

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Teknologi informasi dan komunikasi sudah menjadi konsumsi masyarakat mulai dari berbagai kalangan hingga jenjang usia. Teknologi berkembang sangat pesat dan memberikan suatu manfaat bagi kehidupan manusia. Salah satunya bermanfaat terhadap dunia pendidikan yang dimana pemanfaatan suatu teknologi informasi dan komunikasi dapat digunakan sebagai alat atau media pembelajaran. Dengan menggunakan teknologi dalam dunia pendidikan dapat mempermudah proses belajar mengajar. Menurut Ricky et al., (2021) perubahan dalam teknologi dalam informasi akan menghadirkan paradigma baru dalam pengembangan bahan ajar, terutama dalam produk-produk teknologi informasi. Hal ini telah memberikan alternatif berupa materi pembelajaran yang dapat diakses oleh guru dan peserta didik dalam bentuk visual. Inti dari bahan ajar ini adalah program atau perangkat lunak yang dapat digunakan untuk mengakses data, meningkatkan pemahaman, dan bahkan diunduh dengan menggunakan komputer atau laptop sebagai perangkat utama. Selain itu menurut pendapat Rosiadi & Kurniawan (2023) bahwa teknologi memainkan peran penting dalam pendidikan sebab perkembangan teknologi dapat merubah cara orang untuk belajar, mendapatkan, dan menginterpretasikan sebuah informasi.

Salah satu pemanfaatan teknologi elektronik dalam dunia pendidikan merupakan telepon genggam atau yang biasa disebut dengan handphone. Saat ini handphone merupakan perangkat teknologi yang paling praktis dibawa kemana-

mana, dan tidak dipungkiri bahwa saat ini hampir semua orang berbagai usia memilikinya. Salah satunya yaitu handphone android yang banyak penggunanya. Menurut Ricky et al. (2021) perkembangan teknologi khususnya dalam hal perangkat android telah mengubah cara pembelajaran, android adalah sistem operasi yang digunakan di sebagian besar perangkat seluler dan kecanggihannya dapat memberikan dukungan yang sangat baik untuk proses pembelajaran saat ini.

Sebuah pembelajaran tidak lepas dengan cara mengajar pendidik dan cara belajar peserta didik, pengajar harus mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan dapat menarik perhatian siswa dalam mengikuti pembelajarannya. Penggunaan media pembelajaran dapat menjadi alternatif dalam proses belajar mengajar.

Menurut I. Kadek et al. (2021) media pembelajaran yang dikembangkan berupa video tutorial adalah salah satu bentuk media pembelajaran yang sangat efektif dalam menyajikan materi pembelajaran secara detail dan terperinci. Video tutorial ini biasanya dibuat dengan tujuan memberikan panduan atau instruksi kepada siswa pada saat proses pembelajaran.

Media pembelajaran adalah perangkat lunak yang dibantu dengan alat untuk menyampaikan suatu informasi atau materi pembelajaran kepada peserta didik (Wahyudi et al., 2023). Disampaikan juga oleh Muchson & Widyartono (2023) bahwa media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu siswa dalam memahami dan menguasai materi pembelajaran. Media pembelajaran dapat berupa buku teks, audiovisual, computer, perangkat lunak pembelajaran dan sebagainya. Tujuan dari penggunaan media

adalah untuk merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian siswa sehingga mereka dapat lebih mudah memahami dan mengingat informasi yang diajarkan.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa sebuah media pembelajaran merupakan alat atau perantara yang berguna dan mempermudah seorang guru dalam mengajar dan mempermudah siswa dalam menerima dan memahami materi pelajaran. Sehingga media pembelajaran dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif, sehingga siswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat dan relevan dapat meningkatkan pembelajaran dan membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Dari permasalahan diatas dapat disimpulkan bahwa suatu pendidikan perlu adanya suatu media pembelajaran yang dapat mengikuti perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, agar tujuan pembelajarannya tercapai seorang guru harus mampu memilih suatu media pembelajaran yang tepat. Salah satu media yang tepat adalah dengan menggunakan teknologi sebagai media pembelajarannya. Dengan adanya suatu media pembelajaran dapat memudahkan suatu pembelajaran, salah satunya mata pelajaran pendidikan jasmani karena pendidikan jasmani lebih banyak belajar diluar ruangan atau di lapangan. Sehingga siswa hanya mengandalkan jam pelajaran olahraga disekolah untuk menambah keterampilannya.

Penjaskes merupakan mata pelajaran yang menggunakan konsep pembelajaran learning by moving (belajar melalui gerak) (Wayan et al., 2020). Pada saat pembelajaran kebanyakan siswa tidak terlalu memperhatikan secara detail

gerakan yang telah dicontohkan oleh guru, selain itu siswa sering melupakan gerakan yang telah dicontohkan tersebut, sehingga siswa kesulitan dalam belajar dan akan berdampak pada hasil belajar yang kurang maksimal. Sehingga kurangnya pengetahuan dan pemahaman siswa terhadap materi membuat siswa tergantung pada guru. Pengembangan aplikasi berbasis android telah banyak dikembangkan sebagai media pembelajaran. Dengan adanya suatu aplikasi pembelajaran berbasis android akan mempermudah siswa dalam proses pembelajaran sehingga siswa akan lebih mudah dan akan lebih memahami materi karena bisa diakses dimana saja dan kapanpun. Maka dari itu, peneliti tertarik untuk membuat sebuah aplikasi pembelajaran Pendidikan Jasmani di SMPN 3 CIBINONG karena guru di sekolah tersebut belum ada yang menggunakan sebuah aplikasi pembelajaran untuk Pendidikan Jasmani dan di sekolah tersebut hanya praktik langsung di luar ruangan atau lapangan dan siswa nya pun tidak diberikan buku paket atau modul.

Aplikasi pembelajaran ini akan berbentuk materi pembelajaran baik untuk dijadikan bahan pembelajaran teori atau praktek, dimana akan terdapat tahapan-tahapan dalam proses pembelajaran secara detail dan terperinci. Dalam praktek tersebut dapat berupa video serta penjelasan gerakan tahapan – tahapan dalam melakukannya. Dengan dibuatnya suatu aplikasi pembelajaran ini siswa akan lebih mudah dan akan lebih memahami materi karena bisa diakses dimana saja dan kapanpun. Kurikulum yang digunakan pada aplikasi pembelajaran pendidikan jasmani ini adalah kurikulum merdeka belajar. Dengan permasalahan diatas maka peneliti akan melakukan penelitian tentang “Aplikasi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Berbasis Android”.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan uraian yang sudah disampaikan pada latar belakang maka fokus penelitian ini ialah pembuatan aplikasi pembelajaran pendidikan jasmani berbasis android. Fokus penelitian dalam hal ini bertujuan membuat aplikasi pembelajaran untuk dapat mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran pendidikan jasmani dan dengan aplikasi tersebut suatu pembelajarannya menjadi lebih praktis karena bisa diakses kapanpun.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan diatas, maka peneliti dapat merumuskan masalah sebagai berikut:

“Bagaimana penggunaan serta kelayakan aplikasi pembelajaran pendidikan jasmani berbasis android pada siswa kelas 7 SMPN 3 Cibinong?”

D. Kegunaan Penelitian

Membuat aplikasi pembelajaran Pendidikan jasmani berbasis android yang didalamnya berupa bahan pembelajaran teori atau praktek yang berupa video serta penjelasan gerakan tahapan-tahapan yang memiliki kegunaan untuk dapat mempermudah dalam memahami pembelajaran dan mudah diakses dimana saja dan kapan saja.

1. Secara Teoritis

- a. Hasil penelitian aplikasi pembelajaran ini dapat menambah pengetahuan dan wawasan guna meningkatkan mutu kognitif dalam mempersiapkan proses pembelajaran siswa

- b. Aplikasi media pembelajaran ini diharapkan mampu mempermudah pembelajaran Pendidikan Jasmani
- c. Aplikasi pembelajaran berbasis android ini diharapkan mampu membantu dalam proses pembelajaran Pendidikan Jasmani
- d. Berharap penelitian ini dapat menyumbang ilmu dan sebagai referensi bagi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Jakarta, sehingga menambah penelitian yang lebih baik dari sebelumnya.

2. Secara Praktis

- a. Mengenalkan aplikasi pembelajaran Pendidikan Jasmani berbasis android pada pembelajaran penjas.
- b. Bagi guru, diharapkan dapat membantu dan mempermudah guru dalam proses pembelajaran penjas.
- c. Bagi siswa, dapat memberikan suatu pemahaman baik teori maupun praktek dan dapat mempermudah siswa dalam melakukan pembelajaran melalui aplikasi pembelajaran berbasis android ini.
- d. Penelitian ini dapat dijadikan referensi penelitian selanjutnya bagi mahasiswa yang memiliki perhatian terhadap masalah ini