

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Peningkatan mutu Pendidikan merupakan salah satu strategi pembangunan pendidikan di Indonesia. Upaya tersebut memiliki peranan strategis dalam kerangka pembangunan bangsa Indonesia secara keseluruhan, karena menyangkut usaha penyimpanan sumber daya manusia sebagai pelaksana pembangunan dimasa yang akan datang. Pendidikan adalah sebuah usaha yang dilakukan oleh individu secara sadar dan terencana untuk mewujudkan proses pembelajaran yang efektif dengan tujuan mendidik peserta didik dalam mengembangkan yang efektif dengan tujuan mendidik peserta didik dalam mengembangkan potensi dirinya. Namun dewasa ini, masih banyak sekali permasalahan-permasalahan di dalam pendidikan yang dapat menghalangi tercapainya tujuan-tujuan yang diharapkan.

Permasalahan di dalam pendidikan tersebut merupakan prioritas utama yang harus dipecahkan, salah satunya menyangkut tentang kualitas pendidikan. Kualitas pendidikan saat ini sedang mengalami tantangan sebagai dampak dari mewabahnya virus covid-19 yang menjadi pandemi global dan penyebarannya yang begitu mengawatirkan. Akibatnya pemerintah harus bekerja sama untuk menekan laju penyebaran virus Covid-19 dengan mengeluarkan kebijakan agar seluruh masyarakat untuk melakukan *social distancing* atau menjaga jarak. Sehingga dengan adanya kebijakan tersebut seluruh aktifitas masyarakat yang

dulu dilakukan di luar rumah dengan berkumpul dan berkelompok, kini harus dihentikan sejenak dan diganti dengan beraktivitas di rumah masing-masing.

Salah satu dampak *social distancing* juga terjadi pada sistem pembelajaran di sekolah. Berdasarkan Surat Edaran Nomer 4 Tahun 2020 tentang pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam masa darurat penyebaran virus, Mendikbud menghimbau agar semua Lembaga pendidikan agar tidak melakukan proses belajar mengajar secara langsung atau tatap muka, melainkan harus dilakukan secara tidak langsung atau jarak jauh. Dengan adanya himbauan tersebut membuat semua lembaga pendidikan mengganti metode pembelajaran yang digunakan yaitu menjadi online atau daring. Keadaan ini tentu saja memberikan dampak pada kualitas pembelajaran, siswa dan guru yang sebelumnya berinteraksi secara langsung dalam ruang kelas sekarang harus berinteraksi dalam ruang virtual yang sangat terbatas. Guru dituntut memberikan pengajaran yang baik, menciptakan suasana yang kondusif untuk belajar dan secara kreatif dan inovatif menggunakan media belajar sangat penting untuk dimiliki oleh setiap siswa.

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) merupakan proses pendidikan melalui aktivitas jasmani atau olahraga yang membedakan dengan mata pelajaran yang lain adalah alat yang digunakan yakni gerak, insani, manusia yang bergerak secara sadar. Hasil nyata yang diperoleh dari pendidikan jasmani adalah perkembangan yang lengkap meliputi aspek fisik, mental, emosi, dan moral. Dalam hal PJOK selalu melibatkan anak dalam kelompok kecil maupun besar merupakan wahana yang tepat untuk berkomunikasi dan bergaul

dalam lingkungan sosial.

Idealnya hasil dari pembelajaran PJOK yang baik tidak lepas dari peran guru dalam mengajar. Guru hendaknya mempersiapkan strategi dan metode mengajar yang tepat disesuaikan dengan kemampuan peserta didik. Materi yang akan diajarkan hendaknya dikuasai guru dengan baik sehingga tidak terjadi kesalahan dalam mengajar. Menciptakan suasana yang menyenangkan untuk memotivasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran PJOK dan peserta didik lebih mudah dalam memahami materi yang diajarkan peserta didik di sekolah dasar (Mislani & Santoso, 2019).

Salah satu teknologi yang dapat dimanfaatkan dalam bidang pendidikan yaitu media video tutorial. Dalam bidang pendidikan video tutorial merupakan salah satu bentuk dari media audio visual yang bertujuan untuk mencapai hasil belajar yang maksimal. Video merupakan sebuah gambar gerak yang disertai suara yang saling membentuk satu kesatuan yang dirangkai menjadi alur, dengan pesan-pesan didalamnya. Media video tutorial pun saat ini sudah sangat mudah diakses melalui perangkat seperti gadget, komputer maupun laptop.

Media video tutorial dalam bidang pendidikan memiliki pengaruh besar di era globalisasi ini. Media video tutorial dapat diterapkan di semua jenjang pendidikan salah satunya di jenjang pendidikan sekolah dasar. Di jenjang pendidikan sekolah dasar yang memberlakukan pembelajaran PJOK kelas 1-3, peran media tutorial sangatlah penting, tidak hanya bagi peserta didik tetapi juga memiliki peran penting bagi pendidik. Menggunakan media video dalam pembelajaran tematik dapat membantu peserta didik untuk lebih cepat memahami pembelajaran sesuai dengan tema yang diberikan karena media video

tutorial memberikan sebuah gambaran yang real yang disertai suara yang tentunya juga akan membuat siswa lebih menjadi tertarik untuk proses belajar. Media memiliki peranan penting dalam pembelajaran. Kreativitas seorang pendidik sangat diutamakan dalam keberhasilan pembelajaran. Modifikasi media yang disesuaikan dengan kearifan lokal akan berdampak positif pada hasil belajar peserta didik (Mislán & Santoso, 2019).

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan melalui observasi peneliti dengan guru PJOK yang mengajar di Sekolah Dasar. Dari 10 guru PJOK yang di observasi 55,5% menyatakan bahwa media permainan sangat sesuai dengan karakteristik peserta didik Sekolah Dasar sehingga dapat diterapkan di Sekolah Dasar. Namun guru mengalami kesulitan untuk menemukan dan menggunakan bentuk permainan yang tepat untuk pembelajaran PJOK yang terpadu dengan mata pelajaran lain. Sedangkan dari analisis data awal 81,8% (10 orang) guru PJOK menyatakan sangat membutuhkan pengembangan media video permainan untuk materi PJOK pada kelas 1 Sekolah Dasar. Maka peneliti berkeinginan untuk mengangkat judul penelitian yang berjudul “Perkembangan Video Pembelajaran PJOK Berbasis Permainan Untuk Membantu Pembelajaran Tematik Pada Peserta Didik Kelas 1 Sekolah Dasar.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang disampaikan di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah yaitu:

1. Ketersediaan literatur berupa media pembelajaran berbasis permainan pada pembelajaran tematik masih sangat terbatas.
2. Belum adanya pengembangan video tutorial permainan PJOK berbasis

tematik sebagai media pembelajaran untuk peserta didik kelas 1 sekolah dasar khususnya tema 3: kegiatanku subtema 1: siang hari

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan permasalahan di atas perlu diberikan Batasan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Terbatas pada pengembangan video tutorial PJOK berbasis permainan kelas 1 sekolah dasar tema 3: kegiatanku, subtema 1: siang hari.
2. Terbatas pada uji ahli yang akan dinilai oleh 3 orang ahli yaitu uji ahli isi. Uji ahli media dan uji ahli desain.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang disampaikan di atas permasalahan yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana rancang bangun pengembangan produk untuk pengembangan video pembelajaran PJOK berbasis permainan untuk mendukung pembelajaran tematik pada peserta didik kelas 1 sekolah dasar?
2. Bagaimana hasil uji ahli isi, uji ahli desain dan uji ahli media pembelajaran untuk pengembangan video pembelajaran PJOK berbasis permainan untuk mendukung pembelajaran tematik pada peserta didik kelas 1 sekolah dasar?

1.5 Tujuan

Berdasarkan Rumusan Masalah di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menjelaskan rancang bangun pengembangan video pembelajaran PJOK berbasis permainan untuk mendukung pembelajaran tematik pada peserta didik kelas 1 sekolah dasa
2. Untuk Mendeskripsikan rancang bangun pengembangan produk untuk pengembangan video pembelajaran PJOK berbasis permainan untuk mendukung pembelajaran tematik pada peserta didik kelas 1 Sekolah Dasar.

1.6 Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Dalam penelitian pengembangan ini, produk pengembangan yang di hasilkan adalah video tutorial dalam bentuk permainan PJOK (Tema Kegemaranku). Adapun beberapa spesifikasi lain terkait dengan produk ini adalah sebagai berikut:

1. Produk ini merupakan media audio visual atau video tutorial dalam bentuk pembelajaran berbasis permainan untuk mendukung pembelajaran tematik.
2. Dalam media Video tutorial dalam bentuk permainan PJOK memuat tentang tema 3: kegiatanku, subtema 1: siang hari dari modul pembelajaran untuk siswa kelas 1 sekolah dasar.
3. Media video tutorial dalam bentuk permainan PJOK ini lebih efektif waktu karena dapat dijalankan melalui prangkat seperti handphone, laptop, ataupun komputer sehingga pembelajaran dapat dilakukan tanpa ada batasan ruang dan waktu.