BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan bagian dari system Pendidikan secara keseluruhan. Oleh karena itu, pelaksanaan Pendidikan jasmani harus diarahkan pada pencapaian tujuan Pendidikan tersebut. Pendidikan jasmani bukan hanya bertujuan mengembangkan ranah jasmani saja, tetapi juga dapat mengembangkan kesehatan, kebugaran jasmani, kemampuan berpikir sacara positif, dan dapat menerapkan bagaimana tata cara hidup yang sehat. Pendidikan ini berkembang saat peserta menduduki di jenjang SMP. Karena pada jenjang SMP yang dimana pada masa peserta didik mengalami perkembangan gerak, fisik maupun mental.

Perkembangan gerak pada Peserta didik bisa terjadi dengan baik apabila memperoleh kesempatan cukup besar untuk melakukan aktivitas fisik dalam bentuk gerakan-gerakan yang melibatkan keseluruhan bagian anggota tubuhnhya, sehingga peserta didik akan mampu menguasai keterampilan gerak dengan baik. Tugas gerak yang dikatakan sesuai bagi peserta didik adalah tugas gerak yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan dilakukan secara bertahap dari yang mudah ke yang sulit, dari sederhana ke kompleks dengan tetap menjaga keselamatan pesrerta didik.

Dalam pembelajaran Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK), media yang digunakan untuk tugas gerak juga sangat dibutuhkan dalam menunjang suatu proses pembelajaran dikelas. Terlebih lagi pada saat situasi pandemi, banyak guru menggunakan media video tutorial dalam melakukan pembelajaran dikelas, namun hal tersebut terkadang belum efektif dalam proses pembelajaran. Karena peserta didik masih merasa takut untuk melakukan tugas gerak yang diberikan oleh guru. Maka dari itu peneliti merancang sebuah media yang yang akan lebih meringan kan guru dalam tugas gerak, peneliti berencana merubah media pembelajaran yang sebelumnya diberikan oleh guru hanya berupa video tutorial saja dan sekarang peneliti berencana menggunakan media audio visual.

Salah satu materi yang mampu meningkatkan tugas gerak agar peserta didik lebih bugar yaitu materi senam. Senam merupakan salah satu materi Pendidikan jasmani olahraga dan Kesehatan (PJOK), senam juga merupakan aktivitas gerak yang baik untuk meningkatkan kebugaran jasmani peserta didik. Senam adalah suatu olahraga yang dilakukan dengan music dan alat bantu untuk melakukan gerakan, senam juga dapat membantu membugarkan tubuh agar lebih sehat. Dikutip dari Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (2010), senam adalah bentuk pembelajaran fisik yang disusun secara systemmatis dengan melibatkan gerakan-gerakan yang terpilih dan terencana untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam senam terdapat salah satu materi yaitu senam lantai.

Senam lantai adalah salah satu bagian dari rumpun senam. Sesuai dengan istilahnya, maka gerakan gerakan senam dilakukan di atas lantai yang beralaskan matras atau permadani. Senam lantai sering juga disebut dengan senam bebas, sebab pada waktu melakukan gerakan tidak membawa alat atau menggunakan alat. Di SMP khususnya di kelas IX, senam lantai sudah dapat dilaksanakan sebelumnya, dengan materi kayang peserta didik melakukan pembelajaran

menggunakan media video tutorial dan masih belum menggunkan media gerak yang lebih bisa diperagakan langsung oleh peserta didik. Proses pembelajaran di era abad 21 ini tentunya, pembelajaran Pendidikan jasmani olahraga dan Kesehatan (PJOK) tidak lepas dari peran *ICT* (*Information and Communication Technology*). Dengan msemasukan peran *ICT* ke dalam rancangan pembelajaran tentunya akan menambah kegairahan dunia pendidikan terutama di pembelajaran Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK).

Information and Communication Technology (ICT) pada pelaksanaan kurikulum sangat diperlukan, dan ICT akan memegang peranan yang sangat penting dalam pelaksanaan pembelajarannya. Oleh karena itu, pemanfaatan ICT diperlukan dalam kegiatan pembelajaran sehingga efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran terlaksana. Sehingga materi, tugas dalam proses pembelajaran dapat dilakukan melalui transfer dari ICT. Pesatnya perkembangan ICT di dunia tentunya menjadi potensi yang sangat besar untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Hal ini tentunya akan menjadikan tantangan besar bagi para guru dimana akan dituntut untuk mengerti, memahami, mengoperasikan, dan mengeksplor ICT dengan baik sehingga dapat mengaplikasikannya didalam proses pembelajaran. Selain itu guru dituntut untuk lebih kreatif, inovatif, dan berwawasan luas sehingga dapat meningkatkan kualitas kegiatan proses pembelajaran.

TPACK adalah salah satu freamfork yang mengintegrasikan antara pengetahuan tengkologi , pengetahuan pedagogi, dan pengetahuan konten dalam sebuah konteks pembelajaran, selanjutnya untuk menggambarkan bagaimana pemahaman guru terhadap teknologi pembelajaran dan dihubungkan dengan PCK

dan dengan yang lainnya untuk menghasilkan pembelajaran yang efektif menggunakan teknologi. *TPACK* terus berkembang dari waktu ke waktu melalui serangkaian aplikasi. Pentingnya *TPACK* bagi guru untuk mengajar di skolah agar bisa mengembangkan pembelajaran yang efektif dengan menggunakan teknologi, dengan membuat media pembelajaran agar proses pembelajaran menjadi menarik dan membuat peserta didik tidak menjadi bosan. Bagi peserta didik pembelajaran melalui teknologi seperti video pembelajaran menjadi lebih memahami.

DBON atau yang bisa disebut Desain Besar Olahraga Nasional yaitu desain yang dibuat untuk memajukan Indonesia untuk lebih aktif dalam berolahraga. Menurut Peraturan Presiden Republik Indonesia (Perpres) Nomor 86 Tahun 2021 tentang Desain Besar Olahraga Nasional atau (DBON) merupakan dokumen rencana induk yang berisikan arah kebijakan pembinaan dan pengembangan keolahragaan nasional yang dilakukan secara efektif, efisien, unggul, terukur, sistematis, akuntabel, dan berkelanjutan dalam lingkup olahraga pendidikan, olahraga rekreasi, olahraga prestasi, dan industri olahraga. Pembelajaran Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK) dalam materi senam lantai merupakan lingkup olahraga pendidikan yang terdapat dalam DBON. Dalam kaitannya dengan senam lantai, DBON sangat cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran PJOK. Karena dalam visi DBON yang mewujudkan Indonesia bugar, berkarakter unggul dan berprestasi didunia sangat membantu peserta didik dalam hidup sehat, menumbuhkan karakter yang baik dan berprestasi.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pertama yang peneliti lakukan dengan guru mata pelarajan PJOK kelas IX di SMP Negeri 4 Singaraja, I Nyoman Mas Sastrawan, S.Pd,.M.Pd. pada tanggal 23 Oktober 2021, bahwa dalam

pembelajaran PJOK salah satu materi yang diberikan oleh guru yaitu materi senam lantai guru PJOK terlihat masih monoton dalam memberikan tugas gerak, sehingga peserta didik cenderung kurang antusias dalam proses pembelajaran. Dimana dalam senam lantai guru belum memiliki media pembelajaran berupa tugas gerak, selama ini guru hanya menggunakan media video tutorial. Terlihat bahwa peserta didik masih merasa takut melakukan gerakan senam lantai, sebelumnya guru juga sudah memberikan video tutorial namun masih saja peserta didik merasa takut untuk melakukan gerakan senam lantai, karena peserta ddik masih belum memiliki pemahaman terkait cara pelaksanaan gerakannya. Maka dari itu, peneliti berencana membuat media kartu yang berisi barcode atau kode batang yang bisa di scan oleh peserta didik untuk melihat video tugas gerak. Diharapkan dengan adanya kartu.

Jadi dari hasil observasi yang sudah peneliti dapatkan, peneliti berniat mengembangkan *ICT TPACK* dalam melakukan pembelajaran Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK). Karena peserta didik perlu media tugas gerak dalam penunjang pembelajaran, agar proses pembelajaran bisa berjalan dengan lancar. Oleh sebab itu peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Senam Lantai Berorientasi *ICT TPACK* Untuk Peserta Didik Kelas IX Sekolah Menengah Pertama.

Dalam obervasi yang sudah dilakukan ada beberapa permasalahan yang ditemukan diantaranya pembelajaran di SMP hanya baru menggunakan media pembelajaran video tutorial saja, minat belajar siswa rendah dan kurangnya eksplorasi oleh guru dalam penggunaan media pembelajaran yang kreatif. Dengan melihat beberapa permasalahan tersebut maka peneliti tergerak untuk

melakukan penelitian berdasarkan permasalahan yang terjadi. Dalam penelitian ini peneliti akan mengembangkan sebuah media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam belajar. Pengembangan ini diharapkan akan dapat menjadi solusi bagi permasalahan yang dihadapi di dunia Pendidikan terutama pada SMP yang peneliti akan jadinkan tempat penelitian. Solusi tersebut adalah peneliti akan membuatkan media pembelajaran video tutorial yang berisikan tugas gerak.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang penilitian yang telah diuraikan masalah yang ditemukan terkait tentang pembelajaran senam lantai khsususnya adalah sebagai berikut:

- 1. Akses peserta didik terhadap media pembelajaran terbatas, sehingga waktu menunggu giliran memanfaatkan media pembelajaran lama.
- 2. Peserta didik kurang begitu memahami apa yang disampaikan oleh guru sehingga peserta didik tidak mengerti akan materi yang diajarkan oleh guru.
- 3. Peserta didik kurang antusias mengikuti proses pembelajaran, dalam proses pembelajaran peserta didik kurang mengerti media yang digunakan karena guru masih menggunakan media gambar dan secara lisan.
- 4. Peserta didik belum menguasai dan mengerti akan teknik dan gerakan yang benar dalam proses pembelajaran, sehingga hasil belajar peserta didik sebagian besar tidak tuntas secara keseluruhan.

1.2. Pembatasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

- 1. Media pembelajaran senam lantai berorientasi *ICT TPACK* ini berbentuk video audio visual dalam format DVD yang memuat video tutorial dan tugas gerak untuk peserta didik kelas IX Sekolah Menengah Pertama
- Menggabungkan antara video tutorial dengan tugas gerak, agar peserta didik memahami apa tugas gerak yang harus dilakukan.
- 3. Dengan menggabungkan video tutorial dengan tugas gerak akan membuat media tersebut menjadi menairk dan peserta didik lebih antusias mengikuti pembelajaran
- 4. Dengan mengembangkan media pembelajaran tersebut, peserta didik lebih mudah memahami maksud dari video tutorial tersebut yang dimana ruang lingkup materi senam lantai yang dikembangkan adalah sikap lilin dan lompat harimau.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka pembahasan yang diteliti dalam penelitian ini yaitu :yaitu :

- 1. Bagaimanakah hasil analisa kebutuhan penggunaan media pembelajaran senam lantai berorientasi *ICT TPACK* untuk peserta didik kelas IX Sekolah Menenah Pertama?
- 2. Bagaimanakah desain tahapan pengembangan media pembelajaran senam lantai berorientasi ICT TPACK untuk peserta didik kelas IX Sekolah Menengah Pertama?
- 3. Bagaimanakah tahapan pengembangan media pemnelajaran senam lantai

- berorientasi *ICT TPACK* untuk peserta didik kelas IX Sekolah Mengenah Pertama?
- 4. Bagaimanakah tahap implementasi media pembelajaran senam lanttai berbasis *ICT TPACK* untuk peserta didik kelas IX Sekolah Menengah Pertama?
- 5. Bagaimanakah tahap evaluasi media pembelajaran senam lantai berbasis *ICT*TPACK untuk peserta didik kelas IX Sekolah Menengah Pertama?

1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini dapat dibagi menjadi 2 (dua) tujuan yaitu tujuan umum dan tujuan khusus sebagai berikut.

1. Tujuan umum

Mengembangkan sebuah media pembelajaran senam lantai berorientasi *ICT TPACK* untuk peserta didik kelas IX sekolah menengah pertama pada materi sikap lilin dan lompat harimau

- 2. Tujuan khusus
 - a. Mendeskrip<mark>s</mark>ikan hasil Analisa kebutuhan penggunaan media pembelajaran senam lantai berorientasi *ICT TPACK* unruk peserta didik kelas IX Sekolah Menengah Pertama
 - b. Mendeskripsikan desain atau rancang bangun media pembelajaran senam lantai berorientsi *ICT TPACK* untuk peserta didik kelas IX Sekolah Menengah Pertama
 - c. Mendeskripsikan tahapan pengembangan media pembelajaran

berorientasi *ICT TPACK* untuk peserta didik kelas IX Sekolah Menengah Pertama

- d. Mendeskripsikan tahap implementasi media pembelajaran senam lantai berorientasi *ICT TPACK* untuk peserta didik kelas IX Sekolah Menengah Pertama
- e. Mendeskripsikan tahap evaluasi media pembelajaran senam lantai berorientasi *ICT TPACK* untuk peserta didik kelas IX Sekolah Menengah Pertama

1.5. Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat hasil penelitian yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Menambah wawasan dalam media pembelajaran senam lantai berorientasi *ICT TPACK* untuk peserta didik kelas IX Sekolah Menengah Pertama.

- 2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi guru

Meningkatkan wawasan dan keterampilan guru PJOK dalam menerapkan media pembelajaran senam lantai berorientasi *ICT TPACK*.

b. Bagi peserta didik

Membantu peserta didik dalam meningkatkan proses dan hasil belajar melalui media pembelajaran senam lantai *ICT TPACK* sehingga peserta didik lebih mengerti tentang tugas gerak.

c. Bagi sekolah

Membantu sekolah meningkatkan pemberdayaan kecakapan hidup para peserta didik sehingga diharapkan lebih dapat bersaing dalam kompetensi antar sekolah baik untuk terjun ke masyarakat maupun untuk kepentingan melanjutkan studi ke jenjang yang lebih tinggi.

d. Bagi peneliti

Memberikan pengalaman bagi peneliti dalam menghadapi situasi dan kondisi dalam proses pembelajaran dan menambah wawasan bagi peneliti mengenai media pembelajaran senam lantai berorientasi *ICT TPACK*.

