

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang.

Pembelajaran tematik merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran dalam berbagai tema. Pendekatan pembelajaran ini digunakan untuk seluruh kelas pada sekolah dasar. Berbagai mata pelajaran yang dirangkum menjadi satu kesatuan model pelajaran sesungguhnya adalah model pembelajaran terpadu yang sering kita sebut sebagai model pembelajaran tematik (Saptiani, 2016:14). Setiawan (2020:51) Menyatakan Bahwa Pembelajaran tematik ialah metode pembelajaran dimana metode pembelajaran tersebut mengusung tema tertentu untuk mengajarkan satu atau lebih konsep kurikuler. Pembelajaran dengan pendekatan tematik ini mencakup seluruh kompetensi mata pelajaran yaitu: PPKn, Bahasa Indonesia, IPA, IPS, Matematika, Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, Seni Budaya dan Prakarya kecuali mata pelajaran Pendidikan Agama dan Budi Pekerti. Kompetensi mata pelajaran IPA pada kelas I – III diintegrasikan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dan Matematika, sedangkan untuk mata pelajaran IPS diintegrasikan ke mata pelajaran Bahasa Indonesia, PPKN dan Matematika. Hal ini disiapkan untuk mengatasi masalah umum, salah satunya adalah persepsi masyarakat antara lain terlalu menitik beratkan pada aspek kognitif, beban peserta didik terlalu berat, dan kurang bermuatan karakter (dalam MPG Implementasi Kurikulum 2013 Tahun

2014). Untuk menunjang kegiatan pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang berlaku, tentunya guru harus memiliki media pembelajaran yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran di dalam kelas.

Dalam mengajar, media pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke peserta didik secara terencana, sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif (Hamzah & Lamatenggo, 2010). Media pembelajaran harus difungsikan untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar. Akan semakin tinggi minat belajar siswa bilamana media pembelajaran yang dipergunakan oleh guru dapat menarik minat siswa dalam belajar. (Tafonao, 2018:103). Menurut Rejeki, dkk (2020:342) Pemanfaatan media pembelajaran untuk kegiatan pembelajaran bila disusun dengan seksama maka dapat menghasilkan media pembelajaran yang efektif, dapat memfasilitasi dan menaikkan mutu pembelajaran, menaikkan minat belajar siswa, memfasilitasi pembelajaran perorangan sesuai dengan kapasitas dari masing – masing siswa, dan dapat digunakan sebagai alat untuk menyampaikan pesan secara langsung. Kegunaan dan peran media pembelajaran dalam pembelajaran adalah memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis, mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera. Namun pada kenyataannya media pembelajaran yang terdapat di sekolah - sekolah dasar hanya berpatokan pada buku paket atau buku pegangan, guru tidak memiliki media pembelajaran dalam bentuk lain seperti modul ataupun video pembelajaran.

Hal ini didasari atas hasil observasi peneliti yang dilakukan di 19 sekolah yang tersebar di 9 gugus Kecamatan Buleleng. Enam guru mengatakan belum memiliki

video dan tiga belas guru lainnya sudah memiliki video pembelajaran pada tema diriku. Guru – guru yang memiliki video pembelajaran pada tema diriku mendapatkan media pembelajaran berupa video dari sumber internet. Namun, hanya segelintir guru yang dapat memanfaatkan internet untuk mencari refrensi media pembelajaran yang dikarenakan keterbatasan sumber daya yang dimiliki oleh guru – guru tersebut. Dan ditambah lagi sumber video pembelajaran yang terdapat di internet masih tercampur antara mata pelajaran lainnya, masih bersifat umum dan belum khusus membahas mata pelajaran PJOK itu sendiri. Kendati banyak diantara guru – guru yang menjawab sudah memiliki video pembelajaran, mereka masih memerlukan video pembelajaran pada tema diriku ini untuk menambah refrensi sumber belajar yang nantinya akan mereka gunakan dalam proses belajar mengajar. Karena pada penelitian sebelumnya sudah dikembangkan Modul Pembelajaran Tema diriku khususnya pada subtema aku istimewa namun hanya terdapat gambar – gambar sederhana yang menjelaskan bagaimana tahap – tahap dari masing – masing permainan. pembelajaran lain yang bisa menunjang kegiatan pembelajaran di dalam kelas

Beranjak dari permasalahan tersebut maka peneliti berencana akan mengembangkan video pembelajaran permainan tematik untuk peserta didik kelas 1 SD di Kecamatan Buleleng pada Tema Diriku khususnya pada Subtema Aku Istimewa yang akan dikembangkan berdasarkan modul yang sudah ada. Modul tersebut sudah dikembangkan pada penelitian yang dilakukan oleh Wahjoedi & Dartini (2021) yang berjudul “Modul Pembelajaran PJOK Tematik Teritegratif Sub Tema Aku Istimewa untuk Peserta Didik Kelas 1 Sekolah Dasar”. Dengan hasil menurut para ahli isi sebesar 90,58% berada pada kualifikasi sangat baik dan ahli

media sebesar 93,3% berada pada kualifikasi sangat baik. Untuk itu model ini dapat digunakan pada pembelajaran PJOK kelas 1 SD. Untuk itu diharapkan penelitian lebih lanjut mengenai produk ini khususnya pada uji kelayakan dan efektifitas produk. Sehingga ketika guru PJOK sekolah dasar di Kecamatan Buleleng ingin menggunakan modul tersebut. Karena pada saat ini guru dan peserta didik masih menggunakan media pembelajaran berupa buku pegangan yang dikeluarkan oleh pemerintah yang dimana dalam buku tersebut PJOK masih tercampur antara mata pelajaran lainnya dan belum dibahas secara khusus.

Kelebihan dari menggunakan media pembelajaran berupa video adalah guru memiliki referensi media pembelajaran lain berupa video yang dapat mendukung proses pembelajaran di dalam kelas sehingga proses pembelajaran di dalam kelas menjadi menggairahkan dan tidak terkesan monoton, serta video dapat menghemat banyak waktu karena dapat diputar berulang – ulang dan dapat ditonton dimanapun dan kapanpun, mampu menjelaskan materi secara nyata seperti dijelaskan oleh guru secara langsung (Batubara & Ariani, 2016) dan dengan video peserta didik akan lebih paham dengan materi yang disajikan oleh guru (Yudianto, 2017).

Penggunaan video pembelajaran dirasa cukup membantu dalam penerapan pembelajaran daring, hal tersebut terbukti dari keantusiasan siswa yang ditandai dengan perolehan hasil belajar siswa kelas II SDN Mangkang Kulon 1, dari 27 siswa 20 diantaranya berhasil memperoleh nilai 100 (Susiyanti, Nugraheni 2020), Meningkatkan motivasi belajar siswa (Hanani, 2021), memudahkan pendidik dalam mengajarkan materi serta memudahkan peserta didik memahami materi pembelajaran (Herani, 2021), meningkatkan kemandirian peserat didik dalam belajar (Nuritha & Tsurayya, 2021) dan penggunaan video pembelajaran lebih

dapat diterima oleh peserta didik karena dapat dengan mudah diingat dan dipahami oleh peserta didik (Sulaiman, dkk. 2020)

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul *Pengembangan Video Permainan Tematik untuk Peserta Didik Kelas 1 SD di Kecamatan Buleleng (Tema Diriku Subtema Aku Istimewa)*

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Beberapa guru di Kecamatan Buleleng mengalami keterbatasan sumber daya dalam pembuatan video pembelajaran PJOK pada tema diriku khususnya pada sub bab aku istimewa
2. Beberapa guru di Kecamatan Buleleng mengalami kesulitan dalam mencari video pembelajaran PJOK pada tema diriku khususnya pada sub bab aku istimewa
3. Seluruh guru yang peneliti datangi mengatakan memerlukan video pembelajaran PJOK pada tema diriku khususnya pada sub bab aku istimewa
4. Kurangnya media pembelajaran selain buku ajar untuk pengembangan pemahaman peserta didik dan kurangnya sumber belajar digital untuk ilustrasi Gerakan permainan tematik tema diriku subtema aku istimewa pada pembelajaran PJOK
5. Guru hanya berpatokan pada buku ajar yang sudah ada karena keterbatasan sumber ajar pada mata pelajaran PJOK di beberapa sekolah dasar di Kecamatan Buleleng

6. Masih minimnya sarana dan prasarana di sekolah yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran peserta didik
7. Pembelajaran tatap muka yang ditiadakan di seluruh SD di Kecamatan Buleleng yang dikarenakan pandemi Covid - 19

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas adapun permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah Pengembangan Video Permainan Tematik Untuk Peserta Didik Kelas 1 SD di Kecamatan Buleleng pada Tema Diriku Subtema Aku Istimewa.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas adapun permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana rancang bangun pengembangan video permainan tematik untuk peserta didik kelas 1 SD di Kecamatan Buleleng pada tema diriku subtema aku istimewa?
2. Bagaimana hasil uji validitas pengembangan video permainan tematik untuk peserta didik kelas 1 SD di Kecamatan Buleleng pada tema diriku subtema aku istimewa?
3. Bagaimana hasil uji kepraktisan pengembangan video permainan tematik untuk peserta didik kelas 1 SD di kecamatan buleleng pada tema diriku subtema aku istimewa?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk menyusun rancang bangun pengembangan video permainan tematik untuk peserta didik kelas 1 SD di Kecamatan Buleleng pada tema diriku subtema aku istimewa
2. Untuk melakukan uji validitas terhadap video permainan tematik untuk peserta didik kelas 1 SD di Kecamatan Buleleng pada tema diriku subtema aku istimewa
3. Untuk mengetahui hasil uji kepraktisan video permainan tematik untuk peserta didik kelas 1 SD di kecamatan buleleng pada tema diriku subtema aku istimewa

1.6 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Spesifikasi produk adalah penjelasan yang lebih mendetail mengenai standar kinerja (performance). Dalam penelitian pengembangan ini, spesifikasi produk pengembangannya yaitu sebagai berikut :

1. Media pembelajaran di rancang dengan seksama supaya dapat menampilkan teks, video dan *audio* (suara) supaya dapat menarik minat kepada peserta didik untuk belajar melalui pemaparan materi dalam bentuk audio visual.
2. Media pembelajaran ini berisikan materi perihal permainan PJOK berbasis tematik tema “diriku” subtema aku serta teman baru yang dikemas pada bentuk video tutorial. pada media ini ada pengertian serta cara bermain permainan PJOK berbasis tematik yang terdiri berasal 4 jenis permainan yaitu : (1) *right place* , (2) *puzzle* kata, (3) mencari jejak, dan (4) sirkuit *kata*. Media video ini didesain

sedemikian rupa sehingga bisa memberikan daya tarik tersendiri pada peserta didik untuk belajar lewat sajian materi secara audio visual.

3. Media pembelajaran berupa video ini berkualitas *high definition* (HD) dengan resolusi 1080 x 1920 dengan durasi dari masing – masing video kurang lebih 10 (sepuluh) menit, dengan ukuran kira - kira 500 MB

1.7 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media ini akan berguna jika media yang dibuat memiliki kualitas baik dalam isinya. Pentingnya penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut :

1. Produk penelitian dan pengembangan ini nantinya dapat digunakan sebagai sumber belajar mandiri bagi peserta didik sesuai dengan karakteristik dan tingkatan dari peserta didik itu sendiri
2. Produk penelitian dan pengembangan ini dapat digunakan oleh peserta didik untuk lebih memperdalam pemahaman mengenai materi permainan tematik pada subbab aku istimewa
3. Produk penelitian ini dapat menjadi media pembelajaran tambahan yang dapat guru gunakan dalam mengajar di dalam maupun di luar kelas
4. Media video pembelajaran ini nantinya bisa guru gunakan sebagai referensi dalam menyusun media ajar yang sama pada mata pelajaran lainnya
5. Menambah pengetahuan penelitian di bidang teknologi sehingga nantinya dapat menambah wawasan di bidang teknologi pendidikan

1.8 Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan

Assumsi dan keterbatasan dalam penelitian pengembangan ini adalah:

1.8.1 Asumsi Pengembangan

- a) Belum terdapat media pembelajaran berupa video pembelajaran di materi permainan PJOK berbasis tematik tema “diriku” subtema aku istimewa untuk peserta didik kelas I SD di Kecamatan Buleleng.
- b) Video pembelajaran dirancang dengan bentuk video sesuai materi yang ditetapkan di pembelajaran yaitu materi Permainan PJOK berbasis tematik tema “diriku” subtema aku istimewa bagi peserta didik kelas I SD di Kecamatan Buleleng.
- c) Adanya petunjuk pada video pembelajaran ini nantinya dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi berbasis video pembelajaran.

1.8.2 Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan ini tentu terdapat keterbatasan pengembangan, di antaranya sebagai berikut.

- a. Pengembangan Video Pembelajaran ini dikembangkan sesuai situasi serta kondisi yang terdapat di beberapa SD pada Kecamatan Buleleng sebagai akibatnya produk ini hanya diperuntukan bagi peserta didik kelas I Sekolah Dasar pada Kecamatan Buleleng.
- b. Sarana dan prasarana dalam pembuatan video tidak akan sebagus hasil pembuatan rumah produksi karena keterbatasan alat yang akan digunakan nantinya oleh peneliti

1.9 Manfaat Pengembangan

Dari masalah yang ditemukan peneliti diharapkan akan memberikan manfaat. Adapun manfaat penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1.9.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis pengembangan video ini diharapkan dapat memberikan suatu informasi dalam bidang pendidikan khususnya pada mata pelajaran PJOK untuk kelas 1 SD pada tema diriku yang dikaitkan dengan media pembelajaran yang bisa dipergunakan guru dalam mengajar di kelas

1.9.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Sebagai media pembelajaran yang nantinya bisa guru pergunakan untuk mengajar peserta didik kelas 1 SD pada tema diriku khususnya pada sub bab aku istimewa, sehingga dapat memberikan materi pembelajaran yang sesuai dengan modul yang sudah tersedia.

b. Bagi peserta didik,

Hasil penelitian ini diharapkan peserta didik dapat mengetahui media pembelajaran apa yang dipergunakan oleh guru sekolah dasar kelas 1 dalam mengajar pendidikan jasmani pada tema diriku khususnya pada sub bab aku istimewa.

c. Bagi peneliti

Menambah pengetahuan dan pengalaman dalam membuat media pembelajaran berupa video pembelajaran PJOK pada tema diriku khususnya pada sub bab aku istimewa untuk kelas 1 SD