

**PENGEMBANGAN APLIKASI MOBILE (AEG) MAPEL  
PENJASKESREK UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN  
KOGNITIF PADA PESERTA DIDIK SEKOLAH MENENGAH ATAS  
(CABANG OLAHRAGA ATLETIK NOMOR LARI JARAK PENDEK)**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan ( S.Pd. )  
Pada Prodi PENJASKESREK FIKS UN PGRI Kediri



**OLEH :**

**MUHAMMAD NAUFAL SURANDANA**

**NPM: 19.1.01.09.0167**

**FAKULTAS ILMU KESEHATAN DAN SAINS  
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA  
UN PGRI KEDIRI**

**2024**

Skripsi oleh:

**MUHAMMAD NAUFAL SURANDANA**

NPM: 19.1.01.09.0167

Judul:

**PENGEMBANGAN APLIKASI MOBILE (AEG) MAPEL PENJASKESREK  
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF PADA  
PESERTA DIDIK SEKOLAH MENENGAH ATAS (CABANG  
OLAHRAGA ATLETIK NOMOR LARI JARAK PENDEK)**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada  
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi Penjaskresrek  
FIKS UN PGRI Kediri

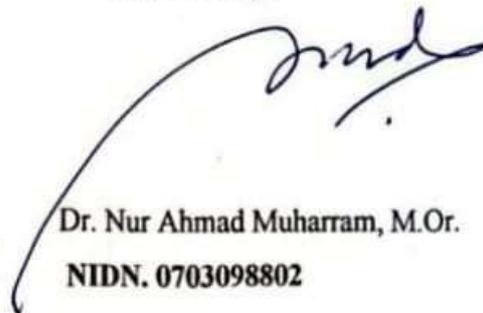
Tanggal:

Pembimbing I



Irwan Setiawan, M.Pd.  
NIDN. 0716028902

Pembimbing II



Dr. Nur Ahmad Muharram, M.Or.  
NIDN. 0703098802

Skripsi oleh:

**MUHAMMAD NAUFAL SURANDANA**

NPM: 19.1.01.09.0167

Judul:

**PENGEMBANGAN APLIKASI MOBILE (AEG) MAPEL PENJASKESREK  
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF PADA  
PESERTA DIDIK SEKOLAH MENENGAH ATAS (CABANG  
OLAHRAGA ATLETIK NOMOR LARI JARAK PENDEK)**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

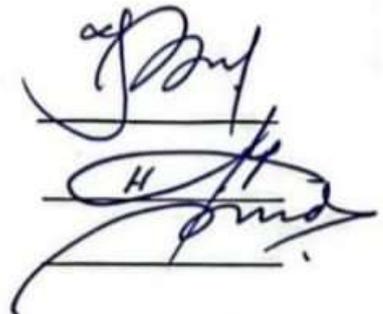
Prodi PENJASKRESEK FIKS UN PGRI Kediri

Pada Tanggal:

**Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan**

Panitia Penguji:

1. Ketua : Irwan Setiawan, M.Pd.
2. Penguji I : Drs. H. Sugito, M.Pd.
3. Penguji II : Dr. Nur Ahmad Muharram, M.Or.



Mengetahui  
Dekan FIKS



**Dr. Nur Ahmad Muharram, M.Or**  
NIDN. 0703098802

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Muhammad Naufal Surandan  
Jenis Kelamin : Laki-Laki  
Tempat/tgl. lahir : Nganjuk, 29 Maret 2001  
NPM : 19.1.01.09.0167  
Fak/Jur./Prodi. : FIKS/S1/PENJASKESREK

Dengan jujur, saya menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana di institusi pendidikan tertentu. Selain itu, sepanjang pemahaman saya, tidak ada tulisan atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh pihak lain, kecuali yang secara sengaja dan eksplisit diacu dalam naskah ini dan tercantum dalam daftar pustaka.

Kediri,

Yang Menyatakan



**MUHAMMAD NAUFAL SURANDANA**

NPM: 19.1.01.09.0167

## **MOTTO dan PERSEMBAHAN**

***”Fortis Fortuna Adiufat”***

Ucapan Puji syukur kepada Allah SWT, yang selalu memberikan rahmatnya sehingga saya diberikan kekuatan dan kesabaran dalam mengerjakan Skripsi ini sehingga dapat selesai. Karya ini saya persembahkan kepada:

1. Skripsi adalah persembahan kecil saya untuk kedua orang tua saya, bapak dan ibu yang saya cintai atas segala dukungan penuh, doa dan juga nasehat selama ini.
2. Dosen-dosen yang telah mengajarkan banyak hal kepada saya, terutama bapak Irwan Setiawan yang sabar membimbing saya.
3. Sahabat Andikjon dan teman yang selalu memberikan bantuan dan semangat.
4. Kepada Nyimi orang spesial di hidup penulis. Cinta dan motivasi yang telah kamu berikan mengajarku bagaimana mencintai diriku sendiri.
5. Terakhir tapi tidak kalah penting, saya ingin berterimakasih kepada diri saya sendiri yang merupakan bagian kebahagiaan tersendiri karena telah mampu berusaha keras dan berjuang sejauh ini.

Trimakasih jasmu abadi

## ABSTRAK

**MUHAMMAD NAUFAL SURANDANA:** Pengembangan Media Pembelajaran Penjaskesrek Berbasisi Aplikasi Android (AEG) Materi Atletik Lari Jarak Pendek Pada Pembelajaran di Kelas X, Skripsi, Pendidikan Penjaskesrek, Fakultas Ilmu Kesehatan dan Sains Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2024.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, AEG,Aplikasi, Lari Jarak Pendek

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh dampak positif kemajuan teknologi, yang memicu kebutuhan akan inovasi dalam pendidikan, terutama melibatkan penggunaan media pembelajaran. Melalui observasi peneliti, diketahui bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi Atletik karena dianggap kurang menarik dan monoton. Salah satu solusi yang diusulkan adalah memanfaatkan aplikasi sebagai sarana pembelajaran. Hasil penelitian sebelumnya dalam bidang yang serupa menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi sebagai media pembelajaran mampu memberikan dampak yang efektif dan menarik bagi siswa.

Penelitian ini mengangkat permasalahan utama seputar pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi (AEG) untuk kelas X, dengan fokus pada kelayakan dan respon positif siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan penerapan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Tujuannya adalah merancang media pembelajaran yang tidak hanya efektif secara pedagogis, tetapi juga responsif terhadap kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran kelas X.

Dalam penelitian ini, diciptakan media pembelajaran berbasis aplikasi Android. Hasil validasi oleh tiga validator menunjukkan tingkat kevalidan yang signifikan, dengan ahli materi 78%, ahli media 60%, dan ahli praktisi mencapai 95%. Perspektif siswa kelas X-RPL SMKS Dr WAHIDIN melalui angket menunjukkan tingkat kelayakan AEG sebesar 94%, menandakan kecocokan media pembelajaran ini dan untuk aspek kognitif dalam pemahaman materi 83% siswa mengalami peningkatan nilai, AEG di harapkan menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan pemahaman materi Atletik dan membuat pembelajaran lebih menarik bagi siswa.

## KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah atas kehadiran Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayah-NYA sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“PENGEMBANGAN APLIKASI MOBILE (AEG) MAPEL PENJASKESREK UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF PADA PESERTA DIDIK SEKOLAH MENENGAH ATAS (CABANG OLAHRAGA ATLETIK NOMOR LARI JARAK PENDEK)”**

Penulisan skripsi ini tidak akan berhasil tanpa bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, baik dalam bentuk inspirasi maupun motivasi. Saya mengucapkan terima kasih yang tulus kepada semua yang terlibat.:

1. Rektor UN PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa
2. Dekan FIKS UN PGRI Kediri juga yang selalu memberikan dukungan dan dorongan motivasi kepada mahasiswa
3. Teman seperjuangan bimbingan skripsi yang saling menyemangati satu sama lain agar bisa menyelesaikan proposal skripsi ini bersama.
4. Serta pihak lain yang mendukung dan mendoakan namun tidak bisa saya sebutkan satu persatu.

Keinginan saya adalah agar skripsi ini bisa menjadi persyaratan untuk melanjutkan ke tahap penulisan skripsi dan mencapai kelulusan sesuai jadwal yang ditentukan. Saya menyadari bahwa masih terdapat beberapa kelemahan dalam proposal skripsi ini. Oleh karena itu, saya berharap dapat menerima kritik dan saran dari berbagai pihak guna perbaikan dan penyempurnaan proposal skripsi ini.

Kediri,

Yang Menyatakan



**MUHAMMAD NAUFAL SURANDANA**

NPM: 19.1.01.09.0167

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
HALAMAN PENGESAHAN.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
HALAMAN PERNYATAAN .....	ii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	v
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang. ....	1
B. Identifikasi Masalah. ....	8
C. Rumusan Masalah. ....	8
D. Tujuan Pengembangan. ....	9
E. Sistematika Penulisan.....	9
BAB II LANDASAN TEORI .....	11
A. Hakikat Media Pembelajaran .....	11
B. Pengertian media pembelajaran .....	12
C. Aplikasi <i>mobile learning</i> .....	14
D. Pengertian Perangkat lunak <i>Construct 2</i> .....	15
E. Hakikat Pembelajaran PJOK.....	18
F. Materi atletik lari.....	19
G. Medai Pembelajaran AEG.....	22
BAB III METODE PENGEMBANGAN .....	23

A. Model Pengembangan .....	23
B. Prosedur Pengembangan .....	23
C. Lokasi dan Subjek Penelitian .....	30
D. Uji Coba Model/Produk .....	30
E. Validasi Model/Produk .....	31
F. Instrumen Pengumpulan Data .....	31
G. Teknik Analisis Data .....	36
BAB IV DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN.....	38
A. Hasil studi pendahuluan .....	38
B. Pengujian Model Terbatas.....	45
C. Pengujian Model Perluasan.....	50
D. Validasi Model.....	54
E. Pembahasan Hasil Penelitian .....	59
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN.....	63
A. SIMPULAN .....	63
B. IMPLIKASI .....	64
C. SARAN-SARAN .....	64
DAFTAR PUSTAKA .....	65
LAMPIRAN.....	67

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 3. 1 Kisi-kisi validasi angket ahli media .....	33
Tabel 3. 2 Kisi-kisi validasi anget ahli materi.....	33
Tabel 3. 3 Kisi-kisi instrumen untuk guru .....	35
Tabel 3. 4 Kualifikasi penilaian tingkat kevalidan produk pengembangan.....	37
Tabel 4. 1 hasil uji validitas ahli media.....	46
Tabel 4. 2. hasil uji validitas ahli materi .....	47
Tabel 4. 3 hasil uji validitas ahli praktisi .....	48
Tabel 4. 4 rekap hasil pre-test dan post-tes siswa .....	51
Tabel 4. 5 rekap hasil angket siswa.....	53
Tabel 4. 6 interpretasi hasil uji validitas .....	56

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Persentase hasil angket siswa.....	4
Gambar 2. 1 Logo Aplikasi Construct 2 .....	16
Gambar 2. 2 Gambar Tampilan Awal Construct 2 .....	16
Gambar 2. 3 Menu Awal Construct 2 .....	17
Gambar 4. 1 tampilan penempatan tombol awal aplikasi .....	41
Gambar 4. 2 rancangan menu utama aplikasi.....	41
Gambar 4. 3 menu tampilan latihan soal dan game .....	42
Gambar 4. 4 rancangan game.....	42
Gambar 4. 5 rancangan tampilan latihan soal .....	42
Gambar 4. 6 tampilan awal aplikasi.....	43
Gambar 4. 7 menu utama aplikasi.....	43
Gambar 4. 8 halaman materi 1 .....	43
Gambar 4. 9 halaman materi 2 .....	44
Gambar 4. 10 halaman materi 3 .....	44
Gambar 4. 11 menu game dan latihan soal .....	44
Gambar 4. 12 tampilan dalam game .....	45
Gambar 4. 13 tampilan latihan soal.....	45
Gambar 4. 14 Persentase Hasil Uji Validitas Ahli.....	50
Gambar 4. 15 Persentase hasil pretest dan posttest.....	52
Gambar 4. 16 Persentase hasil peningkatan nilai tes siswa .....	52
Gambar 4. 17 tampilan awal aplikasi, input nama .....	58
Gambar 4. 18 tampilan menu aplikasi.....	58

Gambar 4. 19 tampilan menu informasi.....	58
Gambar 4. 20 tampilan menu game dan latihan soal .....	59
Gambar 4. 21 QRcode untuk mengunduh aplikasi AEG .....	59

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran 1:</b> Hasil Angket Analisis Kebutuhan .....	67
<b>Lampiran 2:</b> Penilaian Ahli Materi .....	68
<b>Lampiran 3:</b> Penilaian Ahli Media .....	69
<b>Lampiran 4:</b> Penilaian Ahli Materi .....	70
<b>Lampiran 5 :</b> Soal Pre-test .....	71
<b>Lampiran 6:</b> Soal Post-test .....	72
<b>Lampiran 7:</b> Hasil Angket Siswa .....	72
<b>Lampiran 8</b> Surat Permohonan Izin Penelitian .....	73
<b>Lampiran 9:</b> Dokumentasi Pribadi .....	74
<b>Lampiran 10</b> Berita Acara Bimbingan Skripsi .....	75
<b>Lampiran 11</b> Sertifikat Bebas Plagiasi .....	77

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan merupakan ekspedisi terstruktur yang mengalirkan aliran pengetahuan, keahlian, nilai-nilai, dan norma-norma sosial, membawa warisan tersebut melintasi rentang generasi dari satu masa ke masa berikutnya. Tujuan dari pendidikan ini adalah untuk mengembangkan potensi individu, membentuk karakter, serta membantu individu agar menjadi anggota masyarakat yang aktif, kompetitif, dan memberikan kontribusi yang positif. Menurut (Albab, 2021) “Perencanaan pendidikan adalah suatu proses yang merancang serangkaian opsi keputusan untuk kegiatan masa depan, dengan tujuan mencapai target secara optimal dan mempertimbangkan realitas di berbagai aspek ekonomi, sosial budaya, serta menyeluruh dalam konteks negara”.

Berdasarkan uraian tersebut tujuan pendidikan bervariasi tergantung pada pandangan hidup dan sistem nilai masyarakat, namun pada umumnya termasuk pengembangan potensi individu, pemberian pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan, pemahaman yang lebih luas tentang dunia, pembentukan karakter dan sikap yang baik, serta persiapan individu untuk berkontribusi dalam masyarakat. Tujuan-tujuan ini melibatkan penggunaan metode, strategi, dan pendekatan pembelajaran yang efektif, termasuk penggunaan kurikulum yang relevan, teknologi, pendekatan pengajaran yang mendorong pemecahan masalah.

Pendidikan jasmani menurut (Hermawan et al., 2022) "Pendidikan jasmani tidak hanya menjadi pelajaran di lingkungan sekolah yang mendorong perkembangan aspek psikomotorik, melainkan juga berperan aktif dalam pengembangan aspek kognitif dan afektif secara simultan".

Pendidikan jasmani memiliki tujuan umum yang luas, yaitu meningkatkan kebugaran fisik, keterampilan motorik, promosi kesehatan, dan sikap positif terhadap aktivitas fisik dan olahraga. Tujuan ini berlaku tanpa membedakan laki-laki dan perempuan, sehingga semua Setiap orang memiliki peluang yang setara untuk mengoptimalkan potensi fisik, kognitif, sosial, dan emosional melalui partisipasi dalam kegiatan jasmani.

Mirip dengan bidang pelajaran lain di lingkungan sekolah, Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) juga memiliki misi utama yang melibatkan pencapaian dimensi afektif, kognitif, dan psikomotor. Harapannya, proses pembelajaran PJOK mampu memenuhi ketiga aspek tersebut. Meski begitu, terdapat beberapa hambatan dalam pelaksanaan pembelajaran PJOK, termasuk di antaranya kurangnya minat peserta didik terhadap materi atletik.

Materi atletik memiliki peran penting dalam kurikulum wajib Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) untuk tingkat sekolah menengah atas dan kejuruan sudah diuraikan dalam silabus untuk kelas sepuluh hingga dua belas. Namun, disayangkan bahwa walaupun konten olahraga sudah diatur dengan rinci, seringkali dianggap kurang diminati dibandingkan dengan materi PJOK lainnya yang lebih terkenal, seperti sepak bola, bola basket, bola voli, dan olahraga populer lainnya di lingkungan sekolah.

Meskipun demikian, perlu diakui bahwa sejarah dengan jelas menunjukkan bahwa olahraga atletik merupakan landasan bagi semua olahraga yang dikenal saat ini.

Berdasarkan pernyataan di atas maka di lakukan obsevasi secara tidak terstruktur ke SMKS Dr WAHIDIN untuk mengetahui bagaimana Pembelajaran materi atletik dalam Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) di SMKS Dr WAHIDIN menunjukkan sejumlah kendala, terlihat dari hasil pengamatan peneliti tentang infrastruktur sekolah tersebut yang tidak memiliki lapangan olahraga, hanya terdapat halaman depan sekolah yang tidak luas dan itupun berbidang miring. pengamatan di kelas 10 RPL, pada saat jam olahraga pada topik lari jarak pendek. Beberapa rintangan yang diidentifikasi dalam proses pembelajaran atletik di sekolah ini melibatkan siswa yang ramai dan cenderung merasa bosan saat materi disampaikan oleh guru. Selain itu, terdapat ke tidak pahaman siswa terhadap pelajaran yang diajarkan, sehingga mereka memiliki persepsi bahwa kegiatan belajar di sekolah hanya terbatas pada duduk dan mendengarkan penjelasan dari pengajar. Hal ini mungkin disebabkan oleh kurangnya inovasi dalam penggunaan model pembelajaran oleh guru dan penggunaan media yang terlalu sederhana, di mana guru hanya menjelaskan materi kepada siswa.

Untuk memperkuat indikasi bahwa kurangnya ketertarikan siswa terhadap pembelajaran atletik nomor lari penguji memberikan angket ke kelas 10 dengan hasil sebagai berikut, 65% peserta didik menjawab tidak tertarik dengan materi lari jarak pendek, dan hanya 34% Siswa yang menunjukkan

minat terhadap materi lari jarak pendek.



**Gambar 1. 1** Persentase hasil angket siswa

Tanda-tanda ketidakminatan siswa terhadap pembelajaran atletik, khususnya nomor lari, mungkin disebabkan oleh penggunaan media yang kurang efektif dan kurang menarik oleh guru. Suatu solusi untuk mengatasi situasi tersebut adalah melibatkan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan konten pelajaran. terutama yang berbasis teknologi untuk meningkatkan inovasi dalam proses pembelajaran.

Kurangnya minat siswa terhadap materi atletik bisa diakibatkan oleh sejumlah faktor. Pertama kurangnya pemahaman tentang manfaat dan relevansi materi atletik bagi perkembangan keterampilan motorik dasar, kebugaran jasmani, dan koordinasi tubuh secara menyeluruh. Kedua, persepsi bahwa olahraga tim lebih menarik dan menyenangkan dibandingkan dengan cabang olahraga atletik. Ketiga, Kurangnya eksposur dan peluang bagi siswa untuk terlibat dalam kegiatan atletik yang memadai dapat menjadi penyebabnya. sehingga sulit bagi mereka untuk mengembangkan minat dan apresiasi

terhadap materi atletik.

Sehingga diperlukan usaha untuk mengatasi Hambatan tersebut dengan memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif dan menarik, terutama yang menggunakan teknologi, yang sesuai dengan materi yang disampaikan. Hal ini di perkuat dari pendapat Suhari&cahyadi (2022:10) "Pemanfaatan teknologi dalam bidang pendidikan memberikan dampak positif untuk mencapai tujuan pendidikan. Oleh karena itu, teknologi memiliki kontribusi yang sangat signifikan dalam sektor pendidikan, terutama di Indonesia yang masih dalam tahap pengembangan pendidikannya, terlebih pada masa pandemi”.

Pembelajaran interaktif memiliki keunggulan di mana siswa akan lebih termotivasi untuk aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran yang dipandu oleh guru, memungkinkan guru untuk menyampaikan materi dengan lebih mudah kepada siswa. Pandangan ini mendapatkan dukungan melalui perspektif lain. (Salsabila et al., 2021) bahwa, "Multimedia interaktif memiliki kemampuan untuk mendorong peserta didik agar lebih aktif dalam pembelajaran, dengan motivasi yang tinggi karena ketertarikan mereka pada media pembelajaran yang dapat menampilkan teks, gambar, video, suara, dan animasi."

Penggunaan media dalam pembelajaran adalah sarana teknologi yang mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran. Media memungkinkan teknologi berperan dalam proses belajar mengajar, seperti akses mudah siswa terhadap buku pelajaran secara online melalui berbagai perangkat seperti gadget, laptop, komputer, atau *smartphone*.

(Firmadani, 2020) menyatakan Bahwa "pengajar menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi. Ada berbagai metode yang diterapkan oleh pengajar dalam menyajikan materi melalui media pembelajaran, terutama dengan memanfaatkan media pembelajaran inovatif agar pembelajaran tidak monoton, namun tetap dapat menghantarkan materi secara efektif kepada peserta didik." Penyesuaian kegiatan belajar mengajar dengan perkembangan teknologi informasi adalah suatu keharusan. Paradigma pendidikan telah mengalami perubahan dan pergeseran. Dalam konteks globalisasi saat ini, penggunaan teknologi informasi sebagai alat media dalam proses belajar-mengajar di sekolah menjadi kebutuhan yang sangat penting.

Berdasarkan kelebihan dari media pembelajaran multimedia interaktif tersebut, maka peneliti ingin membuat sebuah inovasi media berupa aplikasi mobile yang di gunakan pada saat pembelajaran. Peneliti memberikan nama aplikasi *mobile* tersebut dengan singkatan AEG (*athletic education game*). Pembuatan media pembelajaran AEG ini melibatkan berbagai perangkat lunak, termasuk salah satunya adalah menggunakan perangkat lunak *construct 2*. Alasan peneliti menggunakan perangkat lunak *construct 2* karena perangkat ini tidak memerlukan computer berspesifikasi tinggi untuk menjalankannya dan mudah di gunakan dan di kembangkan sesuai keperluan yang di perlukan dalam menyusun aplikasi.

Berdasarkan pengertian tersebut maka media pembelajaran AEG yang berupa aplikasi *mobile* akan membantu Guru dapat Menyampaikan materi kepada siswa secara sederhana tanpa perlu banyak menghafal isi materi. Serta

siswapun akan mendapatkan materi berupa gambar dan games yang terdapat di dalam aplikasi yang dapat di *instal* di *smartphone* masing masing siswa. Selain mendengarkan penjelasan dari guru, siswa dapat melatih diri dengan soal-soal yang disediakan oleh guru melalui media ini. Media ini Tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pengajaran bagi guru, tetapi juga memperluas pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan oleh pengajar.

Dengan merujuk pada uraian masalah dan solusi sebelumnya, Diharapkan bahwa pembelajaran atletik, khususnya dalam nomor lari jarak pendek, bagi siswa kelas 10 di sekolah menengah atas mampu meningkatkan kemampuan kognitif mereka, dengan peningkatan ini akan tercermin dalam pemahaman materi yang lebih baik. Dengan merancang media pembelajaran yang lebih baik, diharapkan peserta didik akan mendapatkan motivasi dan dedikasi yang lebih tinggi dalam melibatkan diri dalam proses pembelajaran. belajar, serta lebih termotivasi untuk mengembangkan potensi yang mereka miliki.

Berdasarkan uraian permasalahan diatas, maka penulis terdorong untuk melakukan sebuah penelitian dengan judul “PENGEMBANGAN APLIKASI MOBILE (AEG) MAPEL PENJASKESREK UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF PADA PESERTA DIDIK SEKOLAH MENENGAH ATAS (CABANG OLAHRAGA ATLETIK NOMOR LARI JARAK PENDEK)” Penulis mengambil nama AEG sebagai nama media pembelajaran yang ingin dikembangkan karena merupakan singkatan dari (*athletic education game*) nama tersebut diambil dari materi

dalam matapelajaran penjas kesrek yang diambil sebagai bahan materi utama dalam aplikasi media pembelajaran yang dikembangkan. Dengan adanya pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi ini, diharapkan dapat memudahkan siswa dalam proses pembelajaran yang dapat digunakan kapanpun dan dimanapun saat diinginkan.

### **B. Identifikasi Masalah.**

Dengan menyelidiki latar belakang yang telah diuraikan, muncul permasalahan kunci, yakni "Apakah pengembangan aplikasi media pembelajaran dapat efektif sebagai alat bantu bagi guru dalam menyampaikan materi atletik lari jarak pendek kepada siswa?" Pengembangan media pembelajaran ini diharapkan memberikan kontribusi positif pada proses pengajaran di sekolah menengah atas, memungkinkan pengaturan kelas agar lebih terstruktur, dan menghindari keadaan yang ramai. Media merupakan komponen penting dalam pembelajaran di sekolah tetapi kurang di maksimalkan, serta berakibat pada kurangnya minat siswa dalam proses pembelajaran PJOK, khususnya pada materi atletik, kurangnya pemahaman peserta didik terhadap materi, terutama pada bidang lari jarak pendek. Diperlukan perhatian khusus untuk mengarahkan penggunaan smartphone dan game, yang saat ini telah menjadi gaya hidup remaja, agar digunakan dalam kegiatan positif.

### **C. Rumusan Masalah.**

Dengan merinci konteks masalah yang telah dijelaskan, permasalahan dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran PJOK berbasis aplikasi pada materi atletik nomor lari jarak pendek?
2. Sejauh mana kelayakan media pembelajaran ini dalam menyajikan materi atletik nomor lari jarak pendek?
3. Seberapa efektif media pembelajaran ini dalam membantu pemahaman materi atletik nomor lari jarak pendek?

#### **D. Tujuan Pengembangan.**

1. Menciptakan media pembelajaran dan game edukatif berbasis android untuk materi atletik nomor lari.
2. Mengetahui kelayakan dari produk yang berupa aplikasi media pembelajaran.
3. Mengetahui Seberapa efektif media pembelajaran membantu siswa dalam memahamai materi atletik lari jarak pendek.

#### **E. Sistematika Penulisan.**

Untuk memberikan gambaran singkat laporan ini, sistem penyusunan laporan akan mengikuti struktur berikut:

##### **BAB I PENDAHULUAN.**

Bab I mencakup tentang konteks, pengidentifikasian masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

##### **BAB II LADASAN TEORI.**

Bab ini membahas tinjauan literatur dan konsep-konsep teoritis yang mendukung proses pengembangan.

##### **BAB III METODE PENGEMBANGAN.**

Bab ini menjelaskan metode pengembangan yang akan di jalankan, dan media yang sedang dibuat, validasi produk dan instrumnt pengumpulan data.

#### BAB IV DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN.

Bab IV berfokus pada penjelasan mengenai hasil dan evaluasi dari media pembelajaran yang telah dibuat, dan pembahasan hasil penelitian

#### BAB V PENUTUP.

Terdiri dari beberapa sub bab yang berisi penjelasan mengenai simpulan, implikasi, dan saran-saran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Albab, U. (2021). Perencanaan Pendidikan dalam Manajemen Mutu Terpadu Pendidikan Islam. *Jurnal Pancar (Pendidik Anak Cerdas Dan Pintar)*, 5(1), 119–126.
- Arsyad, M. N., & Lestari, D. E. G. (2020). Efektifitas penggunaan media mobile learning berbasis android terhadap hasil belajar mahasiswa ikip budi utomo malang. *Agastya: Jurnal Sejarah Dan Pembelajarannya*, 10(1), 89–105.
- Badu, K. M., Sugiharto, S., & Hariyanto, E. (2021). Literatur Review: Aktivitas Fisik Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani sebagai Stimulus Fungsi Kognitif Siswa. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 6(12), 1953–1962.
- Firmadani, F. (2020). Media pembelajaran berbasis teknologi sebagai inovasi pembelajaran era revolusi industri 4.0. *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, M., & Indra, I. (2021a). *Media pembelajaran*. Tahta media group.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, M., & Indra, I. (2021b). *Media pembelajaran*. Tahta media group.
- Hermawan, I., Sonjaya, A. R., & Raswan, M. S. (2022). Hubungan antara tingkat kebugaran jasmani dengan konsentrasi belajar pendidikan jasmani siswa. *Holistic Journal of Sport Education*, 1(2), 52–59.
- Hidayat, F., & Muhamad, N. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning. *J. Inov. Pendidik. Agama Islam*, 1(1), 28–37.
- Mahendra, A., & Jabar, B. A. (2021). Buku Panduan Guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan SMA/SMK Untuk Kelas X. *Penerbit: Pusat Kurikulum Dan Perbukuan Badan Penelitian Dan Pengembangan Dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Jalan Gunung Sahari Raya, 4*.
- Muryaningsih, S., & Utami, O. D. (2021). Media Pembelajaran Berbahan Loose Part Dalam Pembelajaran Eksak Di Mi Kedungwuluh Lor. *Khazanah Pendidikan*, 15(1), 84–91.
- Nisaa, K., Nurfadhillah, S., & Bahri, S. (2023). Analisis Penerapan Media Pasir dalam

Pembelajaran Menulis Permulaan pada Siswa Kelas II SD Swasta Plus Ar-Rahmaniyah Kota Tangerang Selatan. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 563–569.

Nugroho, S. A., Hadi, A. P., Rudjiono, R., & Zainudin, A. (2022). APLIKASI MOBILE LEARNING PEMBELAJARAN VIDEO EDITING BERBASIS ANDROID PADA PERSATUAN PEMUDA SANDYA KARYA MUDA DESA REKSOSARI KEC SURUH KABUPATEN SEMARANG. *Pixel: Jurnal Ilmiah Komputer Grafis*, 15(1), 196–205.

Raaiyatini, M. A., & Arifin, S. (n.d.). Penerapan model PjBL dalam pembelajaran pasing bawah bola voli. *Multilateral: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 22(4), 62–68.

Salsabila, U. H., Riyadi, D. S., Farhani, U. A., & Arrozaq, M. R. (2021). Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pembelajaran Pai Di Masa Pandemi Covid-19. *EDISI*, 3(3), 489–499.

Subhan, M. (2023). PENEMBANGAN MEDIA KARTU KATA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA PADA SISWA KELAS I SDN 03 KOTO BESAR. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(3), 1594–1602.

Taqwin, A. (2021). PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN CABANG OLAHRAGA ATLETIK LARI 100 METER MELALUI MEDIA VIDEO SISWA KELAS VII SMP NEGERI 2 REJANG LEBONG. *Jurnal Keolahragaan JUARA*, 1(2), 45–50.

Yuberti, Y., Wardhani, D. K., & Latifah, S. (2021). Pengembangan mobile learning berbasis smart apps creator sebagai media pembelajaran fisika. *Physics and Science Education Journal (PSEJ)*, 90–95.