian kuisisioner kepada 47 mahasiswa yang sedang menempuh mata kuliah masase olahraga di temukan bahwa 61,70% mahasiswa

menyatakan bahwa perkuliahan masase olahraga hanya diberikan 1 kali dalam seminggu dan 38,30% dilaksanakan 2 kali. Sehingga pemahaman mahasiswa untuk materi masase olahraga cukup rendah, serta tidak adanya media pembelajaran lain yang bisa memudahkan mahasiswa untuk belajar secara mandiri yang bisa belajar dimana saja yang tidak hanya mengandalkan pengajaran oleh dosen di kampus membuat mahasiswa semakin kesusahan. Hasil yang didapatkan peneliti mengenai aplikasi apa yang sering dibuka mahasiswa, sebagai berikut: 6,38% mahasiswa yang membuka aplikasi pembelajaran, 40,43% mahasiswa lebih sering membuka aplikasi facebook, dan 23,40% mahasiswa membuka aplikasi instagram. Dari hasil *survey* peneliti mengenai bagaimana cara mahasiswa belajar mendapatkan hasil: 38,30% mahasiswa memilih media Aplikasi *Android*, 23,40% memilih buku cetak dan 14,89% memilih VCD pembelajaran. Artinya bahwa mahasiswa begitu antusias dengan media yang berbasis *Android* yang disesuaikan dengan kemajuan zaman dan perkembangan teknologi di era sekarang, yang bisa belajar kapan saja dan dimana saja tanpa terikat ruang dan waktu. Hasil dari *survey* peneliti didapatkan kenyataan bahwa 97,87% mahasiswa sudah memiliki *handphone Android*, sedangkan 2,13% belum memiliki *handphone Android* sehingga jika media pembelajaran masase olahraga dikemas dalam bentuk aplikasi berbasis *Android* tidak ada hambatan untuk mahasiswa dalam mengakses dan mempelajarinya. Dari data peneliti 87,23% mahasiswa menyatakan setuju jika pembelajaran masase olahraga dikemas dalam bentuk aplikasi yang bias diakses dengan *handphone Android*. Dari uraian masalah di atas, proses pembelajaran mata kuliah masase olahraga belum berjalan baik. Permasalahan yang timbul tersebut merupakan suatu kendala yang menyebabkan tujuan pembelajaran tidak tercapai dengan baik sehingga hasil belajar mahasiswa menjadi rendah.

Dari informasi dan data yang telah di peroleh tersebut menunjukkan beberapa masalah yang muncul antara lain: (a) Materi pembelajaran masase olahraga khususnya keterampilan teknik dasar masase olahraga sulit dikuasai apabila tanpa melihat secara langsung, (b) keterbatasan media saat penyampaian materi masase olahraga, misalnya ketika ada kendala mati listrik atau listrik tidak menyala maka akan menghambat proses pembelajaran, (c) dosen pengampu mata kuliah membutuhkan media yang *efektif, inovatif*, dan mudah digunakan dosen maupun mahasiswa dalam mengeksplorasi konsep masase olahraga secara aktif. Jika keterbatasan media ini tidak segera di atasi maka pembelajaran masase olahraga menjadi tidak bermakna dalam kehidupan mahasiswa. Oleh karena itu, penulis ingin menawarkan sebuah solusi dalam mengatasi masalah yang terjadi di lapangan. Salah satu upaya untuk mengatasi masalah tersebut yaitu dengan pengembangan media interaktif dan penggunaan metode pembelajaran inovatif. Penggunaan media interaktif diharapkan mampu melibatkan mahasiswa secara aktif dan memberdayakan kompetensi abad 21. Salah satunya adalah Model media pembelajaran masage olahraga berbasis aplikasi menggunakan perangkat *smartphone*.

Kemajuan teknologi seluler telah mengubah perangkat genggam menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari orang, seperti di komunikasi dan hiburan. Sementara itu, pendidik berusaha untuk memfasilitasi pembelajaran dengan menerapkan teknologi seluler dan strategi pembelajaran yang tepat (Jeng et al., 2010). Saat ini perangkat seluler, seperti ponsel pintar, telah dilengkapi dengan lokasi penerima informasi, kamera, pembaca RFID (*Radio Frequency Identification*), dan sensor kesadaran lingkungan lainnya. Selain itu, strategi belajar yang tepat dapat membantu pendidik memfasilitasi proses pembelajaran seluler dan mencapai tujuan pendidikan mereka.

Sependapat hal itu dengan memanfaatkan *smartphone* sebagai bahan ajar interaktif diharapkan menciptakan suasana belajar yang lebih komunikatif dan menarik.

Terobosan dalam pembelajaran digital ini dimungkinkan karena perangkat seluler memiliki 5 karakteristik Huang et al. (2016), yaitu: portabilitas, interaktivitas sosial, sensitivitas konteks, konektivitas, dan individualitas. Portabilitas berarti perangkat seluler dapat dipindahkan ke area mana pun dan dapat dipindah di area tersebut. Sosial interaktivitas berarti pertukaran informasi tatap muka atau kerja sama dengan orang lain layak. Konteks sensitivitas berarti bahwa informasi yang dilokalkan (termasuk waktu dan tempat) dapat diperoleh. Konektivitas berarti bahwa perangkat seluler dapat dihubungkan dan mengumpulkan informasi dari satu sama lain, dan lingkungan berbagi informasi jaringan dapat dibuat. Individualitas berarti bahwa perangkat seluler dapat menyediakan perangkat yang mandiri bagi pembelajar, sehingga memungkinkan mereka untuk belajar dengan kecepatan mereka sendiri. Dengan mengintegrasikan pembelajaran lainnya

Beberapa penelitian telah membuktikan bahwa peranan penerapan *mobile learning* berbasis aplikasi *Android* dapat menumbuhkan semangat belajar siswa dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran. (Siti, 2015). Penelitian lain juga mengatakan bahwa *m-learning* berbasis *Android* adalah alat yang efektif dalam memenuhi kebutuhan informasi kesehatan dan pendidikan (Aileen Y. Chang, 2012). Selain itu Wijaya (2018) menambahkan bahwa *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*. Diperkuat pula oleh penelitian dari Nurwahyuningsih dan Ishartiwi (2017) media pembelajaran *mobile learning* ini memiliki beberapa kelebihan, yaitu (a) Penyajian materi dalam

produk *mobile learning* sangat mudah dioperasikan, (b) produk *mobile learning* bersifat interaktif sehingga dapat menarik perhatian peserta didik secara aktif, (c) produk *mobile learning* dikemas dalam bentuk *file apk* sehingga mudah digunakan. Berdasarkan dari beberapa penelitian di atas, telah ditemukan beberapa kesenjangan penelitian (*research Gap*) antara lain: (a) Penelitian yang ada telah menunjukkan bahwa *mobile learning* berbasis aplikasi menumbuhkan semangat belajar mahasiswa dan memudahkan dosen menyampaikan materi ajar, namun hal tersebut belum berfokus pada materi ajar dalam mata kuliah *masase olahraga*, (b) penelitian yang ada telah membuktikan bahwa *m-learning* berbasis *Android* merupakan alat yang efektif dalam memenuhi kebutuhan informasi pendidikan, mempermudah akses sumber belajar, dan memiliki tingkat fleksibilitas yang tinggi dalam hal kemudahan akses, sangat menarik perhatian mahasiswa dan sangat mudah di gunakan. Dengan demikian proses *transfer* pengetahuan melalui interaksi antara mahasiswa dengan sumber belajar menjadi semakin mudah.

Oleh karena itu, peneliti termotivasi untuk mengembangkan model media pembelajaran *massage olahraga* berbasis aplikasi untuk mahasiswa *olahraga*. Pembelajaran melalui media *smartphone* akan lebih praktis dilakukan dimana saja dan kapan saja sehingga dapat membuat mahasiswa lebih mudah dalam belajar dan mengembangkan keilmuan. Pengembangan model media pembelajaran *masase* berbasis aplikasi pada mata kuliah *masase olahraga* ini diharapkan dapat menciptakan iklim belajar yang menyenangkan, menarik perhatian dan meningkatkan motivasi mahasiswa sehingga dapat memberdayakan kompetensi abad 21 yang meliputi keterampilan berfikir kritis, komunikasi, kolaborasi, kreatif dan inovatif.

Berdasarkan latar belakang diatas, serta keinginan yang kuat dari peneliti untuk memberdayakan kompetensi abad 21, maka peneliti sangat tertarik untuk melakukan penelitian tentang **“Pengembangan Model Media Pembelajaran Masase Olahraga**

Berbasis Aplikasi”. Pemecahan masalah dalam penelitian ini yaitu menggunakan langkah dengan memanfaatkan teknologi untuk mengembangkan media pembelajaran masase olahraga dalam bentuk aplikasi menggunakan O.S (*operation system*) *Android* untuk mahasiswa, yang ditujukan sebagai sumber belajar bagi mahasiswa dan masyarakat luas pada umumnya. Penelitian ini nantinya akan menghasilkan sebuah produk berupa aplikasi masase olahraga yang dapat dimanfaatkan untuk dosen dan mahasiswa yang berisi tentang materi pembelajaran masase olahraga untuk mahasiswa olahraga. Diharapkan dengan adanya aplikasi ini dapat membantu dan mempermudah mahasiswa dalam memahami materi pembelajaran masase olahraga saat perkuliahan

B. Pembatasan Penelitian

Pembatasan penelitian diperlukan untuk menghindari terjadinya pelebaran pokok masalah agar penelitian menjadi lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan sehingga tujuan penelitian yang di harapkan dapat tercapai. adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah model media pembelajaran masase olahraga berbasis aplikasi guna meningkatkan hasil belajar masase olahraga mahasiswa olahraga di Perguruan Tinggi.

C. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana mengembangkan Model Media Pembelajaran Masase olahraga Berbasis Aplikasi untuk mahasiswa olahraga?
2. Bagaimanakan Uji Kelayakan pada Model media pembelajaran masase olahraga berbasis aplikasi untuk mahasiswa olahraga?

3. Apakah Model Media Pembelajaran Masase olahraga Berbasis Aplikasi efektif digunakan dan diterapkan untuk mahasiswa olahraga?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

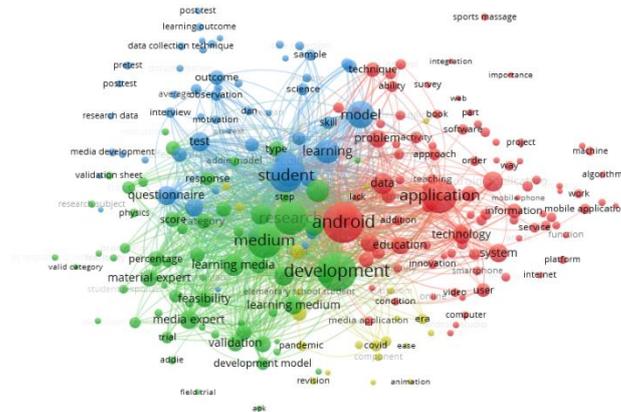
1. Bertujuan untuk mengembangkan model media pembelajaran masase olahraga berbasis aplikasi untuk mahasiswa olahraga.
2. Bertujuan untuk menguji kelayakan produk yang dikembangkan berupa model media pembelajaran masase olahraga berbasis aplikasi untuk mahasiswa olahraga
3. Bertujuan untuk Menguji efektifitas produk yang dikembangan berupa model Media Pembelajaran masase olahraga berbasis aplikasi untuk meningkatkan hasil belajar masase olahraga untuk mahasiswa olahraga.

E. State of The Art

State of the art dalam sebuah penelitian merupakan langkah untuk menggambarkan hasil kebaruan dalam penelitian (*Research Novelty*). yang mana dengan adanya *state of the art* ini akan diperoleh informasi dengan membaca literatur atau penelitian terdahulu yang berhubungan sehingga lebih mudah di pahami dan di analisis. Pada penelitian ini peneliti melakukan 2 analisis yang berbeda, pertama adalah analisis bibliometrik yang membandingkan penelitian dengan penelitian sebelumnya tentang topik yang sama. Dan kedua adalah tinjauan pustaka untuk memastikan pemahaman yang padat dan luas tentang topik tersebut. Rangkuman dari kedua analisis tersebut dapat di uraikan sebagai berikut:

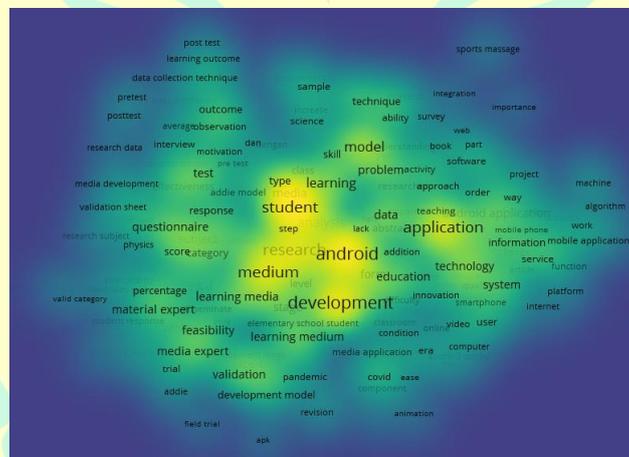
1. Analisis Bibliometrik

Peneliti telah memperoleh informasi bibliometrik dari *Scopus*, *Crossreff*, *PubMed* dan *Web of science* sebagai database yang paling umum digunakan untuk analisis bibliometrik. Pemetaan bibliometrik yang digunakan dalam analisis ini menggunakan bantuan perangkat lunak *Publish or Perish* dan *VOSviewer*. Adapun informasi yang didapatkan adalah sebagai berikut :



Gambar 1.2 Visualisasi keterhubungan Variabel

Berdasarkan gambar 1.2 di atas terlihat bahwa variabel *Android Application*, *learning media*, *Sport massage* telah dikaji oleh peneliti sebelumnya. Didukung oleh analisis visualisasi kepadatan kata kunci, penulis menggunakan perangkat lunak VOS viewer. Adapun hasilnya sebagai berikut :



Gambar 1.3 Visualisasi Kepadatan Kata Kunci Kejadian Bersama

Gambar 1.3 di atas memberikan representasi visual dari kata kunci *Android Application*, *Learning Media*, dan *Sport Massage*. Kata kunci yang lebih sering muncul berada di area kuning. Di sisi lain, kata kunci lebih jarang muncul berada di area hijau (Liao et al., 2018). Dalam hal ini *Android Application*, *Learning Media*, dan *Sport Massage* berada di area hijau kekuning-kuningan. Hal ini berarti variabel tersebut telah dikaji oleh peneliti sebelumnya. Berdasarkan analisis bibliometrik di atas, peneliti akan mengembangkan penelitian yang membahas tentang model media pembelajaran masase olahraga berbasis aplikasi. Adapun responden penelitian ini adalah mahasiswa olahraga di perguruan tinggi.

2. Tinjauan Literatur.

Beberapa penelitian telah membuktikan peranan media pembelajaran berbasis aplikasi dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa (Riza Bahtiar Efendiat all, , Bayu Pambudi & Nur Ngazizah , 2021) beberapa penelitian juga menunjukkan bahwa bahwa *mobile learning* berbasis aplikasi *Android* sering digunakan pada jenjang pendidikan menengah pertama dan menengah atas namun tidak menutup kemungkinan *mobile learning* berbasis aplikasi *Android* juga bisa diterapkan pada mahasiswa di perguruan tinggi. Media pembelajaran berbasis aplikasi merupakan suatu tampilan multimedia yang menggabungkan teks, grafik, audio, video, dan animasi dan tampilannya memenuhi fungsi menginformasikan pesan dan memiliki interaktifitas kepada penggunanya. Sejumlah penelitian telah membuktikan bahwa pembelajaran berbasis multimedia merupakan suatu orientasi baru dalam pendidikan masa kini. Hasil penelitian mengindikasikan bahwa pembelajaran *online* dengan multimedia menunjukkan cara yang baru dibandingkan dengan pembelajaran tradisional. Penelitian dapat dijadikan masukan bahwa teknologi multimedia merupakan orientasi baru dalam pendidikan dan berbeda dengan model konvensional. Melalui media pembelajaran berbasis aplikasi memungkinkan peserta didik akan lebih tertarik, mudah memahami materi, serta mempengaruhi keterampilan berpikir nya untuk lebih aktif, kreatif dan analitis terhadap materi yang dipelajarinya secara mandiri (Aka et al., 2018; Made Rajendra & Made Sudana, 2018).

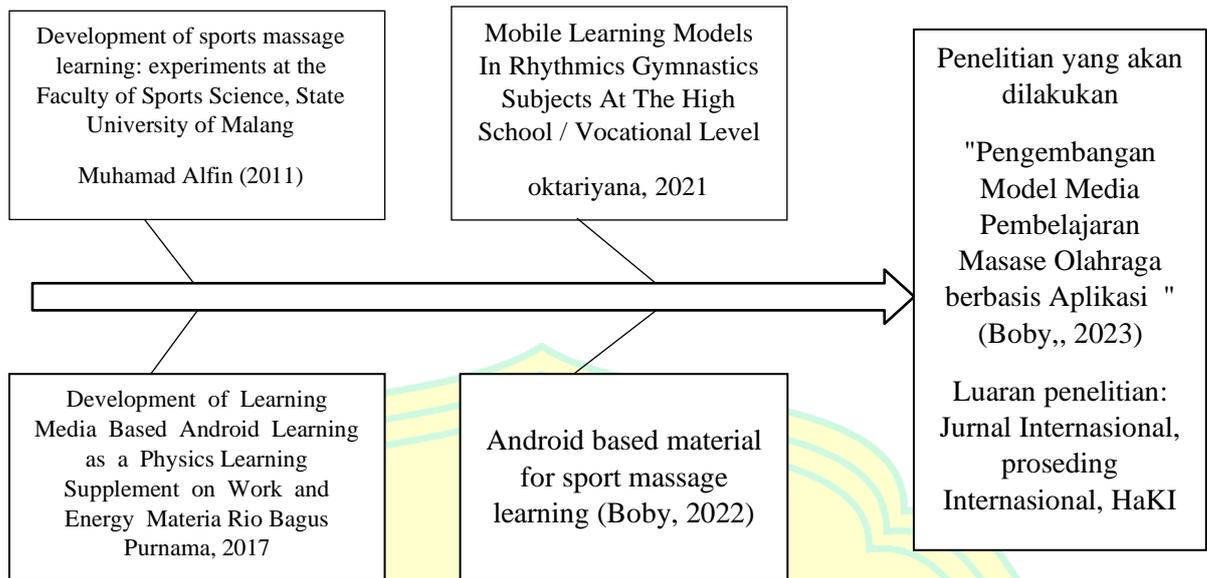
Di samping itu pada penelitian Syawaludin (2019) bahwa media pembelajaran berbasis *augmented reality* dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis mahasiswa. Adanya multimedia ini dapat memudahkan pemahaman konsep, analisis data, dan memudahkan mereka menghubungkan konsep materi yang terdapat dalam media tersebut. Dari hasil studi pendahuluan yang dilakukan (Oktaweri, 2019) menunjukkan bahwa media pembelajaran multimedia interaktif berpotensi dalam meningkatkan kemampuan *High Order Thinking Skills* (HOTS) siswa. Selanjutnya, sebagian besar penelitian terdahulu sepakat bahwa *mobile learning* berbasis aplikasi dengan O.S (*operation system*) *Android* dapat menumbuhkan semangat belajar siswa dan memudahkan guru menyampaikan materi pelajaran. Namun belum berfokus pada pembelajaran masa olahraga dan penelitian yang ada juga telah membuktikan bahwa *m-learning* berbasis *Android* merupakan alat yang efektif dalam memenuhi kebutuhan informasi pendidikan, mempermudah akses sumber belajar, dan memiliki tingkat fleksibilitas yang tinggi dalam hal kemudahan akses, sangat menarik perhatian siswa dan sangat mudah di gunakan. Dengan demikian yang menjadi kebaruan penelitian yang akan dikembangkan oleh peneliti adalah sebagai berikut :

- a. *mobile learning* berbasis aplikasi yang akan dikembangkan terintegrasi dengan matakuliah masase olahraga dimana model ini masih terbilang jarang dan memiliki peluang untuk penelitian lanjutan.
- b. Produk Media pembelajaran berbasis aplikasi ini akan diterapkan pada matakuliah masase olahraga dalam satu semester
- c. Sasaran produk adalah mahasiswa olahraga di perguruan tinggi
- d. Media pembelajaran berbasis aplikasi ini dirancang untuk meningkatkan hasil belajar masase olahraga mahasiswa
- e. Model pengembangan yang dipilih peneliti adalah model *Borg N Gall* karena model ini sangat relevan dengan pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi
- f. Media pembelajaran berbasis aplikasi yang akan dikembangkan peneliti akan berkontribusi besar dalam menambah khasanah pendidikan dan pembelajaran di perguruan tinggi serta tidak menutup kemungkinan, penelitian ini dapat dijadikan penelitian lanjutan terkait model atau media dalam ruang lingkup yang lebih luas
- g. Media pembelajaran berbasis Aplikasi yang di jalankan pada OS (*operation system*) *Android* tidak menutup kemungkinan akan dikembangkan pada OS lain seperti IOS atau *platfrom* yang lain

F. Road Map Penelitian

Penelitian ini memiliki roadmap yang memberikan gambaran bahwa penelitian ini merupakan kelanjutan dari penelitian-penelitian sebelumnya.

Berikut ini peta jalan penelitian yang telah dibuat yang direncanakan yang diilustrasikan melalui diagram *Fish Bone* berikut:



Gambar 1.4 Road Map Penelitian

