

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Peserta didik pada Sekolah Dasar yang duduk di kelas awal (kelas 1) berada rentangan pada usia dini, seluruh perkembangan aspek kecerdasan anak (IQ) berkembang sangat luar biasa cepat sehingga usia dini disebut usia emas dalam perkembangan anak. Sejalan dengan tahapan perkembangan dan karakteristik cara anak belajar tersebut, maka pendekatan pembelajaran peserta didik SD kelas-kelas awal adalah pembelajaran tematik.

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang mengaitkan beberapa tema menjadi satu konsep pembelajaran sesuai mata pelajaran yang diberikan untuk melibatkan peserta didik dalam proses belajar secara aktif. Pembelajaran tematik adalah metode pembelajaran yang mendukung tema khusus untuk mengajarkan beberapa konsep kurikuler, Setiawan, (2019:1). Konsep integrasi beberapa subjek untuk mengajar di sekolah Indonesia, secara umum bukan hal baru dan tidak berhasil pada masa lalu. Pembelajaran tematik memberi peluang pembelajaran terpadu yang lebih menekankan keterlibatan anak dalam belajar, membuat anak terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan pemberdayaan dalam memecahkan masalah tumbuhnya kreativitas sesuai kebutuhan peserta didik. Saptiani, (2016:14) menyatakan bahwa model pembelajaran tematik sejatinya

adalah model pembelajaran terpadu yang menggabungkan berbagai mata pelajaran untuk dijadikan satu keutuhan dalam satu tema. Lebih lanjut, diharapkan peserta didik dapat belajar dan bermain dengan kreativitas yang tinggi, pembelajaran tematik akan lebih mudah dijelaskan oleh guru PJOK dengan media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah suatu alat yang dimanfaatkan oleh guru untuk memberi bahan ajar ke peserta didik untuk belajar. Ada beberapa tahap dalam pemilihan media yaitu pendidik harus mengetahui apa saja faktor dan kriteria di dalam pemilihan media pembelajaran, setelah mengetahui faktor dan kriterianya disitulah baru guru bisa menjalan tips dan trik dalam pemilihan media seperti pendidik harus menyesuaikan antara jenis media dengan materi kurikulum, memilih media yang harganya relatif tidak mahal, adanya perangkat keras di sekolah untuk menyeimbangi buku pelajaran serta memiliki kemudahan dalam penggunaannya Wahyuni, (2018:1). Salah satu dari media pembelajaran pada era digital sekarang ini adalah media video.

Media video tersebut sudah marak penggunaannya sebagai media pembelajaran, video adalah media yang mempunyai suara, gerakan dan bentuk obyeknya dapat dilihat, media ini dikatakan paling lengkap. Yudianto, (2017:234) mengemukakan media video merupakan media pembelajaran yang paling tepat dan akurat dalam menyampaikan pesan dan akan sangat membantu pemahaman peserta didik. Dengan adanya media video, peserta didik akan lebih paham dengan materi yang disampaikan pendidik melalui tayangan sebuah film. Dengan adanya media pembelajaran berupa video ini guru PJOK maupun peserta didik dapat memahami apa yang terdapat dalam modul ajar tersebut dan mempermudah mengimplementasikan gerakan permainan yang sudah dirancang sebelumnya di

modul ajar tematik pada tema diriku subtema Tubuhku. Namun pada kenyataannya belum semua guru memiliki video pembelajaran tematik tema diriku.

Hal ini didasari oleh hasil observasi peneliti di 19 SD dengan guru - guru PJOK SD se-Kecamatan Buleleng, tepatnya pada gugus 1 sampai gugus 9 sekolah yang terdapat di Kecamatan Buleleng. Semua guru PJOK yang peneliti observasi membutuhkan video pembelajaran untuk modul yang sudah dibuat. Dan yang sudah mempunyai video pembelajaran tematik PJOK tema diriku berjumlah 13 guru PJOK. Lalu yang belum sama sekali memiliki video pembelajaran tematik PJOK ini berjumlah 6 guru PJOK tema diriku. Menurut hasil observasi tersebut mengatakan bahwa seluruh guru-guru sekolah dasar memerlukan video pembelajaran untuk menunjang kegiatan pembelajaran di dalam kelas walaupun diantara mereka ada beberapa yang sudah memiliki video pembelajaran yang mereka cari sendiri di sumber-sumber lain seperti internet, walaupun banyak juga diantara guru - guru yang menjawab sudah memiliki video pembelajaran masih memerlukan video pembelajaran pada tema diriku ini untuk menambah referensi sumber belajar yang nantinya akan mereka gunakan dalam proses belajar mengajar. Karena dalam penelitian sebelumnya sudah dikembangkan Modul pembelajaran tematik diriku khususnya pada subtema tubuhku dan hanya terdapat gambar-gambar sederhana yang menjelaskan bagaimana tahap-tahap dari masing-masing permainan, sehingga ketika guru ingin menggunakan modul tersebut guru tidak memiliki media pembelajaran lain yang bisa menunjang kegiatan pembelajaran di dalam kelas.

Oleh karena itu peneliti akan mengembangkan video pembelajaran PJOK pada tema diriku subtema tubuhku untuk kelas 1 SD berdasarkan modul yang sudah

dikembangkan pada penelitian yang dilakukan oleh Wahjoedi and Dartini (2021) yang berjudul “Modul Pembelajaran PJOK Tematik Teritegratif Sub Tema Aku Istimewa untuk Peserta Didik Kelas 1 Sekolah Dasar” menyatakan bahwa pengembangan permainan tematik PJOK Tema “Diriku” valid menurut ahli 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. Dalam modul tersebut masih belum terdapat bagaimana ketika permainan dipraktekkan secara langsung.

Kelebihan video dapat digunakan dalam waktu yang lama dan dapat diputar berulang kali dan bisa melihat isi video dimana saja. Selama materi yang terdapat dalam video terkait dengan materi yang ada, video merupakan pembelajaran yang menarik. media video dapat membantu peserta didik memahami bahan ajar guru.

Penunjukkan terjadi peningkatan keaktifan belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran Video Scribe pada pembelajaran daring (Lestari & Indriawati), Menggunakan media video pembelajaran dapat meningkatkan hasil pembelajaran tematik Tema 2 (Persatuan dalam Perbedaan) di Kelas VI SD Negeri Kejawat Kecamatan Brang Rea Kabupaten Sumbawa Barat yaitu aktivitas peserta didik melalui penggunaan media video pembelajaran meningkat dan hasil belajar peserta didik melalui penerapan media video pembelajaran meningkat (Faridah), menunjukkan bahwa peserta didik membutuhkan video pembelajaran (Purbayanti, dkk), menghasilkan video pembelajaran berbantuan geogebra yang efektif untuk digunakan dalam meningkatkan kemandirian belajar peserta didik pada kategori tinggi (Nuritha & Tsurayya), hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan bantuan

media audiovisual memberikan hasil belajar yang signifikan dibandingkan dengan pembelajaran konvensional (Jampel & Puspita).

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan diatas peneliti tertarik mengambil penelitian yang berjudul “Pengembangan Video Pembelajaran Pjok Tematik Untuk Peserta Didik Kelas 1 Sd Di Kecamatan Buleleng (Tema Diriku Subtema Tubuhku)”.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti dapat menyimpulkan identifikasi masalah. Pemberlakuan tersebut terdapat ada beberapa kendala sebagai berikut.

- 1.2.1 Buku tematik ada pada guru kelas dan peneliti menyimpulkan bahwa guru PJOK mengajar tersendiri, maka dari itu guru mengkhususkan mengajar PJOK tanpa buku tematik.
- 1.2.2 Media pembelajaran masih minim alat peraga seperti sarana dan prasarana yang menunjang aktivitas permainan di peserta didik.
- 1.2.3 Guru kurang mampu memahami isi dari modul ajar tersebut sehingga penyampaian materi dari guru ke peserta didik masih kurang jelas.
- 1.2.4 Kurangnya media digital untuk pengembangan pemahaman peserta didik dan kurangnya sumber belajar digital untuk ilustrasi Gerakan permainan tematik tema diriku subtema Tubuhku pada pembelajaran PJOK.

### 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, permasalahan yang ada cukup luas sehingga perlu adanya pembatasan masalah berkaitan dengan pelaksanaan penelitian. Adapun masalah yang diteliti pada penelitian ini dibatasi pada pengembangan video permainan tematik untuk peserta didik yang digunakan, identifikasi masalah ke 4 dicarikan solusi melalui penelitian ini karena penelitian ini hanya berfokus pada pengembangan video permainan. Melalui permainan tematik SD kelas I tema Diriku subtema Tubuhku.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar Belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah dapat dirumuskan masalah sebagai berikut,

- 1.4.1 Bagaimanakah rancang bangun pengembangan video pembelajaran tematik tema diriku subtema tubuhku?
- 1.4.2 Bagaimanakah hasil tanggapan ahli terhadap pengembangan video pembelajaran tematik tema diriku subtema tubuhku?
- 1.4.3 Bagaimanakah hasil tanggapan peserta didik pengembangan video pembelajaran tematik tema diriku subtema tubuhku?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang dirumuskan, tujuan yang ingin dicapai dari peneliian ini sebagai berikut.

- 1.5.1 Untuk mengetahui rancang bangun pengembangan video pembelajaran tematik tema diriku subtema tubuhku.

1.5.2 Untuk Mengetahui hasil tanggapan ahli terhadap pengembangan video pembelajaran tematik tema diriku subtema tubuhku.

1.5.3 Untuk Mengetahui hasil tanggapan peserta didik pengembangan video pembelajaran tematik tema diriku subtema tubuhku.

## **1.6 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini meliputi manfaat teoritis dan manfaat praktis adalah sebagai berikut.

### **1.6.1 Manfaat Teoritis**

Melalui penelitian ini memberikan manfaat secara teoritis yaitu mengungkapkan pada pengembangan video permainan tematik untuk peserta didik kelas 1 SD sehingga dapat memberikan sumbangan dalam rangka menghasilkan kemampuan cepat tanggap dan keterampilan proses gerak peserta didik. Selain itu, manfaat teoretis dari pengembangan video permainan tematik dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melatih kemampuan cepat tanggap dan keterampilan proses gerak dalam melaksanakan gerakan yang sudah dicontohkan.

### **1.6.2 Manfaat Praktis**

Penelitian ini bermanfaat untuk peserta didik, guru, peneliti. Adapun manfaat praktis dari penelitian ini sebagai berikut.

#### **1.6.2.1 Peserta didik**

Penelitian ini diharapkan meningkatkan proses pembelajaran yang aktif bagi peserta didik kelas 1 SD pada kemampuan gerak dan keterampilan untuk mengembangkan dirinya dan meraih keberhasilan dalam melaksanakan belajar yang optimal.

#### 1.6.2.2 Guru

Penelitian ini diharapkan dijadikan pedoman dalam merancang pengembangan video permainan tematik untuk peserta didik kelas 1 SD tema diriku subtema tubuhku, sehingga mempermudah guru menyampaikan materi kepada peserta didik dengan bahan ajar modul yang sudah diberikan.

#### 1.6.2.3 Peneliti

Menambah pengetahuan dan pengalaman dalam membuat pengembangan video permainan tematik untuk peserta didik kelas 1 SD (tema diriku subtema tubuhku).

### 1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk merupakan sekelompok siklus yang mengungkap seluk-beluk yang tepat dan terukur tentang item apa yang harus dilakukan. Pada penelitian pengembangan ini, dalam spesifikasi produk pengembangannya adalah sebagai berikut:

1.7.1 Media pembelajaran dirancang sedemikian rupa sehingga dapat menampilkan naskah (teks), gambar bergerak (video), dan audio (suara) dalam memberikan daya tarik tersendiri bagi peserta didik bagi pembelajaran dengan penyajian materi dalam bentuk audio visual. Media pembelajaran ini mengandung materi mengenai permainan PJOK berbasis tematik tema “diriku” subtema “tubuhku” yang ditata berupa video tutorial. Pada media ini terdapat pemahaman dan cara bermain permainan PJOK berbasis tematik yang terdiri dari 4 jenis permainan yaitu : (1) Tebak Tubuh, (2) Boleh & Tidak, (3) Panca Indraku dan (4) Merangkai Kata.



1.7.2 Pada media video didesain sedemikian rupa kemudian mampu memberikan daya pikat tersendiri kepada peserta didik untuk belajar dengan suguhan materi menggunakan media audio visual atau dalam bentuk video.

## **1.8 Pentingnya Pengembangan**

Pada pengembangan media ini akan sangat berharga apabila media yang dibuat memiliki kualitas yang sangat baik dalam substansinya. Arti penting dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

- 1.8.1 Karya inovatif ini sebagai media pembelajaran video materi game PJOK berbasis topikal yang dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar mandiri bagi peserta didik yang tidak sulit untuk dipelajari dan dikreasikan dilihat dari kualitas dan kebutuhan peserta didik.
- 1.8.2 Media video pembelajaran ini nantinya dapat membantu peserta didik dalam memahami substansi materi permainan PJOK.
- 1.8.3 Materi eksplorasi yang dibuat ini dapat memberikan pemanfaatan media pembelajaran yang substansial dan menarik secara elektif.
- 1.8.4 Media video pembelajaran ini dapat digunakan sebagai salah satu cara pandang bagi pendidik dalam menciptakan media tayangan yang dapat dibandingkan pada mata pelajaran dan mata pelajaran yang berbeda.
- 1.8.5 Meningkatkan informasi di bidang inovasi, dengan tujuan agar informasi tentang berbagai media semakin luas.

## **1.9 Asumsi Keterbatasan Pengembangan**

Assumsi dan keterbatasan dalam penelitian pengembangan ini adalah:

### 1.9.1 Asumsi Pengembangan

Belum ada media pembelajaran berbasis video pembelajaran pada materi permainan PJOK berbasis tematik tema “diriku” subtema tubuhku untuk peserta didik kelas I SD di Kecamatan Buleleng.

1.9.1.1 Video pembelajaran dibuat dalam bentuk video sesuai materi yang ditetapkan pada pembelajaran sena materi Permainan PJOK berbasis tematik tema “diriku” subtema tubuhku untuk peserta didik kelas I SD di Kecamatan Buleleng.

1.9.1.2 Adanya petunjuk dalam video pembelajaran ini memudahkan peserta didik dalam memahami materi berbasis video pembelajaran.

### 1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan ini tentunya memiliki kendala pengembangan, termasuk yang menyertainya antara lain sebagai berikut.

1.9.2.1 Pengembangan Video Pembelajaran ini dibuat dengan mempertimbangkan situasi dan kondisi yang ada di beberapa SD di Kabupaten Buleleng sehingga materi ini hanya diharapkan untuk peserta didik SD di Kabupaten Buleleng.

1.9.2.2 Sarana dan prasarana dalam pembuatan video tidak akan terlalu bagus seperti dari pembuatan di tempat produksi karena keterbatasan alat yang nantinya akan digunakan oleh peneliti.

## 1.10 Definisi Istilah

1.10.1 PJOK merupakan kepanjangan dari (Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi). PJOK adalah fasilitas membangun penjelasan kepada

generasi umur sekolah tentang bernilainya untuk melaksanakan aktifitas raga demi mutu hidup yang lebih baik.

- 1.10.2 Tematik adalah Pembelajaran tematik mengaitkan beberapa tema sebagai satu konsep pembelajaran sesuai mata pelajaran yang diberikan untuk menterlibatkan peserta didik pada proses belajar secara aktif. Pembelajaran tematik merupakan salah satu jenis dari model pembelajaran terpadu. Dikatakan terpadu karena ada beberapa pembelajaran yang dijadikan satu tema menjadi satu konsep sehingga dapat memberikan makna atau bermakna kepada peserta didik untuk belajar lebih aktif.

