

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sepakbola adalah olahraga menggunakan bola yang dimainkan oleh dua tim yang masing-masing beranggotakan sebelas orang, masing masing gawang dijaga oleh seorang penjaga gawang yang boleh memegang bola di daerah gawangnya, sedangkan kesepuluh pemain lainnya hanya boleh menggunakan anggota badan lainnya selain tangan untuk memainkan bola yang bertujuan untuk mencetak gol sebanyak-banyaknya ke gawang lawan. Sepakbola dimainkan selama dua babak, masing masing babak selama empat puluh lima menit yang diselingi oleh lima belas menit waktu istirahat. Sepakbola dipimpin oleh seorang wasit yang bertugas untuk mengatur jalannya pertandingan dan dibantu oleh dua orang asisten wasit di samping kiri dan kanan lapangan.

Sepakbola merupakan olahraga yang sangat populer di masyarakat dunia mulai dari kalangan kelas bawah sampai kalangan kelas atas, dari kalangan ekonomi lemah sampai kalangan ekonomi kuat. Ini terlihat dari banyaknya klub sepakbola yang ada, mulai dari klub sepakbola tingkat amatir sampai klub-klub elit yang ada di berbagai Negara di dunia ini. Demikain pula yang seluruh penjuru Indonesia dengan klub sepakbola yang bertanding di berbagai level pertandingan yang anggota klub terdiri dari berbagai kalangan masyarakat. Hampir diseluruh bangsa didunia mengenal sepakbola, dapat dilihat dari banyaknya penyelenggaraan pertandingan di berbagai negara. Pertandingan yang diselenggarakan mulai ada yang bersifat insedentil bahkan bersifat liga baik level tertinggi maupun level terendah.

Di masyrakat Indonesia sepakbola menjadi olahraga yang paling banyak disenangi, hal ini dibuktikan dengan sebagai berikut setidaknya ada 5 negara dengan jumlah basis penggemar atau suporter bola di dunia, di jejaring sosial tersebut yaitu dengan data Urutan pertama diduduki oleh Brasil dengan 53,3 juta jiwa. Urutan kedua adalah Amerika Serikat dengan jumlah 48,9 juta. Sedangkan di posisi ketiga adalah Indonesia dengan jumlah 24,3 juta jiwa. Untuk posisi keempat diduduki oleh Meksiko dengan 24,1 juta jiwa dan urutan terakhir adalah

Turki dengan total jumlah sebesar 23,3 juta jiwa. (Susanto dalam merdeka.com, 2014). Menyaksikan pertandingan sepakbola menjadi ajang hiburan, sekaligus sarana berkumpul dan bertemu pencinta sepakbola, bahkan di daerah tertentu menjadi ajang silaturahmi. Dengan banyaknya kompetisi yang melibatkan para pemain profesional, menjadi daya tarik bagi kalangan pelajar untuk menyaksikan para idolanya menampilkan keterampilan sepakbola.

Kompetisi yang melibatkan antar daerah memberikan dorongan untuk menyaksikan tim daerah berlaga di pertandingan. Hal ini dapat terlihat dari banyaknya remaja yang kebanyakan pelajar menjadi pendukung fanatic setiap ada pertandingan, baik kompetisi pada level liga utama maupun pada level liga divisi. Kompetisi yang dikemas dalam sebuah pertandingan melibatkan banyak pihak agar berjalan dengan lancar, mulai dari wasit dan asisten yang berkompeten memimpin pertandingan, panitia pertandingan yang terorganisir dengan baik, pihak keamanan yang disiplin mengandalikan masa pendukung, penonton sebagai pendukung, pencinta dan penikmat pertandingan serta kedua tim yang berlaga.

Dalam tim sepakbola itu sendiri banyak yang terlibat dilapangan langsung, mulai dari pelatih, asisten pelatih, tim medis, masseur, dan pemain. Dengan banyaknya yang terlibat dalam sebuah pertandingan, berarti pertandingan memberikan dampak positif kepada banyak orang, mulai dari pelatih, wasit dan panitia yang secara langsung mendapat penghasilan serta pemain yang dapat menyalur hobi dan sekaligus mendapatkan gaji sebagai penghasilan. Dengan demikian pertandingan secara filosofisnya adalah muara sekaligus pendorong dari sebuah pembinaan.

Disisi lain banyak faktor yang mempengaruhi agar pertandingan dan kompetisi sepakbola berjalan dengan baik, salah satunya manajemen organisasi induk olahraga harus berjalan harmonis. Begitu juga dalam pembinaan dan pelatihan olahraga sepakbola ada beberapa faktor pendukung yang mempengaruhi yaitu sumber daya manusia, sarana dan metodologi pembinaan dan pelatihan itu sendiri. Pembinaan ada yang dilakukan disekolah melalui pembelajaran pendidikan jasmani dan pelatihan pada ekstrakurikuler. Dan pembinaan lebih intensif berada di sekolah sepakbola dan pelatihan yang intensif berada di klub-klub sepakbola.

Pada klub sepakbola untuk satu organisasi sumber daya manusia menjalankan manajemen disebut manajer, manajer terbagi banyak macam sesuai fungsi dan perannya. Konsultan manajer, general manager, manajer tim pada dasarnya memiliki peran yang sama sebagai pelatih di Inggris. Tanggung jawab posisi ini sebagian besar bersangkutan dengan tim dan termasuk menyelenggarakan program pelatihan dan pembinaan, memperoleh tempat pelatihan, persiapan pertandingan, seleksi tim, perekrutan pemain, pelatihan staf dan rekrutmen.

Selanjutnya sebagai ujung tombak kemajuan pemain adalah pelatih manajer, pada dasarnya adalah pelatih yang percaya bahwa sebagian besar keberhasilan tim dapat berasal dari pekerjaan yang dilakukan sendiri langsung di tempat pelatihan. Tidak seperti manajer tim, yang mendelegasikan banyak pelatihan kerja untuk pelatih. Selanjutnya sumber daya manusia selanjutnya adalah pemain atau atlet itu sendiri yang akan dibina dan dilatih agar menuju penampilan optimal. Sebagai faktor yang mempengaruhi berikutnya adalah sarana prasarana, sarana ini memiliki pengaruh yang signifikan akan proses pembinaan dan pelatihan olahraga sepakbola. Adapun sarana untuk olahraga sepakbola antara lain; lapangan yang representative untuk berlatih, sarana tempat tinggal atlet untuk beristirahat yang termasuk tempat tidur dan ruang santai serta tempat makan dan makanan itu sendiri untuk melengkapi kebutuhan gizi.

Selanjutnya faktor yang mempengaruhi agar pelatihan itu berhasil optimal adalah metodolgi pelatihan yang dipakai terkait dengan penggunaan alat pendukung dalam proses pelatihan. Pelatihan ada yang melaksanakan secara manual, ada yang mengkombinasikan dengan video atau TV dan ada yang memakai teknologi infomasi yang berkembang sekarang ini seperti *smartphone*.

Di tingkat Sekolah Menengah Atas pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani sepak abola mejadi salah satu materi yang termasuk pada kelompok permainan bola besar. Pada proses pembelajaran dan latihan ekstrakurikuler banyak faktor pendukung agar proses pembelajaran dan latihan berjalan optimal. Faktor-faktor yang mendukung pembelajaran sepakbola di sekolah menengah atas antara lain sumber daya manusia dan sarana prasarana.

Untuk sumber daya manusia pada pembelajaran memiliki peran besar yaitu guru pendidikan jasmani, dan juga siswa pada sekolah. Guru yang membelajarkan siswa harus memiliki kompetensi sebagai tenaga pendidik yang mampu memanfaatkan berbagai media pembelajaran agar pembelajaran berjalan efektif. Dalam pembelajaran banyak media yang bisa dimanfaatkan agar siswa aktif dan termotivasi mengikuti pembelajaran secara efektif dan untuk tujuan pembelajaran berhasil secara optimal. Namun media penyampain materi saat ini masih didominasi menggunakan buku. Sekarang ini banyak teknologi informatika yang bisa dimanfaatkan untuk media pembelajaran seperti personal *computer* yang ada di sekolah ataupun laptop yang memiliki jaringan internet agar dapat mengakses berbagai informasi di dunia maya serta telephone genggam yang sekarang makin canggih yang disebut telephone pintar atau *smartphone*. Teknologi informasi merupakan salah satu hal yang tidak akan lepas dari kehidupan manusia.

Teknologi informasi dan komunikasi yang menjadi topik utama perhatian yang menyita perhatian masyarakat banyak saat ini. Ini dapat dilihat dari pengguna *smartphone* pada tahun 2014 di Indonesia menduduki posisi 5 besar dengan pengguna aktif sebanyak 47 juta, atau sekitar 14% dari seluruh total pengguna ponsel (detikInet 2014 dalam <http://inet.detik.com>). Pada tahun 2015 di Indonesia mencapai 55 juta pengguna *smartphone* (okezone techno 2015 dalam <http://teknokompas.com>).

Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia mengumumkan hasil survey jumlah pengguna Internet di Indonesia tahun 2016 adalah 132,7 juta user atau sekitar 51,5% dari total jumlah penduduk Indonesia sebesar 256,2 juta. Paling banyak pengguna internet menggunakan perangkat mobile (*smartphone*) sebesar 63,1 juta atau sekitar 47,6%. Dan berdasarkan pekerjaan pengguna untuk kalangan mahasiswa sebanyak 10.3 juta dan pelajar sebanyak 8.3 juta, (Isparmo, 2016 dalam <http://isparmo.web.id>). *Smartphone* memiliki teknologi perangkat lunak yang terhubung dengan internet dan aplikasi yang tersemat pada *smartphone* sama dengan fungsi *computer* ataupun laptop. Perkembangan gadget atau lebih di kenal dengan nama *smartphone*.

Semakin canggih dan bukan barang mewah lagi, dari anak-anak sampai orang tua menegenalnya dan bahkan sudah memiliki dan sekaligus memakai sebagai media komunikasi. *Smartphone* yang beredar sekarang rata-rata berharga ratusan ribu untuk yang paling murah, hingga jutaan rupiah untuk *gadget* kelas menengah ke atas. Hal itu karena para produsen *smartphone* berlomba-lomba untuk menggaet konsumen lebih banyak dengan menghadirkan *smartphone* yang murah-meriah yang di khususkan untuk kalangan menengah ke bawah agar mereka tidak ketinggalan teknologi dan dapat mengikuti perkembangan teknologi.

Penggunaan *smartphone* sehari-hari dengan memanfaatkan jaringan internet beragam keuntungan. Salah satunya media sosial dan digital menjadi bagian yang menyatu dalam kehidupan sehari-hari anak muda Indonesia. Survei komimfo 2014 ini menemukan bahwa 98 persen dari anak-anak dan remaja yang disurvei tahu tentang internet dan bahwa 79,5 persen diantaranya adalah pengguna internet (<http://tekno.kompas.com>). Keuntungan yang sangat positif yaitu dengan mudah kita mendapatkan informasi yang berkembang, baik informasi pendidikan, informasi umum maupun informasi khusus dibidang pekerjaan kita. Pendidikan merupakan salah satu bagian dalam kehidupan kita, karena merupakan dapat memberikan pengetahuan yang berguna bagi kehidupan. Dibidang pendidikan sangat membantu untuk mengetahui informasi tentang perkembangan keilmuan serta penggunaan secara langsung internet sebagai media pembelajaran pada bidang pendidikan.

Media elektronik yang sering dipakai untuk pembelajaran yang adalah *computer* yang dikatan sebagai e-leraning. Seperti yang diungkapkan Baris (2015, hlm 421); “*Whereas education that took place through the use of tape or video was accepted as e learning in the past, education that is now actualized through whole information and communication technologies (ICT) has recently been called e-learning*” yang artinya Sedangkan pendidikan yang berlangsung melalui penggunaan tape atau video yang diterima sebagai *e-learning* di masa lalu, pendidikan yang kini diwujudkan melalui informasi dan komunikasi seluruh teknologi (ICT) baru-baru ini disebut *e-learning*.

Namun penggunaan *computer* sebagai media pembelajaran membutuhkan infrastruktur yang memadai agar bisa terlaksana proses pembelajaran yang layak untuk perkembangan layanan pendidikan bagi para siswa. Seperti ungkapan berikut ini “*For many decades, Open and Distance Education mediated by ICTs has been used to improve access to education. But in developing countries ICTS have been full of challenges of cost, and lack of appropriate infrastructure creating the notion of digital divide*” (Kabir and Kadage 2017, hlm 63). Artinya Untuk beberapa dekade, Pendidikan terbuka jarak dimediasi oleh TIK telah digunakan untuk meningkatkan akses pendidikan. Tapi di negara-negara berkembang TIK telah penuh tantangan biaya, dan kurangnya infrastruktur yang tepat sehingga akan menciptakan kesenjangan digital.

Dengan demikian penggunaan *computer* sebagai sarana atau media pembelajaran kurang efektif untuk diterapkan di Negara berkembang apalagi di daerah-daerah pelosok yang infrastruktur sangat minim. Namun perkembangan telepon genggam pintar sangat pesat dan bisa menggantikan fungsi komputer sebagai sarana pembelajaran. Karena telepon genggam yang sekarang berkembang menjadi telepon genggam pintar atau *smartphone* begitu banyak memiliki fitur yang fungsinya sama dengan *computer* dan bisa menggantikan komputer sebagai sarana pembelajaran. Pembelajaran yang menggunakan telepon genggam atau *mobilephone* menjadi *m-learning*, definisi kerja *mobile learning* menurut konsep Gikas dan Grant (2013) dalam Chiu and Lo (2015, hlm 546) , “ada empat karakteristik utama dari perangkat mobile yang diperlukan untuk *mobile learning*. karakteristik ini akses konstan ke internet, dapat mengunduh berbagai aplikasi, kemampuan komunikasi dan ukuran kecil untuk memungkinkan untuk membawa dalam saku atau tas.” Dengan demikian proses pembelajaran dapat berjalan lebih leluasa dan memberikan peluang lebih besar dan luas dalam hal memperoleh pembelajaran. Secara khusus, belajar tanpa batas adalah kunci pendekatan pedagogis yang luas dalam desain *mobile learning* (Koh, Loh, and Hong. 2013 hlm 91).

Untuk membantu dalam pembelajaran seperti sumber mencari literasi pada perpustakaan penggunaan *smartphone* juga sangat membantu, dengan bantuan *smartphone* akan mengurangi waktu dan tenaga untuk mencari buku atau sumber

bacaan yang diperlukan, mahasiswa menggunakan *smartphone* untuk belajar dan mempertimbangkan *smartphone* sangat berguna untuk pekerjaan akademis serta untuk mengakses materi kursus, mencari katalog perpustakaan, mendiskusikan tugas saja dengan teman sebaya, membuat catatan Chiu and Lo (2015, hlm 545). Pengguna berat *smartphone* tidak biasanya orang-orang yang merupakan pengguna aplikasi yang paling intensif yang kebanyakan siswa setuju yang paling berguna untuk belajar, (Kim, Ilon, and Altmann, 2013 hlm. 558).

M-learning dapat menjadi salah satu teknologi pedagogis yang menjanjikan untuk digunakan di lingkungan pendidikan tinggi (Al-emran, Elsherif, and Shaalan 2015 hlm 93). Pendapat diatas menindikasikan besarnya potensi penggunaan *smartphone* untuk dapat diterapkan sebagai media dalam proses pembelajaran bahkan untuk dituangkan dalam kurikulum resmi agar dapat diterima oleh pelajar dan pendidik. Namun dalam proses pembelajaran perlu adanya mekanisme mengatur penggunaan *smartphone* kurikulum, agar fungsi dan tujuan pembelajaran tercapai. potensi *mobile learning* ini belum sepenuhnya terwujud. Hasil kami menunjukkan bahwa siswa dan pengajar membutuhkan dukungan teknis, logistik, dan pedagogis untuk mengintegrasikan perangkat *mobile* dan aplikasi Chen et al.(2015, hlm 13).

Penggunaan *smartphone* untuk proses penilaian pada pembelajaran juga menjadi pertimbangan sendiri akan memiliki manfaat lebih, seperti pernyataan Huang and Chiu (2015 hlm 444) yaitu evaluasi dapat dilakukan sesaat setelah kegiatan m-learning telah terjadi tanpa memerlukan terlalu banyak waktu tambahan atau biaya, prosedur ini singkat dan jelas serta dapat dilakukan dengan mudah dan cepat. Pernyataan Rodrick (2014 hlm 14) bahwa “*smartphone* android oleh mahasiswa ilmu komunikasi dalam mengakses informasi edukasi sudah cukup efektif karena sebagian besar mahasiswa sudah memanfaatkan android untuk mengakses informasi edukasi dan pemanfaatan tersebut dalam mengakses informasi edukasi sudah cukup memuaskan karena sudah banyak mendukung aktivitas mahasiswa”. Pemanfaatan *smartphone android* oleh mahasiswa ilmu komunikasi dalam mengakses informasi sudah berjalan dengan baik karena melihat pada proses pemanfaatannya mahasiswa kebanyakan cenderung memanfaatkannya untuk mengakses informasi yang bersifat edukasi.

Banyak manfaat dari penggunaan *smartphone* sebagai media pembelajaran yang telah diungkap, yang menarik perhatian anak usia muda untuk memakainya dalam bidang pendidikan. Pembelajaran akan berjalan efektif apabila ketertarikan siswa untuk mengikuti pelajaran itu tinggi. Dari pernyataan diatas membuktikan pemanfaatan media *smartphone* untuk proses pembelajaran cukup berpengaruh positif terhadap peningkatan prestasi belajar siswa. Ada pergeseran terus menerus dari media cetak ke teks elektronik yang pertama dimulai dengan jurnal ilmiah dan kemudian pindah ke semua bidang yang relevan (buku pelajaran, bahan tugas kelas) peningkatan komputasi mobile (kepemilikan koneksi internet mobile, *smartphone*, komputer tablet, *notebook* dan *netbook*), ketersediaan *online* di semua tempat akan menjadi skenario masa depan (Grosch, 2013 hlm 235). Di tingkat SMA pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani, sepakbola mejadi salah satu materi wajib yang termasuk pada permainan bola besar.

Dari pengalaman penulis sebagai guru dan informasi dari teman sesama guru pendidikan jasmani disekolah terlihat masih rendahnya kemampuan siswa pada materi sepakbola yaitu keterampilan dasar yang berdampak pada keterampilan bermain. Pada pembelajaran keterampilan gerak, apakah itu pembelajaran keterampilan gerak yang mendasar maupun kompleks, adalah proses belajar yang aktif yang diawali dari berpikir sangat terkait dengan kognisi untuk mengerti apa yang akan dilakukan. Schmidt dan Wrisberg (2000, hlm. 7) mengatakan “keterampilan kognitif adalah salah satunya terutama menekankan mengetahui apa yang harus dilakukan, sedangkan keterampilan motorik terutama menekankan melakukannya dengan benar.” Keterampilan bermain sepakbola merupakan gabungan kemampuan psikomotor dan kemampuan kognitif. Sehingga dengan demikian secara kognitif dengan menggunakan media *smartphone* materi pembelajaran tersampaikan dengan jelas.

Faktor lain yang menjadi perhatian serius bagi guru adalah perkembangan motorik dari perbedaan gender dalam pembelajaran pendidikan jasmani, sering menjadi penghalang proses pembelajaran terkait anggapan para siswi untuk materi pembelajaran sepakbola, secara *stereotype* bahwa sepakbola hanya untuk para siswa laki-laki. Untuk itu peneliti tertarik untuk menjadikan salah satu variabel yang diteliti pada penelitian ini. Selanjutnya Pembelajaran selama ini yang

dilakukan masih menggunakan media buku sebagai sarana penyampaian materi pembelajaran sehingga materi yang disampaikan kurang menarik sehingga pemahaman akan isi materi dan tujuan pembelajaran tidak tercapai.

Sementara itu di kalangan siswa/i banyak menggunakan *smartphone*, namun hanya sebagai sarana komunikasi dan sebagai media sosial. Untuk itu peneliti ingin memanfaatkan *smartphone* yang dimiliki siswa sebagai media pembelajaran dengan asumsi akan memperjelas materi pembelajaran serta meningkatkan ketertarikan siswa, khususnya siswa perempuan pada materi pembelajaran permainan sepakbola. Menggunakan media *smartphone* pada pembelajaran permainan sepakbola, apakah akan meningkatkan keterampilan bermain sepakbola pada siswa sekolah menengah atas? Untuk itu peneliti ingin mengungkap pengaruh media pembelajaran *smartphone* dan gender terhadap peningkatan hasil belajar permainan sepakbola pada siswa sekolah menengah atas.

B. Identifikasi Masalah Penelitian.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Yan et al. (2014, hlm 156) penelitian ini berjudul *Developing and Applying Smartphone Apps in Online Courses Department of Computer Science*. Pertanyaan survei yang diberikan kepada siswa dalam ujian *online*. Pertanyaan survei akan muncul ketika setelah siswa menyerahkan jawaban ujian *online* mereka. Waktu estimasi akhir dari survei adalah sekitar 10 menit. Benar-benar ada 32 siswa yang menyelesaikan survei. Setelah data survei kuantitatif diproses dan dianalisis menunjukkan bahwa setidaknya 84,4% siswa positif dari aplikasi pintar dalam mendukung pembelajaran online. 93,8% siswa setuju bahwa sistem *smartphone* adalah mudah digunakan. 84,4% siswa setuju bahwa mereka memeriksa bahan dari ponsel lebih sering daripada mereka memeriksa dari komputer. 87,5% siswa menggunakan aplikasi *smartphone*. 93,8% siswa menikmati fleksibilitas (kapan saja dan di mana saja) menggunakan aplikasi telepon untuk mengakses materi kelas. 93,8% siswa menemukan aplikasi *smartphone* membuat proses menghubungi instruktur lebih cepat dan lebih mudah. 90,6% siswa ditingkatkan pemahaman komunikasi yang disediakan oleh aplikasi telepon pada rekan sekelas. 87,5% siswa, merasa bahwa aplikasi telepon

membantu perkembangan komunitas kelas. 93,8% siswa merasa bahwa penggunaan fungsi Daftar rekan adalah alat yang efektif untuk belajar materi kursus. 87,5% siswa merasa puas bahwa mereka dapat menggunakan aplikasi *smartphone* untuk berbagi komentar dengan teman sekelas.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Grosch, (2013, hlm 226) penelitian ini berjudul *Media Use in Higher Education from a Cross-National Perspective*. Tujuan penelitian ini untuk mengukur penggunaan media untuk pembelajaran dan survei bagaimana perubahan media yang jangka panjang internasional di bidang pendidikan tinggi didirikan oleh penulis dan mitra kerjasama lainnya. Sampai Februari 2013, 12.000 siswa dari lima negara diminta 143 pertanyaan tentang penggunaan media mereka untuk belajar,. menyimpulkan dalam tren penggunaan media pembelajaran bahwa :
 - a. Konsentrasi pola penggunaan mengkonsolidasikan: media layanan yang sering digunakan mempercayai penggunaan *chat facebook* dan *google books*.
 - b. Digitalisasi: Ada pergeseran terus menerus dari media cetak ke teks elektronik yang relevan (buku pelajaran, bahan tugas kelas)
 - c. Mobilisasi: Penurunan komputasi stasioner, disertai dengan peningkatan komputasi mobile (kepemilikan koneksi internet mobile, *smartphone*, komputer tablet, *notebook* dan *netbook*). Ketersediaan *online* di semua tempat akan menjadi skenario masa depan mungkin.
3. Di SMA N 1 Ujungbatu pada materi permainan sepakbola banyak guru masih menggunakan media buku sebagai sarana penyampain materi pembelajaran tanpa digabungkan dengan teknologi informasi yang berkembang sehingga materi ini kurang menarik minat siswa untuk mengikuti secara serius ini terlihat masih rendahnya kemampuan siswa pada permainan sepakbola. Perbedaan gender dalam pembelajaran pendidikan jasmani, sering menjadi penghalang proses pembelajaran terkait anggapan para siswi untuk materi pembelajaran sepakbola, secara *stereotype* bahwa sepakbola hanya untuk para siswa laki-laki.Sementara itu di kalangan siswa/i banyak menggunakan *smartphone*, namun hanya sebagai sarana komunikasi dan sebagai media sosial. Untuk itu peneliti ingin memanfaatkan *smartphone* yang dimiliki

siswa sebagai media pembelajaran dengan asumsi akan memperjelas materi pembelajaran serta mameningkatkan ketertarikan para siswa khususnya siswa perempuan pada materi pembelajaran permainan sepakbola. Dengan media pembelajaran *smartphone* diasumsikan akan meningkatkan hasil belajar pendidikan jasmani siswa pada materi sepak. Oleh karena itu apakah media pembelajaran *smartphone* berpengaruh terhadap hasil belajar permainan sepakbola pada siswa SMA Negeri 1 Ujungbatu. Dengan demikian peneliti akan meneliti berdasarkan rumusan masalah.

C. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah penelitian, peneliti merumuskan masalah penelitian yaitu:

1. Apakah terdapat perbedaan pengaruh media pembelajaran *smartphone* dan media buku terhadap hasil belajar keterampilan permainan sepakbola siswa SMA?
2. Apakah terdapat interaksi antara media pembelajaran dengan gender terhadap hasil belajar keterampilan permainan sepakbola siswa SMA?
3. Apakah terdapat perbedaan pengaruh media pembelajaran *smartphone* dan media buku terhadap hasil belajar keterampilan permainan sepakbola siswa laki-laki?
4. Apakah terdapat perbedaan pengaruh media pembelajaran *smartphone* dan media buku terhadap hasil belajar keterampilan permainan sepakbola siswa perempuan?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui perbedaan pengaruh media pembelajaran *smartphone* dan media pembelajaran buku terhadap hasil belajar keterampilan permainan sepakbola siswa SMA.
2. Untuk mengetahui interaksi antara media pembelajaran dengan gender terhadap hasil belajar keterampilan permainan sepakbola siswa SMA.
3. Untuk mengetahui perbedaan pengaruh media pembelajaran *smartphone* dan media buku terhadap hasil belajar keterampilan permainan sepakbola siswa laki-laki.

4. Untuk mengetahui perbedaan pengaruh media pembelajaran *smartphone* dan media buku terhadap hasil belajar keterampilan permainan sepakbola siswa perempuan.

E. Manfaat penelitian

1. Sasaran teoritis, diharapkan dapat memberi sumbangan informasi yang menjadi bahan pemikiran untuk pengembangan pendidikan jasmani agar pembelajaran media *smartphone* dapat diterapkan di sekolah.
2. Sasaran praktis
 - a. Bagi orang tua dan guru, hasil penelitian ini diharapkan menjadi tambahan informasi untuk dapat memanfaatkan, mengawasi serta pengendalian penggunaan *smartphone* untuk kegiatan media edukasi.
 - b. Sebagai informasi bagi siswa agar memahami penggunaan *smartphone* untuk media mencari informasi edukasi supaya dapat meningkatkan hasil belajar.
 - c. Sebagai masukan bagi orang tua agar mengawasi dan mengarahkan anak-anak di rumah agar penggunaan *smartphone* sebagai media menunjang kegiatan pembelajaran
 - d. Untuk masukan pihak- pihak terkait penggunaan media *smartphone* dalam pembinaan olahraga tingkat pelajar sekolah menengah atas.

F. Struktur Organisasi Tesis.

Sistematika penulisan yang digunakan pada tesis ini adalah sebagai berikut:

- BAB I Menjelaskan tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi tesis.
- BAB II Menjelaskan tentang kajian pustaka yang berisikan konsep-konsep, teori dalil-dalil, hukum-hukum, dan rumus utama serta turunan dalam bidang yang dikaji, penelitian terdahulu yang relevan, posisi teoretis peneliti yang berkenaan dengan permasalahan yang akan diteliti yaitu

tentang media pembelajaran dan gender, hal ini dimaksudkan untuk memberikan penjelasan secara teoritik pada permasalahan yang dikaji.

- BAB III Metode penelitian, pada bagian ini memaparkan bagaimana prosedur penelitian dilakukan, mulai dari desain penelitian, populasi, sampel, instrument penelitian, dan analisis data. Pada penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif.
- BAB IV Temuan dan pembahasan, pada bagian ini memaparkan temuan penelitian serta pembahasan dari temuan-temuan tentang pengaruh media pembelajaran dan gender terhadap keterampilan bermain sepakbola.
- BAB V Menjelaskan tentang simpulan, implikasi, dan rekomendasi yang menyajikan penafsiran, dan pemaknaan peneliti terhadap hasil temuan penelitian.