

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Proses pembelajaran merupakan suatu runtutan kegiatan belajar yang interaktif, inspiratif, dan menyenangkan bagi peserta didik sehingga dapat mengembangkan kemampuan pribadinya. Pelaksanaan pembelajaran harusnya berpusat pada peserta didik, agar tercipta prakarsa, kreativitas, dan kemandirian dari peserta didik sesuai dengan Peraturan Pemerintah no. 32 tahun 2013 tentang perubahan Peraturan Pemerintah Nomor 19 tahun 2005 yang pada pasal 19 ayat 1 menjelaskan bahwa Proses Pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan bagi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian peserta didik.

Dalam permendiknas No 22 tahun 2006 tentang standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah menyatakan bahwa pembelajaran di kelas I sampai dengan kelas III dilaksanakan melalui pendekatan tematik. Pembelajaran tematik lebih menekankan pada keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran secara aktif sehingga peserta didik memperoleh pengalaman langsung untuk dapat menemukan sendiri pengetahuan yang dipelajarinya serta pembelajaran tematik menekankan pada konsep belajar sambil melakukan sesuatu

(*learning by doing*). Oleh karena itu, perlu mengemas atau merancang pengalaman belajar yang akan mempengaruhi kebermaknaan belajar peserta didik.

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang memadukan berbagai mata pelajaran dalam satu tema. Hal ini sesuai dengan pendapat Ibadullah & Kadarwati, (2017:1) bahwa pembelajaran tematik merupakan salah satu model pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna bagi peserta didik. Rusman, (2014: 254) juga menerangkan bahwa pembelajaran tematik merupakan salah satu model dalam pembelajaran terpadu yang merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan peserta didik, baik secara individual maupun kelompok, aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna, dan autentik. Pembelajaran terpadu didefinisikan sebagai pembelajaran yang menghubungkan berbagai gagasan, konsep, keterampilan, sikap, dan nilai, baik antar mata pelajaran maupun dalam satu mata pelajaran. pembelajaran tematik memberi penekanan pada pemilihan suatu tema yang spesifik yang sesuai dengan materi pelajaran, untuk mengajar satu atau beberapa konsep yang memadukan berbagai informasi (permendikbud no. 57 tahun 2014).

Dalam proses pembelajaran dibutuhkan peran media pembelajaran sebagai pendukung dalam menyampaikan atau memberikan sebuah materi pembelajaran kepada peserta didik. Hal ini sesuai dengan pendapat Mustaqim, (2016) bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat perantara antara pendidik dengan peserta didik dalam pembelajaran yang mampu menghubungkan, memberi informasi dan menyalurkan pesan sehingga tercipta proses pembelajaran efektif

dan efisien. Media pembelajaran mengakibatkan terjadinya sebuah komunikasi antara pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Apabila dalam proses pembelajaran tidak menggunakan media maka tidak akan terjadi proses pembelajaran. Media pembelajaran mengakibatkan terjadinya sebuah komunikasi antara pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Apabila dalam proses pembelajaran tidak menggunakan media maka tidak akan terjadi proses pembelajaran.

Komunikasi tidak akan terjadi tanpa media dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menjelaskan mengenai media pembelajaran. Penjelasan itu tertuang dalam Lampiran Permendikbud no. 65 tahun 2013 yang menjelaskan bahwa media pembelajaran, berupa alat bantu proses pembelajaran untuk menyampaikan materi pelajaran.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 7 April 2021 di 10 sekolah dasar yang ada di Kecamatan Buleleng diketahui bahwa dalam proses pembelajaran rata-rata sekolah sudah menggunakan kurikulum 2013 serta dalam proses pembelajaran untuk kelas rendah (kelas I – III) sudah menekankan atau menggunakan pendekatan tematik dalam proses pembelajaran. Dari observasi yang dilakukan di setiap sekolah diketahui bahwa sudah tersedia buku pedoman pembelajaran PJOK beserta buku pembelajaran PJOK berbasis tematik. Dalam penggunaan buku tersebut sangat membantu guru dalam menerangkan dan menjelaskan sebuah materi kepada peserta didik. Mengenai media pembelajaran, dari observasi yang dilakukan diketahui bahwa rata-rata dalam proses pembelajaran dapat dikatakan penggunaan media oleh guru

masih terbilang belum maksimal karena hanya beberapa guru saja yang sudah menggunakan media gambar dalam proses pembelajaran dan beberapa guru masih menggunakan media buku sehingga hal tersebut dirasa masih kurang membantu dalam proses pembelajaran.

Dari observasi yang telah dilakukan di 10 sekolah dasar yang ada di Kecamatan Buleleng diketahui bahwa hanya 1 sekolah yang sudah menggunakan media video pembelajaran dalam proses pembelajaran PJOK dan beberapa sekolah dapat dikatakan belum menggunakan video pembelajaran dalam proses pembelajaran dikarenakan terbatasnya video pembelajaran yang dimiliki oleh sebagian guru dalam memberikan atau menyampaikan materi kepada peserta didik. Berdasarkan hal tersebut jika dipresentasikan maka rata-rata sekolah yang belum menggunakan media video dalam proses pembelajaran sebesar 90% dan sekolah yang sudah menggunakan media video dalam proses pembelajaran hanya sebesar 10%. Untuk itu sebagian besar guru sangat membutuhkan adanya media video pembelajaran PJOK berbasis tematik ini karena sangat membantu guru dalam menyampaikan materi agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Mengenai hal tersebut dari 10 guru yang di wawancarai, rata-rata semua guru sangat mengharapkan adanya video pembelajaran untuk membantu guru dalam menyampaikan materi. Berdasarkan hal tersebut maka perlu adanya video pembelajaran yang dapat membantu guru agar peserta didik dapat lebih mudah dalam memahami pembelajaran tematik.

Video merupakan media yang paling bermakna dibandingkan media lain seperti grafik, audio dan sebagainya. Menurut Sofyan, (2017) Video merupakan jenis media audio visual, yang artinya media pembelajaran yang dapat dilihat

dengan menggunakan indera pengelihatan dan di dengar dengan menggunakan indera pendengaran. Sebagai sebuah media pembelajaran, video efektif digunakan untuk proses pembelajaran secara masal, individu maupun kelompok. Menurut Munir, (2012) Video adalah teknologi penangkapan, perekaman, pengolahan, dan penyimpanan, pemindahan, dan perekonstruksian urutan gambar diam dengan menyajikan adegan-adegan dalam gerak secara elektronik. Menurut Daryanto, (2016) menerangkan bahwa video merupakan media yang efektif karena ukuran tampilan video yang sangat fleksibel dan dapat diatur sesuai dengan kebutuhan. Video juga merupakan bahan ajar non cetak yang menyajikan banyak informasi ke hadapan peserta didik secara langsung.

Media video pembelajaran merupakan media pembelajaran yang paling tepat dan akurat dalam menyampaikan pesan dan akan sangat membantu pemahaman peserta didik. Menurut Farista & Ali, (2018) media video pembelajaran adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan - pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran. Media video pembelajaran sangatlah tepat jika digunakan dalam pembelajaran dikarenakan video pembelajaran merupakan media yang memberikan contoh langsung kepada peserta didik secara visual, sehingga peserta didik akan dengan mudah memahami sebuah materi.

Pemilihan penggunaan media video pembelajaran ini juga dikuatkan dengan oleh hasil penelitian dari penelitian sebelumnya, diantaranya 1). Penelitian Agung, Tastra dan Suwatra dengan judul “Pengembangan Media Video Pembelajaran dengan Model ADDIE pada Pembelajaran Bahasa Inggris Di SDN 1 Selat”.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*research and development*). Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Hasil dari penelitian tersebut ditinjau dari aspek uji coba perorangan memperoleh persentase 92.31% (sangat baik), uji coba kelompok kecil memperoleh persentase 92.24% (sangat baik), uji coba lapangan memperoleh persentase 92.46% (sangat baik). Dengan demikian produk media video pembelajaran ini memiliki tingkat validitas yang baik dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Inggris. 2). Penelitian yang berkaitan dengan tentang media pembelajaran berbasis video juga diteliti oleh Sagita dengan judul Pengembangan Video Tematik Sebagai Pengantar Pembelajaran Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar. Hasil dari penelitian tersebut ditinjau dari aspek penilaian dari ahli media termasuk dalam kriteria sangat tinggi dengan rata-rata skor sebesar 3,33. Penilaian dari guru kelas termasuk dalam kriteria sangat tinggi dengan rata-rata skor 3,1. Uji coba perorangan dengan kriteria tinggi, rata-rata skor 2,68. Hasil uji coba kelompok kecil menunjukkan bahwa produk pembelajaran termasuk dalam kriteria sangat tinggi dengan rata-rata skor sebesar 3,1. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk video tematik yang dikembangkan layak digunakan. 3). Penelitian yang berkaitan dengan tentang media pembelajaran berbasis video juga diteliti oleh Sokheh, Wahjoedi dan Suwiwa dengan judul Pengembangan Media Video Pembelajaran dengan Model ADDIE Materi Passing Bola Basket. Hasil dari penelitian tersebut ditinjau dari validasi aspek uji isi/materi memperoleh persentase 88,00% (baik), uji media pembelajaran memperoleh persentase 96,00% (sangat baik), uji desain pembelajaran memperoleh persentase 84,00% (sangat baik). Dan hasil uji

perorangan memperoleh skor 94,67% (sangat baik), hasil uji kelompok kecil memperoleh persentase 89,34% (baik) dan hasil uji lapangan memperoleh persentase 91,21% (sangat baik). Dari hasil diatas dapat dikatakan bahwa media video pembelajaran ini dapat dikatakan valid dan dapat digunakan untuk pembelajaran atau penelitian lebih lanjut. 4). Penelitian yang berkaitan dengan tentang media pembelajaran berbasis video juga diteliti oleh Prananda, Wardana dan Yuliadarmianti dengan judul Pengembangan Media Video Pembelajaran Tema 6 Subtema 2 Untuk Siswa Kelas SD Negeri 17 Pasar Masurai 1. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan model ADDIE. Hasil dari kepraktisan dari 3 siswa menunjukkan hasil persentase 90.62% dengan kategori sangat praktis dan hasil dari 1 orang guru menunjukkan persentase 92.18% dengan kategori sangat praktis. Hasil dari validasi media dari 2 dosen ahli menunjukkan persentase dengan kategori sangat valid. 5). Penelitian yang berkaitan dengan tentang media pembelajaran berbasis video juga diteliti oleh Shofia dan Nurianti dengan judul Pengembangan Media Video Pembelajaran Tematik Kelas 3 MI Arriyadlah Pandean Paiton Probolinggo. Produk yang dihasilkan adalah tematik video instruksional. Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model Bord dan Gall. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil uji validasi Para ahli menyatakan sangat valid dengan skor rata-rata keefektifan 92,5% kriteria. 90% untuk kriteria efisiensi dan 86,6% untuk kriteria menarik.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti tertarik untuk mengambil penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Permainan PJOK Tema Diriku untuk Peserta Didik Kelas I SD di Kecamatan Buleleng”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah yang telah diuraikan dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran yang dilakukan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dikelas lebih banyak menerangkan dengan menggunakan buku pedoman dan media gambar.
2. Terbatasnya media pembelajaran inovatif dan kreatif yang diberikan guru kepada peserta didik.
3. Peserta didik kurang antusias mengikuti proses pembelajaran sehingga hasil belajarnya kurang baik dan kurang adanya diskusi antar peserta didik dalam proses pembelajaran.
4. Terbatasnya video pembelajaran permainan PJOK tema diriku yang dimiliki oleh guru.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan idenfikasi masalah di atas maka pembatasan masalah dalam penelitian ini terdapat pada:

1. Pengembangan Video Permainan PJOK Tema Diriku Untuk Peserta Didik Kelas I SD di Kecamatan Buleleng.
2. Pada prosedur penelitian ini hanya sampai pada tahap 3 (tiga) yaitu pertama tahap *analyze*, kedua tahap *design* dan ketiga tahap *development*.
3. Terdapat empat uji ahli yaitu ahli isi, ahli desain, ahli media pembelajaran dan praktisi lapangan.



4. Untuk tahap pengujian hanya terbatas pada 4 (empat) uji ahli saja yaitu:
  - a. Ahli isi.
  - b. Ahli desain.
  - c. Ahli media pembelajaran.
  - d. Praktisi lapangan.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan masalah di atas maka secara operasional masalah yang dikaji dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah rancang bangun media video permainan PJOK tema diriku untuk peserta didik kelas I SD di Kecamatan Buleleng?
2. Bagaimanakah validitas dari ahli media pembelajaran, ahli isi, ahli desain, ahli media dan praktisi lapangan terhadap penggunaan media video permainan PJOK tema diriku untuk peserta didik kelas I SD di Kecamatan Buleleng?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Menjelaskan rancang bangun media video permainan PJOK tema diriku untuk peserta didik kelas I SD di Kecamatan Buleleng.
2. Mendeskripsikan tanggapan para ahli pada media video permainan PJOK tema diriku untuk peserta didik kelas I SD di Kecamatan Buleleng.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan akan dapat memberikan manfaat dalam proses belajar mengajar, yaitu sebagai berikut:

### 1. Manfaat Teoritis

Adapun manfaat praktis yang dapat diambil dalam penelitian ini yaitu :

#### a. Bagi Guru

Sebagai alternatif dalam pemilihan media dalam pembelajaran serta memperkaya kreativitas guru dalam mengajar, selain itu itu juga sebagai bahan koreksi diri para pengajar untuk meningkatkan kualitas dan kreativitas dalam kegiatan pembelajaran.

#### b. Bagi Peserta Didik

Dapat memberikan pengalaman serta pengetahuan baru sehingga dapat meningkatkan minat serta motivasi bagi siswa kelas I SD dalam belajar dan akan berdampak pada peningkatan hasil belajarnya.

#### c. Bagi Peneliti Lain.

Menjadi sumber penelitian baru atau relefan untuk penelitian pengembangan media pembelajaran.

#### d. Bagi Peneliti.

Memperoleh pengalaman, pengetahuan dan keterampilan dalam bidang pengembangan media video permainan PJOK tema diriku untuk peserta didik kelas I SD di Kecamatan Buleleng.

## 1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Spesifikasi produk adalah uraian yang terperinci mengenai persyaratan kinerja (*performance*). Dalam penelitian pengembangan ini, spesifikasi produk pengembangannya yaitu sebagai berikut:

1. Media pembelajaran di desain sedemikian rupa agar dapat menampilkan (teks), gambar gerak (video), dan audio (suara) dalam memberikan daya tarik sendiri kepada peserta didik untuk belajar melalui pemaparan materi dalam bentuk audio visual.
2. Media pembelajaran ini berisikan materi tentang permainan PJOK tema “diriku” yang dimana permainan ini sudah ada tetapi tidak dalam bentuk video melainkan dalam bentuk modul. Penelitian terdahulu yang di teliti oleh Komang Agus Indrayasa bahwa terdapat 4 permainan pada modul tersebut yaitu:
  - a. Temukan aku.  
Permainan Temukan Aku merupakan permainan dimana peserta didik berjalan, berlari dan melompat sesuai dengan lintasan yang ditentukan kemudian mencari huruf awal dirinya dan mengucapkan dengan keras.
  - b. Merangkai Kata  
Permainan Merangkai Kata merupakan permainan perorangan dimana setiap pemain akan merangkai kata nama teman yang ada dibarisan.
  - c. Senaman.  
Permainan Senaman (sebut nama teman) merupakan permainan yang dilaksanakan secara bergantian dengan temannya. Permainan ini berisikan beberapa rintangan dan menggunakan gambar berupa anak laki laki dan perempuan sebagai acuan untuk menyebutkan nama temannya.

d. Pos Cerdas.

Permainan Pos Cerdas merupakan permainan yang dilakukan secara individu dan bergantian, dimana pemain akan melewati pos-pos yang berisikan tantangan seperti pos berjalan diatas persegi panjang, pos melompat dan terakhir pos yang berisikan gambar berupa anak laki laki atau perempuan yang dimana pada pos terakhir jika peserta didik melihat gambar anak laki laki maka peserta didik akan merangkai huruf sesuai dengan nama teman laki lakinya yang ada dibarisan.

Media video ini didesain sedemikian rupa sehingga mampu memberikan daya tarik tersendiri kepada peserta didik untuk belajar lewat sajian materi secara audio visual.

### 1.8 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 berupa media video permainan PJOK tema “diriku” yang dapat dijadikan sumber belajar mandiri bagi peserta didik yang mudah dipelajari dan dikembangkan berdasarkan karakteristik dan kebutuhan peserta didik.
2. Media vidio pembelajaran ini nantinya dapat membantu siswa untuk memahami isi materi permainan PJOK tema “diriku”.
3. Produk penelitian yang dikembangkan ini dapat memberikan alternative penggunaan media ajar yang valid dan menarik.

4. Media video pembelajaran ini dapat dijadikan rujukan bagi guru dalam mengembangkan media ajar serupa pada pokok bahasan dan mata pelajaran lainnya.
5. Menambah pengetahuan di bidang teknologi, sehingga wawasan tentang berbagai media semakin luas.

### **1.9 Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan**

Asumsi dan keterbatasan dalam penelitian pengembangan ini adalah:

#### **1. Asumsi Pengembangan**

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

- a. Video pembelajaran disusun dalam bentuk video sesuai materi yang ditetapkan pada pembelajaran yaitu materi permainan PJOK tema “diriku” untuk peserta didik kelas I SD di Kecamatan Buleleng.
- b. Adanya panduan di dalam video pembelajaran ini memudahkan peserta didik dalam memahami materi berbasis video pembelajaran.

#### **2. Keterbatasan Pengembangan**

Penelitian pengembangan ini tentu memiliki pembatasan pengembangan, di antaranya sebagai berikut.

Pengembangan Video Pembelajaran ini dikembangkan berdasarkan situasi dan kondisi yang ada di beberapa sekolah dasar di Kecamatan Buleleng sehingga produk ini hanya diperuntukan bagi peserta didik kelas I SD di Kecamatan Buleleng.