

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah sebuah proses *humanisme* yang selanjutnya dikenal dengan istilah memanusiakan manusia. Oleh karena itu kita seharusnya bisa menghormati hak asasi setiap manusia. Peserta didik bagaimanapun bukan sebuah manusia yang dapat diatur sekehendaknya, melainkan mereka adalah generasi yang perlu kita bantu dan memberi kepedulian dalam setiap reaksi perubahannya menuju pendewasaan supaya dapat membentuk insan yang, berpikir kritis serta memiliki sikap akhlak yang baik. Untuk itu pendidikan tidak saja membentuk insan yang berbeda dengan sosok lainnya yang dapat beraktifitas menyantap dan meneguk, berpakaian serta memiliki rumah untuk tinggal hidup, inilah disebut dengan istilah memanusiakan manusia Ujud et al., (2023). Secara teoretis PJOK dianggap sebagai komponen wajib pendidikan anak sebagai konsekuensinya, telah ada tradisi yang signifikan di kebanyakan negara demokrasi untuk menganjurkan nilai intrinsik yang berkaitan dengan pendidikan peserta didik.

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) adalah secara formal menanamkan pengetahuan dan nilai melalui aktivitas fisik yang mencakup pembelajaran dalam pengembangan dan perawatan tubuh, mulai dari latihan sederhana hingga latihan yoga, senam, pertunjukan dan pengelolaan permainan. PJOK merupakan salah satu pelajaran wajib yang dilaksanakan di berbagai jenjang sekolah, mulai dari SD, SMP, hingga SMA/SMK. PJOK adalah bagian integral dari keseluruhan proses pendidikan, yang bertujuan untuk meningkatkan kinerja

manusia melalui media kegiatan fisik yang telah dipilih dengan tujuan untuk mewujudkan hasilnya. PJOK sebagai area belajar dalam kurikulum sekolah kontemporer sangat penting, apalagi saat ini daripada sebelumnya, sehingga peran teladan yang diasumsikan PJOK dalam desain kurikulum sebelumnya, yang memimpin perubahan kurikulum nasional sekarang harus diakui, Mustafa & Dwiyo, (2020). Salah satu materi yang diajarkan pada jenjang SMA yang dapat meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak peserta didik adalah aktivitas permainan dan olahraga. Aktivitas ini meliputi salah satunya materi atletik pada nomor lompat yaitu lompat jauh.

Pembelajaran atletik adalah kumpulan disiplin olahraga yang melibatkan berbagai jenis perlombaan lari, lompat, dan lempar. Atletik mencakup berbagai cabang olahraga yang melibatkan berlari, berjalan, melompat dan melempar Martiani et al., (2024). 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 X, atletik sudah dapat dilaksanakan sebelumnya, dengan materi lompat jauh namun masih ada masalah di dalam pembelajaran.

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 12 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 atletik khususnya lompat jauh itu lumayan susah sehingga dalam melakukan praktik peserta didik mengalami

kesulitan dan hasil belajar peserta didik kelas X perhotelan G materi lompat jauh tahun pelajaran 2024/2025 mendapatkan nilai rata-rata 75, dengan rata-rata ketuntasannya baru mencapai 60%. 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 33 peserta didik kelas X perhotelan G, 30 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. Keberhasilan pembelajaran ditentukan oleh berbagai faktor, salah di antara faktor-faktor tersebut adalah penggunaan model pembelajaran inovatif.

Problem Based Learning (PBL) merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat menolong peserta didik untuk meningkatkan keterampilan yang dibutuhkan pada era globalisasi saat ini. *Problem Based Learning* (PBL) adalah seperangkat model mengajar yang menggunakan masalah sebagai fokus untuk mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, materi, dan pengaturan diri. PBL merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi peserta didik untuk belajar tentang cara berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensial dari materi pelajaran. PBL merupakan pembelajaran berdasarkan teori kognitif yang didalamnya termasuk teori belajar konstruktivisme. Rahman & Ramli, (2024).

Perkembangan teknologi saat ini sangat berkembang pesat. Proses pembelajaran di era abad 21 ini tentunya, pembelajaran PJOK tidak lepas dari peran ICT (*Information and Communication Technology*). Dengan memasukkan 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 dan 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 hanya 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. Pengintegrasian antara ICT dan TPACK dalam proses pembelajaran sangat berperan penting untuk meningkatkan pembelajaran menggunakan teknologi yang mampu membuat pembelajaran lebih efektif dan efisien, Jefry et al., (2024). 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 sebelumnya merancang sebuah media yang akan lebih meringankan guru dalam tugas gerak, peneliti sebelumnya mengembangkan media pembelajaran yang sebelumnya yang diberikan oleh guru berupa video tutorial sekarang menggunakan media video audio visual.

TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*) bertujuan untuk meningkatkan kemampuan literasi digital guru. TPACK adalah pendekatan yang mengintegrasikan tiga komponen utama: teknologi, pedagogi, dan konten. Pendekatan ini sangat relevan dalam konteks pendidikan abad ke-21, di mana guru dituntut untuk memanfaatkan teknologi secara efektif dalam proses pembelajaran. Tujuan dan Manfaat Pelatihan: 1) Peningkatan Kemampuan TPACK: Pelatihan ini dirancang untuk membantu guru memahami dan mengimplementasikan TPACK dalam pengajaran mereka. Dengan penguasaan TPACK yang baik, guru dapat merancang pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi peserta didik; 2) Pengembangan Media Pembelajaran: Guru akan dilatih untuk membuat media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital, sehingga dapat meningkatkan minat dan keterlibatan peserta didik dalam belajar; 3) Literasi Digital: Fokus utama dari pelatihan ini adalah meningkatkan literasi digital guru, agar mereka mampu menggunakan berbagai alat dan platform digital secara efektif dalam proses pembelajaran. 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 Sulfaidah et al., (2023).

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 Wynne & Putri, (2024). yang dilakukan yang berjudul “Pengembangan Video Pembelajaran Teknik Dasar Senam Ritmik Berbasis Model ADDIE Untuk Peserta Didik Kelas XII SMA N 1 Amlapura”. Berdasarkan hasil uji coba produk kelompok kecil adalah sangat baik dengan presentase 97%. Hasil Uji coba produk kelompok besar adalah sangat baik dengan presentase 98%. Selama proses pengembangan aspek yang diperbaiki adalah teknik dasar senam ritmik dalam video. Dari hasil diatas maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran berbasis video teknik dasar senam ritmik pada materi senam ritmik untuk peserta didik kelas XII di SMA N 1 Amlapura dapat dikatakan valid.

Penelitian oleh Ramadan et al., (2025) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Untuk Materi BolaVoli Mata Pelajaran PJOK Pada Peserta Didik Sekolah Menengah Pertama”. Berdasarkan analisis data maka hasil penelitian ini adalah: 1) Pengembangan media audio visual pembelajaran bola voli di SMP Negeri 1 Batang Anai telah selesai dilakukan dengan prosedur

pengembangannya. Produk media video ini dapat digunakan oleh guru sebagai salah media guna membantu peserta didik dalam pemahaman dalam pembelajaran bolavoli. 2) Media audio visual yang telah dikembangkan dan dapat dikatakan layak setelah melakukan uji validasi berdasarkan uji kelayakan dari validator media dan validator materi. 3) Media audio visual bolavoli yang telah dikembangkan dinyatakan layak.

Penelitian oleh (Lungit Wicaksono & Dimas Duta Putra Utama, 2020) yang berjudul “Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis ICT Oleh Guru PJOK Kota Bandar Lampung” berdasarkan hasil penelitian dengan demikian guru sudah memanfaatkan ICT sebagai media pembelajaran, namun belum maksimal digunakan karena kondisi media pembelajaran dari fasilitas sudah memadai akan tetapi dengan jumlah yang terbatas serta perlu adanya pelatihan.

Berdasarkan uraian diatas dan hasil penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh Jefry et al., (2024) karena pada penelitian tersebut hanya sampai uji kelompok kecil, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model PBL Berbantuan Media ICT TPACK Terhadap Hasil Belajar PJOK Materi Lompat Jauh Peserta Didik Kelas X SMK Negeri 1 Singaraja”.

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

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

- 1.2.1 Model Pembelajaran PBL perlu didukung media pembelajaran Berorientasi ICT TPACK materi lompat jauh.
- 1.2.2 Model Pembelajaran PBL membutuhkan rancangan tugas gerak yang variatif yaitu mudah, sedang dan sulit.

1.2.3 Sarana pembelajaran lompat jauh perlu di modifikasi untuk keamanan, kenyamanan, dan kegembiraan peserta didik.

1.3 Pembatasan Masalah

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

1.3.1 Media pembelajaran atletik ini berbentuk video audio visual

1.3.2 Peneliti ini terbatas untuk meningkatkan proses pembelajaran khususnya pada materi lompat jauh

1.3.3 Penggunaan model pembelajaran PBL hanya pada peserta didik kelas X SMK Negeri 1 Singaraja

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, dan batasan masalah, maka dapat dirumuskan permasalahannya yaitu apakah terdapat pengaruh model pembelajaran problem based learning PBL berbantuan media ICT TPACK terhadap hasil belajar PJOK materi lompat jauh peserta didik kelas X SMK 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 PBL berbantuan media ICT TPACK Terhadap Hasil belajar PJOK Materi Lompat Jauh peserta didik kelas X SMK 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 lompat jauh terhadap hasil belajar peserta didik kelas X SMA/SMK untuk memperluas pengetahuan dan menambah wawasan mengenai penggunaan video tutorial pembelajaran dalam PJOK 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 sehingga sesuai dengan karakteristik media yang dituju.

b) 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.

c) Bagi Pendidik

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