

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan hal yang penting untuk menciptakan generasi bangsa agar dapat membangun masa depan yang lebih baik. Pendidikan tersebut yang menjadi pondasi utama untuk memajukan bangsa dimulai dari pendidikan di tingkatan sekolah dasar (SD) (Hendayani, 2019). Pendidikan anak-anak di tingkat Sekolah Dasar (SD) merupakan fondasi utama bagi perkembangan intelektual, sosial, dan fisik mereka. Seiring dengan kemajuan teknologi, anak-anak kini hidup dalam era digital yang memunculkan tantangan dan peluang baru dalam proses pembelajaran. Di sisi lain, literasi dan kegiatan olahraga di kalangan anak-anak sekolah dasar masih menjadi perhatian utama, mengingat pentingnya membangun keterampilan literasi dan menggalakkan gaya hidup sehat sejak dini. (Hidayat, 2014).

Kurikulum Merdeka menekankan pada penguatan literasi sebagai pondasi utama pendidikan. Hal itu sejalan dengan misi Kurikulum Merdeka dengan menyajikan solusi inovatif untuk meningkatkan literasi anak-anak sekolah dasar melalui pemanfaatan media interaktif (Kusumaryono, 2019). Dalam pembelajaran literasi dapat melibatkan teknologi untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik, sesuai dengan semangat Kurikulum Merdeka yang mengedepankan kebebasan dalam metode pembelajaran (Yamin dan Syahrir, 2020). Meskipun program pendidikan di Indonesia telah menekankan pentingnya literasi, masih terdapat tantangan signifikan di kalangan anak-anak SD. Banyak dari mereka mengalami kesulitan dalam

membaca, menulis, dan memahami teks secara holistik (Yamin dan Syahrir, 2020). Hal ini dapat menjadi hambatan dalam perkembangan intelektual mereka dan menghambat kesempatan meraih prestasi akademis yang optimal.

Di sisi lain, gaya hidup modern yang cenderung menekankan pada penggunaan teknologi dan aktivitas dalam ruangan dapat mengakibatkan kurangnya partisipasi anak-anak dalam kegiatan olahraga. Padahal, olahraga memiliki peran penting dalam pengembangan fisik, mental, dan sosial anak-anak (Kanca, 2017). Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam pendekatan pembelajaran olahraga yang dapat menarik minat anak-anak dan memotivasi mereka untuk berpartisipasi aktif. Kurikulum Merdeka juga menekankan pada pentingnya pengembangan karakter dan kesehatan siswa. Pengembangan media interaktif untuk olahraga diharapkan mengakomodasi aspek tersebut dengan merancang konten yang tidak hanya mendukung aktivitas fisik tetapi juga mempromosikan gaya hidup sehat (Rosdiani, 2014). Ini sejalan dengan tujuan Kurikulum Merdeka untuk membentuk generasi yang sehat, mandiri, dan berkarakter.

Kurikulum Merdeka menuntut adanya pengembangan kemampuan abad ke-21, seperti kreativitas, kolaborasi, dan pemecahan masalah (Mustafa, 2021). Maka dari itu memanfaatkan media interaktif sebagai sarana untuk mengembangkan keterampilan dengan memadukan literasi dan olahraga dalam satu platform, anak-anak tidak hanya memperoleh pengetahuan akademis tetapi juga melatih keterampilan yang relevan dengan tuntutan masa depan (Mustafa & Dwiyo, 2020). Pada proses pembelajaran khususnya mata pelajaran yang

kompleks membutuhkan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.

Media pembelajaran merupakan segala alat bantu untuk membantu proses pembelajaran dan juga membantu siswa dalam memahami materi baik didalam pembelajaran di kelas ataupun pembelajaran di luar kelas, yang berbentuk seperti media cetak, media suara, media pandang, dan media teknologi (Safira, dkk., 2021). Media pembelajaran di jelaskan di dalam Permendikbud nomer 109 tahun 2013 pasal 7, yang menyatakan bahwa pada proses pembelajaran dapat memanfaatkan media pembelajaran yang dapat dijadikan sebagai sumber belajar yang bisa digunakan setiap saat tanpa ada batasan waktu, misalnya seperti media pembelajaran yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi. Oleh sebab itu setiap sekolah dianjurkan untuk memiliki media pembelajaran yang dapat membantu proses belajar dan membantu memahami siswa, serta dapat memiliki media pembelajaran yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi karena media itu dapat bertahan dalam waktu yang cukup lama dan dapat digunakan setiap saat tanpa ada batasan waktu sesuai materi yang diajarkan.

Menurut Hayumuti dalam (Fadilah, 2019) mengatakan bahwa media pembelajaran yang digunakan guru untuk membantu siswa ketika pembelajaran yaitu media yang interaktif atau berbasis multimedia. Dalam proses pembelajaran setiap siswa memiliki cara pemahaman yang berbeda-beda seperti siswa memahami melalui visual, audio, ataupun audiovisual, sehingga materi yang diajarkan oleh guru tidak selalu dapat dipahami dengan mudah oleh semua siswa, serta guru juga tidak akan menjelaskan materi satu persatu kesetiap siswa

berdasarkan karakter atau cara pemahamannya. Adanya media pembelajaran dapat membantu guru melihat seberapa pahamkah siswa dengan materi yang telah di berikan. Media pembelajaran juga harus memperhatikan karakteristik siswa serta materi yang akan dibahas, sebab dengan menyesuaikan karakteristik siswa terhadap media pembelajaran dapat lebih memudahkan siswa dalam menggunakan media tersebut.

Media pembelajaran yang digunakan oleh guru di SDN Dinoyo 3 Malang pada mata pelajaran PJOK adalah Buku LKS, Buku Paket dan terkadang video dari youtube. Hasil observasi pra penelitian (awal) pada tanggal 13 Oktober serta analisis kebutuhan yang telah dilakukan terlebih dahulu sebagai tindakan awal penelitian dengan cara wawancara oleh Guru kelas IV, dapat diketahui beberapa analisis kebutuhan. Salah satu kendalanya adalah siswa kelas IV di SDN Dinoyo 3 Malang mengalami kesulitan dalam memahami materi terutama materi pembelajaran gerak dasar dan minimnya media pembelajaran yang digunakan saat mata pelajaran PJOK, sehingga guru hanya menggunakan media pada saat pandemi kemarin dalam proses pembelajaran dan hal tersebut membuat siswa mudah merasa bosan dalam belajar serta karena ketidak pahaman itu membuat 12 siswa mendapatkan nilai di bawah KKM.

Dari hasil wawancara dengan guru kelas IV di SDN Diniyo 3 Malang selama 3 hari pada tanggal 15, 16, 17 Oktober 2023 dapat diketahui bahwa faktor-faktor kemungkinan yang bisa terjadi mengapa siswa mendapatkan nilai di bawah KKM dikarenakan, yang pertama siswa sulit mamahami materi, yang kedua keterbatasan media pembelajaran yang digunakan, serta yang ketiga

karena siswa memiliki daya tangkap pemahaman yang rendah. Guru kelas atau wali kelas IV juga menyadari bahwa setiap siswa memiliki daya tangkap materi yang berbeda-beda, dan tidak bisa menganggap semua karakteristik siswa itu sama dengan memaksa siswa untuk cepat memahami materi yang dijelaskan tanpa melihat keadaan atau keterbatasannya. Guru perlu menciptakan atau memodifikasi proses pembelajaran semenarik mungkin agar dapat dipahami dengan mudah oleh semua siswa, seperti menggunakan media teknologi yang interaktif menyenangkan tetapi tetap mengandung edukasi, serta dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama. Guru berharap untuk bisa menemukan solusi terkait permasalahan yang ada dengan mengembangkan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi saat ini tetapi tetap sederhana, misalnya media interaktif.

Terdapat beberapa persamaan dan perbedaan dengan penelitian terdahulu (referensi penelitian terdahulu) yang dilakukan oleh Yuniarni (2020) dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Video Senam Animasi Berbasis Budaya Khas Kalimantan Barat” yang juga mengembangkan media dengan berbasis *website*. Pengembangan media pada penelitian tersebut hanya menggunakan video satu arah yang kurang bisa interaktif dua arah, selain itu tidak ada penjabaran materi yang bisa dibaca oleh siswa dan bisa dipahami.

Oleh sebab itu dari kekurangan penelitian terdahulu yang mengembangkan media yang berbasis website, masih mengembangkan dengan menu yang sama dan kurang kreatif apalagi khusus untuk penggunaan pada pembelajaran PJOK belum dikombinasikan agar bisa digunakan saat praktik pembelajaran. Selain itu banyak yang belum mengetahui bahwa media

interaktif dengan penggunaan website google sites dapat dimanfaatkan untuk menjadi media yang menarik dengan beragam menu yang lengkap dan mudah digunakan oleh siswa. Dari beberapa kekurangan pada penelitian terdahulu, peneliti tertarik mengembangkan media berbasis website yang menarik dengan beragam menu yang lengkap.

Dari hasil analisis yang didapat dari wawancara dengan guru kelas IV, peneliti memilih akan mengembangkan media pembelajaran interaktif yang berbasis website yaitu “Pengembangan Media Interaktif (LORA) Literasi Sambil Olahraga Dalam Materi Gerak Dasar Untuk Siswa Kelas IV SD”. Media Interaktif (LORA) adalah salah satu media yang tahan lama atau dapat diakses secara online, serta didalamnya berisi materi yang berfokus pada pelajaran PJOK, tetapi didalamnya tetap saling berkaitan dengan pelajaran Bahasa Indonesia. Media ini memiliki banyak fitur seperti indikator, materi, video, kuis, soal evaluasi dan masih banyak lagi, serta media ini sederhana dan mudah untuk diakses di semua perangkat elektronik (laptop, android, dan komputer). Walaupun media ini berfokus pada pembelajaran PJOK materi interaktif terutama, tetapi terdapat permainan yang terintegrasi dengan pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya literasi. Sehingga ketika siswa bermain masih tetap bisa belajar terkait materi yang dipelajari.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang memaparkan analisis kebutuhan, maka rumusan masalah dalam penelitian dan pengembangan ini adalah: bagaimana pengembangan media interaktif (LORA) literasi sambil olahraga dalam materi gerak dasar untuk siswa kelas IV SD?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka terdapat tujuan penelitian yang ingin dicapai dari penelitian dan pengembangan ini adalah: Untuk mengembangkan produk media interaktif (LORA) literasi sambil olahraga dalam materi gerak dasar untuk siswa kelas IV SD.

### **D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Spesifikasi produk media interaktif (LORA) yang diharapkan dalam penelitian dan pengembangan ini antara lain:

Konten (Isi):

1. Media yang dikembangkan berisi mata pelajaran PJOK yang membahas materi gerak dasar.
2. Media yang dikembangkan berisi tujuan, kompetensi, indikator, materi, video, kuis, presensi, soal evaluasi.
3. Media yang dikembangkan mengandung materi yang sesuai dengan kurikulum yang digunakan (kurikulum merdeka).
4. Media yang dikembangkan disesuaikan berdasarkan karakteristik siswa.

Konstruks (Tampilan):

1. Media yang dikembangkan dapat memenuhi kriteria, seperti menarik karena dalam media akan ada beberapa video dan game yang diharapkan menambah minat peserta didik, modern (kekinian karena menggunakan teknologi IT), mudah dipahami karena dalam media tidak hanya berisi teks tetapi juga berisi video penjelasan dan praktiknya, dan tahan lama karena menggunakan website dan bisa dibuka di pc ataupun gadget.
2. Media yang dikembangkan berbasis situs web.

3. Media yang dikembangkan berisi gambar yang menarik.
4. Fonts (Times New Roman) yang mudah dibaca oleh peserta didik.

### **E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan**

Dalam pengembangan produk ini sebelumnya telah dilakukan analisis kebutuhan terlebih dahulu atau observasi pra penelitian. Berdasarkan hasil yang telah di dapat dari kegiatan wawancara dengan Guru kelas IV (wali kelas) dan Guru PJOK, mengungkapkan bahwa disaat pembelajaran siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi gerak dasar, serta minimnya media pembelajaran yang dimiliki oleh sekolah sehingga terkadang siswa masih merasa belum begitu memahami yang berakibatkan siswa mendapatkan nilai sama dengan KKM sampai ada yang di bawah KKM. Analisis kebutuhan yang ada di lapangan, guru terlihat memerlukan media pembelajaran yang lebih menarik, tahan lama dan lengkap serta tidak hanya berupa video melainkan juga yang bervariasi agar guru dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan serta siswa fokus dan mudah dalam memahami materi.

Berikut pentingnya penelitian dan pengembangan dari media Interaktif (LORA) secara praktis:

#### **1. Bagi Guru**

Berharap dengan adanya pengembangan media tersebut nantinya dapat digunakan oleh guru untuk membantu proses belajar terkait materi dalam memahami siswa dan menciptakan proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan kondusif.

## 2. Bagi Siswa

Berharap dengan menggunakan media tersebut siswa dapat lebih mudah untuk memahami dan mengerti mata pelajaran PJOK dalam materi gerak dasar, dan dapat meningkatkan hasil belajar dari sebelumnya, serta siswa dapat belajar sambil bermain dengan menyenangkan dan tidak mudah bosan.

## 3. Bagi Peneliti

Berharap dengan mengembangkan media Interaktif (LORA) dapat menambah wawasan penelitian dan menjadikan pengalaman yang berharga bagi peneliti.

## 4. Bagi Peneliti Lain

Berharap dengan adanya media Interaktif (LORA) yang berbasis web dapat membantu peneliti lain untuk dapat memberikan inspirasi atau ide serta gambaran dalam mengembangkan media yang menarik berbasis web lainnya.

Secara teoritis, penelitian dan pengembangan media Interaktif (LORA) diharapkan dapat memberikan suatu pembaharuan terkait media pembelajaran kepada sekolah. Serta diharapkan berguna untuk dapat meningkatkan hasil belajarnya menjadi lebih baik dan bermanfaat. Selain itu dapat juga digunakan sebagai rujukan ketika proses pembelajaran terkait mata pelajaran PJOK materi gerak dasar.

## **F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan**

Asumsi dan keterbatasan penelitian dan pengembangan yang ada pada penelitian ini adalah:

### 1. Asumsi Pengembangan

- a. Guru dan siswa agar dapat mengerti teknologi di zaman ini dengan baik.
- b. Siswa dapat mengakses atau menggunakan media pembelajaran berbasis web dengan mudah ketika internet tersedia.
- c. Sekolah memfasilitasi jaringan internet di lingkungan sekitar sekolah.
- d. Guru dan siswa dapat menggunakan media yang dikembangkan dengan mudah tanpa ada kesulitan.

### 2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Media dapat diakses ketika terhubung dengan jaringan internet.
- b. Username dan password bagi semua pengguna sama.
- c. Hanya dapat digunakan oleh siswa kelas IV.
- d. Media berisikan 1 pembelajaran dan 2 mata Pelajaran.
- e. Literasi hanya berisikan membaca dan menulis.

## **G. Definisi Operasional**

Untuk mengantisipasi terjadinya kesalahpahaman terkait istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka peneliti perlu menuliskan definisi-definisi istilah tersebut, antara lain:

### 1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah salah satu alat bantu yang digunakan oleh guru untuk membantu proses belajar agar efektif dalam menyampaikan materi pembelajaran.

## 2. Media Interaktif

Media interaktif adalah produk dan layanan digital pada sistem berbasis komputer yang merespons tindakan pengguna dengan menyajikan konten seperti teks, gambar bergerak, animasi, video, audio, dan video.

## 3. Literasi

Literasi adalah kemampuan berbahasa seseorang (menyimak, berbicara, membaca, dan menulis) untuk berkomunikasi dengan cara yang berbeda sesuai dengan tujuannya.

## 4. LORA

Singkatan dari Literasi Sambil Olahraga yang maksudnya adalah dalam proses pembelajaran Olahraga juga menerapkan tahapan literasi membaca dan menulis.

## 5. Gerak Dasar

Gerak dasar merupakan Gerak dasar merupakan unsur pokok gerak dari seluruh manusia. Gerak dasar manusia terdiri atas tiga macam, yaitu lokomotor (gerakan yang berpindah tempat), non lokomotor (gerakan yang tidak berpindah tempat) dan manipulatif (dilakukan anggota badan menggunakan objek).

## 6. Pelajaran PJOK

Pelajaran PJOK merupakan proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional.