

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Perkembangan teknologi yang begitu pesat membuat masyarakat dimanjakan dengan segala inovasinya. Padahal tanpa disadari perkembangan teknologi tersebut memiliki berbagai dampak, baik dampak positif maupun dampak negatif. Pada satu sisi masyarakat memang mengalami berbagai kemudahan dalam segala hal, namun di sisi lain tanpa sadar masyarakat menjadi malas untuk melakukan aktifitas fisik di kehidupan sehari-hari. Bahkan dengan adanya perkembangan teknologi kini masyarakat hampir tidak perlu mengeluarkan energi yang terlalu besar untuk mencapai tempat kerjanya, mencuci, memasak, ataupun menyelesaikan tuntutan pekerjaannya. Segala sesuatu sudah ada mesin yang bahkan sudah dilengkapi dengan sistem digital yang menjadikan segala sesuatunya bekerja secara otomatis, cepat dan efisien.

Perkembangan teknologi ternyata tidak hanya merambah pada dunia kerja dan dunia orang dewasa, namun juga merambah pada dunia anak. Era milenial membuat anak menjadi malas bergerak dan terfokus pada teknologi yang ia miliki. Padahal, perkembangan kognitif dan psikomotor anak sangatlah berbahaya apabila tidak adanya stimulus untuk mengembangkannya. Untuk itu, Olahraga berperan penting dalam tumbuh kembang anak, baik secara fisik maupun mental, dari aktivitas bermain yang membentuk keterampilan motorik dan neuromuskular.

Penelitian pengembangan merupakan suatu penelitian yang menghasilkan sebuah produk. Seperti yang dijelaskan menurut Winarno (2013), Oleh karena itu, perlu adanya tindak lanjut agar siswa dapat lebih memperhatikan kesegaran jasmaninya agar menjadi manusia yang berkualitas. Namun, di era milenial ini sering kali siswa merasa bosan dan jenuh dengan pembelajaran pendidikan jasmani yang dilakukan oleh guru di sekolah, dikarenakan para siswa yang sudah dimanjakan oleh berbagai kemajuan teknologi dan informasi dalam berbagai hal. Kita ketahui bersama di era modern ini kebanyakan siswa tergolong anak-anak *digital native*.

Anak-anak *digital native* adalah anak-anak yang hidup dalam dunia digital, sudah paham mengenai ICT (*Information and Communication Technology*), serta telah terbiasa menggunakan alat-alat digital tanpa harus kita ajarkan (Fu & Technology, 2013). Padahal TIK memberikan dua keuntungan, yang pertama sebagai pendorong komunitas pendidikan (termasuk guru) untuk lebih apresiatif dan proaktif dalam maksimalisasi potensi pendidikan. Kedua, memberikan kesempatan luas kepada peserta didik dalam memanfaatkan setiap potensi yang ada, yang dapat diperoleh dari sumber yang tak terbatas (Budiman, 2017). Oleh karena itu perlu adanya inovasi mengenai media pembelajaran yang lebih mudah dipahami dan menarik bagi siswa, salah satunya dengan model pembelajaran *mobile learning*.

*Mobile learning* merupakan bagian dari pembelajaran elektronik atau lebih di kenal dengan *e-learning* (Learning, 2012). Terkait dengan jumlah pengguna perangkat bergerak yang banyak di Indonesia, *mobile learning* dapat dijadikan sebagai salah satu sarana alternatif untuk pemecahan masalah tersebut. Pada era milenial ini kebanyakan siswa lebih disibukan dengan teknologi dan smarthphone yang memudahkan dalam segala hal. Sehingga, dengan adanya *mobile learning* memungkinkan siswa untuk lebih mudah dan praktis mengakses materi-materi pembelajaran pendidikan jasmani (Adi & Fathoni, 2020).

Oleh karena itu pembelajaran *mobile learning* membawa manfaat ketersediaan materi ajar yang dapat di akses setiap saat dan visualisasi materi yang menarik. Dan juga *mobile learning* merujuk pada penggunaan perangkat genggam seperti ponsel, laptop dan perangkat teknologi informasi yang akan banyak digunakan dalam belajar mengajar.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka peneliti tertarik meneliti tentang Pengembangan Materi Ajar Kebugaran Jasmani Berbasis Mobile Learning untuk Siswa Kelas IX di Sekolah MTs Negeri 25 Jakarta.

## **B. Batasan Dan Rumusan Masalah**

### **1. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, Penelitian ini difokuskan pada

- a. Masalah yang berkaitan dengan pengembangan materi ajar kebugaran jasmani berbasis *mobile learning*

- b. Materi kebugaran jasmani terkhususnya kekuatan tangan dan kekuatan kaki
- c. Menggunakan metode penelitian Research and Development

## **2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah tersebut, maka rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah

1. bagaimana efektifitas pengembangan materi ajar berbasis *mobile learning* pada kebugaran jasmani?
2. Penilaian para ahli media dan materi kebugaran jasmani terhadap media ajar kebugaran jasmani berbasis *mobile learning*

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan pembelajaran kebugaran jasmani yang efektif dengan berbasis *mobile learning*.

## **D. Manfaat Penelitian**

Hasil dari penelitian yang berjudul pengembangan materi ajar kebugaran jasmani berbasis *mobile learning* ini diharapkan dapat memberikan manfaat yaitu:

1. Bagi Peserta Didik:
  - a. Meningkatkan pemahaman konsep kebugaran jasmani sesuai dengan kemampuan perkembangan teknologi yang semakin canggih.
  - b. Peserta didik dapat belajar secara mandiri dirumah dengan bantuan pembelajaran berbasis *mobile learning*
2. Bagi Guru:
  - a. Media ini memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran dan membimbing siswa dalam membangun pengetahuan serta pemahaman.
  - b. Membantu guru dalam meningkatkan mutu pendidikan di sekolah.

- c. Meningkatkan motivasi guru untuk memanfaatkan pengembangan materi ajar kebugaran jasmani menggunakan aplikasi berbasis *mobile learning*.

#### **E. Spesifikasi Produk**

Melalui penelitian pengembangan ini diharapkan menghasilkan suatu produk yaitu latihan yang efektif dalam materi ajar kebugaran jasmani berbasis *mobile learning* dan sesuai dengan karakteristik materi kebugaran jasmani sehingga dapat meningkatkan keterampilan. Produk yang diharapkan dapat bermanfaat dalam dunia olahraga yang berhubungan dengan proses pembelajaran atau latihan. Produk yang dihasilkan diharapkan bermanfaat sebagai referensi tambahan dalam dunia pendidikan.