

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran adalah sebuah proses atau kegiatan yang sistematis dan sistematis, yang bersifat interaktif dan komunikatif antara guru dengan siswa, sumber belajar dan lingkungan (Arifin, 2013). Dalam hal ini, guru harus mampu menciptakan interaksi dengan peserta didik agar tercipta pembelajaran yang aktif dan bermakna. Berdasarkan UU NO 14 Tahun 2005 tentang guru dan dosen, menyatakan bahwa guru wajib memiliki empat kompetensi yaitu kompetensi pedagogik, kepribadian, sosial, dan profesional.

Guru ketika menjalankan tugasnya sebagai pendidik harus mempunyai kompetensi. Tertuang pada Undang-Undang Guru dan Dosen kompetensi merupakan seperangkat pengetahuan, keterampilan, serta perilaku yang wajib dimiliki, dihayati, dan dikuasai oleh guru atau dosen dalam melaksanakan tugas keprofesionalannya (UU RI No. 14 Tahun 2015, Pasal 1 Ayat (10)). Seorang guru tidak hanya menguasai materi ajar saja, akan tetapi harus menguasai bagaimana cara mengajarkan materi tersebut agar dapat tersampaikan kepada siswa dengan baik. Dua hal tersebut antara materi ajar (*content*) dan cara mengajarkannya (*pedagogi*) saling berkesinambungan dan tidak dapat dipisahkan (Agustina. 2015). Sehingga, seorang guru membutuhkan kompetensi untuk mencapai tujuan pendidikan sehingga setiap guru wajib menguasai kompetensi. Dalam mengikuti perkembangan zaman yang semakin pesat, guru harus senantiasa meng-*upgrade* berbagai pengetahuan pembelajaran agar sesuai dengan perkembangan masyarakat, karakteristik siswa, dan pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Menurut Mulyasa (2014) perkembangan teknologi dapat mengubah peran guru dari pengajar yang hanya menyampaikan materi ajar menjadi guru yang bertugas sebagai fasilitator yang dapat menuntun siswa untuk memberikan kemudahan dalam belajar. Seorang guru dengan menggunakan teknologi dalam

pembelajaran dapat mempermudah penyampaian materi yang abstrak menjadi mudah dipahami oleh siswa (Maeng, 2013). Dari pernyataan tersebut, munculah ide pengembangan baru dari materi ajar dan pedagogi (PCK) digabungkan dengan teknologi menjadi TPACK yaitu teknologi, pedagogi, dan content materi.

TPACK merupakan sebuah kerangka kerja pembelajaran yang mengintegrasikan antara pengetahuan teknologi, pengetahuan konten, dan pengetahuan pedagogi dalam konteks pembelajaran tertentu (Oktaviana, 2021). Kompetensi TPACK perlu dikuasai oleh guru profesional karena TPACK berada dalam empat ranah kompetensi yang wajib dimiliki guru (Suyamto et al., 2020). Pada penelitian Doering, dkk. (2009) mengungkapkan bahwa pengintegrasian TPACK dapat meningkatkan kompetensi konten, pedagogi, dan teknologi serta menambah kepercayaan diri guru ketika melaksanakan proses belajar mengajar. Maka dari itu motif pengembangan kompetensi guru dengan TPACK dapat menjadi pintasan yang benar demi melindungi tercapainya pembelajaran yang relevan seiring perkembangan zaman.

Namun, fakta di lapangan ditemukan bahwa guru dan sekolah di Indonesia masih terdapat persoalan yang meliputi standar guru, penguasaan materi, dan rendahnya media dan teknologi/literacy media and technology (Suyamto et al., 2020). Hal ini menunjukkan bahwa kompetensi TPACK guru masih belum terlaksana dengan baik. Maka dengan ini, TPACK diibaratkan sebagai kerangka kerja potensial yang bisa menciptakan teknik baru untuk guru di Indonesia saat memecahkan masalah yang berkaitan dengan integrasi komputer dan teknologi dalam pengajaran dan proses pembelajaran (Bahriah & Yunita, 2019). Pada TPACK, pengintegrasian teknologi ke dalam pembelajaran dipengaruhi oleh pengetahuan guru sehingga pembelajaran dapat berjalan efisien dan efektif.

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) merupakan salah satu bagian dari mata pelajaran untuk meningkatkan sumber daya manusia terutama dalam bidang fisik, pembinaan hidup sehat jasmani dan rohani yang dalam sehari-hari menuju sehat seutuhnya yang diberikan di sekolah dasar, sekolah menengah pertama, dan sekolah menengah atas. Pendidikan jasmani merupakan

proses pendidikan seseorang sebagai perorangan atau anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan jasmani untuk memperoleh pertumbuhan jasmani, kesehatan jasmani dan kesegaran jasmani, kemampuan dan keterampilan, kecerdasan serta perkembangan watak dan kepribadian dalam rangka pembentukan individu Indonesia yang berkualitas, hakekatnya pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas isik untuk menghasilkan perubahan holistic dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional (Abdullah dan Wicaksono, dkk, 2020: 42).

PJOK yang diajarkan di sekolah memiliki peranan yang sangat penting di antaranya memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat secara langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, yang terpilih yang dilakukan secara sistematis. Pembekalan pengalaman belajar yang diarahkan untuk membina pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik dan sekaligus membentuk pola hidup sehat dan bugar sepanjang hayat. Dengan demikian tujuan pendidikan jasmani di sekolah identik dengan tujuan pendidikan.

Berdasarkan observasi yang telah peneliti lakukan meninjau kondisi lingkungan sekolah, melakukan survey permasalahan implementasi TPACK dalam mata pelajaran olahraga. Diperoleh data pada proses pembelajaran Penjas hanya mengutamakan guru dan buku paket sebagai penyampai pesan sehingga materi yang dipelajari siswa lebih bersifat konvensional karena guru kurang memaksimalkan penggunaan media yang lebih interaktif sebagai alat bantu guru mengajar. Akibatnya siswa kurang fokus dan aktif menerima materi pelajaran yang disampaikan. Kompetensi TPACK pada guru khususnya dalam pembelajaran pendidikan jasmani di abad ini perlu diukur agar mengetahui sejauh mana pengetahuan guru terhadap penggunaan teknologi yang relevan dengan materi yang hendak disampaikan melalui strategi dan metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Berdasarkan fenomena rendahnya pembelajaran berbasis TPACK yang sangat penting dalam paradigma pembelajaran abad 21 ini, maka peneliti

tertarik untuk melakukan penelitian mengenai Implementasi Pembelajaran Berbasis *Technology Pedagogy And Content Knowledge* (TPACK) Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Pada Guru Olahraga SMA Negeri Se Kota Jambi.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan diatas, bahwa dapat dikemukakan beberapa masalah sebagai berikut:

1. Minim dilakukannya pembelajaran berbasis TPACK pada mata pelajaran olahraga.
2. Penggunaan teknologi sebagai penunjang pelaksanaan pembelajaran masih sangat minim.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, supaya tidak meluas serta terfokus pada apa yang ingin diamati mengingat keterbatasan pengetahuan serta kemampuan penulis, maka masalah yang akan diteliti dilaksanakan pembatasan masalah yakni: bahwa dalam penelitian ini ingin mengetahui tentang survey gambaran implementasi pembelajaran berbasis *Technology Pedagogy And Content Knowledge* (TPACK) dalam mata pelajaran pendidikan jasmani pada guru olahraga SMA Negeri se Kota Jambi.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan diatas sebagai berikut, “Bagaimana gambaran implementasi pembelajaran berbasis *Technology Pedagogy And Content Knowledge* (TPACK) dalam mata pelajaran pendidikan jasmani pada guru olahraga dan SMA Negeri se Kota Jambi.

1.5 Tujuan Penelitian

Kegunaan dari penelitian ini yang paling utama adalah dapat menjawab permasalahan yang disebutkan dalam perumusan masalah. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengetahui gambaran implementasi pembelajaran berbasis *Technology Pedagogical And Content Knowledge (TPACK)* dalam mata pelajaran pendidikan jasmani pada guru olahraga SMA Negeri se Kota Jambi.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis
 - a. Memberikan gambaran tentang implementasi *Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK)* guru olahraga SMA Negeri se Kota Jambi.
 - b. Referensi atau masukan bagi perkembangan ilmu pendidikan khususnya berkaitan dengan *Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK)* yang akan membantu guru-guru mengembangkan keterampilan mereka dalam menggunakan teknologi secara efektif.
2. Secara Praktis
 - a. Menjadi bahan evaluasi dan motivasi bagi pendidik untuk meningkatkan dan mendalami *Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK)*.
 - b. Merangsang guru-guru agar lebih aktif dalam menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan kolaboratif.
 - c. Mendukung penguatan keterampilan guru dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran secara efektif.