

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses yang bertujuan mengembangkan potensi peserta didik secara menyeluruh, baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya (Adhitya dkk., 2026). Peserta didik dapat mengembangkan gerak dengan baik jika mereka memiliki banyak peluang untuk melakukan aktivitas fisik yang melibatkan seluruh anggota tubuhnya, sehingga mereka dapat menguasai keterampilan gerak dengan baik.

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

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, dkk 2024). Kata atletik 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 canggung dalam menjalani tugas fisik yang diberikan oleh pengajar. Oleh karena itu, penulis menciptakan sebuah media yang dapat memudahkan pengajar dalam melakukan tugas fisik, penulis berencana untuk mengembangkan media pembelajaran yang sebelumnya diberikan oleh pengajar berupa video tutorial menjadi media audio visual. Solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan menerapkan model pembelajaran inovatif.

Model pembelajaran inovatif adalah suatu pendekatan atau metode pembelajaran yang menggunakan cara-cara baru yang kreatif dan mengedepankan pemikiran kritis, keterlibatan aktif, dan partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir peserta didik secara mandiri, kreatif, dan inovatif, sehingga mereka dapat menghasilkan ide-ide baru, memecahkan masalah, dan mengaplikasikan pengetahuan dalam kehidupan nyata. Implementasi model pembelajaran yang inovatif dan berbasis teknologi dapat membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik (Sakti ,dkk 2023).

Terdapat berbagai model pembelajaran yang dapat digunakan untuk mendukung hal ini. Namun, dalam praktiknya, guru harus menyadari bahwa tidak ada satu pun model pembelajaran yang paling tepat untuk semua situasi dan kondisi. Oleh karena itu, pemilihan model pembelajaran yang sesuai harus mempertimbangkan kondisi peserta didik, karakteristik materi ajar, ketersediaan fasilitas dan media, serta kompetensi guru itu sendiri. Adapun beberapa model pembelajaran sebagai berikut, (1) Kooperatif (*Cooperative Learning*). (2) Pembelajaran Kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*) (3) *Problem Based Learning* (PBL).

Problem Based Learning (PBL) merupakan inovasi dalam pembelajaran karena dalam *Problem Based Learning* (PBL) kemampuan berpikir peserta didik betul-betul dioptimalkan melalui proses kerja kelompok atau tim yang sistematis, sehingga peserta didik dapat memberdayakan, mengasah, menguji dan mengembangkan kemampuan berpikirnya secara berkesinambungan (Yasa, 2023). Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) adalah salah satu model pembelajaran yang menuntut peserta didik untuk memahami konsep pembelajaran dengan situasi dan masalah yang diorientasikan pada peserta didik sehingga melatih untuk mampu menyelesaikan masalah melalui pendekatan pemecahan masalah (Dio,dkk 2024). *Problem Based Learning* (PBL) dirancang agar peserta didik dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis dalam proses pembelajaran. Melalui pendekatan ini, peserta didik didorong untuk menggali materi yang telah mereka pelajari dengan cara aktif, yaitu dengan menemukan solusi untuk berbagai masalah yang akan dibahas.

Perkembangan teknologi saat ini begitu sangat pesat, banyak pendidik mulai menggunakan media pembelajaran seperti video tutorial di dalam kelas, 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 penulis sebelumnya merancang sebuah media yang akan lebih meringankan pendidik dalam tugas gerak, penulis sebelumnya mengembangkan media pembelajaran yang diberikan oleh pendidik hanya berupa video tutorial dan sekarang menggunakan media audio visual. Proses pembelajaran 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. 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.

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.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pertama yang penulis lakukan dengan narasumber yang merupakan guru mata pelajaran PJOK kelas VIII SMP N 7 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 atletik khususnya Tolak Peluru itu lumayan susah sehingga dalam melakukan praktik peserta didik mengalami kesulitan dan hasil belajar peserta didik kelas VIII D materi tolak peluru 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. Dari 25 peserta didik kelas VIII D, 22 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 Komang Agus Ariyana karena pada penelitian tersebut hanya sampai uji kelompok kecil, maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media ICT TPACK Terhadap Hasil Belajar PJOK Materi Tolak Peluru Peserta Didik Kelas VIII SMP N 7 Singaraja”.

1.2 Identifikasi Masalah

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

- 1.2.1 Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) 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 Tolak Peluru dalam Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan PJOK.

1.2.6 Peserta didik yang menjadi objek penelitian adalah peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 7 Singaraja, sehingga hasil penelitian bisa digeneralisasikan untuk kelas atau sekolah lain.

1.3 Pembatasan Masalah

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

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

1.3.2 Media pembelajaran tolak peluru ini berbentuk video audio visual dalam format mp4 yang dikembangkan oleh Komang Agus Ariyana, S.Pd.

1.3.3 Peneliti ini terbatas untuk meningkatkan proses pembelajaran khususnya pada materi Tolak Peluru, yaitu Teknik awalan, teknik tolakan dan teknik akhiran.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dan batasan masalah, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu apakah terdapat pengaruh model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media ICT TPACK Terhadap Hasil belajar PJOK Materi Tolak Peluru peserta didik kelas VIII SMP Negeri 7 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 Tolak Peluru peserta didik kelas VIII SMP Negeri 7 Singaraja.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat hasil penelitian ini adalah:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Diharapkan penulis dapat memberikan landasan teori mengenai kepraktisan dan efektivitas dari produk media pembelajaran berorientasi ICT TPACK materi tolak peluru terhadap hasil belajar peserta didik kelas VIII SMP 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 penulis 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.

