

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan pembelajaran pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan sekelompok orang yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui pengajaran, pelatihan, atau penelitian. Suryosubroto (2010) mengatakan bahwa jenjang pendidikan merupakan tahap dalam pendidikan berkelanjutan yang ditetapkan tingkat perkembangan para peserta didik serta keluasan dan kedalaman bahan pengajaran, baik itu tingkat SD, SMP, SMA, SMK maupun tingkat perguruan tinggi. Perkembangan gerak pada peserta didik bisa terjadi dengan baik apabila memperoleh kesempatan cukup besar untuk melakukan aktivitas fisik PJOK dalam bentuk gerakan-gerakan yang melibatkan keseluruhan bagian anggota tubuhnya, sehingga peserta didik akan mampu menguasai keterampilan gerak dengan baik. Pengertian PJOK merupakan media untuk mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap mental, emosional, sportivitas, spiritual, sosial) peserta didik untuk pertumbuhan pola hidup sehat serta meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan dari peserta didik (Swadesi & Kanca, 2018). Ruang lingkup PJOK menurut Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah mempunyai 7 (tujuh) aktivitas yang harus dipahami dalam jenjang

pendidikan dasar dan menengah meliputi: aktivitas permainan dan olahraga, aktivitas pengembangan, aktivitas senam, aktivitas ritmik, aktivitas air, aktivitas luar kelas dan kesehatan. Dari ketujuh ruang lingkup tersebut materi yang dapat meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak peserta didik adalah aktivitas permainan dan olahraga. Aktivitas ini meliputi salah satunya yaitu materi atletik.

Menurut Sukirno (2018:111) atletik merupakan cabang olahraga yang mendasari semua cabang olahraga lain dan Menurut Munasifah (2008: 9), Atletik adalah gabungan dari 4 jenis olahraga yang secara garis besar dapat dikelompokkan menjadi jalan, lari, lempar, dan lompat. Berdasarkan dua pendapat diatas pengertian atletik adalah ibu dari sebagai besar cabang olahraga (*mother of sport*), di mana gerakan - gerakan yang ada dalam atletik seperti: jalan, lari, lompat dan lempar dimiliki oleh sebagian besar cabang olahraga. Merujuk Buku PJOK Di Sekolah Menengah Kejuruan khususnya di kelas X, atletik sudah dapat dilaksanakan sebelumnya, dengan materi lompat jauh. Pelaksanaan pembelajaran atletik akan sangat menarik dan menyenangkan apabila dikemas dengan berisi bermainnya. Bermain sangat di sukai oleh anak-anak, karena sifat dari bermain sendiri adalah menyenangkan. Menurut Yudha M. Saputra (2001: 6) menyatakan "bermain adalah kegiatan yang menyenangkan". Sedangkan Aip Syarifudin (2004: 17) mengartikan "bermain adalah bentuk kegiatan yang bermanfaat / produktif untuk menyenangkan diri". Berdasarkan dua pendapat diatas bahwa aktifitas jasmani siswa yang dilakukan dengan rasa senang dan mempunyai tujuan pengembangan mempunyai dampak yang

positif pada pertumbuhan dan perkembangan anak. Sehingga melalui bermain dapat memberikan pengalaman belajar yang sangat berharga untuk siswa yang dikombinasikan dengan menggunakan teknologi sesuai dengan perkembangan jaman saat ini.

Perkembangan teknologi saat ini sangat berkembang pesat. Banyak guru menggunakan media video tutorial dalam melakukan pembelajaran dikelas, namun hal tersebut terkadang belum efektif dalam proses pembelajaran. Peserta didik masih merasa takut untuk melakukan tugas gerak yang diberikan oleh guru. 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 kegairahan dunia pendidikan terutama di pembelajaran Pjok. *Information and Communication Technology* (ICT) pada pelaksanaan kurikulum sangat diperlukan, dan ICT akan memegang peranan yang sangat penting dalam pelaksanaan pembelajarannya. Pemanfaatan ICT diperlukan dalam kegiatan pembelajaran sehingga efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran terlaksana. Materi, tugas dalam proses pembelajaran dapat dilakukan melalui transfer dari ICT.

Technological Pedagogical and Content Knowledge (TPACK) adalah salah satu framework yang mengintegrasikan antaran pengetahuan Teknologi (*Technological Knowledge*), pengetahuan Pedagogi (*Pedagogy Knowledge*), dan pengetahuan 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. ICT TPACK dalam proses pembelajaran sangat berperan penting untuk meningkatkan pembelajaran menggunakan teknologi yang mampu membuat pembelajaran lebih efektif dan efisien. 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 karena guru sudah mampu memvariasikan kegiatan pembelajaran di kelas dengan menggunakan teknologi, selain teknologi agar pembelajaran semakin bervariasi dan dapat membuat siswa menjadi semangat bisa dikreasikan dengan bermain.

Penelitian yang relevan mengidentifikasi bahwa media sudah ada, namun guru belum memanfaatkan media tersebut dengan baik sehingga proses pembelajaran monoton yang menyebabkan hasil belajar peserta didik menurun. Sebenarnya media sangatlah berpengaruh dalam pembelajaran, ini dibuktikan dalam penelitian yang dilakukan Carolin, dkk (2020) yang berjudul “Pengembangan Media Video Pembelajaran dengan Model ADDIE pada Materi Teknik Dasar Tendangan Pencak Silat Kelas VII SMP Negeri 4 Sukasada Tahun Pelajaran 2019/2020”, bahwa media

pembelajaran yang dikembangkan valid untuk digunakan dalam menunjang proses pembelajaran.

Penelitian oleh Ari Pranata, dkk (2021) mengenai “Media Pembelajaran PJOK Berbasis Audio Visual pada Materi Shooting Bola Basket” dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran PJOK berbasis audio visual pada materi shooting bola basket kelas XI SMA Negeri 2 Singaraja Tahun Pelajaran 2020/2021 dikatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh Swadesi dan 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.

Demikian pula dengan penelitian Panji Abdul Aziz, dkk (2022) mengenai “Upaya Meningkatkan Gerak Lokomotor Sekolah Menengah Atas Dalam Pembelajaran Atletik Melalui Metode Bermain” menunjukkan bahwa antara rata-rata pretest dan posttest hasil gerak peserta didik dalam mata pelajaran penjas materi pembelajaran atletik dimana rata-rata nilai *posttest* lebih tinggi dibandingkan nilai *pretest*. Hasil analisis *Paired Sample T-test* menunjukkan nilai signifikan sebesar $0,000 < 0,05$. Sesuai dengan kriteria jika nilai signifikan $< 0,05$ berarti bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya bahwa setelah diterapkan pembelajaran dengan metode

bermain, ternyata nilai rata-rata *posttest* tidak sama dengan nilai rata-rata *pretest* secara signifikan. Berdasarkan data nilai rata-rata *posttest* prestasi belajar penjas peserta didik lebih tinggi dari pada nilai rata-rata *pretest* sehingga dapat disimpulkan metode bermain dalam pembelajaran atletik dapat meningkatkan gerak lokomotor peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pertama yang peneliti lakukan dengan narasumber yang merupakan guru mata pelajaran PJOK kelas X di SMK Negeri 1 Singaraja pada tanggal 14 November 2023, bahwa dalam pembelajaran menurut guru PJOK perlu ditingkatkan dalam proses pembelajaran dan hasil belajarnya. Selain itu peneliti juga memberikan kuisisioner kepada siswa untuk menilai pelaksanaan pembelajaran dan kebutuhan siswa terkait pengembangan media pembelajaran. Dari 30 siswa kelas X AKL A, 29 siswa menyatakan sangat perlu dan setuju dengan adanya video tutorial yang berisikan tugas gerak yang dikemas dalam bentuk bermain karena tentu akan mempermudah dalam proses pembelajaran, peserta didik lebih memahami dan antusias terhadap tugas gerak yang diberikan. Maka dari itu, peneliti berencana mengembangkan media pembelajaran.

Hasil observasi yang sudah peneliti dapatkan, peneliti berniat mengembangkan Video Audio Visual dalam melakukan pembelajaran PJOK. Oleh sebab itu peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “ Pengembangan Media Pembelajaran Berorientasi ICT TPACK Materi Lompat Jauh Berbasis Permainan Untuk Peserta Didik Kelas X SMA/SMK ”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah diuraikan, masalah yang ditemukan terkait dengan pembelajaran khususnya materi atletik adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran berupa video tutorial hanya memberikan visualisasi tahapan gerak belum berisi tugas gerak.
2. Peserta didik membutuhkan nuansa bermain dalam materi lompat jauh.
3. Pembelajaran atletik membutuhkan sarana untuk digunakan dalam pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Pada penelitian ini terbatas untuk peserta didik kelas X SMA / SMK sebagai subjek penelitian.
2. Video pembelajaran ini memuat video tutorial dan video tugas gerak dalam format DVD dan dapat diakses melalui link google drive maupun melalui media aplikasi youtube.
3. Peneliti terbatas untuk meningkatkan proses pembelajaran khususnya pada materi lompat jauh.

1.4 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimanakah hasil analisa kebutuhan media pembelajaran berorientasi ICT TPACK materi lompat jauh berbasis permainan untuk peserta didik kelas X SMA/SMK ?
2. Bagaimanakah rancangan pengembangan media pembelajaran berorientasi ICT TPACK materi lompat jauh berbasis permainan untuk pesertadidik kelas X SMA/SMK ?
3. Bagaimanakah hasil validitas ahli terhadap media pembelajaran berorientasi ICT TPACK materi lompat jauh berbasis permainan untuk pesertadidik kelas X SMA/SMK ?
4. Bagaimanakah hasil kepraktisan media pembelajaran berorientasi ICT TPACK materi lompat jauh berbasis permainan untuk peserta didik kelas X SMA/SMK ?

1.5 Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian yaitu sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan hasil analisa kebutuhan media pembelajaran berorientasi ICT TPACK materi lompat jauh berbasis permainan untuk pesertadidik kelas X SMA/SMK.
2. Untuk mendeskripsikan rancangan media pembelajaran berorientasi ICT TPACK materi lompat jauh berbasis permainan untuk peserta didik kelas X SMA/SMK.
3. Untuk mendeskripsikan hasil validitas ahli terhadap media pembelajaran berorientasi ICT TPACK materi lompat jauh berbasis

permainan untuk peserta didik kelas X SMA/SMK.

4. Untuk mendeskripsikan hasil kepraktisan media pembelajaran berorientasi ICT TPACK materi lompat jauh berbasis permainan untuk pesertadidik kelas X SMA/SMK.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat hasil penelitian yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan peneliti dapat memberikan landasan teori mengenai produk media pembelajaran khususnya pada bahan ajar media pembelajaran berorientasi ICT TPACK materi lompat jauh berbasis permainan untuk peserta didik kelas X SMA/SMK untuk memperluas pengetahuan dan menambah wawasan mengenai penggunaan video tutorial pembelajaran dalam pendidikan jasmani kesehatan dan rekreasi. Sehingga pada saat proses pengembangan dan pemanfaatan bahan ajar video tutorial ini dapat di jadikan landasan untuk inovasi baru pada saat proses pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

- a) Bagi Peneliti

Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat memotivasi peneliti agar bisa mengembangkan dan memberikan inovasi mengenai pengembangan media pembelajaran dalam proses pembelajaran sehingga sesuai dengan karakteristik media yang dituju.

b) Peserta Didik

Dengan menggunakan media pembelajaran berorientasi ICT TPACK pada saat pelaksanaan pembelajaran akan mempengaruhi semangat, rasa ingin tahu dan peserta didik termotivasi untuk mengikuti dan memahami materi pembelajaran.

c) Bagi Pendidik

Hasil penelitian berupa media pembelajaran berorientasi ICT TPACK ini dapat dijadikan media yang interaktif sehingga dapat memudahkan proses pembelajaran dalam penyampaian materi pembelajaran.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk terperinci mengenai pengembangan ini diuraikan dalam persyaratan kinerja (*performance*). Sedangkan spesifikasi produk pengembangannya sebagai berikut:

1. Video pembelajaran yang memuat video tutorial dan video tugas gerak dengan kualitas HD berdurasi 7 menit dalam format DVD dan dapat diakses melalui link google drive maupun melalui aplikasi youtube.
2. Sarana pembelajaran materi lompat jauh yang dimodifikasi berupa tangga yang terbuat dari kayu, ban dalem bekas yang diberi warna atau dicat sehingga menarik dan kardus dilapisi kertas ini untuk menambah semangat peserta didik dalam belajar dan tidak bosan untuk mempraktikkan tugas gerak.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas, rangsangan dan motivasi belajar peserta didik. Media pembelajaran berbasis permainan materi lompat jauh ini penting dikembangkan karena dapat membantu peserta didik memahami tugas gerak yang diberikan dan disamping itu juga media video pembelajaran audio visual dalam format DVD yang memuat video tutorial dan tugas gerak ini merupakan gabungan antara video tutorial dan video tugas gerak yang akan memudahkan guru menjelaskan ke peserta didik baik dalam teori maupun praktek. Diharapkan dengan dikembangkan media pembelajaran berbasis permainan materi lompat jauh ini dapat menambahkan daya tarik dan minat belajar peserta didik sehingga gerakan yang sulit dapat disajikan dengan menarik, *fleksibel*, mudah dipahami, dan efisien guna meningkatkan hasil belajar peserta didik. Melihat proses belajar peserta didik di SMK Negeri 1 Singaraja khususnya pada materi atletik yang pelaksanaan masih terlihat sebatas teori saja dan hanya sebatas mengirimkan video tutorial, tentunya sudah mengurangi minat peserta didik untuk melaksanakan pembelajaran PJOK, ditambah dengan rasa takut peserta didik untuk melakukan atau mempraktekkan gerakan lompat jauh tersebut. Maka dari itu pengembangan media pembelajaran berbasis permainan materi atletik ini sangat cocok untuk mengatasi keterbatasan-keterbatasan yang terjadi baik dari SDM guru PJOK, media pembelajaran maupun sarana dan prasarana untuk mencapai tujuan pembelajaran.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi yang digunakan dalam media pembelajaran atletik ini antara lain:

1. Media pembelajaran berbasis permainan materi lompat jauh ini dapat menjadi salah satu sumber belajar bagi peserta didik di SMA/SMK.
2. Media pembelajaran ini dapat membantu guru PJOK dalam proses pembelajaran khususnya pada materi atletik.

Keterbatasan pengembangan untuk membatasi penelitian pengembangan yang dilaksanakan. Berikut dipaparkan dua batasan pengembangan dalam penelitian ini:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan hanya di uji cobakan pada siswa kelas X SMA/SMK.
2. Media pembelajaran ini dikembangkan dengan model pengembangan *Analysis-Design-Development-Implementation-Evaluation* (ADDIE).

1.10 Definisi Istilah

Dalam penelitian dan pengembangan ini, terdapat dalam judul yang bertujuan untuk menghindari penyimpangan makna dalam memahaminya, untuk itu diperlukan beberapa definisi istilah, yaitu sebagai berikut.

1. Pengembangan adalah strategi atau metode penelitian yang cukup ampuh untuk memperbaiki praktik pembelajaran. Pengembangan juga sebagai proses penerjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik. (Tegeh dkk., 2014).
2. Media menurut Wiarto (2016:3), merupakan sara pembelajaran yang

digunakan untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik yang bertujuan untuk menambah pengetahuan untuk peserta didik. Media adalah pembawa pesan yang berasal dari suatu sumber pesan (dapat berupa orang atau benda) kepada penerima pesan.

3. Pembelajaran merupakan suatu proses belajar yang dilakukan oleh peserta didik yang mempengaruhi peserta didik sehingga mengalami perubahan perilaku disebut hasil belajar. Pembelajaran memiliki makna dalam serangkaian kegiatan belajar perlu dirancang dengan sedemikian rupa sesuai dengan keinginan dengan tujuan yang akan dicapai.
4. Media pembelajaran seperti yang diungkapkan oleh Wijaya dan Kanca (2019) merupakan bagian penting yang turut menentukan keberhasilan pembelajaran. Guru diarahkan mampu memanfaatkan media pembelajaran yang atraktif dan inovatif sehingga pembelajaran berpusat pada peserta didik untuk mendorong semangat belajar, motivasi, minat, kreativitas, inisiatif, inspirasi, inovasi dan kemandirian dalam terwujud dengan optimal.
5. Menurut pendapat dari Muhajir, definisi dari atletik yaitu salah satu jenis olahraga yang tumbuh dan berkembang bersamaan dengan kegiatan alami manusia, seperti berjalan, berlari, melompat, dan melempar.