

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas sepuluh hal pokok, yaitu (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) manfaat hasil pengembangan, (7) spesifikasi produk yang diharapkan, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan pengembangan, (10) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) merupakan salah satu mata pelajaran pada kurikulum 2013. PJOK bertujuan mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, pola hidup sehat, dan pengenalan lingkungan bersih. Pengembangan kompetensi mata pelajaran PJOK didasarkan pada perkembangan sikap, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik. Pada ranah fisik dan motorik, pengembangan kompetensi PJOK didasarkan pada prinsip pertumbuhan serta perkembangan fisik dan gerak.

Melalui kurikulum 2013, pemerintah mengajak generasi penerus bangsa untuk memperluas wawasan, menguasai teknologi, memiliki rasa cinta tanah air, serta memiliki sikap pantang menyerah. Pada proses pengimplementasian kurikulum 2013, guru merupakan ujung tombak yang menentukan tercapainya tujuan pendidikan nasional. Dalam pendidikan formal, guru merupakan komponen yang bersentuhan langsung dengan kegiatan pembelajaran di kelas. Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 39,

dikemukakan bahwa tenaga kependidikan bertugas melaksanakan administrasi, pengelolaan, pengembangan, pengawasan, dan pelayanan teknis untuk menunjang proses pendidikan pada satuan pendidikan.

Pencapaian tujuan pembelajaran dapat terselenggara dengan berbagai upaya salah satunya, guru memberikan pengalaman langsung kepada siswa, agar siswa mendapatkan pengalaman belajar yang bermakna secara menyenangkan, interaktif, memotivasi, dan menantang siswa untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang kepada siswa untuk belajar mandiri, kreatif, meningkatkan minat dan bakat siswa. Nursyam (2019) mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar yang dicapai dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dapat sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Media pembelajaran merupakan kegiatan yang dapat menciptakan suatu kondisi sehingga memungkinkan peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap yang baru (Nursyam, 2019).

Perkembangan teknologi mendorong banyak pembaharuan dalam pemanfaatan hasil teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Selama ini banyak masyarakat yang menyadari dan menganggap bahwa teknologi banyak membawa dampak positif untuk kehidupan seperti, teknologi yang semakin canggih dapat digunakan dengan mudah dan efisien. Tanpa disadari dibalik banyaknya dampak

positif ternyata terdapat pula dampak negatif yang diberikan. Penggunaan teknologi yang berlebihan membuat penggunanya menjadi bergantung dan kecanduan teknologi. Serta dengan adanya teknologi yang semakin canggih membuat gaya hidup yang konsumtif dan kurang menghargai berbagai budaya peninggalan nenek moyang. Maka yang diperlukan di zaman sekarang ini adalah membangun karakter anak untuk menumbuhkan rasa cinta terhadap tanah air. Kurniawan (2015) mengungkapkan membangun karakter juga berarti merawat kearifan lokal sebagai bagian dari jati diri bangsa. Penguatan karakter dapat dilakukan dengan pengenalan budaya setempat, seperti contoh permainan tradisional.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SD Negeri 2 Mendoyo Dangin Tukad Jembrana pada tanggal 2 Agustus 2022, nyatanya pengembangan media pembelajaran masih jarang dilakukan, khususnya pada mata pelajaran PJOK. Guru masih menggunakan metode konvensional dengan media buku sebagai perantara selama proses pembelajaran. Adapun solusi dalam mengatasi masalah yang terjadi adalah dengan mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan dapat membangkitkan semangat peserta didik untuk belajar. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah video pembelajaran berbasis kearifan lokal megoak-goakan.

Megoak-goakan adalah salah satu tradisi yang ada di Bali, dan dilakukan pertama kali oleh masyarakat adat Desa Panji, Kabupaten Buleleng. Tradisi megoak-goakan merupakan kearifan lokal yang menjadi tolak ukur masyarakat Desa Panji untuk penghormatan terhadap raja Panji, (Ardiawan, 2017). Dalam

muatan kebugaran jasmani permainan megoak-goakan dinilai dapat meningkatkan aspek psikomotorik siswa dikarenakan terdapat nilai ketepatan gerak, usaha gerak, dan kecepatan dalam bermainnya.

Berdasarkan permasalahan dan penjelasan sebelumnya, maka diupayakan pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi, keaktifan, serta kemandirian siswa dalam membangun karakter kearifan lokal sebagai identitas bangsa serta mengembangkan aspek psikomotorik siswa. Dengan demikian peneliti menggagas sebuah penelitian dengan judul “Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Megoak-Goakan Materi Kebugaran Jasmani Kelas V SDN 2 Mendoyo Dangin Tukad Jembrana.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut

- 1) Pada saat ini dibutuhkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif serta memanfaatkan teknologi untuk mendukung kegiatan pembelajaran.
- 2) Pemanfaatan teknologi dalam penggunaan bahan ajar belum sepenuhnya optimal.
- 3) Guru masih menggunakan media buku dalam kegiatan pembelajaran. Guru belum memiliki media video pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, permasalahan yang teridentifikasi cukup luas sehingga perlu adanya pembatasan masalah. Pembatasan dilakukan

untuk memfokuskan penelitian yang dilaksanakan dengan cakupan masalah-masalah utama untuk memperoleh hasil yang optimal. Masalah tersebut peneliti lebih memfokuskan masalah terkait dengan penggunaan perangkat pembelajaran berupa media video pembelajaran berbasis kearifan lokal megoak-goakan dengan Muatan materi kebugaran jasmani kelas V sekolah dasar.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah dikemukakan maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimanakah rancang bangun media video pembelajaran berbasis kearifan lokal megoak-goakan materi kebugaran jasmani siswa kelas V SDN 2 Mendoyo Dangin Tukad Jembrana?
- 2) Bagaimanakah kelayakan media video pembelajaran berbasis kearifan lokal berbasis kearifan lokal megoak-goakan materi kebugaran jasmani siswa kelas V SDN 2 Mendoyo Dangin Tukad Jembrana?
- 3) Bagaimanakah efektivitas media video pembelajaran berbasis kearifan lokal megoak-goakan materi kebugaran jasmani siswa kelas V SDN 2 Mendoyo Dangin Tukad Jembrana?

1.5 Tujuan Pengembangan

Sejalan dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Untuk mengetahui rancang bangun media video pembelajaran berbasis kearifan lokal megoak-goakan materi kebugaran jasmani siswa kelas V SDN 2 Mendoyo Dangin Tukad Jembrana.
- 2) Untuk mengetahui kelayakan media video pembelajaran kearifan lokal megoak-goakan materi kebugaran jasmani siswa kelas V SDN 2 Mendoyo Dangin Tukad Jembrana.
- 3) Untuk mengetahui efektivitas media video pembelajaran berbasis kearifan lokal megoak-goakan siswa kelas V SDN 2 Mendoyo Dangin Tukad Jembrana.

1.6 Manfaat Hasil Pengembangan

Berdasarkan tujuan penelitian tersebut, adapun manfaat yang ingin dicapai dalam penelitian ini yang dibedakan menjadi dua, yaitu dapat memberikan manfaat teoritis dan manfaat praktis sebagai berikut.

1.6.1. Manfaat Teoretis

Adapun manfaat teoretis dalam penelitian ini yaitu dapat memberikan sumbangan pemikiran dalam menambah wawasan melalui bahan ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan pengembangan media video pembelajaran berbasis kearifan lokal megoak-goakan materi kebugaran jasmani. Serta diharapkan dapat berkontribusi terhadap pengembangan media video pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif.

1.6.2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dari penelitian adalah sebagai berikut.

- a. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini bermanfaat bagi siswa yaitu siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan guru dan lebih termotivasi mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media video pembelajaran berbasis kearifan lokal megoak-goakan pada materi kebugaran jasmani kelas V SDN 2 Mendoyo Dangin Tukad Jembrana.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi guru yaitu guru dapat menjadi masukan untuk membantu pembelajaran di sekolah dan memotivasi guru untuk menerapkan produk hasil pengembangan berupa media video pembelajaran dapat digunakan sebagai media pembelajaran oleh para guru yang memfasilitasi peserta didik pada materi kebugaran jasmani, sehingga mampu menciptakan pembelajaran yang menarik dan lebih variatif serta menyenangkan bagi peserta didik.

c. Bagi Kepala Sekolah

Bagi kepala sekolah, sebagai dasar pertimbangan untuk menentukan sebuah kebijakan dalam membina guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih bervariasi dan sesuai dengan materi serta karakteristik peserta didik untuk mendukung proses pembelajaran di sekolah tersebut, sehingga untuk kedepannya dapat memberikan dampak positif bagi dunia pendidikan serta meningkatkan mutu pendidikan.

d. Peneliti lain

Bagi peneliti lainnya bermanfaat memberikan pengetahuan tentang pembelajaran di kelas, yang suatu saat nanti akan menjadi bekal sebagai seorang calon pendidik dan memberikan pilihan dalam menyiapkan media pembelajaran yang tepat untuk pembelajaran di kelas.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Pada penelitian pengembangan media ini diharapkan dapat membantu proses pembelajaran pada muatan materi kebugaran jasmani kelas V agar siswa lebih bersemangat dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran dan lebih mudah untuk memahami materi yang diberikan. Produk pengembangan yang dihasilkan dari penelitian ini berupa video pembelajaran dengan rincian produk sebagai berikut:

1) Bentuk Produk

Spesifikasi produk yang dikembangkan berupa video pembelajaran pada muatan materi kebugaran jasmani, media yang dikembangkan berupa video pembelajaran kearifan lokal megoak-goakan yang berisi muatan materi kegiatan kebugaran jasmani pada muatan materi kebugaran jasmani yang disertai dengan gambar dan suara yang berhubungan dengan materi yang dijelaskan di dalam pengembangan video pembelajaran ini. Pengembangan video pembelajaran ini digunakan untuk membantu menyampaikan pesan pada peserta didik agar mudah dalam memahami materi yang dipelajari. Media ini dapat diakses secara mandiri oleh siswa

melalui media berupa laptop maupun *Hand Phone* (HP).

2) Program yang digunakan

Dalam pengembangan video pembelajaran ini, program yang digunakan adalah Aplikasi *capcut* yang berisi gambar-gambar serta suara yang diberikan sesuai dengan materi kebugaran jasmani pada, sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pentingnya pengembangan ini dapat menambah wawasan dan pengalaman baru dalam proses pembelajaran. Salah satunya yaitu pengembangan bahan ajar dengan mengetahui model pembelajaran yang cocok untuk diberikan kepada peserta didik. Dengan dikembangkannya bahan ajar berupa video pembelajaran ini dapat mengoptimalkan proses pelaksanaan pembelajaran. Pengembangan media video pembelajaran ini dapat memotivasi dalam mengembangkan bahan ajar. Sehingga peserta didik tidak cepat bosan saat belajar. Pentingnya pengembangan media video pembelajaran khususnya pada mata materi kebugaran jasmani, peserta didik dapat belajar secara mandiri dan mengurangi ketergantungan terhadap pendidik. Selain itu peserta didik dapat memahami materi kebugaran jasmani karena dapat dikaitkan dengan permainan tradisional.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Dalam penelitian pengembangan media video pembelajaran berbasis kearifan lokal ini memiliki beberapa asumsi dan keterbatasan pengembangan, yaitu sebagai berikut.

1.9.1. Asumsi

Adapun asumsi dari pengembangan media berupa video pembelajaran berbasis kearifan lokal yang dibuat ini adalah sebagai berikut.

- a. Video pembelajaran berbasis kearifan lokal ini dapat menambah wawasan dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang mengaitkan materi kebugaran jasmani dengan permainan tradisional.
- b. Video Pembelajaran berbasis kearifan lokal ini berisikan proses pembelajaran dengan menampilkan berupa video pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik.

1.9.2. Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan pengembangan media yang dibuat adalah sebagai berikut.

- a. Tahap pengembangan media video pembelajaran ini hanyalah sampai untuk mengetahui bagaimana pengembangan dan persepsi siswa terhadap produk yang dikembangkan.
- b. Pengembangan media pembelajaran ini terbatas dan dibuat materi kebugaran jasmani untuk mengembangkan aspek ketepatan gerak, usaha gerak, dan kecepatan gerak di SDN 2 Mendoyo Daging Tukad Jembrana.

1.10 Definisi Istilah

1. Penelitian pengembangan adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk baik alat, media, desain, materi maupun produk pembelajaran, dan diuji kelayakan serta efektivitas produk tersebut.
2. Video pembelajaran adalah suatu media yang dirancang secara sistematis dengan berpedoman kepada kurikulum yang berlaku dan dalam pengembangannya mengaplikasikan prinsip-prinsip pembelajaran sehingga program tersebut memungkinkan peserta didik mencermati materi pelajaran secara lebih mudah dan menarik.
3. Kearifan lokal megoak-goakan adalah salah satu bukti kekayaan budaya dan tradisi di Bali yang masih dipertahankan kelestariannya sampai saat ini. Megoak-goakan merupakan tarian tradisional rakyat khususnya khas Desa Panji yang biasanya dipentaskan menjelang Hari Raya Nyepi tiba. Nama megoak-goakan sendiri diambil dari nama Burung Gagak (Goak yang gagah) yang terilhami ketika melihat burung ini tengah mengincar mangsanya. Kegiatan megoak-goakan sendiri merupakan pementasan ulang dari sejarah kepahlawanan Ki Barak Panji Sakti yang dikenal sebagai pahlawan Buleleng, Bali ketika menaklukan Kerajaan Blambangan di Jawa Timur. Secara turun-temurun megoak-goakan konsisten dilaksanakan dan dijaga kelestariannya sampai kini. Ketika merayakan acara megoak-goakan ini suasana kekeluargaan dan kegembiraan warga yang merayakannya

sangat terasa sekali. Meskipun tak jarang para peserta yang melakukannya harus jungkir balik karena memang arena yang dipakainya miring, namun sama sekalitak mengendurkan semangat dan antusiasme warga yang mengikutinya.

4. Kebugaran jasmani adalah suatu kebutuhan yang harus dipenuhi agar tubuh dapat melakukan banyak aktivitas dengan baik. Kebugaran jasmani dapat dikatakan sebagai bentuk kemampuan fisik seseorang untuk melakukan kegiatan sehari-hari tanpa merasa kelelahan yang berlebih

