BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan motorik peserta didik berkembang dengan baik apabila memiliki kesempatan yang cukup besar untuk melakukan aktivitas fisik berupa gerakan-gerakan yang melibatkan berbagai bagian tubuh, sehingga memungkinkan peserta didik untuk menguasai keterampilan motorik dengan baik. Yang dimaksud dengan tugas olahraga yang sesuai untuk peserta didik adalah tugas olahraga yang dilakukan secara bertahap dari yang mudah ke yang sulit dan dari yang sederhana ke yang kompleks sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik dengan alasan menjamin keselamatan siswa.

Salah satu materi yang dapat meningkatkan tugas latihan agar peserta didik lebih sehat adalah materi latihan. PJOK merupakan proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam bentuk fisik, mental, serta emosional. Senam juga merupakan olahraga yang baik untuk meningkatkan fisik peserta didik. Senam adalah olahraga yang dilakukan dengan musik dan alat olahraga, dan senam juga dapat membantu menjaga tubuh anda tetap bugar. Dikutip dalam Sport, Exercise and Health (2010), Senam adalah segala bentuk pembelajaran jasmani yang melibatkan pengaturan sistematis gerakan-gerakan yang dipilih dan direncanakan untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam senam ada materi yang disebut senam lantai.

Senam lantai adalah aktivitas gerak yang dilakukan dilantai dan masih menggunakan alat bantu berupa matras sebagai alasnya. Senam lantai adalah senam ketangkasan yang dilakukan tanpa menggunakan alat (Faridha Isnaini, 2010: 66). Di SMP khususnya di kelas VII, senam lantai sudah dilaksanakan sebelumnya, dengan materi meroda dan kayang. Guru masih belum bisa memanfaatkan kemajuan teknologi karena ketidak kemampuan dalam penggunaan teknologi sehingga peserta didik belum memahami materi yang diberikan. Proses pembelajaran di era abad 21 ini tentunya, pembelajaran PJOK tidak lepas dari peran *ICT (Information and Communication Technology).* Dengan memasukan peran *ICT* ke dalam rancangan pembelajaran tentunya akan menambah gairah dunia pendidikan terutama di pembelajaran PJOK.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pertama yang peneliti lakukan dengan guru mata pelarajan PJOK kelas VII di Sekolah Menengah Pertama, Made Relo Wirahadi Putra, S.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 didik masih belum memiliki pemahaman terkait cara pelaksanaan gerakannya. Maka dari itu, peneliti berencana membuat media audio visual.

Berdasarkan wawancara kedua yang peneliti lakukan dengan guru mata pelarajan PJOK sekaligus ketua KKGO di Sekolah Mengah Pertama I Nyoman Mas Sastrawan, S.Pd., M.Pd. pada tanggal 13 Desember 2021, bahwa pembelajaran senam lantai di Sekolah Menengah Pertama dimulai pada semester 2. Beliau menjelaskan bahwa materi senam lantai yang diberikan yaitu meroda dan kayang selain dari itu juga beliau menjelaskan terlalu beresiko jika memberika senam lantai yang terlalu berat, dikhawatirkan terjadi cedera terhadap peserta didik. Karena peserta didik dalam usia tersebut sedang sangat aktif untuk mencoba hal yang baru.

Dalam pembelajaran PJOK, media yang digunakan untuk tugas gerak juga sangat dibutuhkan dalam penunjang suatu proses pembelajaran di kelas. 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. Maka dari itu peneliti merancang sebuah media yang akan lebih meringankan guru menggunakan media audio visual, peneliti berencana mengubah media pembelajaran yang sebelumnya yang diberikan oleh guru berupa video tutorial sekarang menggunakan media audio visual.

Teknologi Informasi dan Komunikasi/TIK *(Information and Communication Technologies/ICT)* adalah payung besar terminologi yang mencakup seluruh peralatan teknis untuk memproses dan menyampaikan informasi. TIK mencakup dua aspek yaitu teknologi informasi dan teknologi komunikasi. Teknologi informasi meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi, dan pengelolaan informasi.

Sedangkan teknologi komunikasi adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan penggunaan alat bantu untuk memproses dan mentransfer data dari perangkat yang satu ke lainnya. *Tecnological Pedagogical and content knowledge (TPACK)* adalah salah satu framework yang mengintegrasikan antaran pengetahuan Teknologi *(Technological Knowledge),* pengetahuan Pedagogi *(Pedagogy Knowledge),* dan pengatahuan Konten *(Content Knowledge)* dalam sebuah konteks pembelajaran, *TPACK* awalnya di kembangkan oleh Shulman's (1987, 1986) yang mendeskripsikan tentang *PCK (Pedagogical and Content Knowledge),* 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* penting bagi guru, karena semakin berkembangnya teknologi maka guru harus lebih bisa menggunakan teknologi dalam proses belajar mengajar di kelas. Dengan membuat membuat media pembelajaran yang bisa membantu proses pembelajaran dan bisa membuat pembelajaran tersebut lebih menarik, agar peserta didik merasa tidak bosan dengan pembelajaran yang dilakukan sebelumnya. Bagi peserta didik *TPACK* penting, dengan memanfaatkan teknologi yang sudah ada maka proses pembelajaran bisa lebih efektif dan efesien. Serta peserta didik memiliki video audio visual, maka peserta didik lebih memahami dengan tugas yang diberikan.

Harapannya dalam pembelajaran pjok peserta didik dapat menjalani atau melaksanakan pembelajaran PJOK melalui Desain Besar Olahraga Nasional DBON untuk peserta didik yang lebih aktif dan sehat. DBON 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 PJOK merupakan proses pendidikan yang kompleks melalui medium aktivitas fisik yang fokus pada pencapaian seluruh ranah tujuan belajar yang terdiri dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotor, secara silmultan dikembangakan dalam sebuah rancangan belajar yang berkualitas. Dalam kaitannya dengan PJOK, DBON sangat cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran PJOK. Karena dalam tujuan DBON yang mewujudkan Indonesia bugar, berkarakter unggul dan berprestasi didunia sangat membantu peserta didik dalam hidup sehat, menumbuhkan karakter yang baik dan berprestasi.

Berdasarkan pernyataan tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul ”Pengembangan Media Pembelajaran Senam Lantai Berorientasi *ICT TPACK* Untuk Peserta Didik Kelas VII di SMP”.

1.2 Identifikasi Masalah

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

1. Peserta didik kurang begitu memahami tentang tugas gerak yang di berikan jika hanya diberikan video tutorial saja.

2. Media yang digunakan masih menggunakan video tutorial dan belum berisikan tahapan tugas gerak.
3. Pentingnya metode pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang diberikan oleh guru terhadap materi senam lantai, sehingga peserta didik menjadi kurang antusias dan merasa bosan untuk mengikuti pembelajaran.
4. Peserta didik belum menguasai dan gerakan yang benar dalam proses pembelajran, sehingga hasil belajar peserta didik sebagian besar tidak tuntas secara keseluruhan.

1.3 Pembatasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Media pembelajaran senam lantai berorentasi *ICT TPACK* ini berbentuk video audio visual dalam format DVD yang memuat video tutorial dan tugas gerak untuk peserta didik kelas VII Sekolah Menengah Pertama.
2. Ruang lingkup materi senam lantai yang di kembangkan adalah kayang dan meroda *(cartwheel).*

1.4 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimanakah hasil analisis kebutuhan penggunaan media pembelajaran senam lantai berorentasi *ICT TPACK* untuk peserta didik kelas VII Sekolah Menengah Pertama?

2. Bagaimanakah desain atau rancang bangun media pembelajaran senam lantai berorientasi *ICT TPACK* untuk peserta didik kelas VII Sekolah Menengah Pertama?
3. Bagaimana tahapan pengembangan media pembelajaran senam lantai berorentasi *ICT TPACK* untuk peserta didik kelas VII Sekolah Menengah Pertama?
4. Bagaimana tahap implementasi media pembelajaran senam lantai berbasis *ICT TPACK* untuk peserta didik kelas VII Sekolah Menengah Pertama?
5. Bagaimana tahap evaluasi media pembelajaran senam lantai berbasis *ICT TPACK* untuk peserta didik kelas VII Sekolah Menengah Pertama?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran senam lantai berorientasi *ICT TPACK* untuk peserta didik kelas VII Sekolah Menengah Pertama pada materi kayang dan meroda *(cartwheel)*

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat hasil penelitian yang diperoleh dari penelitian di atas adalah.

1. **Manfaat Teoritis**

   Menambah wawasan dalam media pembelajaran senam lantai berorientasi *ICT TPACK* untuk peserta didik kelas VII 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 model pembelajaran senam lantai berorientasi *ICT TPACK*