

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) merupakan salah satu pelajaran yang dilaksanakan pada setiap jenjang pendidikan (Sukarini, 2020). Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) diajarkan di sekolah dalam berbagai jenjang baik TK hingga jenjang SMA sehingga mempunyai peranan untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani dan kesehatan secara sistematis. Pendidikan jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) merupakan bagian integral dari sistem pendidikan nasional, dimana pendidikan jasmani bertujuan untuk mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, berfikir kritis, dan aspek moral melalui aktivitas jasmani (E.T. Rahayu, 2013). Salah satu bentuk kegiatan yang biasa diterapkan dalam pembelajaran adalah dengan bukan hanya memberikan materi secara teori melainkan dengan pemberian praktik di lapangan sehingga mencapai tujuan dalam pembelajaran yaitu meningkatkan kognitif serta berfikir kritis sekaligus mengembangkan kebugaran jasmani bagi setiap peserta didik. Salah satu materi dari cabang olahraga yang juga diajarkan dalam kerangka pendidikan nasional yaitu senam salah satunya adalah senam lantai.

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 SD N 3 Banjar Jawa 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 gerak melompat, gerak meloncat, dan cium lutut .

Model Pembelajaran *problem based learning* merupakan model pembelajaran yang menjadikan permasalahan nyata sebagai konten bagi peserta didik untuk belajar berfikir kritis dan keterampilan dalam memecahkan masalah untuk mendapatkan pengetahuan (E. Rahayu & Fahmi, 2018).

Ciri dasar dalam metode *problem based learning*, yaitu peserta didik dituntut untuk aktif dalam merumuskan masalah dan mencari solusi dalam pemecahannya sehingga peserta didik memiliki pengalaman belajar sendiri (Dianti Purwaningsih & Widana, 2017). Dimana peran guru dalam proses pembelajaran memberikan kesempatan dan mendorong para siswa untuk aktif dalam memecahkan masalah. Dalam metode *problem based learning* siswa dalam kelompok- kelompoknya akan mencari tahu dan mengembangkan kemampuan berpikir melalui pembelajaran langsung (Utami & Astawan, 2020). PBL merupakan model pembelajaran yang menantang siswa untuk belajar, bekerja secara berkelompok (Sumandya & Widana, 2019).

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.

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 (gerak melompat, gerak meloncat, dan cium lutut) peserta didik kelas III SD N 3 Banjar Jawa”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah diuraikan masalah yang ditentukan terkait pembelajaran senam lantai sebagai berikut:

1. Pentingnya metode pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang diberikan oleh guru terhadap materi senam lantai, Sehingga peserta menjadi kurang antusias serta merasa jenuh untuk mengikuti aktivitas belajar.
2. Peserta didik kurang mengerti mengenai tugas gerak yang diberikan kalau hanya di berikan video tutorial.
3. Peserta didik masih takut pada saat melakukan gerakan.
4. Guru baru menggunakan media pembelajaran visual gambar dari buku.
5. Hasil belajar senam lantai masih kurang maksimal.

1.3 Pembatasan Masalah

Adapun beberapa 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 gerak melompat, gerak meloncat, dan cium lutut.
2. Ruang lingkup senam yang diteliti hanya pada gerak melompat, gerak meloncat, dan cium lutut.
3. Hasil belajar senam lantai terbatas pada materi gerak melompat, gerak meloncat, dan cium lutut. Dilihat pada aspek sikap awal sikap pelaksanaan dan sikap akhir.

1.4 Rumusan Masalah

Beranjak dari latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantu media *ICT-TPACK* untuk peserta didik sekolah dasar materi gerak melompat pada peserta didik kelas III SD N 3 Banjar Jawa tahun ajaran 2022/2023?
2. Bagaimana pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantu media *ICT-TPACK* untuk peserta didik sekolah dasar materi gerak meloncat pada peserta didik kelas III SD N 3 Banjar Jawa tahun ajaran 2022/2023?
3. Bagaimana pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

berbantu media *ICT-TPACK* untuk peserta didik sekolah dasar materi cium lutut terhadap hasil belajar senam lantai materi melompat pada peserta didik kelas III SD N 3 Banjar Jawa tahun ajaran 2022/2023?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantu media *ICT-TPACK* untuk peserta didik kelas III SD N 3 Banjar Jawa materi senam lantai gerakan melompat.
2. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantu media *ICT-TPACK* untuk peserta didik kelas III SD N 3 Banjar Jawa materi senam lantai gerakan meloncat.
3. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantu media *ICTTPACK* untuk peserta didik kelas III SD N 3 Banjar Jawa materi senam lantai gerakan cium lutut.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka manfaat yang bisa didapat dari kajian ini adalah sebagai berikut:

a. Manfaat Teoritis

Menambah wawasan dalam penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantu media pembelajaran senam lantai berorientasi

ICT-TPACK untuk peserta didik kelas III sekolah dasar.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi guru

Menambahkan wawasan serta kecakapan guru PJOK dalam menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) di berbantu media pembelajaran senam lantai berorientasi *ICT-TPACK*.

2. Bagi peserta didik

Memudahkan peserta didik untuk menumbuhkan aktivitas belajar serta capaian pembelajaran melalui penrapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) di berbantu media pembelajaran senam lantai *ICT-TPACK* sehingga peserta didik lebih mengerti tentang tugas gerak.

3. 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.

4. Bagi peneliti

Memberi pengalaman pada hal mengatasi keadaan serta situasi pada aktivitas belajar serta menambahkan pengetahuan tentang penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan pemodelan pembelajaran senam lantai berorientasi *ICT-TPACK*.