

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dunia pendidikan selalu berkembang seiring dengan berkembangnya dunia. Begitu juga dengan sarana dan prasarana pendidikan semakin memadai dan semakin lengkap. Jika dulu sekolah-sekolah menggunakan sarana yang seadanya, sekarang sudah semakin lengkap. Sehingga pembelajaran dapat terlaksana dengan maksimal. Demikian juga media yang dipakai dalam proses belajar mengajar semakin kompleks.

Perkembangan teknologi pada akhirnya juga merambah kepada dunia pendidikan. Banyak sekolah yang sekarang memakai teknologi ini untuk memperlancar pembelajaran di sekolah. Teknologi dalam pembelajaran bisa menjadi sarana pembelajaran, metode/media dan sebagai sumber belajar bagi peserta didik. Sebagai sarana teknologi merupakan alat untuk memperlancar pembelajaran. Sebagai metode/media teknologi inovator agar pembelajaran menjadi lebih menarik. Sedangkan sebagai sumber belajar teknologi sebagai salah satu penyedia informasi bagi peserta didik. Aktivitas belajar di era abad 21 ini tentunya, pembelajaran PJOK tidak terlepas asal kiproah ICT (*Information and Communication Technology*), menggunakan menyisipkan peranan ICT di rancangan aktivitas belajar tentu akan menambahkan gairah global pembelajaran utamanya pada kegiatan belajar PJOK. Salah satu teknologi pembelajaran ini memiliki kelebihan yang cukup baik untuk pelaksanaan pembelajaran. Pembelajaran merupakan suatu usaha sadar dalam proses pembelajaran yang

didalamnya terjadi proses interaksi peserta didik dengan pendidik dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Permasalahan yang masih sering terjadi dan ditemui dalam proses pembelajaran PJOK yaitu pengajar masih belum mampu memanfaatkan kemajuan teknologi sebab ketidak mampuan pada penggunaan teknologi sehingga siswa belum mengerti materi yang disampaikan.

Berdasarkan hasil belajar PJOK pada materi senam lantai di SMP Negeri 7 Singaraja yaitu pada Teknik dasar roll depan dan roll belakang, kelas VIII masih banyak nilai peserta didik yang tidak memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM), dengan jumlah peserta didik 153 dimana hasilnya 47% (71) peserta didik yang tuntas dan 53% (82) peserta didik yang tidak tuntas, dengan KKM yang berlaku di kelas VIII SMP Negeri 7 Singaraja adalah 75%. Rendahnya hasil belajar peserta didik tersebut dikarenakan kurangnya minat dan niat peserta didik dalam proses pembelajaran. Rendahnya hasil belajar peserta didik juga dikarenakan proses pembelajaran yang monoton sehingga peserta didik lebih banyak mendengarkan penjelasan guru dari pada mencoba melakukan gerakan. Melihat kenyataan tersebut maka peran guru PJOK sebagai pendidik perlu memilih model pembelajaran dan media pembelajaran yang tepat, karena dengan menggunakan model pembelajaran dan media pembelajaran yang tepat akan dapat memacu semangat peserta didik dalam mengikuti pelajaran, sehingga peserta didik akan bersikap aktif dalam mengikuti proses pelajaran khususnya pelajaran PJOK pada materi senam lantai pada teknik dasar meroda serta kayang.

Maka dari itu peneliti memilih sekolah ini sebagai tempat untuk mengembangkan pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan dengan media *ICT TPACK* terhadap materi senam lantai yang akan dipublikasikan oleh peneliti, materi senam lantai sangat penting untuk dipraktekkan oleh peserta didik, karena senam lantai merupakan salah satu materi yang terdapat pada mata pelajaran PJOK. *Problem Based Learning* diartikan sebagai Pembelajaran Berbasis Masalah yaitu jenis model pembelajaran yang melibatkan siswa dalam suatu kegiatan (proyek) untuk menghasilkan suatu produk. Keterlibatan siswa dimulai dari kegiatan merencanakan, membuat rancangan, melaksanakan dan melaporkan hasil kegiatan berupa produk dan laporan pelaksanaannya, belajar bagaimana memahami dan menyelesaikan persoalan nyata. (Nursamsu and Kusnafizal, 2017) yang berjudul “Pemanfaatan Media Pembelajaran ICT Sebagai Kegiatan Pembelajaran Siswa di SMP Negeri Aceh Tamiang”, bahwa dengan memanfaatkan atau menerapkan media ternyata meningkatkan hasil belajar peserta didik. Itu artinya, bahwa pelaksanaan pembelajaran yang memanfaatkan media pembelajaran ICT, sering dilaksanakan di SMP Negeri 1 Manyak Panyed dari pada SMP Negeri 2 Karang Baru dan valid dalam memanfaatkan media tersebut.

Demikian pula dengan penelitian yang dilakukan oleh (Swadesi and Kanca, 2018) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran PJOK Berbasis ICT di SMP” menyatakan bahwa kuesioner penelitian yang terdiri dari 26 pertanyaan telah disebar dan mendapatkan hasil yang menunjukkan bahwa uji coba model pembelajaran ini efektif dengan skor rata-rata 4,349 (skala 5) dan

dikategorikan “Sangat Baik”. Data ini mencerminkan bahwa pemanfaatan ICT berperan penting terhadap kualitas pembelajaran. Penelitian oleh Carolin, dkk. (2020: 17) mengenai “Pengembangan Media Video Pembelajaran dengan Model ADDIE pada Materi Teknik Dasar Tendangan Pencak Silat Kelas VII SMP Negeri 4 Sukasada Tahun Pelajaran 2019/2020”. Berdasarkan hasil validitas produk menurut review para ahli, yakni; (1) menurut ahli isi/materi persentase produk sebesar 94% dengan kategori sangat baik, (2) menurut ahli media pembelajaran persentase produk sebesar 90% dengan kategori sangat baik, dan (3) menurut ahli desain pembelajaran persentase produk sebesar 94% dengan kategori sangat baik. Oleh karena itu dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan valid untuk digunakan dalam menunjang proses pembelajaran.

Teknologi informasi dan Komunikasi/TIK (*Information and Communication Technologies/ICT*) adalah payung akbar terminologi yang melingkupi semua alat teknis guna memasuk serta meneruskan info. *Tecnological Pedagogical and content knowledge* (TPACK) merupakan suatu *framework* yang diintegrasikan antara pengetahuan konten (*content knowledge*), pengetahuan pedagogi (*pedagogy knowledge*), serta pengetahuan teknologi (*technological knowledge*). TPACK di awal dilakukan pengembangan oleh Shulman’s pada tahun 1987 yang menjelaskan mengenai PCK (*Pedagogical and Content Knowledge*) (Sintawati and Indriani, 2019). Keunggulan dari menggunakan model pembelajaran ini yaitu PCK. Diantaranya dalam menyusun desain intruksional, model dan strategi pembelajaran, system penilaian serta dalam mendesain

kurikulum dimana kesemua hal tersebut terintegrasi dengan teknologi informasi dan komunikasi.

TPACK krusial bagi pengajar, karena semakin berkembangnya teknologi maka guru wajib lebih mampu mempergunakan teknologi waktu kegiatan belajar pada kelas. dengan membuat menghasilkan media pembelajaran yang bisa membantu proses pembelajaran serta mampu membentuk pembelajaran tersebut lebih menarik, efektif serta efisien. peserta didik mempunyai video audio visual maka lebih mengerti dengan penugasan yang pada berikan. Kemudian *ICT TPACK* diharapkan mampu membantu guru dalam proses pembelajaran di kelas dengan menggunakan teknologi, serta membuat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran tidak merasa cepat bosan. Dengan menggunakan teknologi. Berlandaskan pada pemaparan tersebut maka ditinjau perlu untuk melakukan kajian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media *ICT TPACK* terhadap Hasil Belajar Senam Lantai Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 7 Singaraja”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang serta pemaparan fenomena yang ada, maka penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 7 Singaraja kurang begitu memahami mengenai tugas gerak yang diberikan jika hanya diberikan video tutorial saja.
2. Media yang digunakan peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 7 Singaraja 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 kelas VIII di SMP Negeri 7 Singaraja menjadi kurang antusias serta merasa jenuh untuk ikut aktivitas belajar.

1.3 Pembatasan Masalah

Agar pembahasan tidak terlalu meluas, dalam kajian ini permasalahan dibatasi menjadi:

1. Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* didukung 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 VIII di SMP Negeri 7 Singaraja.
2. Ruang lingkup materi senam lantai yang di kembangkan adalah *roll* depan dan *roll* belakang.
3. Hasil belajar senam lantai terbatas pada materi *roll* depan dan *roll* belakang dilihat pada aspek sikap awal, sikap pelaksanaan, dan sikap akhir.
4. Pentingnya penggunaan media pembelajaran *ICT TPACK* dalam Model Pembelajaran *Problem Based Learning* berpengaruh terhadap Hasil Belajar Senam Lantai

1.4 Rumusan Masalah

Bagaimanakah pengaruh model pembelajaran *problem-based learning* (PBL) berbantuan media *ICT TPACK* terhadap hasil belajar senam lantai *roll* depan dan *roll* belakang peserta didik kelas VIII SMP Negeri 7 Singaraja?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi pengaruh model pembelajaran *problem-based learning* (PBL) berbantuan media *ICT TPACK* terhadap hasil belajar senam lantai peserta didik kelas VIII SMP Negeri 7 Singaraja.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Berlandaskan pada rumusan masalah, adapun manfaat yang bisa didapat dari kajian ini yakni:

1. Manfaat Teoritis

Menambah wawasan dalam penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *ICT TPACK* terhadap hasil belajar senam lantai peserta didik kelas VIII SMP Negeri 7 Singaraja.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi guru

Menambahkan wawasan serta kecakapan guru PJOK dalam menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *ICT TPACK* terhadap hasil belajar senam lantai peserta didik.

b) Bagi peserta didik

Memudahkan peserta didik untuk menumbuhkan aktivitas belajar serta capaian pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *ICT TPACK* terhadap hasil belajar senam lantai, sehingga peserta didik lebih mengerti tentang tugas gerak.

c) Bagi sekolah

Memudahkan satuan pendidikan mengembangkan keterampilan hidup peserta didik sehingga bisa bersaing serta berkompetisi antar satuan pendidikan baik guna terjun ke masyarakat ataupun guna kepentingan meneruskan pendidikan ke tingkatan yang lebih tinggi.

d) Bagi peneliti

Memberi pengalaman pada hal mengatasi keadaan serta situasi pada aktivitas belajar serta menambahkan pengetahuan tentang penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *ICT TPACK* terhadap hasil belajar senam lantai peserta didik.

