

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pada proses pembelajaran pendidikan jasmani seorang guru harus bisa mengajarkan aneka macam keterampilan gerak dasar, teknik dan taktik permainan atau olahraga, penerapan nilai-nilai (disiplin, keberanian, ketelitian, sportivitas, kejujuran, kerjasama, tanggung jawab serta percaya diri), dan pemahaman cara hidup sehat yang mengacu pada pertumbuhan serta perkembangan peserta didik. Adapun tujuan pendidikan jasmani diklasifikasikan menjadi tiga domain psikomotor, kognitif, dan afektif. Selain itu, secara spesifik menurut Mashud, (dalam Mustafa & Winarno, 2020) mengatakan bahwa “pendidikan jasmani juga diharapkan dapat mengajarkan siswa untuk mampu berfikir secara ilmiah dan sistematis sesuai tuntutan jaman di era abad 21 ini” (hlm.2). Jadi pendidikan jasmani merupakan bagian dari pendidikan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik melalui gerak sehingga dapat mencapai kesehatan serta tujuan pendidikan yang diharapkan yaitu mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

Dengan demikian untuk mencapai tujuan pendidikan jasmani maka pembelajaran dalam mata pelajaran tersebut perlu diperhatikan dan tidak boleh dianggap remeh. Menurut Kozma dan Gafur (dalam Strata & Oleh, 2012) secara umum menjelaskan bahwa “strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai segala kegiatan yang dipilih yang dapat memberikan fasilitas atau bantuan kepada peserta didik menuju tercapainya tujuan pembelajaran” (hlm.2). Strategi pembelajaran yang akan dipilih serta digunakan guru bertitik tolak dari tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan sejak awal supaya diperoleh tahapan kegiatan pembelajaran yang berdaya dan berhasil, guru harus mampu menentukan strategi pembelajaran apa yang akan digunakan sejak awal pembelajaran.

Dari uraian diatas menjelaskan betapa pentingnya pemilihan strategi pembelajaran yang akan digunakan untuk mencapai keberhasilan didalam proses belajar-mengajar, pemilihan dan penggunaan strategi pembelajaran tidak

selamanya memperoleh keberhasilan untuk itu setelah guru memilih dan menggunakan strategi yang ada guru juga dituntut untuk kreatif mengembangkan strategi pembelajaran untuk mengantisipasi kemungkinan persoalan-persoalan yang timbul dalam proses belajar. Sehubungan dengan proses belajar-mengajar dari hasil observasi dan wawancara serta yang dialami penulis selama diberikan kepercayaan untuk membantu guru PJOK mengajar di Sekolah, ternyata dalam pembelajaran aktivitas senam lantai guling lenting (*neck spring*) di SMPN Satu Atap 1 Mangunreja pada siswa kelas VIII dalam pelaksanaannya belum berjalan secara efektif. Hal ini dapat dilihat dari jumlah akumulatif aspek afektif dan psikomotor siswa berdasarkan pencapaian Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) belajar yaitu 70/C, dari jumlah siswa 26 orang hanya 11 siswa (42%) yang dinilai tuntas dalam hasil belajar aktivitas senam lantai guling lenting (*neck spring*), sedangkan sebanyak 15 siswa (58%) mengalami kesulitan dalam pembelajaran. Berdasarkan identifikasi permasalahan hasil belajar, kondisi ini disebabkan :

- 1) Kurangnya kepercayaan diri dan pemahaman siswa dalam melakukan gerakan guling lenting (*neck spring*) sehingga mempengaruhi aktivitas siswa dalam belajar.
- 2) Kurangnya penerapan metode pembelajaran yang diberi karena hanya memakai metode komando dan ceramah sehingga pembelajaran cenderung hanya terjadi satu arah.
- 3) Kurangnya pemanfaatan menggunakan media *ICT* (*Information, Communication and Technology*) dalam pembelajaran gerak yang sangat cepat dan sulit diamati secara langsung.

Untuk itu masalah yang ada dalam kegiatan proses pembelajaran pada siswa sangat penting untuk diperhatikan oleh guru. Didalam persoalan yang ada pada pembelajaran senam lantai sangat penting untuk segera dicarikan solusinya karena jika persoalan yang ada tidak dicarikan solusinya akan menyebabkan pembelajaran menjadi tidak efisien, dan menyebabkan proses belajar pada aktivitas senam lantai guling lenting (*neck spring*) kurang berhasil, tujuan pembelajaran tidak tercapai dan hasil belajar tidak maksimal, hal ini tentunya diperlukan suatu tindakan untuk dicarikan solusinya. Untuk itu penulis mencoba

mengatasi permasalahan yang muncul dalam pembelajaran aktivitas senam lantai guling lenting dengan melalui pendekatan model pembelajaran *guided discovery* (penemuan terbimbing). Menurut Sund (dalam Asri & Noer, 2015) “*discovery* adalah proses mental dimana siswa mampu mengasimilasikan suatu konsep atau prinsip. Proses mental tersebut antara lain ialah: mengamati, mencerna, mengerti, membuat dugaan, menjelaskan, mengukur, membuat kesimpulan dan sebagainya” (hlm. 893). Senada dengan pendapat tersebut *guided discovery* (penemuan terbimbing) adalah model pembelajaran penemuan yang dalam pelaksanaannya dilakukan oleh peserta didik berdasarkan petunjuk-petunjuk guru. Petunjuk diberikan pada umumnya berbentuk pernyataan membimbing. Model pembelajaran *guided discovery* (penemuan terbimbing) ini sebagai suatu metode pembelajaran dari sekian banyak metode pembelajaran yang ada, menempatkan guru sebagai fasilitator, guru membimbing siswa dimana guru diperlukan. Dalam metode ini, siswa dituntut untuk berfikir sendiri sehingga dapat menemukan prinsip umum berdasarkan bahan atau data yang telah disajikan oleh guru. Dari uraian tersebut menjelaskan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran *guided discovery* (penemuan terbimbing) diharapkan dapat mengubah gaya belajar siswa sehingga siswa menjadi aktif dalam mengikuti pelajaran dan melalui pendekatan model pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam belajar aktivitas senam lantai guling lenting (*neck spring*) .

Proses pembelajaran yang berkualitas sangat penting diperhatikan dan dikaji secara terus menerus, karena sesungguhnya substansi kualitas pada dasarnya terus berkembang secara interaktif dengan tuntutan kebutuhan masyarakat sesuai dengan perkembangan ilmu dan teknologi. Menurut Miarso (dalam Salameh & Khawaldeh, 2014) menyatakan bahwa “teknologi komunikasi dan informasi hendaknya tidak dipandang sebagai artefak saja, melainkan juga dipandang sebagai proses dan struktur tertentu” (hlm.10). Ini berarti bahwa teknologi komunikasi dan informasi ini seharusnya dijadikan bagian integral sistem pendidikan. Sebagai bagian integral, masuknya komponen teknologi ini akan mempengaruhi komponen lain di antaranya perubahan peranan guru dalam satuan pendidikan sekolah. Peranan guru dalam hal ini tidak lagi menjadi satu-

satunya sumber belajar, melainkan lebih berperan sebagai perancang proses pembelajaran, fasilitator, dan motivator bagi proses belajar siswa. Pemanfaatan Penggunaan Media Pembelajaran *Information, Communication and Technology (ICT)* pada era abad ke-21 ini dalam dunia pendidikan sudah menjadi kebutuhan yang mendasar untuk meningkatkan proses pendidikan. Namun penggunaan *ICT khususnya* pada guru olahraga (penjasorkes) di SMPN SATAP 1 Mangunreja relatif minim. Hal ini ditunjukkan oleh masih sedikit jumlah guru menggunakan media *ICT* dalam pembelajaran gerak yang sangat cepat dan sulit diamati secara langsung. Kemampuan *ICT* yang dimiliki setiap guru Penjasorkes berbeda-beda baik dari penerapan maupun implementasinya.

Berdasarkan latar belakang beberapa penyebab permasalahan diatas penulis mencoba menggunakan model pembelajaran *guided discovery* (penemuan terbimbing) berbasis *ICT* dan *TPACK* sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran aktivitas senam lantai guling lenting di Sekolah Menengah Pertama (SMP). Upaya tersebut direalisasikan melalui sebuah penelitian tindakan kelas (PTK). Dengan Judul : Peningkatan Hasil Belajar Aktivitas Senam Lantai Guling Lenting (*Neck Spring*) menggunakan Model Pembelajaran *Guided Discovery* Berbasis *ICT* dan *TPACK*.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, penulis dapat merumuskan masalah sebagai berikut : “apakah penggunaan model pembelajaran *guided discovery* berbasis *ICT* dan *TPACK* dalam pembelajaran senam lantai guling lenting (*neck spring*) dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII SMPN Satu Atap 1 Mangunreja?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan masalah tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar aktivitas senam lantai guling lenting (*neck spring*) menggunakan model pembelajaran *guided discovery* berbasis *ICT* dan *TPACK* pada siswa kelas VIII SMPN Satu Atap 1 Mangunreja.

### 1.3.1 Tujuan Umum

Untuk mengetahui hasil belajar aktivitas senam lantai guling lenting menggunakan model pembelajaran *guided discovery* berbasis ICT dan TPACK pada siswa kelas VIII SMPN Satu Atap 1 Mangunreja Tahun Pelajaran 2021/2022.

### 1.3.2 Tujuan Khusus

Untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas VIII SMPN Satu Atap 1 Mangunreja Tahun Pelajaran 2021/2022 terhadap hasil pembelajaran aktivitas senam lantai guling lenting (*neck spring*) pada siswa menggunakan model pembelajaran *guided discovery* berbasis ICT dan TPACK.

## 1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak yang terkait terhadap proses dan pelaksanaan pembelajaran olahraga khususnya materi aktivitas senam lantai guling lenting (*neck spring*) berbasis ICT dan TPACK di SMPN SATAP 1 Mangunreja. Adapun manfaat secara teoritis maupun praktis penelitian ini adalah :

### 1.4.1 Secara Teoritis

Dengan menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sesungguhnya banyak manfaat yang bisa diperoleh. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) akan bermanfaat bagi sekolah jika digunakan sebagai salah satu sumber masukan untuk manajemen, peneliti berharap dengan adanya penelitian ini dapat memberikan wawasan keilmuan bagi pihak sekolah melalui model pembelajaran *guided discovery* (penemuan terbimbing) berbasis ICT dan TPACK yang dilakukan.

### 1.4.2 Secara Praktis

#### 1.4.2.1 Bagi Peserta Didik.

Untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar materi pembelajaran aktivitas senam lantai guling lenting guna memperoleh hasil yang lebih baik serta dapat mengubah gaya belajar siswa sehingga siswa menjadi aktif dalam mengikuti pelajaran.

#### 1.4.2.2 Bagi Guru.

Menambah pengetahuan serta menjadi bahan perbandingan bagi guru tentang penggunaan model pembelajaran *guided discovery* (penemuan terbimbing) terhadap hasil belajar aktivitas senam lantai guling lenting (*neck spring*) berbasis ICT dan TPACK dalam pembelajaran pendidikan jasmani, hasil penelitian juga dapat dijadikan sebagai salah satu strategi pembelajaran untuk diterapkan dalam meningkatkan hasil belajar siswa, hasil penelitian juga dapat dijadikan sebagai motivasi bagi guru untuk lebih kreatif dalam mengembangkan strategi pembelajaran.

#### 1.4.2.3 Bagi Sekolah.

Dapat membantu meningkatkan perbaikan kualitas dalam proses pembelajaran di Sekolah, dapat memberikan pengalaman bagi Sekolah dalam rangka peningkatan prestasi dan mutu lulusan, dapat memotivasi pimpinan sekolah untuk dapat memfasilitasi pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas bagi para guru sebagai upaya melakukan perbaikan dalam proses pembelajaran.