

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Menurut Aryanthi et al., (2019) menyatakan bahwa Pendidikan dapat diartikan sebagai kegiatan seseorang dalam membimbing dan memimpin anak menuju ke pertumbuhan dan perkembangan secara optimal agar dapat berdiri sendiri dan bertanggung jawab. Ibnu (2015:1) menyatakan bahwa “pendidikan adalah salah satu bentuk perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis dan saraf perkembangan”. Menurut Monawati dan Yamin (2016:12) “Pendidikan merupakan suatu proses di mana pengalaman dan informasi diperoleh sebagai hasil belajar, yang mencakup pengertian dan penyesuaian diri dari pihak peserta didik terhadap rangsangan yang diberikan kepadanya menuju ke arah pertumbuhan dan perkembangan”. Slameto (dalam Werimon dkk, 2017:33) menyatakan bahwa belajar ialah proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungan. Pendidikan merupakan komponen yang sangat penting untuk pengembangan sumber daya manusia. Sekolah dari TK, SD, SMP, SMA, atau sederajat hingga perguruan tinggi sehingga pendidikan juga berfungsi sebagai dasar bagi peserta didik untuk belajar.

Pendidikan jasmani adalah hal yang penting dalam proses pendidikan dari semua kegiatan belajar yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang diperuntukan untuk memperoleh hasil belajar yang optimal (Bapor & Ketiga, 2022). Dapat diartikan kalau pendidikan jasmani sebagai presentasi integral dari suatu sistem

pendidikan yang secara keseluruhan menggunakan aktivitas jasmani yang dirancang secara rapi dan terencana serta terarah guna meningkatkan kualitas individu (Pranata *et al.*, 2021) Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK), diajarkan pada jenjang pendidikan dasar, menengah bahkan pada perguruan tinggi (Wyn *et al.*, 2021). Tujuan Pendidikan jasmani yaitu untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral dan aspek pola hidup sehat (Sukarini, 2020). Salah satu bentuk kegiatan yang biasa diterapkan dalam pembelajaran adalah dengan bukanya hanya memberikan materi secara teori melainkan dengan memberikan praktik lapangan sehingga mencapai tujuan dalam pembelajaran yaitu meningkatkan kognitif serta berpikir kritis sekaligus mengembangkan kebugaran jasmani bagi setiap peserta didik. Salah satu materi dari cabang olahraga yang juga diajarkan dalam kerangka pendidikan nasional yaitu senam salah satunya senam lantai (M. A. Wijaya, Kanca, *et al.*, 2019).

Guru PJOK adalah seorang pendidik yang menguasai pengetahuan di bidang jasmani, olahraga, dan kesehatan. Dalam aspek olahraga kesehatan, guru PJOK berperan dalam pemeliharaan dan peningkatan kebugaran peserta didik, serta meningkatkan semangat dan kualitas hidup peserta didik. Tugas yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sangat penting bagi guru PJOK tugas yang sesuai dengan karakteristik peserta didik harus dilakukan secara bertahap dari yang mudah ke yang sulit, dari yang sederhana ke kompleks, sambil tetap menjaga keselamatan peserta didik. Permainan dan olahraga termasuk materi senam lantai, yang dapat meningkatkan kemampuan dan keterampilan peserta didik.

Senam lantai dapat dilakukan di SD kelas III. Peserta didik belum memahami tugas gerak yang harus dilakukan secara langsung meskipun mereka telah mempelajari materi melompat, keseimbangan dan mencium lutut 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 masalah *Problem Based Learning* (PBL) merupakan masalah dalam memahami dan mempraktekan gerakan senam lantai.

Berdasarkan observasi ke sekolah dengan guru PJOK di SD Negeri 2 Banyuning permasalahan yang ada di sekolah terkait pembelajaran senam lantai yaitu kurangnya minat peserta didik untuk mempelajari materi senam lantai dikarenakan masih ada peserta didik masih takut melakukan gerakan senam lantai gerakan melompat, gerakan meloncat dan cium lutut.

Menurut Pradipta et al., (2023) *Problem Based Learning* (PBL) merupakan proses pembelajaran yang titik awal pembelajaran berdasarkan masalah dalam kehidupan nyata dan kemudian dari masalah ini siswa dirangsang untuk mempelajari masalah berdasarkan pengetahuan dan pengalaman baru. Peserta didik dapat belajar melalui pengalaman atau akuisisi konsep dibangun berdasarkan produk akhir yang dihasilkan dalam belajar. Product yang dikembangkan dalam pendidikan salah satunya integrasi melalui *Science, Technology, Engineering, art Mathematics* pendekatan pembelajaran yang memberikan kesempatan bagi guru untuk menunjukkan kepada siswa konsep, prinsip, ilmu, teknologi, engineering, dan matematika terintegrasi ke dalam pengembangan produk, proses, dan sistem Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) adalah metode

pembelajaran yang menjadikan permasalahan nyata sebagai konten bagi peserta didik untuk belajar berpikir kritis dan keterampilan dalam memecahkan masalah untuk mendapatkan pengetahuan (Parwata, 2021).

Menurut Syaefulloh & Purnama, (2023) ICT adalah *Information and Communication Technologies* atau yang biasa dikenal dengan TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) TIK mencakup 2 teknologi yaitu, Teknologi informasi yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi, dan pengelolaan informasi. Sedangkan Teknologi komunikasi adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan penggunaan alat bantu untuk memproses dan mentransfer data dari perangkat satu ke yang lainnya. Teknologi Informasi adalah suatu teknologi yang digunakan untuk mengolah data, termasuk memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan, memanipulasi data dalam berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas, yaitu informasi yang relevan, akurat dan tepat waktu, yang digunakan untuk keperluan pribadi, bisnis, dan pemerintahan dan merupakan informasi yang strategis untuk pengambilan keputusan.

Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) atau pengetahuan teknologi pedagogi dan konten adalah pengetahuan tentang penggunaan teknologi yang tepat pada pedagogik yang sesuai untuk mengajarkan suatu konten dengan baik. Peneliti menyatakan bahwa (Rahmadi, 2019) TPACK merupakan dasar berasal mengajar efektif dengan teknologi, memerlukan pemahaman tentang representasi dari konsep yang menggunakan teknologi, teknik pedagogi yang memakai teknologi dalam cara yang konstruktif buat mengajarkan materi, pengetahuan perihal apa yang membentuk konsep sulit atau praktis untuk belajar

secara bagaimana teknologi bisa membantu memperbaiki beberapa masalah yang dihadapi peserta didik serta teori epistemologi, serta pengetahuan wacana bagaimana teknologi bisa dipergunakan buat membentuk pengetahuan untuk membuat metode/cara baru atau memperkuat yang lama (K. A. Wijaya et al., 2022).

Menurut Suyamto *et al.*, (2020) ICT TPACK adalah kerangka kerja yang mencoba memahami hubungan antara pengetahuan tentang pengajaran (*pedagogical knowledge*), dan penggunaan teknologi (*technology knowledge*). Dalam TPACK, pengetahuan guru untuk mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran membuat pembelajaran menjadi efektif dan efisien. Integrasi teknologi dianggap sebagai sebagai komponen pengajaran yang terkait erat dan termasuk juga dalam PCK (Oyanagi dan Satake, 2016).

Menurut Dwijayanti & Sari, (2025) dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Video Interaktif Pada Gerakan Senam Lantai Untuk Siswa Sekolah Dasar” Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan untuk siswa SD, didapatkan kesimpulan yaitu, dari tahap-tahap desain media yang meliputi dari perumusan tujuan, rancangan media yang akan dikembangkan, persiapan awal dalam perancangan media yang menyangkut : bahan, materi, serta aspek perancangan lainnya telah menghasilkan media pembelajaran gerakan senam lantai untuk siswa SD yang berisi pengertian senam lantai, sarana dan prasarana dalam senam lantai dan cara melakukan gerakan senam lantai. Produk berupa video pembelajaran ini layak digunakan dalam pembelajaran SD ditinjau dari aspek media pembelajaran dan aspek materi pembelajaran. Validitas dari media pembelajaran gerakan senam lantai, materi pada media pembelajaran gerakan

senam lantai dan pada uji coba lapangan dengan hasil rata rata 82% termasuk dalam kategori sangat valid.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pertama yang peneliti lakukan dengan narasumber yang merupakan guru mata pelajaran PJOK kelas III di SD Negeri 2 Banyuning pada tanggal 10 April 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 senam lantai khususnya melompat, keseimbangan dan cium lutut itu lumayan susah sehingga dalam melakukan praktik peserta didik mengalami kesulitan dan hasil belajar peserta didik kelas III materi senam lantai tahun pelajaran 2024/2025 mendapatkan nilai rata-rata 70, dengan rata-rata ketuntasannya baru mencapai 60%. Capaian hasil belajar tersebut berada di bawah ketuntasan minimal yang diberlakukan yaitu dengan nilai 75. Selain itu peneliti juga memberikan kuesioner kepada peserta didik untuk menilai pelaksanaan pembelajaran dan kebutuhan peserta didik terkait penggunaan media pembelajaran. Dari 67 peserta didik kelas III sekolah dasar, 60 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 K. E. Triasa *et al.*, (2023) karena pada penelitian tersebut hanya sampai uji kelompok kecil maka penelitian ingin melanjutkannya untuk mengetahui efektivitas dan kepraktisan produk media pembelajaran. Berdasarkan pertimbangan tersebut maka peneliti

memutuskan untuk meneliti “ Pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media ICT TPACK terhadap hasil belajar PJOK materi senam lantai peserta didik kelas III SD Negeri 2 Banyuning.

1.2 Identifikasi Masalah

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

1.2.1 Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) perlu didukung media pembelajaran berorientasi ICT TPACK materi senam lantai.

1.2.2 Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) membutuhkan rancangan tugas gerak variatif yaitu mudah, sedang dan sulit.

1.2.3 Sarana pembelajaran senam lantai perlu di modifikasi untuk keamanan kenyamanan, dan kegembiraan peserta didik.

1.3 Pembatasan Masalah

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

1.3.1 Media pembelajaran senam lantai ini berbentuk video audio visual dalam format mp4.

1.3.2 Peneliti ini terbatas untuk meningkatkan proses pembelajaran khususnya pada materi Senam Lantai.

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 senam lantai peserta didik kelas III SD Negeri 2 Banyuning?

1.5 Tujuan Penelitian

Terkait dengan rumusan masalah yang dijelaskan diatas, maka tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini yaitu : Mengetahui pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media ICT TPACK terhadap hasil belajar PJOK materi senam lantai peserta didik kelas III SD Negeri 2 Banyuning.

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 senam lantai terhadap hasil belajar peserta didik kelas III SD 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 dijadikan landasan untuk inovasi baru padasaat 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 sehingga sesuai dengan karakteristik media yang dituju.

b) Bagi Peserta Didik

Dengan menggunakan media pembelajaran 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 ict tpack ini dapat dijadikan media yang interaktif sehingga dapat memudahkan proses pembelajaran dalam penyampaian materi pembelajaran.

