

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Kesehatan merupakan hal yang sangat penting bagi semua manusia karena tanpa kesehatan yang baik, maka setiap manusia akan sulit dalam melaksanakan aktivitasnya sehari-hari. Kesehatan pada hakikatnya merupakan keadaan sehat, baik secara fisik, mental, spiritual maupun sosial yang memungkinkan setiap orang untuk hidup produktif. Kesehatan ini dapat diperoleh dari kebiasaan atau pola hidup sehat.

Pola hidup sehat merupakan kebiasaan-kebiasaan melakukan sesuatu baik itu makanan, perilaku secara sehat sehingga terhindar dari gangguan segala macam penyakit, baik penyakit fisik maupun non fisik. Mencegah penyakit melalui pola hidup sehat bukan hal yang sederhana untuk dilakukan, terutama oleh peserta didik apabila tidak memiliki pengetahuan tentang cara melakukannya dan mengetahui bahaya dari penyakit yang disebabkan oleh pola hidup tidak sehat. Sebagai contoh, penggunaan zat adiktif maupun narkoba dapat menyebabkan kecanduan dan merusak organ fisik seperti otak dan jantung, serta penyakit-penyakit menular seksual akibat perilaku seks bebas.

Narkoba merupakan obat berbahaya yang jika dimasukkan ke dalam tubuh manusia, baik melalui cara dihirup maupun dengan cara disuntikkan, dapat mengubah pikiran, suasana hati, atau perasaan dan perilaku seseorang (Wiradihardja & Syarifudin, 2016:189). Narkoba pada awalnya adalah obat yang digunakan untuk keperluan pengobatan dan pengembangan ilmu pengetahuan,

namun disalahgunakan oleh beberapa orang demi keuntungan pribadi yang justru dapat merusak dirinya sendiri dan juga lingkungannya. Saat ini penyalahgunaan narkoba di Indonesia sudah sangat merajalela. Hal ini terlihat dengan semakin banyaknya pengguna narkoba dari semua kalangan dan peredaran narkoba yang terus meningkat. Namun yang lebih memprihatinkan, penyalahgunaan narkoba saat ini justru banyak dari kalangan remaja, yaitu pelajar. Padahal mereka merupakan generasi penerus bangsa yang nantinya akan menjadi pemimpin-pemimpin di negeri ini.

Pendidikan merupakan salah satu pihak yang berkewajiban dan bertanggung jawab dalam upaya pencegahan penyalahgunaan narkoba di kalangan pelajar. Karena pelajar merupakan objek yang secara emosional masih labil, sehingga sangat rentan untuk menggunakan narkoba (Pirdaus, 2012:4). Mulai dari rasa ingin tahu, mau coba-coba, ikut-ikutan teman, rasa solidaritas grup yang kuat dan memilih lingkungan yang salah sampai dengan faktor keluarga yang kurang perhatian dan lain-lain. Selain karena objek sasarannya yang labil, sekolah juga merupakan tempat yang rentan untuk peredaran narkoba. Apabila dalam pembelajaran peserta didik tidak diberikan materi pendidikan kesehatan, maka dikhawatirkan mereka akan terjerumus dalam perilaku yang tidak sehat, sehingga membentuk kepribadian yang acuh terhadap kesehatan. Hal ini menunjukkan betapa pentingnya pemberian materi tentang kesehatan kepada peserta didik.

Fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar, yakni menunjang penggunaan metode mengajar yang diterapkan maupun dipergunakan guru. Salah satunya adalah media pembelajaran yang bersifat Visual, dalam hal ini dapat menggunakan media cetak sebagai pelengkap media pembelajaran yang

lebih interaktif. Agar lebih menyenangkan, maka guru dapat mengemas materi menjadi sebuah bahan ajar yang menarik, dengan mengaplikasikan media inovatif dalam dunia pendidikan, maka dapat diciptakan media pembelajaran berbasis *Game*.

*Game* edukasi adalah permainan yang bertujuan untuk memancing minat belajar anak terhadap materi pelajaran sambil bermain, sehingga dengan perasaan senang diharapkan anak bisa lebih mudah memahami materi pelajaran yang disajikan. Kuswardayan (dalam Arifin, 2014:136) menjelaskan bahwa *game* edukasi merupakan salah satu tema permainan yang berusaha memberikan nilai edukasi dalam sebuah permainan, sehingga permainan yang awalnya hanya berfungsi sebagai media penghibur, akhirnya juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran atau pelatihan.

Media inovatif board game ini dipilih karena beberapa alasan. Pertama, hampir semua anak pada saat ini lebih aktif bermain *game*, baik itu melalui *handphone* maupun komputer, sebab bagi anak-anak *game* merupakan suatu hal yang menyenangkan dan sangat mereka sukai. Melalui sesuatu yang disukai diharapkan siswa akan lebih tertarik untuk belajar sehingga proses belajar akan lebih mudah dipahami. Kedua, dengan menggunakan multimedia interaktif siswa dapat dengan mudah mengingat materi yang diberikan. Selain alasan-alasan tersebut, pemilihan penggunaan media inovatif board game dalam proses pembelajaran ini juga dikuatkan oleh hasil penelitian dari peneliti sebelumnya, diantaranya oleh: 1) Penelitian Yeye Rohayati (2018) yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Game* Edukasi Materi Kesehatan pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Kelas X SMA

Negeri 1 Sukasada Tahun Pelajaran 2017/2018“, 2) Penelitian Guntur Rollies Maulana (2016) yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Pola Hidup Sehat Pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan”, dan 3) Penelitian Sasmita Sindy Intan M Amkas (2017) yang berjudul “Pengembangan Media Papan Permainan *Ludo Word Game* siswa kelas IV SDN 1 Banjar Bali Tahun Pelajaran 2017/2018”.

Dilihat dari tingkat ketercapaian tujuan pembelajaran di tingkat sekolah menengah, khususnya SMP, untuk mata pelajaran PJOK (Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan) tergolong relatif rendah. Hal itu terlihat dari hasil wawancara dengan narasumber, yaitu Dewa I Gusti Nyoman Astawa, S.Pd. Beliau merupakan guru mata pelajaran PJOK kelas VIII di SMP. Beliau menyatakan antusias belajar siswa khususnya pada materi kesehatan NAPZA masih rendah.

Berdasarkan uraian di atas, mengingat begitu pentingnya materi kesehatan NAPZA bagi peserta didik serta kendala yang dialami di dalam pembelajaran terkait media, maka sangatlah diperlukan suatu pengembangan media yang dapat mengakomodasi kebutuhan peserta didik dalam meningkatkan motivasi belajarnya, sehingga membuat peserta didik SMP kelas VIII dalam mengikuti pelajaran PJOK materi kesehatan dapat menyerap materi yang diajarkan dengan baik dan tujuan pembelajaran dapat tercapai serta membentuk kepribadian yang sadar akan kesehatan. Oleh karena itu, dalam skripsi ini digagas sebuah penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Inovatif *Board Game* Monopoli Materi Kesehatan Pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Pada Siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

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

1. Pengetahuan peserta didik kelas VIII SMP tentang kesehatan pada mata pelajaran PJOK masih rendah.
2. Media yang digunakan masih sebatas media gambar sederhana dan presentasi powerpoint. Artinya, tidak tersedianya media yang inovatif dan menarik untuk memfasilitasi proses pembelajaran PJOK materi kesehatan di kelas VIII SMP.
3. Perlu dikembangkannya media pembelajaran *Board Game* Monopoli berdasarkan kebutuhan guru dan siswa, pada pembelajaran kesehatan.

## 1.3 Batasan Masalah

Perlu adanya batasan masalah mengingat luasnya masalah yang telah dijabarkan diidentifikasi masalah. Maka peneliti membatasi penelitian ini tentang pengembangan media inovatif board game materi kesehatan pada mata pelajaran PJOK kelas VIII SMP tahun pelajaran.

## 1.4 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimanakah rancang bangun pengembangan media inovatif *board game* materi kesehatan pada mata pelajaran PJOK kelas VIII SMP?
2. Bagaimanakah validitas dari ahli isi materi, ahli media pembelajaran, dan ahli desain pembelajaran terhadap media inovatif *board game* materi kesehatan pada mata pelajaran PJOK kelas VIII SMP?

3. Bagaimanakah tanggapan dari siswa dalam uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan terhadap media inovatif *board game* materi kesehatan pada mata pelajaran PJOK kelas VIII SMP?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan rancang bangun pengembangan media inovatif *board game* materi kesehatan pada mata pelajaran PJOK kelas VIII SMP.
2. Untuk mengetahui validitas dari ahli isi materi, ahli media pembelajaran, dan ahli desain pembelajaran terhadap media inovatif *board game* materi kesehatan pada mata pelajaran PJOK kelas VIII SMP.
3. Untuk mengetahui tanggapan dari siswa dalam uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan terhadap media inovatif *board game* materi kesehatan pada mata pelajaran PJOK kelas VIII SMP.

### 1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat secara nyata, Adapun manfaat yang dapat diuraikan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Peserta didik, dengan diterapkannya media inovatif *board game* dalam kegiatan proses belajar dapat meningkatkan daya konsentrasi dan fokus sewaktu belajar sehingga siswa lebih semangat dalam mengikuti kegiatan proses belajar mengajar, dan proses pembelajaran kan terasa lebih menyenangkan karena adanya *game* yang akan siswa mainkan, serta dapat memberikan pengalaman baru dalam pembelajaran PJOK menggunakan media pembelajaran,

2. Guru, dengan adanya penelitian ini dapat menjadi bahan acuan atau metode alternatif dalam proses belajar mengajar, sehingga pembelajaran lebih hidup, menarik dan tidak monoton serta diharapkan guru menjadi terpacu untuk mengajar lebih baik lagi.
3. Peneliti, sebagai suatu pengalaman berharga bagi seorang calon guru yang selanjutnya dapat dijadikan masukan untuk mengembangkan media pembelajaran.

