

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kata pendidikan sudah tidak asing lagi didengar dalam lingkungan masyarakat. Selain itu pendidikan pada saat ini menjadi tujuan utama seseorang dalam memperbaiki diri dan mendapatkan ilmu yang bisa menjadi bekal bagi seseorang di masa depan. Menurut Ramli (2015:61), pendidikan adalah suatu proses pembelajaran yang sudah terencana agar membantu peserta didik dalam meningkatkan potensi diri baik dalam pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan serta keterampilan untuk diri sendiri, masyarakat, bangsa dan negara. Suatu pendidikan yang dapat membentuk karakter manusia ialah cerdas, beriman dan berkualitas. Pendidikan yang baik karena terealisasinya proses interaksi antara pendidik dan peserta didik untuk mencapai tujuan dalam pendidikan. Dalam pendidikan terdapat 3 dimensi yaitu individu, masyarakat, maupun komunitas. Pendidikan lebih dari suatu pengajaran atau dikatakan suatu proses memberikan ilmu nilai dan pembentukan kepribadian kepada setiap siswa dengan segala aspek yang mencakupnya. Menurut Nurkholis (2013:24), pendidikan merupakan suatu proses pembentukan perilaku seseorang atau secara kelompok yang bertujuan untuk mendewasakan

seseorang dengan upaya pengajaran dan latihan, proses pembuatan dan cara mendidik. Dalam pendidikan terdapat dua aspek penting yaitu kognitif dan afektif dimana kedua aspek ini sangat berperan penting dalam proses pengajaran untuk meningkatkan mutu pendidikan. Adapun beberapa jenjang pada pendidikan yaitu paud, sekolah dasar, sekolah menengah pertama, sekolah menengah atas dan perguruan tinggi.

Jenjang pendidikan pada sekolah dasar sudah diterapkan kurikulum 2013 yang telah menerapkan pembelajaran tematik dan diimbangi dengan media pembelajaran sebagai penunjang utama dalam proses pembelajaran. Menurut Hidayah (2015:36), pembelajaran tematik atau pembelajaran terpadu adalah konsep pembelajaran yang terkait dengan beberapa mata pelajaran yang bertujuan untuk memberikan pengalaman pada peserta didik. Dalam pembelajaran tematik guru harus memiliki kreativitas yang tinggi untuk mengembangkan tema pembelajaran yang akan diberikan untuk peserta didik. Biasanya tema yang digunakan dalam pembelajaran tematik terkait dengan lingkungan kehidupan peserta didik karena pada saat proses pembelajaran tidak terlalu kaku atau membuat peserta didik lebih mudah memahami pembelajaran tersebut. Jadi pembelajaran tematik merupakan suatu strategi pembelajaran yang sudah dirancang dengan tema-tema tertentu dan berbagai macam mata pelajaran yang diterapkan untuk anak sekolah dasar, salah satunya mata pelajaran PJOK.

Mata pelajaran PJOK dapat dikolaborasikan dengan pembelajaran tematik dengan sebuah permainan yang sudah memiliki tema pembelajaran. Menurut Rahmatullah (2019:57), pendidikan jasmani

olahraga dan kesehatan adalah suatu cabang ilmu yang melibatkan aktivitas khususnya pada gerak dengan menggunakan media olahraga. Selain itu PJOK sangat memiliki pengaruh yang baik untuk pola hidup sehat dengan melakukan gerakan-gerakan tertentu untuk pertumbuhan fisik dan psikis secara seimbang. Oleh karena itu PJOK sangat memiliki dampak yang sangat besar bagi peserta didik. Pembelajaran PJOK pada sekolah dasar merupakan suatu proses untuk anak-anak belajar dan bermain dan secara tidak langsung dapat merangsang pertumbuhan mereka. Oleh karena itu peserta didik sekolah dasar sangat senang mengikuti proses pembelajaran dengan permainan berbasis tematik yang tidak hanya sehat secara jasmani namun mendapatkan ilmu dari pembelajaran tersebut. Maka dari itu tenaga pendidik harus mengetahui perkembangan teknologi untuk proses pembelajaran agar peserta didik mudah memahami saat mengikuti proses pembelajaran.

Perkembangan teknologi pada saat ini sangatlah berkembang pesat. Teknologi memiliki banyak manfaat bagi dunia pendidikan di seluruh dunia. Dalam teknologi tidak hanya berkaitan untuk mencari informasi tetapi juga bisa meningkatkan kreativitas tenaga pendidik atau peserta didik. Salah satunya kreativitas teknologi yang dapat dimanfaatkan pada pendidikan yaitu media video pembelajaran. Dalam pendidikan, video pembelajaran merupakan salah satu sarana yang sudah biasa diterapkan dalam proses pembelajaran. Biasanya dalam video pembelajaran terdapat gambar dan suara yang sudah dirangkai sesuai dengan tema dan pesan ataupun materi yang ada pada video pembelajaran tersebut. Pada

eraglobalisasi ini teknologi sangatlah mudah untuk diakses salah satunya video pembelajaran yang bisa kita buat melalui *computer*, laptop ataupun *gadget*. Maka dari itu pembelajaran dalam menggunakan video sangatlah memiliki manfaat yang lebih terutama bisa meningkatkan motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dilihat dari model sehingga dapat membantu peserta didik dalam memahami materi yang mereka pelajari (Hadi, 2017:99).

Video pembelajaran adalah media yang sangat efektif untuk melaksanakan proses pengajaran yang dapat diterapkan pada semua jenjang pendidikan salah satunya pada jenjang pendidikan sekolah dasar (Nurhafizah, 2018:3). Pendidikan sekolah dasar yang menerapkan pembelajaran tematik sangatlah penting menggunakan media video pembelajaran tidak hanya untuk peserta didik tetapi juga untuk tenaga pendidik. Video pembelajaran tematik sangat membantu selama proses pembelajaran dengan tema yang sesuai dan terdapat gambar yang disertai dengan suara untuk menarik perhatian peserta didik mengikuti pembelajaran dan meningkatkan konsentrasi dalam proses pembelajaran. Maka dari itu video pembelajaran sangat memiliki manfaat dan dampak besar bagi peserta didik dan tenaga pendidik karena melalui video pembelajaran suasana saat berlangsungnya pembelajaran tidaklah monoton dan membosankan. Selain itu dalam menggunakan video pembelajaran untuk pendidik dan peserta didik seperti meningkatkan kualitas pendidik dalam menyajikan materi karena dalam menyajikan materi perlu adanya pencapaian dalam keberhasilan saat pendidik memberikan materi kepada

peserta didik, dan dapat meningkatkan hasil belajar karena selama mengikuti pembelajaran peserta didik lebih mengerti dan bisa meningkatkan konsentrasi siswa (Dwijayani, 2019:184).

Dengan adanya pengembangan media diharapkan dapat membantu tenaga pendidik dalam pengembangan media video permainan khususnya pada pembelajaran PJOK. Suatu proses pembelajaran dikatakan berhasil terlihat dari peserta didik baik dalam sikap, pengetahuan dan keterampilan. Maka dari itu diharapkan pendidik dapat mengembangkan media pembelajaran untuk membantu proses pembelajaran yang lebih baik. Namun permasalahan yang sering muncul dalam pembelajaran PJOK adalah proses pembelajaran bersifat tradisional. Selain itu permasalahan yang sering terjadi guru mengalami kesulitan dalam menerapkan model pembelajaran PJOK karena dalam setiap materi yang terapkan masih sangat terbatas.

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 peserta didik kelas 1 sekolah dasar. Maka peneliti

berkeinginan untuk mengangkat penelitian yang berjudul “Pengembangan Video Tutorial Model Permainan Dalam PJOK Untuk Mendukung Pembelajaran Tematik Pada Kelas 1 Sekolah Dasar Tema 3 Kegiatanku”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Ketersediaan literatur berupa media pembelajaran berbasis permainan pada pembelajaran tematik masih sangat terbatas.
2. Belum tersedia media pembelajaran berbasis video tutorial permainan PJOK untuk anak Sekolah Dasar dengan tema 3 kegiatanku.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas pembatasan penelitian yaitu:

1. Terbatas pengembangan video pembelajaran kegiatan pagi hari.
2. Terbatas pada uji ahli.

1.4 Perumusan Masalah

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

1. Bagaimanakah kelayakan pengembangan video tutorial model permainan dalam PJOK untuk mendukung pembelajaran tematik pada kelas 1 sekolah dasar tema 3 subtema 1 kegiatan pagi hari?

1.5 Tujuan Pengembangan

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

1. Untuk mendeskripsikan kelayakan pengembangan video tutorial model permainan dalam PJOK untuk mendukung pembelajaran tematik pada kelas 1 Sekolah Dasar.

1.6 Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Dalam penelitian pengembangan ini, produk pengembangan yang dihasilkan adalah multimedia interaktif dalam bentuk *software*.

Adapun beberapa spesifikasi lain terkait dengan produk ini adalah sebagai berikut:

1. Produk ini merupakan multimedia interaktif pembelajaran berbasis tutorial video yang dikembangkan menggunakan program Adobe Premiere Pro CS6 pada mata pelajaran PJOK kelas 1 sekolah dasar.
2. Dalam media pembelajaran ini berisikan materi tentang permainan PJOK guna mendukung pembelajaran tematik untuk anak kelas 1 Sekolah Dasar.

3. Media video permainan PJOK berbasis tematik ini lebih efektif dan efisien karena dapat dijalankan melalui perangkat *handphone* maupun *computer*.

1.7 Pentingnya Pengembangan

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

1. Peserta didik, dengan diterapkannya multimedia interaktif pembelajaran berbasis video tutorial dalam kegiatan proses belajar dapat meningkatkan kualitas dan proses pembelajaran yang sedang berlangsung, sehingga akan meningkatkan kualitas pembelajaran.
2. Dengan adanya penelitian ini dapat memotivasi guru untuk menampilkan variasi berbagai bahan pelajaran yang tersusun secara sistematis dan logis serta dapat menciptakan lingkungan kelas yang kondusif, sehingga dapat menumbuhkan motivasi untuk memberikan rangsangan baru bagi peserta didik untuk melaksanakan proses pembelajaran.
3. Peneliti, sebagai suatu pengalaman berharga bagi seorang calon guru yang selanjutnya dapat dijadikan acuan atau pedoman untuk mengembangkan media pembelajaran agar lebih kreatif.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

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

1. Multimedia interaktif pembelajaran berbasis video tutorial permainan PJOK pada tema 3 subtema 1 pada kegiatan pagi hari mampu membuat peserta didik untuk aktif di dalam proses pembelajaran.
2. Validator yaitu ahli isi, ahli media pembelajaran, ahli desain pembelajaran dan praktisi lapangan akan memiliki pandangan yang sama mengenai kriteria kualitas atau kelayakan multimedia interaktif pembelajaran berbasis video tutorial dengan menggunakan *software* Adobe Premiere Pro CS6 yang baik.
3. Sekolah memiliki sarana yang dapat menunjang pemanfaatan multimedia interaktif berbasis video tutorial secara maksimal guna mendukung proses pembelajaran.

Produk multimedia interaktif pembelajaran berbasis video ini memiliki keterbatasan, yaitu sebagai berikut:

1. Produk akhir multimedia interaktif pembelajaran berbasis video tutorial ini hanya terbatas pada mata pelajaran PJOK tema 3 kegiatanku untuk kelas 1 Sekolah Dasar.
2. Keterbatasan alat yang tidak sebaik studio produksi, sehingga produk media yang dikembangkan belum maksimal.

3. Program yang digunakan adalah Adobe Premiere Pro CS6, kesulitan dalam pembuatan media ini di animasi dan keterbatasan pengalaman serta pengetahuan penggunaan media elektronik.
4. Penelitian ini hanya sebatas pada penilaian kualitas produk, tidak dieksperimenkan.
5. Penelitian ini dilakukan sampai tahap uji ahli yaitu ada uji ahli desain, uji ahli pembelajaran, uji ahli media dan praktisi lapangan.

1.9 Definisi Istilah

Untuk menghindari adanya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah kunci yang digunakan dalam tulisan ini, maka dipandang perlu untuk memberikan batasan-batasan istilah sebagai berikut:

1. Pengembangan adalah proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk yang dapat digunakan untuk menjembatani antara penelitian dan praktik pendidikan.
2. Video tutorial merupakan media pembelajaran yang menyampaikan pesan kepada peserta didik berupa audio dan visual yang di dalamnya terdapat materi pembelajaran interaktif sehingga peserta didik dapat belajar secara mandiri yang tidak dibatasi dengan tempat.
3. Kelayakan adalah serangkaian tindakan yang ditinjau dari hasil validasi ahli isi, ahli media pembelajaran, ahli desain pembelajaran dan praktisi lapangan.