

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan komponen yang sangat penting untuk pengembangan sumber daya manusia. Ini berlaku dari TK, SD, SMP, SMA, atau sederajat hingga perguruan tinggi. Pendidikan juga berfungsi sebagai dasar bagi peserta didik untuk belajar. Namun, mengingat kondisi perguruan tinggi saat ini, tidak banyak orang yang menginginkannya. Hal ini disebabkan oleh minat dan harapan peserta didik yang menurun setelah masuk perguruan tinggi (Sri Handayani et al., 2025). Menurut (Ujud et al., 2023) Pendidikan adalah proses memanusiakan manusia di mana setiap orang dihargai dan diperhatikan sebagai individu yang memiliki martabat dan potensi. Pendidikan meningkatkan pemahaman kita tentang pentingnya menunjukkan rasa hormat dan kemanusiaan satu sama lain. Peran strategis mata pelajaran PJOK adalah mempersiapkan tubuh kita agar tetap sehat dan bugar sehingga kita mampu berpikir kritis dalam memilih dan memanfaatkan teknologi canggih dalam kehidupan sehari-hari. Kondisi tubuh yang sehat dan bugar tidak mudah didapatkan, dibutuhkan aktivitas gerak yang teratur, istirahat yang cukup, dan asupan gizi yang seimbang (Wijaya et al., 2019). PJOK merupakan mata pelajaran yang menitik beratkan pada pemeliharaan dan peningkatan kebugaran jasmani serta keterampilan gerak peserta didik selama proses pembelajaran (Huang & Ning, 2022).

Peserta didik akan mampu menguasai keterampilan mereka dengan baik jika mereka diberi kesempatan yang cukup untuk melakukan aktivitas fisik yang melibatkan seluruh tubuh (Kusuma Jaya et al., 2021). Keterampilan gerak sangat penting bagi Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) untuk mencapai hasil pembelajaran yang optimal bagi peserta didik mereka. Untuk memastikan kegiatan PJOK berjalan dengan baik, diperlukan sarana dan prasarana yang memadai, yang sehat untuk generasi muda mereka. Bergerak dari hal-hal yang mudah ke hal-hal yang menantang sambil menjaga keselamatan peserta didik dan mendukung proses belajar di kelas adalah tugas yang tepat untuk peserta didik. Selama pandemi, banyak Guru yang menggunakan video tutorial untuk mengajar peserta didik mereka. Teknik ini tidak selalu berhasil dalam proses pembelajaran. Namun, Peneliti mengembangkan alat pembelajaran yang akan membantu Guru menyelesaikan tugas gerak. Peneliti ingin menggantikan video tutorial audio visual yang telah digunakan oleh instruktur sebelumnya. Peserta didik mungkin merasa lebih bugar dan tugas gerak mereka dapat ditingkatkan dengan menggunakan bahan senam. Salah satu komponen pembelajaran PJOK adalah senam yang merupakan jenis gerak yang sangat baik untuk meningkatkan kebugaran peserta didik. seperti ruang olahraga yang tepat dan perlengkapan yang sesuai untuk mencapai tujuan pelajaran. Dengan menjadi inspirator dan motivator peserta didik, Guru membantu mereka mencapai potensi mereka dan menciptakan masa depan yang lebih baik. Metode yang tepat digunakan Guru PJOK tidak hanya mengajarkan keterampilan fisik tetapi juga membangun sifat dan kebiasaan hidup

Senam adalah jenis olahraga yang menggunakan alat bantu gerakan dan musik. Selain itu, senam, menurut Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, adalah setiap bentuk pembelajaran fisik yang direncanakan dengan baik untuk mencapai tujuan tertentu dan dapat membantu Anda menjadi lebih sehat. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Senam adalah jenis olahraga yang menggunakan alat bantu gerakan dan musik. Selain itu senam menurut Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan adalah setiap bentuk pembelajaran fisik yang direncanakan dengan baik untuk mencapai tujuan tertentu dan dapat membantu Anda menjadi lebih sehat (Isnaini & Sabarini, 2010: 66).

Senam lantai sudah dapat dilakukan di SMP kelas VIII. Peserta didik belum memahami tugas gerak yang harus dilakukan secara langsung meskipun mereka telah mempelajari materi guling depan dan guling belakang melalui video tutorial. Akibatnya, mereka harus terlibat secara aktif dalam proses mencari solusi, berkomunikasi tentang masalah, dan mengambil tindakan langsung sebagai tindakan langsung. Pembelajaran akan menjadi lebih penting dan efektif sebagai hasilnya. Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) menemukan masalah dalam memahami dan mempraktikkan gerakan senam lantai.

(*Problem Based Learning*) PBL adalah pendekatan pembelajaran yang berfokus pada penyelesaian masalah praktis. Dalam proses ini, peserta didik di didik untuk memahami konsep-konsep penting dengan menganalisis dan berbicara tentang masalah yang relevan. Mereka tidak hanya memperoleh pengetahuan teoritis, tetapi juga belajar berpikir kritis dan menerapkan apa yang mereka ketahui ke situasi dunia nyata. Mereka belajar bekerja dalam kelompok, berkomunikasi dengan baik, dan menemukan solusi

kreatif untuk masalah Bangun (2023). (NGATIYEM, 2021) *Problem Based Learning* (PBL) dibuat untuk membantu peserta didik belajar berpikir kritis selama pembelajaran. Metode ini mendorong peserta didik untuk menggali informasi yang telah mereka pelajari secara aktif dengan menyelesaikan berbagai masalah yang akan dibahas. Pada abad 21 ini tentunya, pembelajaran PJOK tidak lepas dari peran ICT (*Information and Communication Technology*) (Fikri et al., 2023) Dalam pembelajaran PJOK, ICT dapat digunakan dalam pembelajaran PJOK di setiap tahap aktivitas belajar mengajar mulai dari pembuatan rencana pembelajaran persiapan materi penyajian materi pelaksanaan materi dan evaluasi.

Information and Communication Technology (ICT) memainkan peran penting dalam proses pembelajaran dan sangat penting untuk keberhasilan kurikulum. Perkembangan di seluruh dunia menunjukkan bahwa teknologi informasi dan komunikasi (ICT) memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Namun, Guru harus memahami dan menggunakan teknologi dalam pembelajaran. (Dhiana Putra et al., 2023) ICT dapat diterapkan pada semua tahapan proses pembelajaran, termasuk pembuatan rencana pembelajaran, persiapan materi, penyajian materi, pelaksanaan pembelajaran, dan evaluasi. Ini menghasilkan pembelajaran yang aktif, kolaboratif, kreatif, integratif, dan evaluatif, terutama dalam pembelajaran PJOK. Oleh karena itu, ICT sangat penting untuk diterapkan di sekolah agar dapat mengikuti perkembangan zaman.

TPACK berasal dari pengembangan pengetahuan konten pedagogis (PCK), yang dipelopori oleh Shulman. TPACK terdiri dari tujuh komponen: *Content Knowledge* (CK), *Technological Knowledge* (TK), *Pedagogical Knowledge* (PK),

Pedagogical Content Knowledge (PCK), *Technological Content Knowledge (TCK)*, *Technological Pedagogical Knowledge (TPK)*, dan *Technological Pedagogical Content Knowledge (TPCK)* (Fitria & Mustika, 2024). TPACK adalah pengetahuan yang membantu Guru mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran karena mencakup materi dan pedagogi. Studi ini bertujuan untuk menjelaskan bagaimana Guru menggunakan TPACK untuk membuat media pembelajaran yang mendukung proses belajar dan membuatnya lebih menarik agar peserta didik tidak bosan. TPACK juga membantu peserta didik memanfaatkan teknologi dengan lebih baik. Melalui video *instruksional*, mereka dapat memahami tugas gerak (Fitria & Mustika, 2024).

ICT TPACK sangat penting untuk pembelajaran karena teknologi dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas belajar. ICT TPACK membantu Guru menggunakan teknologi di kelas, menghindari peserta didik bosan, dan memberikan lebih banyak pilihan pembelajaran. Perpres No. 86 Tahun 2021 menetapkan Desain Besar Olahraga Nasional (DBON), kebijakan nasional yang bertujuan untuk meningkatkan partisipasi masyarakat melalui pembinaan dan pengembangan olahraga yang efisien, unggul, terukur, dan berkelanjutan. Selain itu, DBON terkait dengan pembelajaran PJOK karena tujuan utamanya adalah menjadikan Indonesia sebagai negara yang sehat dan masuk ke enam besar dunia. DBON cocok untuk materi PJOK karena mencakup olahraga pendidikan seperti senam lantai.

Menurut penelitian yang relevan, meskipun ada media yang tersedia, Guru belum memanfaatkannya dengan baik. Akibatnya, pembelajaran di kelas menjadi monoton, dan hasil belajar peserta didik menurun. Penelitian yang dilakukan oleh (Dhiana Putra *et al.*, 2023) yang berjudul “Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial pada Materi

Teknik Dasar Passing Bola Voli Peserta Didik Kelas X SMA” Hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi bahan ajar ditinjau dari aspek isi mendapatkan kualifikasi sangat baik dengan persentase 92%. Aspek media pembelajaran mendapatkan kualifikasi sangat baik dengan persentase 96%. Aspek desain pembelajaran mendapatkan kualifikasi sangat baik dengan persentase 93%. Pada uji coba peserta didik perorangan dengan kriteria sangat baik dengan persentase 93,77%, Pada uji coba peserta didik kelompok kecil dengan kriteria sangat baik dengan persentase 90,33%, Pada uji coba peserta didik kelompok besar dengan kriteria baik yang memiliki kualifikasi persentase 88,52%. Disimpulkan media pembelajaran berbasis video tutorial materi teknik dasar passingbola voli layak digunakan.

Penelitian Oleh (Izzaturahma et al., 2021) yang berjudul ” Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis ADDIE pada Pembelajaran Tema 5 Cuaca untuk peserta didik Kelas III Sekolah Dasar” Hasil penelitian ini pada tujuan penelitian yang pertama yaitu rancang bangun media video animasi dengan menggunakan tahap pengembangan ADDIE. Pada tujuan penelitian yang kedua dengan melihat hasil validitas menyimpulkan bahwa pada hasil oleh uji ahli desain pembelajaran dengan skor 88% dengan kualifikasi baik, uji ahli media pembelajaran dengan skor 95% dengan kualifikasi sangat baik, uji ahli isi pembelajaran dengan skor 94% dengan kualifikasi sangat baik, uji coba perorangan dengan skor 93,34% dengan kualifikasi sangat baik, dan uji coba kelompok kecil dengan skor 92,94% dengan kualifikasi sangat baik.

Penelitian Oleh (Dewi & Titrayani, 2023) yang berjudul “ Pembelajaran Berbasis TPACK Berbantuan Media Video Animasi Berpengaruh terhadap Perilaku Hidup

Bersih dan Sehat pada Anak Usia Dini” Hasil penelitian ini menunjukkan rata-rata *posttest* pada kelompok eksperimen 89,78 sedangkan pada kelompok kontrol 66,55 dengan skor maksimal adalah 100. Hasil analisis data diperoleh *t* hitung sebesar 8,09 dengan taraf signifikan 5% dan *dk* = 35 maka *t* tabel adalah 2,021. Berdasarkan analisis bahwa *t* hitung > *t* tabel ($8,09 > 2,021$), maka artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pertama yang peneliti lakukan dengan narasumber yang merupakan guru mata pelajaran PJOK kelas VIII SMP N 1 Singaraja pada tanggal 6 Maret 2025, bahwa dalam pembelajaran menurut guru PJOK perlu ditingkatkan dalam proses pembelajaran sehingga hasil belajar peserta didik bisa lebih baik. Mengingat berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik dikatakan bahwa materi *Roll* depan dan *Roll* belakang khususnya Senam Lantai itu lumayan susah sehingga dalam melakukan praktik peserta didik mengalami kesulitan dan hasil belajar peserta didik kelas VIII A4 materi senam lantai tahun pelajaran 2024/2025 mendapatkan nilai rata-rata 77, dengan rata-rata ketuntasannya baru mencapai 65%. Capaian hasil belajar tersebut masih berada di bawah ketuntasan minimal yang diberlakukan yaitu dengan nilai 75. Selain itu peneliti juga memberikan kuisioner kepada peserta didik untuk menilai pelaksanaan pembelajaran dan kebutuhan peserta didik terkait penggunaan media pembelajaran. Dari 39 peserta didik kelas VIII A3, 35 peserta didik menyatakan sangat perlu dan setuju dengan proses pembelajaran yang dikemas dengan menarik berbantuan video pembelajaran sebagai media belajarnya, dengan demikian tentu akan mempermudah dalam proses pembelajaran, peserta didik lebih memahami dan antusias terhadap tugas gerak yang diberikan.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh (Wisaka et al., 2023) Peneliti ingin melakukan penelitian lebih lanjut untuk mengetahui seberapa efektif dan praktis berbagai media pembelajaran, karena uji kelompok ini hanyalah kecil. Akibatnya, peneliti membuat keputusan untuk melakukan penelitian tentang "Pengaruh Media Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media ICT TPACK pada terhadap Hasil Belajar PJOK Materi *Roll* Senam Lantai Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 1 Singaraja."

1.2 Identifikasi Masalah

Masalah dapat diidentifikasi berdasarkan latar belakang yang telah di paparkan peneliti dalam penelitian ini yakni sebagai berikut:

- 1.2.1 Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) *Inovatif* perlu didukung oleh media pembelajaran Berorientasi ICT TPACK
- 1.2.2 Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini akan dibatasi pada yang berorientasi pada ICT TPACK.
- 1.2.3 Tugas gerak yang diterapkan dalam penelitian akan dibedakan menjadi tiga tingkat kesulitan: mudah, sedang, dan sulit.
- 1.2.4 Penelitian ini akan mempertimbangkan semangat belajar peserta didik, tetapi tidak akan mengeksplorasi faktor-faktor eksternal yang mungkin mempengaruhi semangat tersebut.
- 1.2.5 Hasil belajar yang dianalisis akan terbatas pada aspek kognitif dan psikomotorik yang terkait dengan materi *Roll* dalam Pendidikan Jasmani olahraga dan Kesehatan (PJOK).

1.2.6 Peserta didik yang menjadi objek penelitian adalah peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 1 Singaraja, sehingga hasil penelitian digeneralisasikan untuk kelas atau sekolah lain

1.3 Pembatasan Masalah

Adapun batasan masalah pada penelitian ini yang dapat di uraikan peneliti sebagai berikut :

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

1.3.2 Media pembelajaran *Roll* ini berbentuk video audio visual dalam format mp4 yang dikembangkan oleh I Gusti Ngurah Bagus Rona Wisaka,S.Pd.

1.3.3 Peneliti ini terbatas untuk meningkatkan proses pembelajaran khususnya pada materi *Roll* depan dan *Roll* belakang.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dan batasan masalah, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *problem based learning* (PBL) berbantuan media ICT TPACK terhadap hasil belajar PJOK materi *roll* senam lantai pada peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Singaraja?

1.5 Tujuan Penelitian

Terkait dengan rumusan masalah yang di jelaskan di atas, maka tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *problem based learning* (PBL) berbantuan media ICT TPACK terhadap hasil belajar PJOK materi *roll* senam lantai pada peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Singaraja.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat hasil penelitian ini adalah:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Diharapkan peneliti dapat memberikan landasan teori mengenai kepraktisan dan efektivitas dari produk media pembelajaran berorientasi ICT TPACK Materi *Roll Senam Lantai* terhadap hasil belajar peserta didik kelas VIII 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.

1.6.2 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 bagi peserta didik

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

b) Bagi Guru

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