

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah Penelitian

Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) merupakan proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang dilakukan secara sadar dan dibuat secara sistematis untuk meningkatkan kebugaran, pertumbuhan dan perkembangan seluruh ranah atau aspek, yang meliputi: aspek jasmani, psikomotor, kognitif, dan afektif setiap peserta didik Tapo (2019:20). Dalam perkembangannya pendidikan juga menerapkan model – model pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan minat peserta didik untuk belajar, salah satu model pembelajaran yang akan di bahas adalah model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL).

Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) merupakan suatu contoh pengajaran yang memakai masalah duniaketrampilan pemecahan masalah serta buat memperoleh pengetahuan serta konsep yang mendasar asal materi pelajaran (Tyas, 2017). Model *problem based learning* adalah model yang menekankan pada pembelajaran berbasis *student centered*, yang dapat memberdayakan peserta didik untuk melakukan penyelidikan, mengintegrasikan teori dan praktik, menerapkan pengetahuan dan keterampilannya untuk mengembangkan penemuan solusi atau pemecahan masalah tertentu (Nurqomariah:2). Model pembelajaran ini lebih menekankan pada proses pembelajaran jangka panjang, peserta didik terlibat secara langsung menggunakan banyak sekali informasi dan masalah kehidupan sehari-hari, belajar bagaimana memahami serta menuntaskan masalah yang nyata. Dengan adanya

perkembangan zaman pendidikan untuk penggunaan media pembelajaran yang menerapkan teknologi di dalamnya. di penerapannya disini media yang di pakai merupakan media pembelajaran senam lantai beroroentasi *ICT TPACK*.

Information and Communication Technologies (ICT), adalah payung akbar terminologi yang meliputi seluruh alat-alat teknis untuk memproses serta memberikan informasi. TIK mencakup dua aspek yaitu teknologi informasi dan teknologi komunikasi. Teknologi informasi meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan menjadi alat bantu, manipulasi, dan pengelolaan informasi. Sedangkan teknologi komunikasi merupakan segala sesuatu yang berkaitan menggunakan penggunaan alat bantu untuk memproses serta mentransfer data untuk perangkat yang satu ke lainnya. Karena itu, teknologi informasi dan teknologi komunikasi adalah dua konsep yang tidak terpisahkan. Jadi Teknologi informasi serta Komunikasi mengandung pengertian luas yaitu segala aktivitas yang terkait menggunakan pemrosesan, manipulasi, pengelolaan, pemindahan berita antar media (H. Muhammad Yusuf Rahim : 129).

TPACK adalah integrasi pengetahuan dan ketrampilan yang komprehensif pada hal materi, dan pengajaran yang dipadukan dalam perkembangan teknologi (Mishra & Koehler 2008). *TPACK* merupakan dasar berasal mengajar efektif dengan teknologi, memerlukan pemahaman tentang representasi dari konsep – konsep yang menggunakan teknologi, teknik *pedagogis* yang memakai teknologi dalam cara yang konstruktif buat mengajarkan materi, pengetahuan perihal apa yang membentuk konsep sulit atau praktis untuk belajar serta bagaimana teknologi bisa membantu memperbaiki beberapa masalah yang dihadapi peserta didik serta teori *epistemologi*, serta pengetahuan wacana bagaimana teknologi bisa

dipergunakan buat membentuk pengetahuan untuk membuat metode / cara baru atau memperkuat yang lama.

Senam lantai adalah senam yang dilakukan pada matras, unsur-unsur gerakannya terdiri dari mengguling, melompat, meloncat, berputar di udara, menumpu menggunakan tangan, atau kaki untuk mempertahankan sikap seimbang atau pada ketika melompat ke depan atau belakang (Atri Widowati dan Rasyono). Senam lantai merupakan awal dari seluruh gerakan senam dan olahraga. Senam lantai seringkali diklaim dengan senam bebas, karena di saat melakukan gerakan tidak menggunakan alat. Berdasarkan observasi ke sekolah dengan guru PJOK di SMP N 6 Singaraja permasalahan yang ada disekolah terkait pembelajaran senam lantai yaitu kurangnya minat peserta didik untuk mempelajari materi senam lantai dikarenakan masih ada peserta didik masih takut melakukan gerakan senam lantai sikap lilin dan lompat harimau, pada saat melakukan gerakan sikap lilin peserta didik masih belum seimbang pada saat kaki berada diudara, pada saat melakukan gerakan lompat harimau peserta didik melompat terlalu dekat dengan box.

Berdasarkan pemaparan diatas maka perlu adanya pembuatan kajian berjudul “pengaruh model pembelajaran *Problem Based learning* (PBL) berbantu media *ICT TPACK* terhadap hasil belajar PJOK materi senam lantai (sikap lilin dan lompat harimau) peserta didik kelas IX SMP N 6 Singaraja”

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

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

1. Pentingnya metode pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang diberikan oleh guru terhadap materi senam lantai, Sehingga peserta didik kelas IX di SMP Negeri 6 Singaraja menjadi kurang antusias serta merasa jenuh untuk ikut aktivitas belajar.
2. Peserta didik masih takut pada saat melakukan gerakan
3. Guru baru menggunakan media pembelajaran visual gambar dari buku

1.3 Pembatasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Model pembelajaran yang diterapkan adalah model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *ICT TPACK* terhadap hasil belajar senam lantai sikap lilin dan lompat harimau.
2. Ruang lingkup senam yang diteliti hanya pada gerakan sikap lilin dan lompat harimau.
3. Hasil belajar senam lantai terbatas pada materi kognitif dan psikomotor.

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

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

1. Bagaimanakah pengaruh model pembelajaran *Problem Based learning* (PBL) berbantu media *ICT TPACK* terhadap hasil belajar senam lantai sikap lilin dan lompat harimau peserta didik kelas IX SMP N 6 Singaraja tahun ajaran 2023/2024 ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada perumusan masalah adapun maksud kajian ini yaitu

1. Untuk mengetahui pengaruh model *problem based learning* (PBL) berbantuan media pembelajaran senam berbantuan *ICT TPACK* terhadap hasil belajar senam lantai gerakan sikap lilin peserta didik kelas IX SMP N 6 Singaraja.
2. Untuk mengetahui pengaruh model *problem based learning* (PBL) berbantuan media pembelajaran senam berbantuan *ICT TPACK* terhadap hasil belajar senam lantai gerakan lompat harimau peserta didik kelas IX SMP N 6 Singaraja.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Manfaat yang didapatkan dari kajian ini yaitu:

i. Manfaat Teoritis

Menambah wawasan dalam penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) di bantu dengan media pembelajaran senam lantai berorientasikan *ICT TPACK* untuk peserta didik kelas IX Sekolah Menengah Pertama.

ii. Manfaat Praktis

a. Bagi guru

Menambah wawasan dan ketrampilan guru PJOK dalam menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) di bantu media pembelajaran senam lantai berorientasikan *ICT TPACK*.

b. Bagi Peserta didik

Membantu peserta didik untuk menumbuhkan aktivitas belajar serta capaian pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran *Problem Based learning* (PBL) di bantu dengan media pembelajaran senam lantai *ICT TPACK* sehingga peserta didik lebih mudah mengerti tentang tugas gerak.

c. Bagi sekolah

Sekolah dapat mengembangkan Keterampilan hidup peserta didik sehingga dapat bersaing serta berkompetisi antar satuan pendidikan baik guna terjun ke masyarakat atau menggunakan kepentingan untuk meneruskan pendidikan ke tingkat yang lebih tinggi.

d. Bagi Peneliti

Memberikan pengalaman pada hal mengatasi keadaan serta situasi pada aktivitas belajar serta menambah pengetahuan tentang model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan permodelan pembelajaran senam lantai berorientasikan *ICT TPACK*.

