

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 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. Salah satu materi yang dapat meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak peserta didik adalah aktivitas permainan dan olahraga. Pada permainan dan olahraga terdapat materi yaitu atletik.

Menurut Munasifah (2008: 9), Atletik adalah gabungan dari 3 jenis olahraga jenis olahraga yang secara garis besar dapat dikelompokkan menjadi lari, lempar, dan lompat. Kata atletik ini berasal dari bahasa Yunani “*athlon*” yang berarti “kontes.” Atletik merupakan cabang olahraga yang diperlombakan pada olimpiade pertama tahun 776 SM. Di Sekolah Menengah Pertama khususnya di kelas VIII, atletik sudah dapat dilaksanakan sebelumnya, dengan materi Tolak Peluru.

Perkembangan teknologi sangat ini berkembang pesat. Banyak guru menggunakan media video tutorial dalam melakukan pembelajaran dikelas, namun hal tersebut terkadang belum efektif dalam proses pembelajaran. Karena peserta didik masih merasa takut untuk melakukan tugas gerak yang diberikan oleh guru. Maka dari itu peneliti merancang sebuah media yang akan lebih meringankan guru dalam tugas gerak, peneliti berencana mengembangkan media pembelajaran yang sebelumnya yang diberikan oleh guru berupa video tutorial sekarang menggunakan media video audio visual. 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. Oleh karena itu, pemanfaatan ICT diperlukan dalam kegiatan pembelajaran sehingga efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran terlaksana. Sehingga 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. Kemudian 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.

Penelitian yang relevan mengidentifikasi bahwa media sudah ada, namun guru belum memanfaatkan media tersebut dengan baik sehingga proses pembelajaran di kelas tidak bervariasi 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”.

Berdasarkan hasil validitas produk menurut *riview* para ahli, yakni; (1) menurut ahli isi/materi persentase produk sebesar 94% dengan kategori sangat baik, (2) menurut ahli media pembelajaran persentase produk sebesar 90% dengan kategori sangat baik, dan (3) menurut ahli desain pembelajaran persentase produk sebesar 94% dengan kategori sangat baik. Oleh karena itu dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan valid untuk digunakan dalam menunjang proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pertama yang peneliti lakukan dengan narasumber 1 yang merupakan guru mata pelajaran PJOK kelas VIII di SMP Negeri 3 Singaraja pada tanggal 13 November 2023, bahwa dalam pembelajaran PJOK salah satu materi yang diberikan oleh guru yaitu materi atletik guru PJOK terlihat masih monoton dalam memberikan tugas gerak, sehingga peserta didik cenderung kurang antusias dalam proses pembelajaran. Dimanah dalam materi Tolak Peluru guru belum memiliki media pembelajaran berupa tugas gerak, selama ini guru hanya menggunakan media video tutorial dan masih kurang menarik. Terlihat bahwa peserta didik masih merasa takut melakukan gerakan atletik, sebelumnya guru juga sudah memberikan video tutorial namun masih saja peserta didik merasa takut dan kurang antusias untuk melakukan gerakan, karena peserta didik masih belum memiliki pemahaman terkait cara pelaksanaan gerakannya. Dengan adanya video tutorial yang berisikan tugas gerak akan mempermudah dalam proses pembelajaran, peserta didik lebih memahami dan antusias terhadap tugas gerak yang diberikan. Maka dari itu, peneliti berencana mengembangkan media audio visual berbasis tugas gerak. Jadi dari hasil observasi

yang sudah peneliti dapatkan, peneliti berniat mengembangkan Video Audio Visual dalam melakukan pembelajaran PJOK. Karena peserta didik perlu media tugas gerak dalam menunjang pembelajaran, agar proses pembelajaran bisa berjalan dengan lancar. Oleh sebab itu peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berorientasi ICT TPACK Materi Atletik Tolak Peluru Berbasis Permainan untuk Peserta didik kelas VIII SMP”.

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

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

- 1.2.1 Media pembelajaran berupa video tutorial hanya memberikan visualisasi tahapan gerak belum beorientasi ICT TPACK.
- 1.2.2 Peserta didik membutuhkan nuansa bermain dalam materi tolak peluru.
- 1.2.3 Sarana Pembelajaran atletik membutuhkan modifikasi untuk digunakan dalam pembelajaran.
- 1.2.4 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.

- 1.3.1 Pada penelitian ini terbatas untuk peserta didik kelas VIII SMP sebagai subjek penelitian.

1.3.2 Media pembelajaran atletik ini berbentuk video audio visual dalam format DVD yang memuat video tutorial dan tugas gerak nuansa bermain yang bisa diakses di Link Drive dan youtube

1.3.3 Peneliti terbatas untuk meningkatkan proses pembelajaran khususnya pada materi Tolak Peluru.

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan maka pembahasan yang diteliti dalam penelitian ini sebagai berikut.

1.4.1 Bagaimanakah rancangan Pengembangan Media Pembelajaran Berorientasi ICT TPACK Materi Atletik Tolak Peluru Berbasis Permainan untuk Peserta didik kelas VIII SMP ?

1.4.2 Bagaimanakah hasil validitas Pengembangan Media Pembelajaran Berorientasi ICT TPACK Materi Atletik Tolak Peluru Berbasis Permainan untuk Peserta didik kelas VIII SMP ?

1.4.3 Bagaimanakah hasil kepraktisan media pembelajaram Berorientasi ICT TPACK Materi Atletik Tolak Peluru Berbasis Permainan untuk Peserta didik kelas VIII SMP ?

1.5 Tujuan Penelitian

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

1.5.1 Untuk mendeskripsikan rancangan media pembelajaran Berorientasi ICT

TPACK Materi Atletik Tolak Peluru berbasis Permainan untuk peserta didik kelas VIII SMP.

1.5.2 Untuk mendeskripsikan hasil validitas ahli terhadap media pembelajaran Berorientasi ICT TPACK Materi Atletik Tolak Peluru berbasis Permainan untuk peserta didik kelas VIII SMP.

1.5.3 Untuk mendeskripsikan hasil kepraktisan media pembelajaran Berorientasi ICT TPACK Materi Atletik Tolak Peluru berbasis Permainan untuk peserta didik kelas VIII SMP.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

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

1.6.1 Manfaat Teoritis

Diharapkan peneliti dapat memberikan landasan teori mengenai produk media pembelajaran khususnya pada bahan ajar Pengembangan Media Pembelajaran Berorientasi ICT TPACK Materi Atletik Tolak Peluru Berbasis Permainan untuk Peserta didik kelas VIII SMP untuk memperluas pengetahuan dan menambah wawasan mengenai penggunaan video tutorial dan tugas gerak 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.

1.6.2 Manfaat praktis

1.6.1.1 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.

1.6.1.2 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.

1.6.1.3 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.

1.7.1 Media yang dibuat berupa video pembelajaran audio visual dalam format DVD berbasis tugas gerak yang dapat di akses di link drive dan youtube. 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.

1.7.2 Media pembelajaran ini berbasis permainan materi tentang tolak peluru untuk menambah semangat peserta didik dalam belajar dan tidak bosan berisi dengan video tugas gerak didalamnya. Materi ini terdapat pada pembelajaran

atletik kelas VIII.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas, rangsangan dan motivasi belajar peserta didik. Media pembelajaran atletik bermain 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 atletik 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 SMP Negeri 3 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 senam lantai tersebut. Maka dari itu pengembangan media pembelajaran atletik bermain 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:

1.9.1 Media pembelajaran berbasis permainan materi Tolak Peluru ini dapat menjadi salah satu sumber belajar bagi peserta didik di SMP.

1.9.2 Media pembelajaran ini dapat membantu guru PJOK dalam proses pembelajaran khususnya pada materi atletik.

Adapun keterbatasan pengembangan untuk membatasi penelitian pengembangan yang dilaksanakan. Berikut dipaparkan batasan pengembangan dalam penelitian ini:

1.9.2.1 Media pembelajaran yang dikembangkan hanya diuji cobakan pada siswa kelas VIII SMP.

1.9.2.2 Media pembelajaran ini dikembangkan dengan model pengembangan *Analysis-Design-Development-Implementation-Evaluation (ADDIE)*.

1.9.2.3 Materi tolak peluru yang dibahas pada penelitian ini khusus menggunakan gaya

1.9.2.4 Peluru yang digunakan pada materi ini merupakan peluru modifikasi terbuat dari bola di semen

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.

- 1.10.1 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).
- 1.10.2 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.
- 1.10.3 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.
- 1.10.4 Media pembelajaran seperti yang diungkapkan oleh Wijaya dan Kanca (2019) merupakan bagian penting yang turut menentukan keberhasilan pembelajaran. Guru diharapkan 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.
- 1.10.5 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.