

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) pada hakikatnya adalah suatu proses pendidikan yang menggunakan aktivitas jasmani untuk menciptakan perubahan yang menyeluruh pada kualitas fisik, mental, dan emosional seseorang. PJOK sebagai mata pelajaran mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikologis, kemampuan atletik, pengetahuan dan pemikiran, kesadaran akan nilai-nilai (sikap mental, sportivitas emosional, spiritualitas sosial) dan mendorong hidup sehat. Merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan mental yang seimbang.

Tujuan pendidikan jasmani yaitu untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga, dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional. Terampil berolahraga bukan berarti peserta didik dituntut untuk menguasai cabang olahraga dan permainan tertentu, melainkan mengutamakan proses perkembangan gerak peserta didik dari waktu ke waktu. Dalam aktivitasnya, peserta didik dibawa dalam suasana gembira, sehingga dapat bereksplorasi dan menemukan sesuatu secara tidak langsung.

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan yang signifikan terhadap penyelenggaraan pendidikan. Proses pembelajaran tidak lagi hanya

berpusat pada penyampaian materi secara konvensional, tetapi juga mengintegrasikan berbagai teknologi digital sebagai sarana untuk meningkatkan efektivitas, interaktivitas, dan kualitas pembelajaran. Oleh karena itu, pendidik dituntut untuk mampu mengembangkan kompetensi digital agar dapat menciptakan pengalaman belajar yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik di era digital (Yusuf et al., 2023)

Berbagai macam permasalahan yang ada akan semakin ganjil dengan adanya berbagai krisis multi dimensi, tidak hanya itu pengaruh dari perkembangan informasi juga sangat berpengaruh karena akan memunculkan berbagai bentuk perilaku yang ada di dalam masyarakat, terutama pada para peserta didik. Dalam perkembangan teknologi ini adalah suatu perkembangan yang tidak dapat dihindari. Sehingga semua pendidik mulai dari orang tua sampai guru harus berperan aktif dalam mendidik anak didiknya untuk dapat menguatkan pondasi karakter yang baik. Didalam 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.

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 (Pratama et al., 2021). 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 (Muchson & Widyartono, 2023).

Berdasarkan hasil pengamatan awal yang dilakukan peneliti di SMA Muhammadiyah 23 Jakarta, proses pembelajaran PJOK masih didominasi metode demonstrasi secara langsung oleh guru tanpa menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi. Pada saat guru menjelaskan teknik gerakan, tidak semua peserta didik dapat melihat demonstrasi secara jelas karena keterbatasan posisi maupun waktu pembelajaran. Selain itu, ketika pembelajaran selesai peserta didik tidak memiliki media yang dapat dipelajari kembali secara mandiri di rumah sehingga pemahaman terhadap materi praktik masih kurang optimal.

Dari permasalahan di atas 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.

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 bergantung 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 Sekolah menengah atas kelas 10 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.

Peneliti akan membuat sebuah aplikasi pembelajaran berisi materi pembelajaran. Aplikasi ini dapat digunakan sebagai pembelajaran teori maupun praktek yang dimana terdiri dari tahapan dalam proses pembelajaran secara detail dan terperinci. Dalam praktek tersebut berupa video serta penjelasan Gerakan tahapan – tahapan dalam melakukan suatu Gerakan. Tujuan dibuatnya aplikasi pembelajaran ini diharapkan siswa akan lebih mudah dalam memahami suatu

materi dikarenakan aplikasi ini dapat digunakan atau diakses dimana saja dan kapanpun. Didalam aplikasi pembelajaran Pendidikan jasmani yang akan dibuat oleh peneliti yaitu menggunakan kurikulum Merdeka belajar. dengan adanya permasalahan diatas maka peneliti akan melakukan penelitian tentang “Aplikasi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Berbasis Android”.

B. Fokus Penelitian

Fokus penelitian peneliti yaitu pembuatan aplikasi pembelajaran pendidikan jasmani berbasis android, yang bertujuan untuk mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran pendidikan jasmani dan dengan adanya aplikasi ini diharapkan proses pembelajaran pendidikan jasmani menjadi lebih mudah dan praktis dikarenakan bisa diakses dimanapun dan kapanpun.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas, identifikasi masalah dan pembatasan masalah, maka masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

Bagaimana pembuatan Aplikasi Pembelajaran Pendidikan Jasmani berbasis Android untuk siswa kelas 10 Sekolah menengah atas?

D. Kegunaan Penelitian

Membuat aplikasi ini dapat membantu guru pendidikan jasmani dalam mengembangkan dan menyajikan materi pembelajaran secara lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Materi yang di sampaikan melalui aplikasi bisa lebih variatif dengan memanfaatkan video, dan simulasi serta memudahkan untuk di akses dimana saja.

1. Secara Teoretis

- 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 siswa dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani
- c. Aplikasi pembelajaran berbasis android ini menunjukkan bagaimana teknologi bisa digunakan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam pembelajaran Pendidikan jasmani.

2. Secara Praktis

- a. Mengenalkan aplikasi pembelajaran Pendidikan Jasmani berbasis android pada pembelajaran penjas.
- b. Diharapkan mempermudah guru dalam melakukan pembelajaran Pendidikan jasmani
- c. Memberikan suatu pemahaman baik teori maupun praktek dan dapat mempermudah siswa dalam melakukan pembelajaran melalui aplikasi pembelajaran berbasis android ini.