

PENERAPAN MOBILE LEARNING DALAM PENDIDIKAN JASMANI DAN OLAHRAGA

Muhammad Akbar Syafruddin ^a

^a Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

email: ^a akbar.syafruddin@unm.ac.id

INFO ARTIKEL

Sejarah artikel:

Menerima 1 Januari 2024

Revisi 10 Januari 2024

Diterima 15 Januari 2024

Online 16 Januari 2024

Kata kunci:

Pendidikan Jasmani

Olahraga

Mobile Learning

Media Pembelajaran

Keywords:

Physical Education

Sport

Mobile Learning

Instructional Media

Style APA dalam mensitasi

artikel ini: [Heading sitasi]

Syafruddin, M. A. (2023).

Penerapan Mobile Learning

Dalam Pendidikan Jasmani

dan Olahraga. *Jurnal Ilmiah*

Penjas. 10.1, 54-68.

ABSTRAK

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi sangatlah pesat. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi di bidang pendidikan mendorong pengalaman belajar yang lebih praktis dan menarik, yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan. Teknologi ponsel pintar menghadirkan prospek yang menjanjikan dalam menciptakan sumber daya pendidikan di sekolah, mengingat meluasnya kepemilikan ponsel pintar di kalangan siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan penerapan *mobile learning* di lingkungan pendidikan, dengan fokus khusus penggunaannya di bidang Pendidikan Jasmani, Olah Raga, dan Kesehatan (PJOK). Artikel ini menggunakan metode studi pustaka yang memanfaatkan berbagai hasil penelitian dan sumber informasi lainnya untuk memecahkan masalah yang diangkat dalam penelitian ini. Sumber pustaka dalam artikel ini bersumber dari Google Scholar, Researchgate, dan Elsevier. Tinjauan literatur tentang pembelajaran seluler ini diharapkan dapat menjadi sumber dasar untuk penelitian di masa depan.

ABSTRACT

The progress of science and technology is very rapid. Advances in science and technology in the field of education encourage more practical and interesting learning experiences, which aim to improve the overall quality of education. Smartphone technology presents promising prospects in creating educational resources in schools, given the widespread ownership of smartphones among students. This research aims to explain the application of mobile learning in educational environments, with a special focus on its use in the field of Physical Education, Sports and Health (PJOK). This article uses a literature study method which utilizes various research results and other sources of information to solve the problems raised in this research. The library sources in this article come from Google Scholar, Researchgate, and Elsevier. It is hoped that this literature review on mobile learning will provide a basic resource for future research.

1. Pendahuluan

Pesatnya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi memerlukan respon cepat dari setiap individu agar dapat mengikuti terobosan-terobosan tersebut. Bidang pendidikan selalu beradaptasi dengan kemajuan teknologi yang pesat. Kepemilikan ponsel pintar adalah teknologi yang lazim di dunia saat ini. Tidak diragukan lagi, hampir setiap orang memiliki perangkat elektronik pribadi, termasuk pendidik dan peserta didik (Imawan et al., 2023). Maraknya kepemilikan ponsel pintar di kalangan siswa memberikan prospek yang menjanjikan bagi perkembangan media pendidikan di sekolah, mengingat meluasnya penggunaan ponsel pintar di kalangan siswa. Sesuai dengan definisinya, keberadaan media pembelajaran dipandang sangat penting untuk dimanfaatkan oleh pendidik dan peserta didik guna menjamin efektivitas proses pembelajaran (Magdalena et al., 2021).

Mengembangkan media pembelajaran dengan prinsip teknologi melalui ponsel memudahkan penyampaian konten pendidikan. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi di bidang pendidikan mendorong pengalaman belajar yang lebih praktis dan menarik, yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan. Penerapan teknologi informasi dan komunikasi dalam bidang pendidikan terus berkembang melalui pendekatan dan struktur yang berbeda-beda. Hal ini secara garis besar dapat dikategorikan ke dalam sistem *e-Learning*, yang melibatkan penggunaan perangkat elektronik dan media digital untuk pembelajaran, dan pembelajaran seluler (*m-learning*), yang secara khusus memanfaatkan perangkat dan teknologi komunikasi seluler. Mobile learning merupakan alternatif fleksibel yang memungkinkan layanan pembelajaran dapat diakses dan dimanfaatkan di mana saja dan kapan saja (Sari & Priatna, 2020).

Pendekatan *mobile learning* dinilai tepat untuk diterapkan pada disiplin ilmu sekolah seperti Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan. Dalam konteks Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan, pemanfaatan media pembelajaran

sangat penting untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Artikel ini bertujuan untuk menjelaskan perkembangan sumber daya pendidikan dengan menggunakan konsep *mobile learning*, khususnya dalam konteks pembelajaran berbasis sekolah, khususnya dalam domain Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan. Tinjauan literatur mengenai penggunaan *mobile learning* ini diharapkan dapat menjadi dasar penelitian untuk penelitian selanjutnya.

2. Metode

Artikel ini merupakan tinjauan pustaka yang mengkaji implementasi *mobile learning* dalam konteks pendidikan Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK). Artikel ini mengkaji tentang penerapan *mobile learning* pada disiplin Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) di lingkungan sekolah. Artikel ini menggunakan metodologi tinjauan literatur, menggabungkan temuan penelitian, artikel ilmiah, dan berbagai sumber online yang relevan untuk mendukung argumen yang disajikan dalam artikel ini. Artikel ini menggunakan beragam sumber media, termasuk Google Cendekia, Researchgate, dan Elsevier untuk membahas dan mencari pemecahan masalah yang berkaitan dengan tema yang diangkat.

3. Hasil

Penelitian ini menggunakan studi literatur yang memanfaatkan berbagai media seperti Elsevier, Researchgate, dan Google Scholar dalam mencari sumber informasi. Adapun yang menjadi sumber informasi dalam penelitian adalah 15 artikel yang berkaitan dengan penerapan *mobile learning* dalam Pendidikan Jasmani. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat di tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Studi Pustaka

No.	Penulis	Tahun	Judul	Kesimpulan
1.	Maulana, A., Azhari, A., & Darmawan, A.	2018	Pengembangan Model Latihan Renang Berbasis Mobile Learning Untuk Mahasiswa Pendidikan Jasmani, Kesehatan Dan Rekreasi. Bravo's: Jurnal	Memberikan bentuk latihan variatif yang dapat mempercepat keterampilan mahasiswa dalam berenang (Maulana et al., 2018).

			Program Studi Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan, 6(4), 150–155.	
2.	Yuniarto, A., Supriyadi, S., & Sudjana, I. N. (2018).	2018	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Mobile Learning Teknik Dasar Dan Peraturan Permainan Futsal. JP. JOK (Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan), 2(1), 51–62.	Peserta belajar memperoleh media ajar baru dan lebih semangat dalam mempelajari permainan futsal (Yuniarto et al., 2018).
3.	Prasetyo, H., Kristiyanto, A., & Doewes, M.	2018	Penerapan Mobile Learning dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Kesehatan Olahraga dan Kesehatan (PJOK). Prosiding Seminar Nasional IPTEK Olahraga (SENALOG), 1(1).	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 (Prasetyo et al., 2018).
4.	Pamungkas, I. A.	2020	Pengembangan media pembelajaran berbasis mobile learning untuk aktifitas kesegaran jasmani siswa kelas X perhotelan 3 SMKN 1 Batu. Universitas Negeri Malang.	Pengembangan media berbasis mobile learning ini memiliki manfaat bagi siswa dilihat dari beberapa aspek yaitu efisiensi efektifitas dan daya tarik bagi siswa dan layak dijadikan bahan belajar siswa dan bahan ajar guru (Pamungkas, 2020).
5.	Puspodari, P., & Muharram, N. U. R. A.	2020	Pocket Book Development Mobile Learning-Iot (Internet Of Thinking) Berbasis Android Tentang Sinyal-Sinyal Wasit Bola Voli Kota Kediri. Jurnal Kejaora: Jurnal Kesehatan Jasmani Dan Olah Raga, 5(2), 72–79.	Hasil uji coba produk dalam kelompok besar masuk pada katagori baik sekali, jadi produk pocket book mobile learning tentang sinyal-sinyal perwasitan bola voli sebagai produk yang teruji, tepat dan menarik untuk digunakan oleh wasit bola voli di Kota Kediri (Puspodari & Muharram, 2020).
6.	Septiana, R. A., & Kurnia, D.	2020	Penggunaan mobile learning dalam pembelajaran Penjas. Journal of Physical and Outdoor Education, 2(1), 59–67.	Pendapat guru penjas terhadap penggunaan Mobile Learning dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di Sekolah Dasar se-Kecamatan Cimahi Selatan berada pada kategori sangat

				tinggi (Septiana & Kurnia, 2020).
7.	Maulidin, Z. A., & Ikawati, H. D.	2020	Pengembangan sumber belajar tes dan pengukuran kesegaran jasmani berbasis mobile learning. <i>Jurnal Cahaya Mandalika</i> , 1(1), 19–27.	Berdasarkan data analisis kebutuhan diperoleh hasil bahwa 100% mahasiswa membutuhkan pengembangan sumber belajar ini (Maulidin & Ikawati, 2020).
8.	Lutfianto, I., Herpandika, R. P., & Kurniawan, W. P.	2021	Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android dalam Pembelajaran Renang untuk Siswa Kelas X SMA Negeri di Tulungagung. Universitas Nusantara PGRI Kediri.	Media pembelajaran renang berbasis android yang dikembangkan sangat layak digunakan (Lutfianto et al., 2021).
9.	Ningrum, D. T. Y. A. M.	2021	Model Pembelajaran Passing Bolavoli Berbasis Mobile Learning. Universitas Negeri Jakarta.	Model pembelajaran passing bolavoli berbasis mobile learning ini dapat digunakan dan mempermudah Guru atau peserta didik dalam menerima materi baik secara tatap muka atau jarak jauh (NINGRUM, 2021).
10.	Irawan, A. A. Y. U.	2022	Pengembangan Model Pembelajaran Savi Pada Mata Kuliah Massage Olahraga Berbasis Mobile-Learning. Universitas Negeri Jakarta.	Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran SAVI yang dikembangkan dapat diterapkan dan efektif dalam meningkatkan keterampilan, pengetahuan, dan etika pada mata kuliah massage olahraga (IRAWAN, 2022).
11.	Prima, A. U., Herpratiwi, H., Fitriawan, H., & Katili, M. R.	2022	Pengembangan Pembelajaran Berbasis Aplikasi Mobile pada Materi Sepak Bola. <i>Gelanggang Olahraga: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga</i> , 5(2), 246–263.	Simpulan, adanya peningkatan capaian KKM dengan menggunakan aplikasi mobile learning berbasis android untuk materi sepak bola (Prima et al., 2022).
12.	Nisa, M. C.	2022	Pengembangan Lembar Kerja Siswa Berbasis Mobile Learning untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Jasmani Siswa SMALB Tunarungu Negeri	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) guru membutuhkan bahan ajar berupa lembar kerja siswa berbasis mobile learning untuk meningkatkan motivasi belajar pendidikan jasmani siswa

			Tuban pada Masa Pandemi. UNS (Sebelas Maret University).	tunarungu selama pandemic. 2) dibutuhkannya media yang sesuai dengan karakteristik siswa tunarungu, pembelajaran selama pandemic. 3) kelayakan lembar kerja siswa berbasis mobile learning untuk meningkatkan motivasi belajar pendidikan jasmani siswa tunarungu (Nisa, 2022).
13.	Efendy, B. A.	2023	Pengembangan Model Media Pembelajaran Masase Olahraga Berbasis Aplikasi. Universitas Negeri Jakarta.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa model media pembelajaran masase olahraga berbasis aplikasi telah layak dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar masase olahraga mahasiswa olahraga (Efendy, 2023).
14.	Sceisarriya, V. M. S.	2023	Pengembangan Media Pembelajaran Scoresheet Bolabasket Berbasis Mobile Learning untuk Mahasiswa Matakuliah Bolabasket Lanjutan Prodi Penjaskesrek STKIP PGRI Trenggalek. Seminalu, 1(1), 577-580.	Berdasarkan penyebaran angket yang dilakukan peneliti terhadap 23 mahasiswa jurusan Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi mendapatkan hasil bahwa mahasiswa membutuhkan suatu media yang baru untuk belajar, agar pembelajaran menjadi lebih efektif serta efisien, dan mahasiswa lebih memilih mobile learning sebagai salah satu media ajar yang cocok di era globalisasi seperti saat ini (Sceisarriya, 2023).
15.	Rizkiya, I., Syamsuar, S., Masrun, M., & Bahtra, R.	2023	Pengembangan Sistem Penilaian Berbasis Android Melalui Aplikasi Sakola Pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga, dan Kesehatan Sekolah Dasar Se Kota Padang. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 5(2), 1627-1637.	Aplikasi SAKOLA (system Admnistrasi Sekola) membantu Proses Penilaian dan membantu guru dalam Pembelajaran dengan menggunakan aplikasi SAKOLA (system Admnistrasi Sekolah) (Rizkiya et al., 2023)

4. Pembahasan

Pendidikan jasmani merupakan komponen integral dari pendidikan secara keseluruhan, yang merupakan komponen dari sistem pendidikan. Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang menggunakan aktivitas fisik yang dirancang dengan cermat untuk meningkatkan dan mengembangkan kemampuan biologis, neuromuskular, persepsi, kognitif, dan emosional individu. Proses ini dilakukan dalam sistem pendidikan nasional. Menurut sumber lain, pendidikan jasmani adalah suatu proses pendidikan dimana peserta didik (anak) berinteraksi dengan lingkungan melalui kegiatan jasmani yang diselenggarakan guna mengembangkan pribadi secara keseluruhan. Oleh karena itu, pentingnya instruktur pendidikan jasmani sangat penting dalam mencapai tujuan pendidikan, serta mencapai tujuan yang melekat pada aktivitas fisik itu sendiri.

Guru pendidikan jasmani harus memiliki kemampuan untuk melakukan aktivitas fisik untuk mencapai tujuan pendidikan. Hal ini dicapai dengan membangun suasana yang mendukung pengajaran pendidikan jasmani, dengan memanfaatkan berbagai metodologi teori pembelajaran. Tujuannya agar seluruh prinsip pendidikan, termasuk prinsip yang tertanam dalam olahraga, dapat memberikan dampak yang baik pada seluruh aspek kehidupan. Tujuan pendidikan jasmani adalah untuk meningkatkan kebugaran jasmani siswa, menumbuhkan kenikmatan olahraga dan aktivitas jasmani, dan mendorong mereka untuk menerapkan gaya hidup aktif dan sehat dalam waktu dekat. Guru wajib memanfaatkan sumber daya yang ditawarkan oleh lembaga pendidikan untuk menyebarkan bahan ajar kepada siswa. Selain memanfaatkan alat yang disediakan sekolah, pendidik diharapkan memperoleh kemampuan untuk mengembangkan keahlian dalam menyusun bahan ajar jika sumber daya tersebut belum dapat diakses.

Oleh karena itu, pendidik harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang luas tentang media pembelajaran, karena tidak semua media pembelajaran cocok untuk semua mata pelajaran. Pemahaman media pembelajaran dapat didekati dari dua sudut pandang: pemahaman bahasa dan pemahaman terminologi. Definisi media

sangat bervariasi, tergantung pada perspektif para ahli media pendidikan. Dalam bahasa Arab istilah "media" juga dapat merujuk pada perantara atau pembawa pesan yang menyampaikan komunikasi dari pengirim ke penerima pesan. Alternatifnya, menurut sumber lain, media mengacu pada individu, substansi, instrumen, atau kejadian apa pun yang mungkin membentuk keadaan bagi siswa untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Para ahli tambahan menegaskan bahwa media berfungsi sebagai perantara dalam proses pembelajaran, penambah pesan guru untuk memudahkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran (Zahwa & Syafi'i, 2022).

Nama "teknologi" berasal dari kata Yunani "Thecnologis." Technie mengacu pada penerapan seni, keterampilan, atau sains, sedangkan logos secara khusus menunjukkan sains. Menurut Gaibraith, teknologi adalah pemanfaatan pengetahuan ilmiah atau terorganisir secara metodis dalam urusan praktis. Dalam arti terbatas, teknologi pendidikan mengacu pada penggunaan teknologi sebagai alat dalam pendidikan untuk mencapai efektivitas, efisiensi, dan kemandirian (Farid & others, 2023).

Media pembelajaran jika dipadukan dengan teknologi pembelajaran menawarkan enam kemungkinan keuntungan dalam mengatasi kesulitan belajar, yaitu: a) Meningkatkan efisiensi pendidikan (Dapat meningkatkan efisiensi pendidikan). Media dapat meningkatkan efisiensi pendidikan dengan mempercepat pembelajaran siswa, mengoptimalkan pemanfaatan waktu pengajar, dan meringankan beban penyampaian informasi, sehingga memungkinkan guru menumbuhkan dan memupuk semangat belajar siswa. b) Memfasilitasi pembelajaran yang dipersonalisasi (Dapat meningkatkan pendidikan individual). Pendidikan menjadi lebih personal, mengakomodasi gaya belajar siswa yang berbeda, mengurangi otoritas guru dalam proses pembelajaran, dan memungkinkan siswa untuk berkembang berdasarkan kemampuan dan sumber belajar yang tersedia. c) Membangun landasan pendidikan yang lebih estetis (Dapat memberikan pengajaran

dengan kerangka yang lebih empiris). Konsekuensinya, perencanaan program pembelajaran menjadi lebih metodis, dengan penciptaan materi pembelajaran yang didasarkan pada penelitian terhadap sifat-sifat siswa, karakteristik materi pembelajaran, analisis pembelajaran, dan pengembangan desain pembelajaran yang beralasan ilmiah melalui serangkaian uji coba. d) *Enhance learning* (Meningkatkan efektifitas pengajaran). Meningkatkan kapasitas manusia untuk mengasimilasi informasi melalui banyak saluran komunikasi akan meningkatkan stabilitas dalam proses pembelajaran, karena memungkinkan akses terhadap banyak informasi dan data yang komprehensif dan tepat. f) Pemanfaatan media meningkatkan proses pembelajaran dengan menjadikannya lebih cepat dan langsung (Indriyani, 2019).

Berdasarkan hasil studi pustaka, diketahui bahwa pemanfaatan mobile learning dalam proses pembelajaran Pendidikan Jasmani memberikan dampak yang sangat positif, seperti memberikan bentuk latihan yang bervariasi sehingga mempercepat peningkatan keterampilan peserta didik (Maulana et al., 2018), meningkatkan semangat peserta didik, serta memiliki daya tarik tersendiri bagi mereka dalam proses pembelajaran (Yuniarto et al., 2018) (Pamungkas, 2020), memberikan inovasi bagi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dikelas (Prasetyo et al., 2018), dan mampu membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar (Prima et al., 2022). Sehingga berbagai peneliti menanggapi bahwa penerapan mobile learning dalam pembelajaran pendidikan jasmani sangat layak untuk digunakan (Puspodari & Muharram, 2020) (Lutfianto et al., 2021) (Efendy, 2023).

Saat ini, aksesibilitas sumber daya pendidikan di berbagai sekolah tidak mencukupi dan tersebar tidak merata. Khususnya pelajaran Pendidikan Jasmani, serta bidang lainnya juga. Sejumlah besar pendidik hanya mengandalkan media cetak tradisional, seperti buku teks, lembar kerja, dan handout, sebagai bahan ajar utama mereka. Guru pendidikan jasmani menganggap media cetak, audio visual, dan peralatan sebagai hal yang krusial. Mengenai pemanfaatan media, selain daya cipta guru, perhatian terhadap pembelajaran juga memainkan peran yang sangat penting. Pemanfaatan bahan ajar sangat erat kaitannya dengan peningkatan standar

pendidikan yang diinginkan. Pemanfaatan sumber daya pendidikan oleh guru diharapkan dapat menumbuhkan perjumpaan pembelajaran yang lebih bermakna, mendorong pertukaran gagasan dan pengetahuan antar siswa, serta antara siswa dan pendidik.

Kehadiran media dan teknologi pembelajaran yang beragam mempunyai arti penting tidak hanya bagi peserta didik, namun juga bagi pengajar. Pemanfaatan media dan teknologi pembelajaran dapat membantu siswa secara fleksibel mencapai tujuan pembelajarannya (Anshori, 2018). M-learning, juga dikenal sebagai pembelajaran seluler, mengacu pada proses memperoleh pengetahuan dan keterampilan melalui penggunaan perangkat elektronik portabel seperti PDA, telepon seluler, laptop, dan peralatan TI lainnya. Dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, platform e-learning beralih dari komputer desktop ke laptop dan perangkat portabel lainnya. Perkembangan perangkat seluler telah membawa kemajuan signifikan dalam kemampuan pemrosesan informasi. Hal ini terbukti melalui ketersediaan banyak aplikasi, termasuk game, komunikasi bisnis, dan konektivitas nirkabel, yang telah menjadi bagian integral dari kehidupan masyarakat. Hal ini menghadirkan kemungkinan untuk melakukan kegiatan pembelajaran melalui penggunaan perangkat seluler yang dikenal dengan Mobile Learning. Sumber lain mendefinisikan m-learning sebagai pemanfaatan teknologi portabel untuk memfasilitasi pembelajaran di tempat yang fleksibel, menekankan peran teknologi dalam memungkinkan pembelajaran di luar pengaturan tradisional (Mahande & others, n.d.).

Kehadiran berbagai faktor nyata, tantangan, konsep baru, dan beragam kemajuan nyata yang dapat dimanfaatkan oleh para praktisi dan teknolog pendidikan dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi, khususnya melalui penggunaan telepon seluler, terbukti menjadi landasan yang kuat bagi potensi realisasi tersebut. dari revolusi pembelajaran. Kondisi berikut berkaitan dengan keadaan aktual yang terkait dengan kemajuan telepon seluler, yang menjadi landasan operasional

kebangkitan pembelajaran seluler: a) Adopsi perangkat seluler meningkat pesat. b) Perangkat seluler lebih banyak jumlahnya dibandingkan komputer pribadi. c) Perangkat seluler lebih mudah digunakan dibandingkan dengan komputer pribadi. d) Perangkat seluler dapat berfungsi sebagai alat pendidikan.

Pembenaran tambahan untuk memanfaatkan m-learning untuk meningkatkan kemandirian pembelajaran meliputi: a) Keberadaan ponsel di mana-mana menjadikan ponsel sebagai kebutuhan penting bagi siswa. b) Dapat dimanfaatkan untuk meremajakan atau memperkenalkan keberagaman pada pembelajaran tradisional. c) Dapat dimanfaatkan untuk menghilangkan formalitas pembelajaran nonkonvensional yang dianggap tidak menarik sehingga meningkatkan daya tarik kelas. d) Dapat membantu dalam menyampaikan dan memperkuat literasi, numerasi, dan pemerolehan bahasa. e) Meningkatkan pengalaman pendidikan dengan mempromosikan pembelajaran mandiri dan kooperatif. f) Dapat meningkatkan kemampuan konsentrasi siswa dalam jangka waktu lama. g) Dapat meningkatkan rasa percaya diri dan evaluasi diri dalam ranah pendidikan.

Kemajuan teknologi telah melahirkan berbagai inovasi dalam bidang pendidikan. Di tengah kemajuan ini, siswa mulai berinteraksi dengan perangkat teknologi seluler, dan teknologi internet telah muncul sebagai tren baru yang memfasilitasi pembelajaran seluler, yang biasa disebut dengan *m-learning*. Prinsip-prinsip yang mendasari m-learning memfasilitasi adopsi pengguna dan menawarkan manfaat yang berbeda dibandingkan dengan pendekatan pembelajaran alternatif. Keunggulan pembelajaran seluler (*m-learning*) dibandingkan dengan bentuk pembelajaran lainnya ada dua: pertama, ia menawarkan fleksibilitas untuk digunakan di mana pun dan kapan pun. b) Biaya sebagian besar media seluler umumnya lebih rendah dibandingkan dengan biaya *PC desktop*. c) *Gadget* mempunyai ciri-ciri kompak dan ringan, berbeda dengan *PC desktop*. Menurut perkiraan, m-learning dapat melibatkan lebih banyak peserta didik karena pemanfaatan teknologi yang rutin digunakan dalam aktivitas sehari-hari (Kamil, 2018).

Pemanfaatan ide m-learning dalam pembelajaran di sekolah menawarkan banyak keuntungan yang sangat bermanfaat bagi siswa. Berikut manfaat memanfaatkan m-learning: a) Kenyamanan: Pengguna memiliki kemampuan untuk mengakses materi pendidikan dari lokasi mana pun, termasuk kuis, jurnal, permainan, dan sumber daya lainnya. b) Kolaborasi: Pembelajaran dapat dilakukan secara instan dan berkesinambungan secara real-time. c) Portabilitas: Buku digantikan dengan RAM, memungkinkan pengelolaan dan interkoneksi materi pembelajaran. d) Kompatibilitas: Materi pengajaran dirancang khusus untuk digunakan pada perangkat seluler. e) Sangat menarik bahwa kombinasi pembelajaran dan permainan akan menghasilkan pengalaman yang menyenangkan.

5. Simpulan

Implementasi ide *mobile learning* dalam perancangan media pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) telah diuraikan dalam beberapa studi literatur. Mengingat meluasnya adopsi teknologi ponsel pintar di beberapa sektor masyarakat, termasuk pendidikan, kemajuan media pembelajaran dapat dimanfaatkan untuk mendiversifikasi penyampaian konten pendidikan kepada siswa. Konsep *mobile learning* yang dirancang akan merevolusi metode pembelajaran kontemporer bagi siswa. Mengingat meluasnya kepemilikan ponsel pintar di kalangan pelajar, integrasi pembelajaran seluler akan meningkatkan efektivitas di semua disiplin ilmu. Ide *mobile learning* dinilai tepat untuk pelaksanaan mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK).

Tidak semua muatan dalam kurikulum memerlukan penerapan praktis di lapangan. Beberapa konten harus diberikan oleh guru dengan cara yang relevan dan menarik di dalam kelas. Penerapan *mobile learning* menjawab kecenderungan siswa untuk terlibat dalam proses pembelajaran dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Hal ini dicapai dengan menyediakan alat pembelajaran

serbaguna yang dapat digunakan di mana saja dan kapan saja. Guru mendapat manfaat dari pembelajaran seluler karena menawarkan pendekatan pendidikan mutakhir yang lebih kontemporer dibandingkan dengan pengajaran berbasis ceramah tradisional.

6. Referensi

- Anshori, S. (2018). Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi sebagai media pembelajaran. *Civic-Culture: Jurnal Ilmu Pendidikan PKn Dan Sosial Budaya*, 2(1).
- Efendy, B. A. (2023). *Pengembangan Model Media Pembelajaran Masase Olahraga Berbasis Aplikasi*. Universitas Negeri Jakarta.
- Farid, A., & others. (2023). Literasi Digital Sebagai Jalan Penguatan Pendidikan Karakter Di Era Society 5.0. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(3), 580–597.
- Imawan, M., Pettalongi, A., & Nurdin, N. (2023). Pengaruh Teknologi Terhadap Pendidikan Karakter Peserta Didik Di Era Society 5.0. *Prosiding Kajian Islam Dan Integrasi Ilmu Di Era Society (KIIIES) 5.0*, 2(1), 323–328.
- Indriyani, L. (2019). Pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar untuk meningkatkan kemampuan berpikir kognitif siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 17–26.
- Irawan, A. A. Y. U. (2022). *Pengembangan Model Pembelajaran Savi Pada Mata Kuliah Massage Olahraga Berbasis Mobile-Learning*. Universitas Negeri Jakarta.
- Kamil, F. R. S. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran M-Learning Berbasis Anroid pada Mata Kuliah Teknik Instalasi Listrik*. Universitas Negeri Jakarta.
- Lutfianto, I., Herpandika, R. P., & Kurniawan, W. P. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android dalam Pembelajaran Renang untuk Siswa Kelas X SMA Negeri di Tulungagung*. Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Magdalena, I., Shodikoh, A. F., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., & Susilawati, I. (2021). Pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa sdn meruya selatan 06 pagi. *Edisi*, 3(2), 312–325.
- Mahande, I. R. D., & others. (n.d.). *Mobile Learning: Konsep, Teori, dan Model Pada Pendidikan Kejuruan*. Indonesia Emas Group.
- Maulana, A., Azhari, A., & Darmawan, A. (2018). Pengembangan Model Latihan Renang Berbasis Mobile Learning Untuk Mahasiswa Pendidikan Jasmani,

- Kesehatan Dan Rekreasi. *Bravo's: Jurnal Program Studi Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan*, 6(4), 150–155.
- Maulidin, Z. A., & Ikawati, H. D. (2020). Pengembangan sumber belajar tes dan pengukuran kebugaran jasmani berbasis mobile learning. *Jurnal Cahaya Mandalika*, 1(1), 19–27.
- Ningrum, D. T. Y. A. M. (2021). *Model Pembelajaran Passing Bolavoli Berbasis Mobile Learning*. Universitas Negeri Jakarta.
- Nisa, M. C. (2022). *Pengembangan Lembar Kerja Siswa Berbasis Mobile Learning untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Jasmani Siswa SMALB Tunarungu Negeri Tuban pada Masa Pandemi*. UNS (Sebelas Maret University).
- Pamungkas, I. A. (2020). *Pengembangan media pembelajaran berbasis mobile learning untuk aktifitas kebugaran jasmani siswa kelas X perhotelan 3 SMKN 1 Batu*. Universitas Negeri Malang.
- Prasetyo, H., Kristiyanto, A., & Doewes, M. (2018). Penerapan Mobile Learning dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Kesehatan Olahraga dan Kesehatan (PJOK). *Prosiding Seminar Nasional IPTEK Olahraga (SENALOG)*, 1(1).
- Prima, A. U., Herpratiwi, H., Fitriawan, H., & Katili, M. R. (2022). Pengembangan Pembelajaran Berbasis Aplikasi Mobile pada Materi Sepak Bola. *Gelombang Olahraga: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 5(2), 246–263.
- Puspodari, P., & Muharram, N. U. R. A. (2020). Pocket Book Development Mobile Learning-Iot (Internet Of Thinking) Berbasis Android Tentang Sinyal-Sinyal Wasit Bola Voli Kota Kediri. *Jurnal Kejaora: Jurnal Kesehatan Jasmani Dan Olah Raga*, 5(2), 72–79.
- Rizkiya, I., Syamsuar, S., Masrun, M., & Bahtra, R. (2023). Pengembangan Sistem Penilaian Berbasis Android Melalui Aplikasi Sakola Pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga, dan Kesehatan Sekolah Dasar Se Kota Padang. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(2), 1627–1637.
- Sari, R. M. M., & Priatna, N. (2020). Model-Model Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0 (E-Learning, M-Learning, AR-Learning dan VR-Learning). *Biormatika: Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 6(1), 107–115.
- Sceisarriya, V. M. S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Scoresheet Bolabasket Berbasis Mobile Learning untuk Mahasiswa Matakuliah Bolabasket Lanjutan Prodi Penjaskesrek STKIP PGRI Trenggalek. *Seminalu*, 1(1), 577–580.
- Septiana, R. A., & Kurnia, D. (2020). Penggunaan mobile learning dalam pembelajaran Penjas. *Journal of Physical and Outdoor Education*, 2(1), 59–67.

- Yuniarto, A., Supriyadi, S., & Sudjana, I. N. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Mobile Learning Teknik Dasar Dan Peraturan Permainan Futsal. *JP. JOK (Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan)*, 2(1), 51–62.
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78.