

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu kunci terbentuknya sumber daya manusia yang kompeten dalam membangun bangsa. Melalui pendidikan diharapkan mampu menciptakan generasi yang berguna bagi bangsa dan Negara serta mampu bersaing didunia internasional. Pendidikan dijadikan sebagai tolak ukur dalam kemajuan dan perkembangan suatu bangsa karena pendidikan merupakan penunjang suatu negara menuju kesuksesan.

Pendidikan adalah suatu proses penyesuaian diri terhadap lingkungan sehingga timbul suatu perubahan yang akan mengembangkan potensi yang dimiliki untuk mencapai tujuan agar mampu melaksanakan tugas dengan baik dan mandiri. Menurut Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 (dalam Hakim, 2016 : 54) tentang sistem pendidikan nasional menyatakan, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pada jenjang pendidikan sekolah dasar telah diterapkan kurikulum 2013 yang memberlakukan pembelajaran tematik harus diimbangi dengan media pembelajaran melalui perbaikan, peningkatan, dan penyempurnaan media pembelajaran sebagai penunjang utama dalam proses pembelajaran. Pembelajaran

tematik adalah program pembelajaran yang berangkat dari satu tema/topik tertentu kemudian dielaborasi dari berbagai aspek atau tinjau dari berbagai perspektif mata pelajaran yang biasa diajarkan disekolah (Kadir & Asrohah, 2015 : 1) . Dalam sebuah pembelajaran tematik guru harus mampu membangun bagian terpadu melalui satu tema. Pembelajaran tematik menuntut guru agar mampu berkefektifitas dalam memilih dan mengembangkan suatu tema pembelajaran (Hidayah et al., 2015 : 35).

Salah satu Mata Pelajaran yang dapat dielaborasi dengan pembelajaran tematik yaitu Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK). Menurut (Winarno, 2006 : 2) PJOK merupakan bagian integral dari proses pendidikan yang menggunakan aktivitas fisik atau aktivitas jasmani dalam prosesnya sebagai media untuk mencapai tujuan pembelajaran. Mata pelajaran PJOK dapat dielaborasi dengan pembelajaran tematik melalui sebuah permainan yang menyangkut tema pembelajaran. Pada masa sekolah dasar adalah masa untuk anak-anak bermain dan belajar. Menurut Miler (dalam Barus & Djukri, 2013 : 224) Permainan merupakan tema yang sangat baik digunakan dalam pembelajaran tematik, karena permainan sangat lekat dengan dunia anak-anak terutama siswa sekolah dasar. Maka dari itu siswa sekolah dasar akan sangat senang melaksanakan pembelajaran melalui sebuah permainan yang berbasis tematik. Selain dapat belajar, siswa juga akan sehat secara jasmani.

Di era globalisasi saat ini perkembangan teknologi berkembang sangat pesat. Teknologi digunakan dan dimanfaatkan sebagai gudang informasi oleh banyak Negara-negara diseluruh dunia. Tidak hanya digunakan sebagai gudang informasi tetapi teknologi juga dapat dimanfaatkan dalam bidang pendidikan salah

satunya pendidikan olahraga. Menurut (Kardiawan et al., 2018 : 183) Kegiatan olahraga dapat didukung dan berhasil dengan adanya teknologi dalam bidang olahraga. Para peneliti berlomba untuk mengembangkan inovasi baru karena pesatnya perkembangan teknologi dalam bidang olahraga.

Salah satu teknologi yang dapat dimanfaatkan dalam bidang pendidikan yaitu media video pembelajaran. Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membuat siswa termotivasi untuk melaksanakan pembelajaran sehingga meningkatkan hasil belajar (Spyanawati & Lesmana, 2016 : 98). Dalam bidang pendidikan video pembelajaran 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 pembelajaran pun saat ini sudah sangat mudah diakses melalui perangkat seperti gadget, komputer, ataupun laptop.

Media video pembelajaran dalam bidang pendidikan memiliki pengaruh besar di era glocalisasi ini. Media video pembelajaran dapat diterapkan disemua jenjang pendidikan salah satunya di jenjang pendidikan sekolah dasar. Pada jenjang pendidikan sekolah dasar yang memberlakukan pembelajaran tematik, peran media video pembelajaran sangatlah penting, tidak hanya bagi siswa tetapi juga memiliki peran penting bagi guru. Menggunakan media video dalam pembelajaran tematik dapat membantu siswa untuk lebih cepat memahami pembelajaran sesuai dengan tema yang diberikan karena media video pembelajaran memberikan sebuah gambaran riil yang disertai suara yang tentunya juga akan membuat siswa menjadi lebih tertarik untuk belajar. Menurut

(Krissandi, 2018 : 69) Penggunaan media video dalam pembelajaran tematik memiliki tujuan untuk memberikan gambaran jelas dan lebih menarik terkait dengan pembelajaran yang diberikan guru kepada siswa sehingga tujuan belajar dapat tercapai dan hal ini menjadikan media video dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dalam pelajaran tematik.

Berdasarkan hasil studi analisis kebutuhan melalui observasi peneliti dengan guru PJOK yang mengajar di Sekolah Dasar. Dari 10 guru PJOK yang diobservasi 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 hasil analisis data awal 81,8 % (10 orang) guru PJOK menyatakan sangat membutuhkan pengembangan media video permainan untuk materi PJOK pada siswa kelas 1 sekolah dasar. Dilihat dari kondisi seperti sekarang ini, proses pembelajaran dilaksanakan secara daring disemua sekolah karena adanya pandemi covid-19. Oleh karena itu penggunaan media video pembelajaran sangat penting digunakan, tidak hanya dapat membuat siswa tertarik dalam mengikuti pembelajaran tetapi juga dapat melaksanakan proses pembelajaran daring dengan maksimal dan menciptakan sebuah media baru dalam bidang pendidikan. Maka peneliti berkeinginan untuk mengangkat penelitian yang berjudul “Pengembangan Video Permainan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Berbasis Tematik (Tema Kegemaranku) Untuk Siswa 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 kurang.
2. Belum tersedia pembelajaran menggunakan media video permainan PJOK berbasis tematik tema kegemaranku untuk siswa kelas 1 sekolah dasar.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Perlu adanya batasan masalah karena luasnya masalah yang telah dijabarkan dalam identifikasi masalah. Maka, peneliti membatasi penelitian ini sebagai berikut

1. Terbatas pada pengembangan video permainan PJOK berbasis tematik tema kegemaranku untuk siswa kelas 1 sekolah dasar.
2. Terbatas hanya sampai uji ahli saja yang dipakai yaitu antara lain adalah uji ahli isi, uji ahli desain, uji ahli media pembelajaran, dan uji praktisi lapangan

### **1.4 Rumusan Masalah**

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

Bagaimanakah hasil uji kelayakan pengembangan video permainan PJOK berbasis tematik (tema kegemaranku) untuk siswa kelas 1 sekolah dasar ?

### **1.5 Tujuan**

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

Untuk mendeskripsikan hasil uji kelayakan pengembangan video permainan PJOK berbasis tematik (tema kegemaranku) untuk siswa kelas 1 sekolah dasar.

### **1.6 Spesifikasi produk yang Dikembangkan**

Dalam penelitian pengembangan ini, produk pengembangan yang dihasilkan adalah video permainan PJOK berbasis tematik. Adapun beberapa spesifikasi lain terkait dengan produk ini adalah sebagai berikut :

1. Produk ini merupakan media audio visual atau video permainan PJOK berbasis tematik (tema kegemaranku) untuk siswa kelas 1 sekolah dasar.
2. Dalam media video permainan PJOK ini memuat tentang tema dari modul pembelajaran untuk siswa kelas 1 sekolah dasar.
3. Media video permainan PJOK berbasis tematik ini lebih efektif waktu karena dapat dijalankan melalui perangkat seperti handphone, laptop ataupun komputer sehingga pembelajaran dapat dilakukan tanpa ada batasan ruang dan waktu.

