

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK) adalah proses pendidikan yang bertujuan dalam mengembangkan aspek kesehatan, keterampilan motorik, kognitif, afektif, dan psikomotor (Herlina1. 2020). Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) merupakan bagian dari sistem pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan berfikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran, dan tindakan moral melalui aktivitas jasmani dan olahraga. Ini berarti bahwa pembelajaran PJOK tidak hanya menekankan pada keterampilan fisik namun juga kognitif peserta didik. Dalam mengajarkan materi PJOK kepada peserta didik, guru harus memperhatikan strategi mengajar.

Ketika mengajar PJOK, guru dapat mengolaborasi materi pembelajaran melalui sebuah tema permainan yang menyangkut tema pembelajaran dengan mengaplikasikan gerakannya melalui sebuah media dan video pembelajaran.

Media dapat dikatakan sebagai alat bantu atau alat penunjang dalam proses pembelajaran. Media telah diperluas dan memperpanjang kemampuan manusia untuk mendengar, dan melihat, karena media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran mengajar. Media adalah alat membantu proses pembelajaran mengajar dalam menyampaikan pesan-pesan dari bahan pembelajaran yang diberikan oleh pengajar kepada peserta didik, sadar tanpa bantuan media maka bahan pembelajaran yang diberikan oleh pengajar susah dipahami oleh karena itu media dikatakan sebagai sumber pembelajaran yang dapat membantu pengajar dalam memperkaya wawasan peserta didik. Dengan demikian solusi dari permasalahan tersebut adalah menggunakan media video yang dimana

media video merupakan alat bantu dengan memperlihatkan gambar yang bergerak dan suara untuk menyampaikan informasi atau pesan.

Video pembelajaran adalah sebuah media yang berupa gambar dan suara sehingga membantu peserta didik dalam pembelajaran (Hadi, 2017). Video pembelajaran sudah banyak di terapkan di berbagai jenjang pendidikan salah satunya yaitu pendidikan sekolah dasar. Video pembelajaran tematik sangat membantu selama proses pembelajaran dengan tema yang sesuai dan terdapat gambar yang disertai dengan suara untuk menarik perhatian peserta didik mengikuti pembelajaran dan meningkatkan konsentrasi dalam proses pembelajaran. Selain itu, proses dan suasana pembelajaran tidak akan monoton dan membosankan.

Meskipun video pembelajaran dapat berdampak positif bagi kegiatan belajar mengajar, tidak semua guru menggunakan video sebagai media pembelajaran. Hal itu didukung dengan hasil observasi di 19 sekolah dasar yang peneliti lakukan di kecamatan buleleng tepatnya pada gugus I sampai gugus IX.

Berdasarkan hasil observasi awal di sekolah dasar di atas, ada 2 faktor utama mengapa guru jarang menggunakan video pembelajaran. Pertama, guru tidak mampu membuat video pembelajaran sendiri akibat keterbatasan keterampilan di bidang teknologi. Kedua, tidak semua guru mampu memilih video pembelajaran untuk mendukung materi yang mereka ajarkan di YouTube. Hasil lainnya menunjukkan bahwa, ada 13 guru PJOK yang sudah memiliki tematik PJOK tema Diriku Sedangkan 6 guru diantaranya belum memiliki video pembelajaran tematik PJOK tema Diriku.

Dengan demikian pengembangan video sebagai media pembelajaran sangat di perlukan di dalam dunia pendidikan, sudah banyak peneliti yang mengembangkan media pembelajaran. Pertama, Krissandi (2018) mengembangkan Video Tematik Sebagai Pengantar Pembelajaran Kurikulum 2013 Di Sekolah Dasar. Pengembangan media

pembelajaran berupa video tutorial tematik kelas V tema 2 subtema 1 pembelajaran 3 tentang peristiwa-peristiwa penting. Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Sabban (2018), yang berjudul Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Video Pembelajaran Tematik Dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas 1 Sd. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis video ini dinyatakan layak digunakan karena materi yang digunakan dalam media video pembelajaran ini sudah tepat dan sesuai bagi siswa. Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Prabawa (2020), yang berjudul Pengembangan Multimedia Tematik Berpendekatan Saintifik untuk Siswa Sekolah Dasar. Penelitian ini menunjukkan bahwa multimedia tematik pendekatan saintifik efektif dalam meningkatkan hasil belajar tematik pada siswa kelas II SD. Multimedia yang diterapkan berimplikasi pada peningkatan motivasi belajar.

Berdasarkan penelitian-penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa pengembangan video pembelajaran sebagai media pembelajaran sangat urgent untuk meningkatkan kualitas kegiatan belajar mengajar siswa khususnya di jenjang pendidikan sekolah dasar. Dengan demikian, peneliti ingin melakukan penelitian terkait “Pengembangan Video Permainan Tematik Untuk Peserta Didik Kelas 1 Sd Di Kecamatan Buleleng Tema Diriku Subtema Aku Merawat 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 Aku Merawat 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 Aku Merawat 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 Aku Merawat Tubuhku?

1.4.2 Bagaimanakah hasil tanggapan ahli terhadap pengembangan video pembelajaran tematik tema Diriku Subtema Aku Merawat Tubuhku?

1.4.3 Bagaimanakah hasil tanggapan peserta didik pengembangan video pembelajaran

tematik tema diriku Subtema Aku Merawat Tubuhku?

1.5 Tujuan Penelitian

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

- 1.5.1 Untuk mengetahui rancang bangun pengembangan video pembelajaran tematik tema diriku Subtema Aku Merawat Tubuhku?
- 1.5.2 Untuk Mengetahui hasil tanggapan ahli terhadap pengembangan video pembelajaran tematik tema diriku Subtema Aku Merawat Tubuhku?
- 1.5.3 Untuk Mengetahui hasil tanggapan peserta didik pengembangan video pembelajaran tematik tema diriku Subtema Aku Merawat 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 Aku Merawat 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 Aku Merawat 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: 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 :1Gawat,jaga dan rawat, 2 walk,jump,and hop,3 bola keranjang dan4 susun kata..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 Aku Merawat Tubuhku untuk peserta didik kelas I SD di Kecamatan Buleleng.

1.9.2 Video pembelajaran dibuat dalam bentuk video sesuai materi yang ditetapkan pada pembelajaran sena materi Permainan PJOK berbasis tematik tema “diriku” Subtema Aku Merawat Tubuhku untuk peserta didik kelas I SD di Kecamatan Buleleng.

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

1.9.4 Keterbatasan Pengembangan

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

1.9.5 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.

1.9.6 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.

