

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah Penelitian

Pendidikan merupakan hal yang penting dalam kehidupan manusia, ini berarti bahwa setiap manusia berhak mendapatkannya dan diharapkan untuk selalu berkembang didalamnya. Pendidikan secara umum mempunyai arti suatu proses kehidupan dalam mengembangkan diri tiap individu untuk dapat hidup dan melangsungkan kehidupan (Alpian et al., 2019:67). Dalam perkembangannya pendidikan juga menerapkan model – model pembelajaran yang inovatif guna meningkatkan minat peserta didik untuk belajar, salah satu model pembelajaran yang akan di bahas adalah model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL).

Model Pembelajaran Berbasis Masalah/*Problem Based Learning* adalah model pembelajaran yang menggunakan masalah nyata dalam kehidupan sehari-hari untuk merangsang dan mengembangkan keterampilan berpikir peserta didik dalam menemukan informasi, memecahkan masalah dan membangun pengetahuannya sendiri (Astari et al., 2018:3). Selain itu, masalah yang diangkat dalam pelaksanaan model PBL memiliki berbagai macam jawaban terbuka (*open-ended*), yang bertujuan agar peserta didik dapat berpikir secara terbuka terhadap segala permasalahan yang ada, ikut terlibat aktif dalam menyelidiki masalah dalam pembelajaran, dan mampu mengaitkan segala masalah pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari (Sukmini Arief et al., 2016:22). Dalam penerapannya model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) juga berbantuan dengan media yang menarik. Seiring dengan perkembangan zaman dan pendidikan, teknologi

pembelajaran juga terus mengalami perkembangan seiring dengan perkembangan zaman. Dalam pelaksanaan pembelajaran sehari-hari kita sering menjumpai adanya pemanfaatan dari perkembangan Teknologi dalam dunia pendidikan (Marryono Jamun, 2018:50). Semakin berkembangnya teknologi di abad 21, maka proses pembelajaran harus beradaptasi terhadap perubahan ini. Dari proses pembelajaran konvensional beralih menjadi berbasis pengetahuan dengan disertai keterampilan berteknologi (Agung Prihatmojo, 2021:20). Perubahan ini ditandai dengan penggunaan media pembelajaran yang menerapkan teknologi di dalamnya. Pada penerapannya disini media yang di gunakan adalah media pembelajaran senam lantai berorientasi *ICT TPACK*.

Media pembelajaran senam lantai berorientasi *ICT TPACK* adalah media pembelajaran dalam bentuk video dengan pemanfaatan *ICT* dalam pengembangan dan penggunaannya, serta berorientasi pada *TPACK*. Media pembelajaran berbasis *ICT* adalah alat yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi Informasi atau TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) (Pulungan, 2017:19). Pemanfaatan *ICT* dalam pembelajaran juga mendukung peserta didik guna mendapatkan pengalaman belajar secara bersama-sama dengan peserta didik lain atau melalui interaksi dengan para pakar menggunakan media komunikasi berbasis *ICT* secara mandiri (Hafizatul, 2020:41). Dengan 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 efisien. Serta peserta didik memiliki video audio visual, maka peserta didik lebih memahami dengan tugas yang diberikan. Dalam penerapannya agar lebih menarik minat peserta didik media pembelajara *ICT TPACK* juga di terapkan dalam pembelajaran senam lantai.

Senam merupakan suatu bentuk gerakan fisik yang sistematis yang dapat dilakukan pada lantai maupun matras. Senam sendiri terbagi atas senam artistik, senam aerobik, senam lantai, dan senam irama yang masing-masing terdapat aturan yang baku (Hadjarati & Haryanto, 2020:138). Senam lantai merupakan salah satu cabang olahraga prestasi yang populer di masyarakat dan dunia. Selain olahraga prestasi, senam lantai juga merupakan cabang olahraga pendidikan yang dikembangkan dalam kurikulum disekolah maupun perkuliahan (Zulbahri et al., 2020:87) Senam lantai merupakan salah satu rumpun atau bagian dari senam. Disebut senam lantai karena gerakan senam tersebut dilakukan di atas matras yang datar.

Adapun permasalahan yang ada di sekolah terkait pembelajaran senam lantai di antaranya adalah (1) kurangnya minat peserta didik untuk mempelajari materi senam di karenakan masih banyak peserta didik yang merasa takut. (2) saat melakukan gerakan meroda kaki peserta tidak simetris pada saat berada di udara dan juga saat melakukan gerakan kayang tubuh peserta kurang membentuk busur sehingga gerakan menjadikurang baik. (3) penjelasan materi pembelajaran masih berpusat pada guru sebagai sumber materi pembelajaran sehingga peserta didik menjadi kurang aktif dalam proses pembelajaran. (4) media pembelajaran yang di

gunakan guru masih berupa gambar yang bersumber dari buku pembelajaran PJOK. Berdasarkan penjelasan permasalahan di atas maka dari itu perlunya penerapan media dan model pembelajaran yang menarik salah satunya adalah model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *ICT TPACK* dalam pembelajaran senam lantai untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan permasalahan yang ada di sekolah yang sudah dijelaskan di atas maka hasil penelitian terkait yang sudah dilaksanakan oleh beberapa peneliti terdahulu menjelaskan bahwasanya pengaruh penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sebagai berikut :

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar IPS Ekonomi yang signifikan antara yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan model pembelajaran Konvensional (Ceramah) pada peserta didik kelas X SMK Negeri 1 Patilanggio. Dimana rata-rata nilai hasil belajar kelas kontrol lebih tinggi daripada rata-rata nilai hasil belajar kelas eksperimen . Nilai rata-rata posttest pada kelas kontrol sebesar 81,14 dan kelas eksperimen sebesar 76,98. Artinya kelas dengan menggunakan model pembelajaran PBL lebih efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik dibandingkan dengan model pembelajaran Konvensional (Djonomiarjo, 2020:45) Pengujian hipotesis menunjukkan hasil t hitung berada dalam penerimaan  $H_a$ . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran *Problem Based*

*Learning* (PBL) terhadap kemampuan berpikir kritis dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada konsep suhu dan kalor di SMP Negeri 1 Kaway XVI (Farisi et al., 2017:285).

Penerapan model *problem based learning* menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *problem based learning* dalam proses pembelajaran menjadi salah satu alternatif yang baik dan tepat, dan perlu adanya penerapan serta penelitian lebih lanjut mengenai penggunaan model pembelajaran *problem based learning* dalam proses pembelajaran berdasarkan uraian di atas dapat di simpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *ICT TPACK* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara guru PJOK di sekolah, permasalahan yang terjadi dan juga kajian para ahli yang sudah di laksanakan tentang pengaruh model *pembelajaran Problem Based Learningi* (PBL) berbantuan media pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik, maka peneliti merasakan tertarik untuk melaksanakan penelitian yang berjudul ” Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media *ICT TPACK* terhadap Hasil Belajar Senam Lantai Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 4 Singaraja.

## **1.2 Identifikasi Masalah Penelitian**

Berlandaskan pada hal yang melatar belakangi yang sudah dipaparkan terkait dengan pembelajaran khususnya materi senam lantai maka bisa di identifikasian permasalahan yakni:



1. Model pembelajaran masih konvensional yaitu masih fokus pada penjelasan guru saja.
2. Media pembelajaran senam masih menggunakan media gambar yang bersumber pada buku PJOK.
3. Peserta didik kurang begitu memahami mengenai tugas gerak yang diberikan jika hanya diberikan video tutorial saja.
4. Pentingnya metode pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang diberikan oleh guru terhadap materi senam lantai, Sehingga peserta didik menjadi kurang antusiasnya serta merasa jenuh untuk ikut aktivitas belajar.
5. Terbatasnya sarana prasarana pembelajaran senam khususnya senam lantai.
6. Masih terdapat ketakutan pada peserta didik dalam mengikuti pembelajaran PJOK materi senam lantai.
7. Hasil belajar senam lantai masih kurang maksimal.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

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

1. Model pembelajaran yang di terapkan adalah model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *ICT TPACK* terhadap hasil belajar senam lantai materi kayang dan meroda.
2. Ruang lingkup senam yang di teliti hanya pada gerakan kayang dan meroda.
3. Hasil belajar senam lantai terbatas pada materi kayang dan meroda di lihat pada aspek sikap awal, sikap pelaksanaan dan sikap akhir.

4. Media pembelajaran berbasis *ICT TPACK* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di SMP Negeri 4 Singaraja.

#### 1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Berlandaskan pada hal yang melatar belakangi adapun rumusan permasalahan dalam kajian ini yakni:

1. Bagaimanakah pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media pembelajaran senam lantai berorientasi *ICT TPACK* terhadap hasil belajar senam lantai materi kayang pada peserta didik kelas VII SMP Negeri 4 Singaraja?
2. Bagaimanakah pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media pembelajaran senam lantai berorientasi *ICT TPACK* terhadap hasil belajar senam lantai materi meroda pada peserta didik kelas VII SMP Negeri 4 Singaraja?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Berlandaskan pada perumusan permasalahan adapun maksud kajian ini yakni:

1. Mengetahui pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media pembelajaran senam lantai berorientasi *ICT TPACK* terhadap hasil belajar senam lantai gerakan kayang peserta didik kelas VII SMPNegeri 4 Singaraja.
2. Mengetahu pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media pembelajaran senam lantai berorientasi *ICT TPACK*

terhadap hasil belajar senam lantai gerakan meroda peserta didik kelas VII SMP Negeri 4 Singaraja.

### 1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Manfaat yang bisa didapat dari kajian ini yakni:

a) Manfaat Teoritis

Menambah wawasan dalam penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media pembelajaran senam lantai berorientasi *ICT TPACK* terhadap hasil belajar senam lantai peserta didik kelas VII SMP Negeri 4 Singaraja.

b) Manfaat Praktis

1) Bagi guru

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

2) Bagi peserta didik

Memudahkan peserta didik untuk menumbuhkan aktivitas belajar serta capaian pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan 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*

