

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi pembelajaran adalah istilah yang mengacu pada penggunaan alat dan sumber daya digital untuk mempermudah proses pembelajaran (Sembiring & Kona, 2024). Di era digital saat ini kemajuan teknologi semakin pesat dan memberikan dampak terhadap aspek kehidupan, terutama dalam dunia pendidikan. Kemajuan teknologi memberikan dampak signifikan dan transisi dari masa ke masa supaya masa yang akan datang semua menjadi lebih praktis. Orang-orang yang terlibat dalam sistem pendidikan diharapkan mampu memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, hal ini diperkuat oleh pendapat (Salsabila & Agustian., 2021) pengaruh globalisasi saat ini tidak mampu dihindari lagi pengaruhnya terhadap dunia pendidikan. Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk selalu senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha untuk meningkatkan mutu pendidikan, terutama penyesuaian penggunaan teknologi informasi dan komunikasi bagi dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran. Dalam dunia pendidikan, setiap orang yang berkaitan didalamnya harus beradaptasi dengan perkembangan teknologi supaya meningkatkan kualitas pendidikan. Oleh karena itu, dalam upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan dengan menggunakan teknologi melalui aplikasi Android bisa menjadi salah satu metode paling efektif untuk membantu

proses pembelajaran. Dengan adanya aplikasi pembelajaran PJOK materi sepakbola, diharapkan pengguna dapat memanfaatkan waktunya dengan lebih baik dengan cara mengakses materi pembelajaran kapan pun dimanapun berada. Interaktivitas dalam aplikasi, seperti materi, video tutorial, kuis, dan evaluasi, ditujukan supaya peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran dan menghasilkan pengalaman pembelajaran yang lebih menyenangkan dan bermakna. Oleh karena itu, kemajuan teknologi dalam pendidikan menjadi wadah untuk memfasilitasi perubahan dalam pendidikan olahraga, menumbuhkan lingkungan yang inovatif, dan mampu memberikan dampak yang baik bagi pribadi.

Arti sepakbola secara etimologi berasal dari dua kata yaitu sepak dan bola, sepak bisa diartikan sebagai menendang menggunakan kaki. Sedangkan bola diartikan sebagai alat yang digunakan untuk bermain dan mempunyai bentuk bulat yang terbuat dari karet, kulit atau sejenisnya (Bahtra, 2022). Sepakbola merupakan permainan yang sangat disukai oleh masyarakat dunia. Sederhananya permainan sepakbola bisa diartikan sebagai olahraga yang dimainkan oleh 2 tim yang dimana masing masing tim terdiri dari 11 orang dengan tujuan untuk mencetak gol ke gawang lawan (Hidayat & Putri, 2023). FIFA (*Federation Internationale de Football Association*) mengartikan bahwa sepakbola merupakan suatu permainan yang menggunakan bola dan dimainkan oleh dua tim masing-masing tim beranggotakan 11 pemain dimainkan diatas lapangan rumput atau turf dengan ukuran panjang lapangan 100-110 meter dan lebar 64-75 meter untuk standart Internasional.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru PJOK kelas X SMAN 1 Muncar Banyuwangi bapak Bambang Darmanto terkait proses pembelajaran PJOK materi sepakbola menjelaskan bahwa pada saat proses pembelajaran peserta didik mengalami kendala dalam melakukan teknik dasar sepakbola untuk materi mengumpan, mengontrol, dan menggiring. Oleh karena itu, diperlukannya media pembelajaran berupa aplikasi Football Edu berbasis Android agar proses pembelajaran lebih menarik dan memberikan pengalaman lebih terhadap peserta didik pada saat proses pembelajaran berlangsung. Selanjutnya peneliti juga melakukan penyebaran kuesioner berupa google form kepada peserta didik kelas X SMAN 1 Muncar Banyuwangi dan mendapatkan responden sebanyak 32 peserta didik, menyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran yang inovatif dalam menunjang proses pembelajaran PJOK materi sepakbola mendapatkan 74% belum tersedia dan 26% tersedia. Sedangkan yang membutuhkan pengembangan aplikasi Football Edu berbasis Android pada pembelajaran PJOK materi sepakbola sebanyak 98% menyatakan sangat perlu 2% tidak perlu. Dilihat dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran aplikasi *Football Edu* berbasis Android pada pembelajaran PJOK materi mengumpan bola, mengontrol bola, dan menggiring bola dalam permainan sepakbola sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan observasi pada proses pembelajaran PJOK materi sepak bola yang meliputi teknik dasar mengumpan, mengontrol, dan menggiring bola, diketahui bahwa media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi dan kurang fleksibel. Selama ini, pembelajaran PJOK materi sepakbola lebih banyak mengandalkan video YouTube dan modul PDF yang belum mampu memberikan

pengalaman belajar yang interaktif bagi peserta didik. Oleh sebab itu, peneliti menawarkan solusi berupa pengembangan aplikasi *Football Edu* berbasis Android. Aplikasi ini diharapkan dapat menjadi media pembelajaran alternatif yang lebih interaktif, mudah diakses, serta mampu memudahkan peserta didik memahami materi baik secara teori maupun praktik kapan pun dan di mana pun. Hal ini selaras dengan pernyataan (Melati et al., 2023) metode pembelajaran yang inovatif, termasuk penggunaan media pembelajaran interaktif, telah memperkaya pengalaman belajar siswa. Selain itu, teknologi juga telah memfasilitasi pembelajaran jarak jauh yang lebih fleksibel dan dapat diakses oleh siswa dimana saja.

Dengan berkembangnya teknologi informasi yang semakin canggih telah berdampak pada sektor pendidikan, termasuk dalam sistem pengelolaan dan pembelajaran kelas. Penggunaan media pembelajaran yang sangat beragam menjadi salah satu tantangan seorang guru dalam menjalankan peran mereka sebagai pengajar disekolah untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan, purbasari dalam. Penggunaan berbagai jenis media dapat membuka peluang baru untuk meningkatkan interaksi dan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Namun, hal ini juga nantinya akan mengharuskan guru untuk terus mengembangkan pengetahuan dan keterampilan agar dapat memanfaatkan teknologi tersebut secara efektif. Guru perlu mempelajari aplikasi terbaru, platform pembelajaran digital, serta strategi pengajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman.

Pada era teknologi informasi saat ini, aplikasi *mobile* telah menjadi alat pembelajaran yang efektif dan populer kalangan peserta didik. Aplikasi

pembelajaran sepakbola berbasis Android memiliki potensi untuk mengatasi tantangan yang dihadapi oleh peserta didik dalam mempelajari permainan sepakbola. Media pembelajaran berbasis Android memudahkan peserta didik dalam belajar mandiri mereka bisa belajar dimana saja dan kapan saja. Peserta didik dapat lebih mudah dalam mengakses materi pembelajaran, tugas sekolah, dan bentuk lainnya melalui smartphone mereka.

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat mengembangkan sebuah aplikasi *Football Edu* berbasis Android sebagai media pembelajaran permainan sepakbola untuk peserta didik kelas X SMAN 1 Muncar Banyuwangi dengan menggabungkan konten yang cocok dan menggunakan metode pembelajaran interaktif. Pengembangan aplikasi ini dapat membantu peserta didik dengan lebih mudah dalam berlatih teknik dasar sepakbola. Pengembangan aplikasi ini mencakup materi secara umum, sarana dan prasarana, peraturan permainan, teknik dasar sepakbola, dan *quiz* atau asesmen setiap materi baik teori maupun praktek.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka masalah dalam penelitian ini dapat didefinisikan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang digunakan kurang efektif dan kurang bervariasi sehingga kurang menarik bagi peserta didik.
2. Media pembelajaran masih menggunakan video Youtube dan modul PDF saja.
3. Kurangnya memanfaatkan fasilitas teknologi yang ada sebagai media dalam proses pembelajaran.

4. Belum tersedianya media pembelajaran berbasis android yang interaktif.

1.3 Pembatasan Masalah

Adapun pembatasan masalah pada penelitian ini yang dapat diuraikan peneliti sebagai berikut:

1. Subjek peneliti pada penelitian ini terbatas untuk peserta didik kelas X SMAN 1 Muncar Banyuwangi mata pelajaran PJOK materi sepakbola.
2. Produk yang dikembangkan adalah materi sepakbola yaitu sejarah, sarana dan prasarana, peraturan, teknik dasar mengumpan bola, mengontrol bola, dan menggiring bola.
3. Peneliti terbatas untuk meningkatkan proses pembelajaran khususnya pada materi sejarah, sarana dan prasarana, peraturan, teknik dasar mengumpan, mengontrol dan menggiring dalam mata pelajaran sepakbola berbasis Android.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemamaparan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah, maka rumusan masalah yang dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Bagaimana rancang bangun aplikasi *Football Edu* berbasis Android sebagai media pembelajaran permainan sepakbola pada materi sejarah, sarana dan prasarana, peraturan, teknik dasar mengumpan bola, mengontrol bola, dan menggiring bola untuk peserta didik kelas X SMAN 1 Muncar Banyuwangi tahun ajaran 2025/2026 yang dapat membantu dalam pembelajaran sepakbola?

2. Bagaimana validitas untuk produk aplikasi *Football Edu* berbasis Android sebagai media pembelajaran permainan sepakbola untuk peserta didik kelas X SMAN 1 Muncar Banyuwangi tahun ajaran 2025/2026?
3. Bagaimana hasil uji coba produk aplikasi *Football Edu* berbasis Android sebagai media pembelajaran permainan sepakbola untuk peserta didik kelas X SMAN 1 Muncar Banyuwangi tahun ajaran 2025/2026?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dijelaskan sebelumnya, tujuan penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan rancang bangun aplikasi *Football Edu* berbasis Android sebagai media pembelajaran permainan sepakbola pada materi sejarah, sarana dan prasarana, peraturan, teknik dasar mengumpan bola, mengontrol bola, dan menggiring bola untuk peserta didik kelas X SMAN 1 Muncar Banyuwangi tahun ajaran 2025/2026 yang dapat membantu dalam pembelajaran sepakbola.
2. Untuk mendeskripsikan validitas produk aplikasi *Football Edu* berbasis Android sebagai media pembelajaran permainan sepak untuk peserta didik kelas X SMAN 1 Muncar Banyuwangi tahun ajaran 2025/2026.
3. Untuk mendeskripsikan hasil uji coba aplikasi *Football Edu* berbasis Android sebagai media pembelajaran permainan sepakbola untuk peserta didik kelas X SMAN 1 Muncar Banyuwangi tahun ajaran 2025/2026.

1.6 Manfaat Penelitian

Dari rumusan masalah yang sudah dijabarkan diatas, adapun manfaat hasil penelitian pengembangan ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Peneliti diharapkan memberikan landasan teori terhadap pengembangan pembelajaran berbasis teknologi, khususnya dalam pembelajaran sepakbola pada materi sejarah, sarana dan prasarana, peraturan, teknik dasar mengumpan bola, mengontrol bola, dan menggiring bola. Penggunaan aplikasi pembelajaran berbasis Android ini dapat dijadikan sebagai landasan inovasi baru pada saat proses pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Peneliti

Memberikan pengalaman untuk merancang, mengembangkan, dan menyempurnakan aplikasi pembelajaran berbasis android dan dari hasil penelitian diharapkan mampu memotivasi peneliti agar bisa mengembangkan dan memberikan media pembelajaran yang inovatif supaya dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran.

b) Bagi Pendidik

Dengan menggunakan aplikasi pembelajaran berbasis android dapat membantu guru dalam penyampaian materi secara interaktif dan menarik dan dapat meningkatkan kualitas pengajaran dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan.

c) Bagi Peserta Didik

Dapat membantu peserta didik dalam pembelajaran permainan sepakbola dan memberikan pengalaman pembelajaran yang baru.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk aplikasi pembelajaran sepakbola berbasis android yang diharapkan sebagai berikut:

1. Produk yang dibuat memiliki beberapa fitur yang tersedia seperti halaman beranda, menu, tujuan pembelajaran, capaian pembelajaran, materi, video, kuis, dan halaman profil pengembang.
2. Aplikasi yang dikembangkan memiliki kualitas yang layak/baik.
3. Aplikasi *Football Edu* berbasis Android dapat digunakan di perangkat *smartphone* mana saja yang terkoneksi kedalam jaringan internet, dengan media pembelajaran aplikasi *Football Edu* dapat mempermudah pendidik dalam proses pembelajaran serta mempermudah peserta didik dalam memahami materi secara efektif dan interaktif.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Diera digital saat ini, teknologi telah menjadi bagian penting dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Dalam konteks ini, pengembangan aplikasi *Football Edu* berbasis Android sebagai media pembelajaran permainan sepakbola menjadi sangat penting. Di era yang semakin digital, aplikasi ini membuat pembelajaran sepakbola menjadi lebih modern, mudah diakses, dan efektif. Pengembangan ini memanfaatkan teknologi terbaru

untuk memberikan suatu pengalaman yang interaktif dan memungkinkan peserta didik untuk lebih mudah memahami materi sepakbola. Pengembangan aplikasi sepakbola berbasis android juga dapat menunjang kualitas pembelajaran permainan sepakbola.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi yang digunakan dalam pengembangan aplikasi pembelajaran permainan sepakbola berbasis Android, yaitu:

1. Pengembangan aplikasi *Football Edu* berbasis Android sebagai media pembelajaran permainan sepakbola dapat membantu peserta didik dalam pembelajaran permainan sepakbola di sekolah.
2. Pengembangan aplikasi *Football Edu* berbasis Android sebagai media pembelajaran permainan sepakbola dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam belajar sepakbola.

Berikut adalah beberapa keterbatasan pengembangan yang diidentifikasi dalam penelitian ini, yaitu:

1. Pengembangan aplikasi ini hanya berdasarkan pada peserta didik kelas X SMAN 1 Muncar Banyuwangi tahun ajaran 2025/2026.
2. Pengembangan aplikasi ini ditujukan untuk membantu proses belajar peserta didik kelas X SMAN 1 Muncar Banyuwangi tahun ajaran 2025/2026.
3. Pengembangan aplikasi ini hanya sebatas materi sejarah, sarana dan prasarana, peraturan permainan, *quiz*, teknik dasar mengumpan bola,

mengontrol bola, menggiring bola pada permainan sepakbola untuk peserta didik kelas X SMAN 1 Muncar Banyuwangi tahun ajaran 2025/2026.

1.10 Definisi Istilah

Berikut adalah definisi istilah penelitian agar tidak terjadi kesalahpahaman terhadap istilah kunci penelitian ini, istilah berikut mempunyai makna:

1. Pengembangan adalah suatu proses untuk menciptakan atau meningkatkan kualitas produk yang sudah ada dan dapat dipertanggungjawabkan.
2. Media pembelajaran adalah suatu alat untuk perantara informasi dari pendidik ke peserta didik dengan tujuan mempermudah suatu kegiatan pembelajaran.
3. Aplikasi berbasis Android adalah sistem operasi untuk ponsel dan tablet. Sistem operasi ini dapat diibaratkan sebagai penghubung antara perangkat dan pengguna.
4. Sepakbola adalah permainan yang dimainkan dengan 2 tim masing-masing tim berisikan 11 pemain. Tujuan permainan ini adalah mencetak gol ke gawang lawan dan siapa yang mencetak gol paling banyak dia pemenangnya.