

Penerapan *Mobile Learning* dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Kesehatan Olahraga dan Kesehatan (PJOK)

Hery Prasetyo¹, Agus Kristiyanto², Muchsin Doewes³

^{1,2,3} Ilmu Keolahragaan, Universitas Sebelas Maret, Surakarta, 57126

¹heryprasetyo058@gmail.com, ²aguskriss@yahoo.co.id, ³muchsindoewes@staff.uns.ac.id

Abstrak — Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi begitu pesat. Dalam dunia pendidikan, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong proses pembelajaran untuk lebih aplikatif dan menarik sebagai upaya untuk peningkatan kualitas pendidikan. Teknologi *smartphone* menjadi peluang yang potensial sebagai pengembangan media pembelajaran di sekolah mengingat tingginya kepemilikan *smartphone* dikalangan siswa. Perkembangan kemampuan pemrosesan informasi pada perangkat *mobile* meningkat, hal ini membuka peluang untuk pembelajaran yang dilakukan menggunakan perangkat *mobile* yang disebut *Mobile Learning*. Tujuan dari penulisan ini adalah menggambarkan bagaimana konsep *mobile learning* diterapkan dalam pembelajaran di sekolah khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK). Diharapkan beberapa kajian pustaka tentang penggunaan *mobile learning* dapat menjadi literatur awal bagi penelitian lanjutan nantinya.

Kata Kunci — *Mobile learning*, *Media Pembelajaran*, *PJOK*.

I. PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi begitu pesat, sehingga mendorong setiap manusia merespon semua perkembangan tersebut secara cepat untuk mengikutinya. Pendidikan menjadi ranah yang terus merespon pesatnya kemajuan teknologi. Salah satu teknologi yang telah merasuk ke dalam kehidupan masyarakat dunia dewasa ini adalah kepemilikan *smartphone*. Tidak dapat dipungkiri, bahwa hampir setiap orang telah memiliki gadget masing-masing, tak terkecuali guru dan siswa [1]. Tingginya kepemilikan *smartphone* dikalangan siswa teknologi *smartphone* menjadi peluang yang potensial sebagai pengembangan media pembelajaran di sekolah mengingat tingginya kepemilikan *smartphone* dikalangan siswa. Sesuai dengan pengertiannya, keberadaan media pembelajaran dirasa sangat penting digunakan oleh guru dan siswa dalam rangka keefektifitasan proses pembelajaran [2]. Sehingga dengan pengembangan media pembelajaran dengan konsep teknologi melalui *smartphone* akan membuat kemudahan penyampaian materi pembelajaran.

Dalam dunia pendidikan, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong proses pembelajaran untuk lebih aplikatif dan menarik sebagai upaya untuk peningkatan kualitas pendidikan. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi di dalam dunia pendidikan terus berkembang dalam berbagai strategi dan pola, yang pada dasarnya dapat dikelompokkan ke dalam sistem *e-Learning* sebagai bentuk pembelajaran yang memanfaatkan perangkat elektronik dan media

digital, maupun *mobile learning (m-learning)* sebagai bentuk pembelajaran yang khusus memanfaatkan perangkat dan teknologi komunikasi bergerak [2].

M-learning adalah salah satu alternatif bahwa layanan pembelajaran harus dilaksanakan di mana pun dan kapan pun [3]. Konsep *mobile learning* akan dirasa cocok di aplikasikan dalam mata pembelajaran di sekolah termasuk mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. Dalam prosesnya Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan membutuhkan peran media pembelajaran agar penyampaian materi lebih dipahami oleh siswa.

Tulisan ini akan berusaha menggambarkan pengembangan media pembelajaran dengan konsep *mobile learning* yang diterapkan dalam pembelajaran di sekolah khususnya mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. Diharapkan beberapa kajian pustaka tentang penerapan *mobile learning* dapat menjadi literatur awal bagi penelitian lanjutan nantinya.

II. METODE

Penulisan ini merupakan sebuah studi pustaka tentang penerapan *mobile learning* dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK). Pada dasarnya penulisan ini membahas tentang bagaiman konsep *mobile learning* diterapkan dalam mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) di sekolah. Makalah ini menggunakan metode studi pustaka, baik hasil penelitian, jurnal maupun beberapa situs yang berhubungan dengan pembahasan dalam penulisan ini.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Pendidikan jasmani merupakan bagian dari pendidikan secara umum. Ia merupakan salah satu dari subsistem-subsistem pendidikan. Pendidikan Jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan individu secara organik, neumuskuler, perseptual, kognitif, dan emosional, dalam kerangka sistem pendidikan nasional [4]. Referensi lain mengatakan, pada hakikatnya pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang melibatkan interaksi antara peserta (anak) didik dengan lingkungan yang dikelola melalui aktivitas jasmani secara sistematis menuju pembentukan manusia seutuhnya [5].

Dengan demikian peran guru pendidikan jasmani sangat penting dalam mencapai tujuan pendidikan sekaligus juga untuk meraih tujuan bersifat internal ke dalam aktivitas fisik itu sendiri. Para guru pendidikan jasmani dituntut untuk mampu memanfaatkan aktifitas fisik termasuk olahraga untuk mencapai tujuan pendidikan secara keseluruhan melalui penciptaan lingkungan pengajaran pendidikan jasmani yang kondusif melalui penerapan berbagai pendekatan teori belajar. Hal itu bertujuan agar semua nilai-nilai semua pendidikan termasuk nilai-nilai yang terkandung dalam olahraga dapat memberi kontribusi terhadap berbagai aspek kehidupan secara positif. Melalui pendidikan jasmani, diharapkan dalam waktu jangka pendek para siswa agar memiliki kebugaran jasmani, kesenangan melakukan aktifitas fisik dari olahraga termasuk gaya hidup yang aktif dan sehat.

B. Media Pembelajaran

1) Pengertian Media Pembelajaran

Perkembangan ilmupengetahuan dan teknologi semakin mendorong pendidik untuk memanfaatkan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Pendidik dituntut untuk menggunakan alat-alat yang telah disediakan oleh sekolah yang dapat membantu dalam menyalurkan materi kepada pesertadidik. Disamping dapat menggunakan alat-alat yang telah disediakan oleh sekolah, pendidik juga dituntut untuk dapat mengembangkan ketrampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakan apabila media tersebut belum tersedia. Untuk itu pendidik harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran karena tidak semua media pembelajaran cocok untuk diterapkan pada semua mata pelajaran.

Memahami media pembelajaran paling tidak ditinjau dari dua aspek, yaitu pengertian bahasa dan pengertian terminologi. Pengertian media secara terminologi cukup beragam, sesuai sudut pandang

para pakar media pendidikan. Dalam bahasa arab, media juga berarti perantara (wasail) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan [6]. Sedangkan menurut referensi lain media adalah setiap orang, bahan, alat, atau peristiwa yang dapat menciptakan kondisi yang memungkinkan pelajar untuk menerima pengetahuan, keterampilan, dan sikap [7].

Peneliti lain juga mengatakan media dalam pembelajaran adalah sebuah perantara yang digunakan dalam pembelajaran untuk mengoptimalkan pesan yang disampaikan guru sehingga siswa dapat memahami materi yang diajarkan [8].

2) Media Berbasis Teknologi

Secara istilah teknologi berasal dari Yunani: Thecnologis. *Technie* berarti seni, keahlian atau sains, sedangkan logos yaitu berarti ilmu. Menurut Gaibraith teknologi dapat diartikan sebagai penerapan sistematis dari pengetahuan ilmiah atau terorganisasikan dalam hal-hal praktis. Teknologi pendidikan dalam arti sempit bisa merupakan media pendidikan, yaitu hasil teknologi sebagai alat bantu dalam pendidikan agar berhasil guna, efisien serta efektif [9].

Media pembelajaran sebagai bagian dari teknologi pembelajaran memiliki enam manfaat potensial dalam memecahkan masalah pembelajaran, yaitu :

- a) Meningkatkan produktivitas pendidikan (*Can make education more productive*). Dengan media dapat meningkatkan produktivitas pendidikan antara lain dengan jalan mempercepat laju belajar siswa, membantu guru untuk menggunakan waktunya secara lebih baik dan mengurangi beban guru dalam menyajikan informasi, sehingga guru lebih banyak membina dan mengembangkan kegairahan belajar siswa.
- b) Memberikan kemungkinan pembelajaran yang sifatnya lebih individual (*Can make education more individual*). Pembelajaran menjadi lebih bersifat individual antara lain dalam variasi cara belajar siswa, pengurangan kontrol guru dalam proses pembelajaran, dan memberikan kesempatan siswa untuk berkembang sesuai dengan kemampuan dan kesempatan belajarnya.
- c) Memberikan dasar yang lebih indah terhadap pembelajaran (*Can give instruction a more scientific base*). Artinya perencanaan program pembelajaran lebih sistematis, pengembangan bahan pembelajaran dilandasi oleh penelitian tentang karakteristik siswa, karakteristik bahan pembelajaran, analisis instruksional dan pengembangan desain pembelajaran

dilakukan dengan serangkaian uji coba yang dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah.

- d) Lebih memantapkan pembelajaran (*Make instruction more powerful*). Pembelajaran menjadi lebih mantap dengan jalan meningkatkan kapabilitas manusia menyerap informasi dengan melalui berbagai media komunikasi, di mana informasi dan data yang diterima lebih banyak, lengkap dan akurat.
- e) Dengan media membuat proses pembelajaran menjadi lebih langsung/seketika (*Can make learning more immediate*) [10].

3) Pengembangan Media Pembelajaran

Saat ini ketersediaan media pembelajaran diberbagai sekolah masih kurang dan belum merata. Khususnya pelajaran Pendidikan Jasmani, juga mata pelajaran lain juga demikian. Banyak guru yang hanya menggunakan media cetak seperti buku teks, LKS maupun *hand out* sebagai media pembelajaran. Bagi guru pendidikan jasmani, baik itu media cetak, *audio visual*, maupun peralatan, itu semuanya sangatlah penting.

Dalam hal pemanfaatan media, selain kreativitas seorang guru, pertimbangan instruksional juga menjadi salah satu faktor yang menentukan. Pemanfaatan media pembelajaran dikaitkan sangat erat dengan peningkatan kualitas pembelajaran yang diharapkan. Pemanfaatan media pembelajaran oleh guru diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna, memfasilitasi proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik, sesama peserta didik dan peserta didik. Ketersediaan aneka ragam media dan teknologi pembelajaran bukan hanya bermakna bagi peserta didik, namun juga bagi pendidik. Hal ini karena media dan teknologi pembelajaran dapat membantu peserta didik secara luwes untuk mencapai tujuannya [9].

C. Penerapan Mobile Learning

1) Hakikat Mobile Learning

M-learning atau *mobile learning* berhubungan dengan pembelajaran menggunakan perangkat mobile seperti *PDA*s, *mobile phone*, *laptop*, dan peralatan teknologi informasi lain untuk pembelajaran. Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, *platform e-learning* berubah dari komputer *desktop* ke *laptop* dan perangkat *mobile* lainnya. Perkembangan kemampuan pemrosesan informasi pada perangkat *mobile* meningkat, dengan adanya berbagai aplikasi seperti *game*, komunikasi bisnis, komunikasi *nirkabel* dalam kehidupan masyarakat. Hal ini membuka peluang untuk pembelajaran yang

dilakukan menggunakan perangkat *mobile* yang disebut *M-Learning* [11]. Sedangkan referensi lain menjelaskan *m-learning* adalah pembelajaran dengan menggunakan teknologi yang mudah dibawa (*portable*), yang terfokus pada teknologi, sehingga pembelajaran dapat dilakukan di lokasi yang tidak tetap [12].

2) Alasan Menggunakan Mobile Learning

Adanya beberapa kondisi nyata, kendala, pemikiran inovasi, dan berbagai terobosan nyata yang bisa dikembangkan oleh praktisi pendidikan dan teknolog dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini dengan melalui telepon seluler, ternyata telah menjadi landasan yang kuat sehingga revolusi pembelajaran memungkinkan untuk dilakukan. Berikut adalah beberapa kondisi nyata yang berhubungan dengan perkembangan telepon seluler yang menjadi landasan latar belakang operasional kemunculan *mobile learning*:

- a) Penetrasi perangkat *mobile* sangat cepat
- b) Lebih banyak daripada PC
- c) Lebih mudah dioperasikan daripada PC
- d) Perangkat *mobile* dapat dipakai sebagai media belajar [3].

Alasan lain menggunakan *m-learning* yang untuk keefektifan belajar antara lain :

- a) Pemakaian ponsel yang dirasa sudah menjadi kebutuhan pokok para pelajar.
- b) Dapat digunakan untuk menghidupkan atau menambah variasi pada pembelajaran konvensional.
- c) Dapat digunakan untuk menghilangkan formalitas yang dianggap pembelajaran nontradisional, tidak menarik dan dapat membuat pelajaran lebih menarik.
- d) Dapat membantu memberikan dan mendukung pembelajaran literasi, numerisasi dan bahasa.
- e) Memfasilitasi pengalaman belajar baik secara individu maupun kolaboratif.
- f) Dapat membantu pelajar untuk lebih fokus untuk waktu yang lebih lama.
- g) Dapat membantu meningkatkan percaya diri dan penilaian diri dalam pendidikan [12].

3) Kelebihan Mobile Learning

Perkembangan teknologi telah menciptakan pengembangan berbagai terobosan dalam pembelajaran. Di tengah perkembangan ini, pembelajar bersinggungan dengan perangkat-perangkat teknologi bergerak dan teknologi internet telah menjadi gelombang kecenderungan baru yang memungkinkan pembelajaran secara *mobile*, atau lebih dikenal sebagai *m-learning*. Konsep yang ada dalam *m-learning* mempermudah penggunaannya untuk memanfaatkannya dan memberi keunggulan

tersendiri dengan konsep pembelajaran yang lain. Kelebihan *m-learning* dibandingkan dengan pembelajaran lain adalah :

- a) Dapat digunakan dimanapun dan kapanpun.
- b) Kebanyakan media bergerak memiliki harga yang relatif lebih murah dibanding harga *PC desktop*
- c) Ukuran perangkat lebih kecil dan ringan daripada *PC desktop* diperkirakan dapat mengikutsertakan lebih banyak pembelajar karena *m-learning* memanfaatkan teknologi yang biasa digunakan dalam kehidupan sehari-hari [11].

Beberapa kelebihan yang ada dalam menggunakan konsep *m-learning* dalam pembelajaran di sekolah, akan dapat menguntungkan pembelajar untuk menggunakannya. Berikut keuntungan menggunakan *m-learning* :

- a) *Convenience* : pengguna dapat mengakses dari mana saja pada konten pembelajaran termasuk kuis, jurnal, game, dan lainnya.
- b) *Collaboration* : pembelajaran dapat segera dilakukan setiap saat secara *realtime*.
- c) *Portability* : penggunaan buku diganti dengan *RAM* dengan pembelajaran yang dapat diatur dan dihubungkan.
- d) *Compatibility* : pembelajaran dirancang untuk digunakan pada perangkat *mobile*.
- e) *Interesting* : pembelajaran yang dikombinasikan dengan *game* akan menyenangkan [11].

IV. KESIMPULAN

Dari beberapa kajian pustaka yang telah dituliskan, dapat digambarkan tentang penerapan konsep *mobile learning* dalam pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK). Dilihat dari perkembangan teknologi *smartphone* yang telah menjalar di berbagai ranah masyarakat termasuk pendidikan, memungkinkan pemanfaatan terhadap pengembangan media pembelajaran menjadi solusi penyampaian materi pembelajaran kepada siswa menjadi variatif. Konsep *mobile learning* yang telah dikembangkan akan memberikan pembaharuan cara belajar siswa di zaman modern. Mengingat tingginya kepemilikan *smartphone* di kalangan siswa sekolah penerapan *mobile learning* akan menjadi lebih efektif di semua mata pelajaran di sekolah. Mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) dirasa cocok diterapkan konsep *mobile learning*. Di dalam kurikulum tidak semua materi pelajaran melakukan praktek di lapangan, ada beberapa materi pelajaran di kelas yang harus disampaikan oleh guru secara aplikatif dan menarik. Bagi siswa penerapan

konsep *mobile learning* menjawab daya tarik siswa untuk mengikuti proses pembelajaran dan lebih memahami materi karena dapat dijadikan sumber belajar dimanapun dan kapanpun. Bagi guru kelebihan *mobile learning* memberi inovasi model pembelajaran yang lebih modern dari kebanyakan umum penyampaian materi yang disampaikan oleh guru adalah ceramah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami berterima kasih atas partisipasi anda dalam Seminar Nasional "Optimalisasi Pengajaran PJOK dalam Upaya Penyiapan SDM Berkarakter". Semoga mampu memberikan manfaat sebagaimana mestinya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Majid, A. (2012) *Mobile Learning*. [Online]. Available: http://jurnal.upi.edu/file/Mobile_Learning_ok.pdf
- [2] Azmi, M., "Pengembangan *Mobile Learning* Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Di Masa Depan". Skripsi, Universitas Sebelas Maret, Surakarta, Indonesia, 2016.
- [3] Darmawan, D., *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012.
- [4] Rosdiana, D., *Perencanaan Pembelajaran dalam Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan*. Bandung: Alfabeta, 2014.
- [5] Lutan, R. dan M. Cholik, *Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*, Bandung: CV. Maulana, 2001.
- [6] Arsyad, A., *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada, 2010.
- [7] Anitah, S., *Media Pembelajaran*. Surakarta: Panitia Sertifikasi Guru Rayon 13 FKIP UNS Surakarta, 2009.
- [8] Waluyo, *Teknologi Pendidikan dalam Penjas*. Surakarta: Cakrawala Media, 2013.
- [9] Wiarto, G., *Media Pembelajaran dalam Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta: Liaksitas, 2016.
- [10] Rohman dan Amri, *Strategi & Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya, 2013.
- [11] Sutopo, A. Hadi, *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2012.
- [12] Husamah, *Pembelajaran Bauran (Blended Learning) Terampil Memadukan Keunggulan Pembelajaran Face-To-Face, E-Learning Offline-Online Dan Mobile Learning*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher, 2014.