

# **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. Disekolah peserta didik akan menerima banyak mata pelajaran yang harus diikuti salah satunya adalah pelajaran (PJOK). Dengan di berikannya mata pelajaran demikian peserta didik akan melaksanakan kegiatan olahraga secara teratur dalam seminggunya. Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perkembangan secara menyeluruh dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional yang berkelanjutan untuk kebugaran pada siswa-siswi pada tingkat SD, SMP dan SMA. Perkembangan gerak pada peserta didik bisa terjadi dengan baik apabila memperoleh kesempatan cukup besar untuk melakukan aktivitas fisik dalam bentuk gerakan-gerakan yang melibatkan keseluruhan bagian anggota tubuhnya, sehingga peserta didik akan mampu menguasai keterampilan gerak dengan baik. Pentingnya tugas gerak bagi guru PJOK adalah menerapkan tugas gerak yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Tugas gerak yang dikatakan sesuai bagi

peserta didik adalah tugas gerak yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan dilakukan secara bertahap dari yang mudah ke sulit, dari sederhana ke kompleks dengan tetap menjaga keselamatan peserta didik.

Terdapat tiga ranah pada proses pembelajaran Pendidikan jasmani kesehatan dan rekreasi yaitu ranah pengetahuan, ranah keterampilan, dan ranah sikap. Namun, aspek yang paling diperhatikan pendidikan jasmani merupakan aspek keterampilan. Dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (PJOK) terdapat materi pelajaran yang tertuang dalam silabus dan kurikulum yang berlaku disekolah, salah satunya materi Atletik.

Atletik merupakan aktivitas atau kegiatan jasmani yang terdiri atas gerak-gerak dasar seperti berlari, melempar, lompat, dan jalan menurut (Sukirno, 2018:111 atletik merupakan cabang olahraga yang mendasari semua cabang olahraga lain dan Menurut Munasifah (2008: 9), Atletik adalah gabungan dari 3 jenis olahraga yang secara garis besar dapat dikelompokkan menjadi lari, lempar, dan lompat. Berdasarkan dua pendapat diatas pengertian atletik adalah ibu dari sebagian besar cabang olahraga (*mother of sport*), adapun gerakan yang ada dalam atletik seperti: jalan, lari, lompat dan lempar dimiliki oleh sebagian besar cabang olahraga. Pelaksanaan pembelajaran atletik akan sangat menarik dan menyenangkan apabila dikemas dengan berisi bermainnya. Bermain sangat disukai 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.

*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.

TPACK dalam proses pembelajaran sangat berperan penting untuk meningkatkan pembelajaran menggunakan teknologi yang mampu membuat pembelajaran lebih efektif dan efisien. TPACK diharapkan mampu membantu guru dalam proses pembelajaran di kelas dengan menggunakan teknologi, serta membuat peserta didik 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 masih memanfaatkan media cetak dan juga power point belum menggunakan media pembelajaran video tutorial bernuansa bermain. Sebenarnya media sangatlah berpengaruh dalam pembelajaran, ini dibuktikan dalam penelitian yang dilakukan (Carolin et al., 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”, Berdasarkan hasil validitas produk menurut riview para ahli, yakni; (1) menurut ahli isi/materi persentase produk kategori sangat baik, (2) menurut ahli media pembelajaran persentase produk dengan kategori sangat baik, dan (3) menurut ahli desain pembelajaran persentase produk dengan kategori sangat baik. Oleh karena itu dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan valid untuk digunakan dalam menunjang proses pembelajaran. Demikian pula dengan penelitian (Azis et al., 2022) mengenai “Upaya Meningkatkan Gerak Lokomotor Sekolah Menengah Atas Dalam Pembelajaran Atletik Melalui Metode Bermain” menunjukkan bahwa setelah diterapkan pembelajaran dengan metode bermain, ternyata nilai rata-rata post test tidak sama dengan nilai rata-rata pretest secara signifikan. Berdasarkan data nilai rata-rata post test 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 1 yang merupakan guru mata pelajaran PJOK kelas XI 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 kuesioner kepada peserta didik terkait pengembangan media pembelajaran. Dari 30 peserta didik kelas XI AKL A, 29 peserta didik menyatakan sangat perlu dan setuju dengan adanya video tutorial yang berisikan tugas gerak yang di berikan. Maka dari itu, peneliti berencana mengembangkan media pembelajaran.

Jadi dari hasil observasi yang sudah peneliti dapatkan, peneliti berniat mengembangkan Video Audio Visual dalam melakukan pembelajara PJOK. Oleh karena itu peneliti tertarik melakukan penelitian denga judul” Pengembangan Media Pembelajaran Berorientasi TPACK Materi Lempar Lembing Berbasis Permainan Untuk Pesera Didik Kelas XI SMK Negeri 1 Singaraja.

## 1.2 Identifikasi Masalah

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

1. Media pembelajaran berupa video tutoriaal hanya memberikan visualisasi tahap gerak belum berorientasi TPACK
2. Peserta didik membutuhkan nuansa bermain dalam materi lempar lembing.
3. Sarana pembelajaran atletik membutuhkan modifikasi untuk digunakan dalam pembelajaran
4. Kurangnya media belajar yang kreatif dan inovatif yang diberikan oleh guru terhadap materi lempar lembing, sehingga peserta didik menjadi



kurang antusias dan merasa bosan untuk mengikuti kegiatan pembelajaran

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Pada penelitian ini terbatas untuk pengembangan media TPACK.
2. Penelitian terbatas untuk meningkatkan proses pembelajaran khususnya pada materi Lempar Lembing.

### **1.4 Rumusan Masalah**

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

1. Bagaimana hasil analisis kebutuhan media pembelajaran TPACK materi lempar lembing berbasis permainan untuk peserta didik kelas XI SMA/SMK
2. Bagaimanakah rancangan media pembelajaran berorientasi TPACK materi lempar lembing berbasis permainan untuk peserta didik kelas XI SMA/SMK?
3. Bagaimanakah hasil validitas ahli terhadap media pembelajaran berorientasi TPACK materi lempar lembing berbasis permainan untuk peserta didik kelas XI SMA/SMK?
4. Bagaimanakah hasil kepraktisan media pembelajaran berorientasi TPACK materi lempar lembing berbasis permainan untuk peserta didik kelas XI SMA/SMK?

### **1.5 Tujuan Penelitian Pengembangan**

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

1. Untuk mendeskripsikan hasil analisis kebutuhan media pembelajaran berorientasi TPACK materi lempar lembing berbasis permainan untuk peserta didik kelas XI SMA/SMK
2. Untuk mendeskripsikan rancangan media pembelajaran berorientasi TPACK materi lempar lembing berbasis permainan untuk peserta didik kelas XI SMA/SMK.
3. Untuk mendeskripsikan hasil validitas ahli terhadap media pembelajaran berorientasi TPACK materi lempar lembing berbasis permainan untuk peserta didik kelas XI SMA/SMK.
4. Untuk mendeskripsikan hasil kepraktisan media pembelajaran berorientasi TPACK materi lempar lembing berbasis permainan untuk peserta didik kelas XI 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 *TPACK* materi lempar lembing berbasis permainan untuk pesertadidik kelas XI 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 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 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. Media yang dibuat berupa video pembelajaran audio visual dalam format



*link Youtube* berbasis tugas gerak dengan durasi 9 menit berkapasitas 1080P kualitas *HD*. Media pembelajaran di desain sedemikian rupa agar dapat gambar gerak (video), dan audio (suara) dalam memberikan daya tarik sendiri kepada peserta didik untuk belajar melalui pemaparan materi dalam bentuk audio visual.

2. Media pembelajaran ini berbasis permainan materi tentang lempar lembing untuk menambah semangat peserta didik dalam belajar dan tidak bosan yang dikemas dalam bentuk video tugas gerak agar peserta didik semakin antusias dalam mengikuti pembelajaran. Materi ini terdapat pada pembelajaran atletik kelas XI.
3. Sarana pembelajaran lembing yang terbuat dari pipa paralon dengan ukuran 1 meter ber diameter 1/2 berjumlah 8 buah yang sudah di amplas dan diwarnai, ban dalam sepeda motor atau sepeda bekas dibersihkan serta di warnai dengan warna hijau, biru dan merah, ekor lembing dengan ukuran 20x20 cm yang diwarnai merah terbuat dari triplek, kepala lembing yang terbuat dari karet berwarna hitam *cone* sebanyak 22 buah.

### **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 lembing 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 dan *link Youtube* yang memuat video tutorial dan tugas gerak ini merupakan

gabungan antara video tutorial dan video tugas gerak yang memudahkan guru menjelaskan ke peserta didik baik dalam teori maupun praktek. Diharapkan dengan dikembangkan media pembelajaran berbasis permainan materi lempar lembing 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 mempraktikkan gerakan lempar lembing 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**

Adapun asumsi yang digunakan dalam media pembelajaran atletik ini antara lain:

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

Adapun 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 peserta didik kelas XI 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 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.
2. Media 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 peneri ma 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 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.

