

**EFEKTIVITAS APLIKASI *MOBILE LEARNING* MATERI
PERMAINAN BULUTANGKIS PADA MAN 1 OGAN ILIR**

SKRIPSI

Oleh:

SURYO IDAMAN

Nomor Induk Mahasiswa 06061281823012

Program Studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

TAHUN 2024

**EFEKTIVITAS APLIKASI *MOBILE LEARNING* MATERI
PERMAINAN BULUTANGKIS PADA MAN 1 OGAN ILIR**

SKRIPSI

Oleh:

Suryo idaman

Nomor Induk Mahasiswa 06061282025018

Program Studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan

Mengesahkan

Mengetahui,
Koordinator Program Studi,
Pendidikan Jasmani dan Kesehatan



Destriani, M.Pd
NIP. 198912012019032018

Pembimbing,



Silvi Aryanti, S.Pd., M.Pd
NIP. 199107212024212001



**EFEKTIVITAS APLIKASI *MOBILE LEARNING* MATERI
PERMAINAN BULUTANGKIS PADA MAN 1 OGAN ILIR**

SKRIPSI

Oleh:

Suryo Idaman

Nomor Induk Mahasiswa 06061282025018

Program Studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari :

Tanggal :

TIM PENGUJI

- 1. Ketua : Silvi Aryanti, S.Pd., M.Pd**
2. Anggota : Destriani, S.Pd., M.Pd





Indralaya, Mei 2024
Mengetahui,
Koordinator Program Studi



Destriani, M.Pd
NIP. 198912012019032018

HALAMAN PERSEMBAHAN DAN MOTTO

Bismillahirrahmanirahim

Assalamualaikum Wr. Wb

Dengan mengucap rasa syukur kepada Allah SWT, kupersembahkan penulisan skripsi ini kepada:

- Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya yang tercurah sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan berbagai macam kesulitan, namun Allah SWT selalu senantiasa memberikan kemudahan.
- Terima kasih kepada kedua orang tuaku Alm bapak Hasmi dan ibu Rofiah yang sudah memberikan dukungan dan doa sepenuh hati yang selalu mengiringi perjalanan panjang penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Semoga kelak apa yang telah diraih penulis ilmunya dapat bermanfaat bagi keluarga, bangsa, dan negara.
- Terima kasih kepada keluarga besarku baik dari keluarga bapak dan ibu yang tidak bisa disebutkan satu persatu, dan seluruh saudara saudari persepupuanku atas dukungan dan semangatnya yang telah diberikan dalam menyelesaikan perkuliahan ini.
- Seluruh Dosen Penjaskes FKIP Unsri. Terlebih kepada yang terhormat ibu Destriani, M.Pd selaku Koordinator Program Studi serta dosen penguji saya, dan Ibu Silvi Aryanti, S.Pd., M.Pd selaku dosen pembimbing. Terima kasih banyak atas ilmu, pengetahuan, dan pengalaman baik yang telah diberikan bapak dan ibu.
- Terima kasih untuk Adel (Baradelia Sophia Yudistira) yang telah menemaniku sehingga aku bisa menyelesaikan skripsi ini. Semoga kebikanmu dibalas oleh Allah SWT, dan semoga kita akan bersama sampai akhir hayat, Aamiin.
- Terima kasih kepada seluruh keluarga besar HMPJ (Himpunan Mahasiswa Penjaskes), dan seluruh teman-teman Penjaskes angkatan 2018.
- Terakhir, terima kasih teruntuk diri sendiri yang sudah mau berjuang sampai sejauh dan sehebat ini.

MOTTO

“Lakukan apa yang membuatmu senang”

Suryo Idaman

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Suryo Idaman

Nim : 06061281823012

Program Studi : Pendidikan Jasmani dan Kesehatan

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Efektivitas Aplikasi *Mobile Learning* Materi Permainan Bulutangkis Pada MAN 1 Ogan Ilir” ini adalah benar karya saya sendiri dan tidak melakukan menjiplak atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila dikemudian hari ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini ada/tidak ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa paksaan dari pihak manapun.

Indralaya, Mei 2024

Yang membuat pernyataan ini,



Suryo Idaman

NIM. 06061281823012

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Efektivitas Aplikasi *Mobile Learning* Materi Permainan Bulutangkis Pada MAN 1 Ogan Ilir” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Terima kasih kepada Ibu Silvi Aryanti, S.Pd., M.Pd sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan kepada Ibu Destriani, M.Pd selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan dan juga penguji yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan skripsi ini, telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini.

Terima kasih kepada seluruh dosen Program Studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan bimbingan selama mengikuti perkuliahan. Terima kasih banyak kepada sekolah MAN 1 Ogan Ilir yang telah mendukung dan membantu selama melakukan penelitian dalam rangka menyelesaikan skripsi ini. Tidak lupa kepada semua pihak yang telah memberi bantuan sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan.

Indralaya, Mei 2024
Penulis,

Suryo Idaman

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur panjatkan kepada Allah SWT atas berkat dan rahmat-Nyalah sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal penelitian yang berjudul “Efektivitas Aplikasi *Mobile Learning* Materi Permainan Bulutangkis Pada MAN 1 Ogan Ilir”. Penulisan skripsi ini diajukan sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan, di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya Palembang.

Pada kesempatan ini, terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan moril maupun materil sehingga penulisan skripsi ini dapat selesai. Dalam menyusun skripsi ini, tidak sedikit kesulitan dan hambatan yang dialami, namun berkat arahan, dukungan, inspirasi, dan doa dari orang terdekat, khususnya kepada orang tua, sehingga mampu menyelesaikannya.

Skripsi ini masih jauh dari sempurna, baik isi maupun penulisannya, oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan dan akan diterima dengan hati terbuka.

Indralaya, Mei 2024

Suryo Idaman

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI.....	ii
LEMBAR TELAH DIUJI DAN DILULUSKAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN DAN MOTTO	iv
HALAMAN SURAT PERNYATAAN	vi
PRAKATA	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
ABSTRAK	xiv
ABSTRACT	xv
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Permasalahan Penelitian.....	5
1.3 Rumusan Masalah	5
1.4 Tujuan Penelitian.....	5
1.5 Manfaat Penelitian.....	6
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	7
2.1 Hakikat Pembelajaran.....	7
2.2 Ciri-Ciri Pembelajaran.....	8
2.3 Hakikat Efektivitas	8
2.4 Hakikat Permainan Bulutangkis	9
2.5 Sejarah Perkembangan Bulutangkis	10
2.6 Sarana dan Prasarana Bulutangkis	11
2.7 Media	12
2.8 Hakikat <i>Mobile Learning</i>	12
2.9 Kerangka Berfikir	13

BAB III. METODE PENELITIAN	14
3.1 Jenis Penelitian	14
3.2 Lokasi Penelitian	14
3.3 Waktu Penelitian	15
3.4 Sumber Data	15
3.5 Prosedur Penelitian Tindakan Kelas.....	15
3.5.1 Tes Awal (Pra-Siklus).....	15
3.5.2 Siklus	16
3.5.3 Siklus II.....	17
3.6 Teknik Pengumpulan Data	18
3.7 Instrumen Pengumpulan Data.....	18
3.8 Teknik Analisa Data	20
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	23
4.1 Hasil Penelitian	23
4.1.1 Tes Awal (Pra-Siklus).....	27
4.2 Pembahasan	39
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	41
5.1 Kesimpulan.....	41
5.2 Saran.....	41
DAFTAR PUSTAKA	43
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	47
LAMPIRAN.....	48

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Subjek Penelitian	15
Tabel 3. 2 Lembar Pengamatan Keaktifan Peserta Didik.....	19
Tabel 3. 3 Kategori dan Kriteria Ketuntasan Belajar	20
Tabel 3. 4 Kriteria Keberhasilan Belajar Peserta Didik dalam Pensen.....	21
Tabel 3. 5 Kriteria Tingkat Keberhasilan Obeservasi.....	21
Tabel 3. 6 Hasil Belajar Peserta Didik (Pra Siklus).....	23
Tabel 3. 7 Frekuensi Hasil Belajar Peserta Didik (Pra Siklus)	24
Tabel 3. 8 Hasil Belajar Peserta Didik (Siklus I)	28
Tabel 3. 9 Hasil Belajar Peserta Didik (Siklus II)	35

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Lapangan Bulutangkis	11
Gambar 2. 2 Kerangka Berpikir.....	13
Gambar 2. 3 Desain PTK hasil Adaptasi Model Hopkin	17
Gambar 2.4 Guru Menyampaikan Tujuan Pembelajaran	26
Gambar 2. 5 Guru Menjelaskan Materi Melalui Media Berbasis <i>Mobile Learning</i>	27
Gambar 2. 6 Guru Memberikan Kesempatan Bertanya Untuk Peserta Didik	27
Gambar 2. 7 Peserta Didik Menjawab Soal.....	28
Gambar 2. 8 Diagram Frekuensi Hasil Belajar Peserta Didik (Siklus I).....	30
Gambar 2. 9 Distribusi Nilai Aktivitas Peserta Didik (Siklus II).....	31
Gambar 3. 0 Guru Menyampaikan Tujuan Pembelajaran	33
Gambar 3. 1 Peserta Didik Menjawab Soal.....	34
Gambar 3. 2 Diagram Frekuensi Hasil Belajar Peserta Didik Siklus II.....	37
Gambar 3. 3 Distribusi Nilai Aktivitas Peserta Didik (Siklus II).....	38
Gambar 3. 4 Diagram Hasil Peningkatan Belajar Peserta Didik (Siklus I & Siklus II)	39
Gambar 3. 5 Diagram Persentase Aktivitas Klasikal Peserta Didik	39

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Usulan Judul Skripsi	48
Lampiran 2. Kartu Bimbingan Proposal.....	49
Lampiran 3. Persetujuan Seminar Proposal Penelitian.....	50
Lampiran 4. Bukti Perbaikan Seminar Proposal	51
Lampiran 5. Permohonan Izin Penelitian	52
Lampiran 6. Permohonan SK Pembimbing Skripsi.....	53
Lampiran 7. Izin Penelitian dari kampus Unviversitas Sriwijaya.....	54
Lampiran 8. Surat Pernyataan MAN 1 Ogan Ilir.....	55
Lampiran 9. Surat Izin Penelitian dari kementrian Agama Ogan Ilir	56
Lampiran 10. Kartu Bimbingan Makalah Hasil Penelitian	57
Lampiran 11. Persetujuan Seminar Hasil Penelitian	58
Lampiran 12. Bukti Perbaikan Seminar Hasil Penelitian	59
Lampiran 13. Persetujuan Sidang Akhir.....	60
Lampiran 14. Dokumentasi Penelitian	61

**EFEKTIVITAS APLIKASI *MOBILE LEARNING* MATERI PERMAINAN
BULUTANGKIS PADA MAN 1 OGAN ILIR**

Oleh : Suryo Idaman

NIM : 06061281823012

Pembimbing : Silvi Aryanti, S.Pd., M.Pd.

ABSTRAK

Pendidikan jasmani sangat penting bagi anak yang dapat membantu untuk kebugaran jasmani tubuh anak. Masa transisi *online* ke *offline* menyebabkan kurangnya efektivitas penggunaan *smartphone* maka peserta didik kurang memahami materi pada materi bulutangkis. Terbatasnya media pembelajaran disekolah MAN 1 Ogan Ilir. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas implementasi aplikasi *mobile learning* pada materi permainan bulutangkis di MAN 1 Ogan Ilir. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024. Metode yang digunakan adalah menggunakan jenis metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Hasil penelitian ini menunjukkan ranah kognitifnya dengan nilai rata-rata peserta didik pada tahapan pra-siklus dengan ketuntasan klasikal 46,1%, dengan nilai rata-rata 61,9%, selanjutnya siklus I dengan ketuntasan klasikal peserta didik mencapai 57,6 %, dengan nilai rata-rata 67,7 %. Selanjutnya pada siklus II dengan ketuntasan klasikal mencapai 88,4 %, dengan nilai rata-rata peserta didik mencapai 80 %.

Kata Kunci : Efektivitas, *Mobile Learning*, Bulutangkis, MAN 1 Ogan Ilir

***EFFECTIVENESS OF MOBILE LEARNING APPLICATION BADMINTON GAME
MATERIALS IN MAN 1 OGAN ILIR***

Oleh : Suryo Idaman

NIM : 06061281823012

Pembimbing : Silvi Aryanti, S.Pd., M.Pd.

ABSTRACT

Physical education is very important for children which can help improve the physical fitness of the child's body. The period of online to offline transission causes a lack of effectiveness in using smartphones so that students do not understand the material in badminton. Limited learning media at MAN 1 Ogan Ilir school. The aim of this research is to determine the effectiveness of implementing mobile learning applications on badminton game material at MAN 1 Ogan Ilir. This research was carried out in the even semester of the 2023/2024 academic year. The method used is the Classroom Action Research (PTK) type of method. The results of this study show the cognitive domain with the average score of students at the pre-cycle stage with classical completeness of 46.1%, with an average score of 61.9%, then in the first cycle with classical completeness of students reaching 57.6%, with an average value of 67.7%. Furthermore, in cycle II, classical completeness reached 88.4%, with the average score of students reaching 80%.

Keywords: Effectiveness, Mobile Learning, Badminton, MAN 1 Ogan Ilir

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Fungsi pendidikan adalah mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat. Salah satu tujuan pendidikan nasional di Indonesia menurut undang-undang no 20 tahun 2003 pasal 3 bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia sehat yaitu melalui pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK).

Mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga kesehatan (PJOK) memiliki makna penting pada proses bertumbuhnya siswa dalam kehidupan yang sehat dan aktif, karena PJOK adalah bagian dari sistem pendidikan secara keseluruhan. PJOK merupakan salah satu mata pelajaran yang membiasakan gaya hidup aktif secara fisik maupun keterampilan yang dimiliki serta pengetahuan aktivitas jasmani dalam kehidupan sehari-hari (Perkasa, 2015). PJOK pada sekolah dapat diartikan sebagai salah satu bagian dari proses pendidikan agar dapat mencapai tujuan dari pendidikan itu sendiri (Kusnandar & Nurcahyo, 2017).

Pendidikan jasmani sangat penting bagi anak yang dapat membantu untuk kebugaran jasmani tubuh anak. Kebugaran jasmani setiap orang dapat melakukan aktivitas sehari-hari tanpa mengalami kelelahan yang berlebih (Darmawan, 2017). Dikarenakan hal ini pendidikan jasmani harus selalu dapat dukungan dari pemerintah agar dapat membantu untuk meningkatkan tumbuh kembang anak secara wajar berdasarkan dengan tujuan pendidikan nasional (Zubairi *et al.*, 2020).

Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh (Koc, 2017) diperoleh mata pelajaran PJOK memiliki tingkat efek positif dalam kegiatan pembelajaran di sekolah sangat berpengaruh pada perkembangan siswa. PJOK menjadi sangat penting dalam hal perkembangan dan aktivitas fisik sejak masa anak-anak hingga dewasa (Dwiyogo dan Cholifah, 2016). Siswa memiliki kesempatan untuk memahami realitas kesejahteraan fisik, mental, sosial mereka dan keterampilan atletik yang merupakan potensi pertumbuhan masa depannya dalam pembelajaran PJOK.

Pembelajaran adalah seperangkat proses interaktif yang melibatkan siswa dan guru untuk mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran hendaknya dikemas secara menarik yang diharapkan dapat merangsang minat siswa dalam mempelajari mata pelajaran yang diajarkan. Dengan menggunakan prinsip minat siswa, otomatis siswa menjadi termotivasi untuk belajar. Guru diharapkan dapat menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan tidak membebani siswa. Oleh karena itu, diperlukan suatu media pembelajaran jasmani untuk memenuhi harapan tersebut (Tiessen, 2018).

Model pembelajaran dalam pendidikan jasmani meliputi strategi, metode, teknik dan langkah-langkah pembelajaran yang mempertimbangkan segi konteks dan kontens (Suherman, 2018). Menurut (Utamayasa, 2021) model pembelajaran yang diterapkan pada perkembangan pembelajaran bukan hanya berpusat pada guru, akan tetapi sudah mulai mengalami perkembangan bahwa proses belajar mengajar dalam pendidikan jasmani lebih menenkankan untuk berpusat pada guru, akan tetapi sudah mengalami perkembangan bahwa proses belajar mengajar dalam pendidikan jasmani lebih menenkankan pada siswa, sehingga siswa memiliki peran yang lebih besar didalam proses pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran, dalam implementasinya mengenal banyak istilah untuk menggambarkan cara mengajar yang akan dilakukan oleh guru. Saat ini, begitu banyak macam strategi ataupun metode pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran menjadi lebih baik. Berkaitan dengan permasalahan implementasi pendekatan dan metode pembelajaran mutakhir (model-model pembelajaran siswa aktif) dalam KBK dan KTSP (Gustiawati *et al.*, 2014). Model pembelajaran dalam pendidikan jasmani meliputi strategi, metode,

teknik dan langkah-langkah pembelajaran yang mempertimbangkan segi konteks dan kontens (Suherman, 2018).

Diera kemajuan teknologi informasi seperti sekarang ini untuk model pembelajaran dapat dikembangkan adalah pembelajaran dapat menyajikan berbagai informasi dalam bentuk seperti alat peraga, atau media pembelajaran menggunakan gambar, audio maupun video yang dapat disertakan dalam media internet seperti *e-learning*. Dari pembelajaran itu diharapkan peserta didik mampu memahaminya dengan lebih baik. Efektif atau tidaknya pembelajaran dilihat dari beberapa faktor, contohnya dari peserta didik dimana harus mampu memahami pembelajaran yang diberikan oleh pendidik. Didalam pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan sekolah adapun berbagai macam cabang olahraga, seperti contohnya, bola voli, bola basket, atletik, bulu tangkis, renang dan cabang olahraga lainnya. Bulutangkis merupakan cabang olahraga yang permainannya terdiri dari partai tunggal, ganda dan ganda campuran. Permainan bulutangkis menurut (Yuliawan, 2017) merupakan permainan yang dimainkan satu lawan satu (*single*) atau dua lawan dua (*double*) dengan cara memukul kok (*shuttlecock*) menggunakan raket agar melewati net.

Efektivitas belajar sangat penting sebagai suatu keberhasilan peserta didik untuk mencapai tujuan tertentu yang dapat membawa hasil belajar secara maksimal. Proses pembelajaran melibatkan perantara untuk menyampaikan pesan berupa pengetahuan (kognitif) keterampilan (psikomotor) sikap serta nilai-nilai positif (afektif), perantara tersebut merupakan media dan sumber-sumber belajar yang sangat menunjang dan mempengaruhi keberhasilan belajarnya (Abi Hamid, 2020). Media pembelajaran dari yang tradisional menjadi modern adalah guna menunjang proses pembelajaran agar mencapai tujuan.

Proses belajar mengajar adalah proses komunikasi interaktif antara guru dan siswa. Meningkatkan kualitas pembelajaran merupakan salah satu hal penting yang harus diperhatikan dalam suatu proses pembelajaran untuk meningkatkan mutu pendidikan. Hal ini merupakan tugas masing-masing sekolah dan yang paling utama adalah bagi guru sebagai tenaga pengajar. Dalam proses komunikasi terkadang mengalami kesulitan sehingga diperlukan sebuah perantara berupa media yang dapat menghubungkan komunikasi antara guru dan siswa. Seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin maju banyak alternatif media yang dapat digunakan pendidik dalam membantu siswanya belajar, salah satu teknologi yang sedang banyak diminati masyarakat adalah *mobile learning* menggunakan *smartphone*.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di Sekolah MAN 1 Ogan Ilir, pada saat pengamatan proses pembelajaran di kelas X IPA 1, selama dimasa pandemi yang cukup lama banyak sekolah yang melakukan pembelajaran secara daring namun saat ini sudah mulai beradaptasi kembali pembelajaran tatap muka secara langsung, termasuk pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan Olahraga, dalam halnya pembelajaran praktek oleh peserta didik dengan menggunakan aplikasi *mobile learning* pada saat pandemi tidak seperti halnya pembelajaran praktek sebelum dimasa pandemi, maka dari itu terdapat beberapa masalah disaat pembelajaran berlangsung yaitu antusias siswa kurang dalam mengikuti pembelajaran bulutangkis. Terdapat beberapa siswa tidak fokus dalam pembelajaran dikarenakan konsep pembelajaran yang monoton.

Masa transisi *online* ke *offline* menyebabkan kurangnya efektivitas penggunaan *smartphone* maka peserta didik kurang memahami materi pada materi bulutangkis. Terbatasnya media pembelajaran disekolah MAN 1 Ogan Ilir. Pembelajaran yang monoton membuat peserta didik mudah bosan dan mudah lupa. Fasilitas sarana dan prasarana yang kurang memadai. Berdasarkan dari beberapa permasalahan di atas, maka peneliti mendapat ide gagasan untuk mengetahui efektivitas implementasi aplikasi *mobile learning* pada ekstrakurikuler bulutangkis. Produk *Mobile Learning* yang akan digunakan pada penelitian ini merupakan bagian dari penelitian Silvi, dkk (2022) pengembangan model pembelajaran berbasis *mobile learning* menghasilkan produk penelitian dapat diakses melalui link <https://bit.ly/downloadSABOM>.

Dari latar belakang masalah yang ada, maka perlu di lakukan penelitian yang berjudul “Efektivitas Implementasi Aplikasi *Mobile Learning* Materi Permainan Bulutangkis Pada MAN 1 Ogan Ilir”.

1.2 Permasalahan penelitian

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Kurangnya antusias siswa terhadap pembelajaran PJOK oleh siswa MAN 1 Ogan Ilir dimana terdapat beberapa siswa tidak fokus dalam pembelajaran dikarenakan konsep pembelajaran yang monoton.
2. Terbatasnya media pembelajaran disekolah MAN 1 Ogan Ilir

3. Pembelajaran yang monoton membuat peserta didik mudah bosan dan mudah lupa.
4. Fasilitas sarana dan prasarana yang kurang memadai.
5. Belum diketahuinya efektivitas implementasi aplikasi *mobile learning* materi permainan bulutangkis bagi siswa MAN 1 Ogan Ilir.

1.2.2 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, agar penelitian lebih terfokus dan tidak menyimpang dari tujuan, maka peneliti hanya membatasi masalah yakni : Efektivitas Aplikasi *Mobile Learning* Materi Permainan Bulutangkis Pada MAN 1 Ogan Ilir.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah di atas, maka rumusan masalah didalam penelitian ini adalah apakah implementasi aplikasi *mobile learning* pada materi permainan bulutangkis di MAN 1 Ogan Ilir sudah efektivitas.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas implementasi aplikasi *mobile learning* pada materi permainan bulutangkis di MAN 1 Ogan Ilir.

1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan ruang lingkup permasalahan yang diteliti, maka penelitian ini memiliki manfaat sebagai berikut:

a. Manfaat Teoritis

Penggunaan media berbasis efektivitas implementasi aplikasi *mobile learning* materi permainan bulutangkis dapat membantu guru untuk memberikan model atau media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik dalam proses pembelajaran.

b. Manfaat Praktis

➤ Bagi peneliti

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberi informasi tentang efektivitas model pembelajaran berbasis *mobile learning* serta menjadi acuan bagi penelitian-penelitian selanjutnya dan dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan atau dikembangkan lebih lanjut, serta menjadi referensi terhadap penelitian yang sejenis.

➤ Bagi guru

Sebagai bahan masukan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dan diharapkan dapat membantu guru dalam memilih media atau model pembelajaran yang variatif dan diminati oleh peserta didik.

➤ Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat membantu memberi masukan terhadap model pembelajaran disekolah dan diharapkan model pembelajaran tersebut dapat mempengaruhi proses belajar siswa dan dapat membuat prestasi peserta didik yang lebih baik.

➤ Bagi siswa

Hasil penelitian ini diharapkan bagi siswa dapat menggunakan media atau model pembelajaran ini yang dapat membantu untuk lebih mudah memahami materi pembelajaran yang telah disampaikan di sekolah pada saat kapan saja dan dimana saja.

DAFTAR PUSTAKA

- Abi Hamid, M., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M & Simarmata, J. (2020). *Media pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis
- Abdul Kadir. (2015). Menyusun dan Menganalisis Tes Hasil Belajar. *Al-Ta'dib*, 8(2), 70–81.
- Afandi, M., Chamalah, E., Wardani, O. P., & Gunarto, H. (2013). *Model dan metode pembelajaran*. Semarang: Unissula.
- Anwar, S. (2014). Pengaruh Corporate Social Responsibility terhadap Purchase Intention di PT Matahari Department Store Tbk (Studi pada Konsumen Matahari Artos Magelang) (*Doctoral dissertation, Manajemen-Fakultas Ekonomi*).
- Aqib, dkk. 2019. *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SD, SLB dan TK*. Bandung: CV. Yrama Widya.
- Arief, S. (2014). *Media Pendidikan. Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arikunto, S. (2017). *Penelitian Tindakan Kelas (Rev.ed)*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Bahri, S. (2017). Pengembangan Kurikulum Dasar Dan Tujuannya. *Jurnal Ilmiah Islam Futura*, 11(1), 15.
- Clark Quinn. (2000). *Mobile Learning*. US: The Mc Graww-Hill Companies.
- Darmawan, I. (2017). Upaya Meningkatkan Kebugaran Jasmani Siswa Melalui Penjas. *Jip*, 7(2), 143–154.
- Djamarah & Zain. (2006). *Strategi belajar mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Dwiyogo, W. D., & Cholifah, P. S. (2016). *Continuing Professional Development (CPD) for Physical Education Teacher in Elementary School through Blended Learning. In International Conference on Education (ICE2) 2018*.
- Effendy OU. (2018). *Dinamika Komunikasi*. 1, 90–95.
- Faizah, S. N. (2020). Hakikat Belajar Dan Pembelajaran. *At-Thullab : Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 175.
- Gustiawati, R., Fahrudin, & Syafei, M. M. (2014). Implementasi Model-Model Pembelajaran Penjas dalam Meningkatkan Kemampuan Guru Memilih

dan Mengembangkan Strategi Pembelajaran Penjasorkes. *Jurnal Ilmiah Solusi*, 1(3), 33–40.

- Hamdani, Drs., M.A. (2018). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : Pustaka Setia.
- Hamdi, M. M. (2020). Evaluasi Kurikulum Pendidikan. *Intizam, Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(1), 66–75.
- Hastuti, T.A. (2020). Kontribusi ekstrakurikuler bolabasket terhadap pembibitan atlet dan peningkatan kesegaran jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani*, Nomor 1, Hlm. 63
- Huda, M. R. M., & Kurniawan, A. W. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Tentang Variasi Permainan Bulutangkis untuk Guru KKG PJOK SD Kelas IV. *Sport Science and Health*, 3(9), 720–729.
- Kamra, Y. (2019). *Pelaksanaan Kegiatan Ekstrakurikuler dalam Upaya Mengembangkan Lingkungan Pendidikan yang Religius di Smp N 13 Kota Bengkulu* (Doctoral dissertation, IAIN BENGKULU).
- Koc, Y. (2017). *The Effect of “Physical Education and Sport Culture” Course on the Attitudes of Preservice Classroom Teachers towards Physical Education and Sports*. *International Journal of Higher Education*, 6(4), 200.
- Kusnandar, K., & Nurcahyo, P. J. (2017). Pemanfaatan Permainan Tradisional Banyumas Gol-Golan Sebagai Materi Pembelajaran Penjas Di Sekolah Dasar Di Kabupaten Banyumas. *Prosiding*, 7(1), 234–242.
- Mulyono, H., & Wekke, I. S. (2018). *Strategi Pembelajaran di Abad Digital*. Gawe Buku.
- Nugraha, A. (2018). *Fakultas ilmu sosial dan ilmu politik universitas muhammadiyah sumatera utara medan 2018*. 1–87
- Nurdyansyah, & Fahyuni, E. F. (2016). Inovasi Model. In *Nizmania Learning Center*.
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333.
- Permana, F. I., & Anwar, S. (2014). Pengaruh kualitas thinner pada campuran cat terhadap hasil pengecatan. *Jurnal Teknik Mesin (JTM)*, 3(02), 53–61.
- Perkasa, P. A. (2015). Survei Tingkat Pemahaman Guru PJOK terhadap Pelaksanaan Kurikulum 2013 di SMP Negeri Se-Surabaya Selatan. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan* Volume, 3(3), 651–658.
- Purnamawati, dan Eldarni (2001). *Pengertian Media*.

- Purwono, J. (2014). Penggunaan media audio-visual pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan. *Jurnal teknologi pendidikan dan pembelajaran*, 2(2).
- Rahdiyanta, D. (2019). Penelitian Tindakan Kelas (Pengertian, Prinsip, dan Karakteristik PTK). *Makalah Seminar Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru SMK*, 2–9.
- Rahmawati, M., & Suryadi, E. (2019). Guru sebagai fasilitator dan efektivitas belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 49.
- Shabiri, H. (2018). *Strategi Belajar Mengajar Micro Teaching*. Jakarta: Quantum Teaching.
- Solihatini, Etin dan Raharjo. (2022). *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suherman, A. (2018). Kurikulum pembelajaran penjas. *UPI Sumedang Press*.
- Sutarman, H. O. (2017). Hakikat Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Budaya*, 4(2), 1–11.
- Sutopo, Ariesto Hadi. (2020). *Teknologi Informasi dan Komunikasi Dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Tamimuddin H, M. (2018). *Pengenalan Media Pembelajaran Berbasis Mobile (Mobile Learning)*.
- Tayeb, T. (2017). Analisis dan Manfaat Model Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 4(02), 48–55.
- Tiessen, R. (2018). Improving Student Reflection in Experiential Learning Reports in Post-Secondary Institutions. *Journal of Education and Learning*, 7(3), 1-10.
- Utama, A. M. B. (2019). Pembentukan Karakter Anak Melalui Aktivitas Bermain Dalam Pendidikan Jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 8(1), 1–9.
- Utamayasa, I. G. D. (2021). *Model-model pembelajaran pendidikan jasmani*. Jakad Media Publishing.
- Widya, N. (2018). Upaya Mengurangi Kecemasan Berkomunikasi Melalui Layanan Konseling Kelompok Pada Siswa Kelas X Man 4 Medan. In *Jurnal Komunikasi* (Vol. 05).
- Wakoyah, S. (2018). Peningkatan Penghayatan Siswa dalam Membaca puisi dengan Metode Demonstrasi di Kelas III SD Negeri Ciora Kecamatan Grogol Kota Cilegon. *Universitas Pendidikan Indonesia .Perpustakaan.upi.edu*. 27–39.

- Wirawan, I. M. A. dan Ratnaya I. G. (2018). Pengembangan Desain Pembelajaran Mobile Learning Management System pada Materi Pengenalan Komponen Jaringan. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*. 5(3). 314-324.
- Yuliawan, D. (2017). *Bulu tangkis dasar*. Deepublish.
- Zohriah, A. (2017). Efektivitas pelayanan perpustakaan sekolah. *Tarbawi*, 3(01), 102–110.
- Zubairi, Atiq, A., & Yanti, N. (2020). *Minat Siswi Terhadap Pembelajaran Penjas Materi bulutangkis 2019*, 1–8.