

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Jasmani adalah proses pendidikan melalui aktivitas jasmani serta permainan yang terpilih untuk mencapai tujuan pendidikan (Ahmad,2012:4). Pendidikan jasmani merupakan aktivitas fisik atau psikis dalam suatu pembelajaran yang berguna untuk menjaga dan meningkatkan kualitas kesehatan siswa setelah pembelajaran. Berdasarkan penjelasan diatas maka bisa disimpulkan bahwa pendidikan jasmani merupakan pendidikan yang mengutamakan penggunaan fisik atau hal yang berkaitan dengan aktivitas gerak tubuh manusia. Tujuan pendidikan jasmani adalah memberikan kesempatan kepada peserta didik dalam mempelajari berbagai kegiatan yang mendidik sekaligus mengembangkan potensi peserta didik baik dalam aspek fisik, emosional, mental, sosial dan moral.

Proses pembelajaran dapat dikatakan berjalan dengan baik apabila dilakukan dengan aktif baik dari guru maupun peserta didik, karena dengan begitu dapat memunculkan dampak positif untuk mencapai tujuan belajar (Wafa, 2021 : 23). Pada pembelajaran penjas kes memerlukan aktifitas jasmani, bermain dan olahraga untuk menumbuhkan pengalaman belajar. Namun pembelajaran penjas kes tidak selamanya harus di luar kelas, kadang pula juga membutuhkan pembelajaran di dalam kelas contohnya menggunakan ilustrasi video, salah satunya yaitu di SDN Dadaprejo 2

Berdasarkan observasi dan analisis kebutuhan, peneliti mendapatkan hasil bahwa di SDN Dadaprejo menerapkan pembelajaran dikelas. Hal ini mengakibatkan guru terus berinovasi agar pembelajaran tidak membosankan dan mempengaruhi hasil belajar siswa. Guru berinovasi dengan menggunakan media dan sumber belajar yang ada. Dalam hal ini salah satu guru penjas kelas 4 menyatakan bahwa bingung dalam pemilihan dan penggunaan media untuk proses pembelajaran penjas. Padahal di SDN Dadaprejo 2 memiliki fasilitas atau sarana dan prasarana yang cukup lengkap, baik dalam bidang *digital* maupun tidak. Hal ini diakibatkan oleh proses pembelajaran penjas

membutuhkan aktifitas fisik dan praktik secara langsung untuk menciptakan pengalaman langsung bagi siswa. Sedangkan pembelajaran daring mengharuskan guru untuk mengajar dari jarak jauh dengan melalui koneksi internet, sehingga siswa belajar secara mandiri di rumah dengan melalui gadget atau komputer.

Seiring perkembangan zaman, teknologi semakin berkembang salah satunya dibidang pendidikan. Pada masa pandemi ini mulai bermunculan media interaktif berbasis digital yang efektif dalam proses pembelajaran (Wafa, 2021:26).

Hal ini terutama sangat membantu dalam menjelaskan prosedur dan urutan kejadian. Menurut Mayer dan Moreno (2002) animasi memiliki 3 fitur utama: (1) gambar – animasi merupakan sebuah penggambaran; (b) gerakan–animasi menggambarkan sebuah pergerakan; (c) simulasi–animasi terdiri atas objek-objek yang dibuat dengan digambar atau metode simulasi lain.

Maka dari itu peneliti ingin melakukan penelitian di SDN Dadaprejo 2 untuk membantu memberikan pembelajaran yang dapat menunjang kelancaran siswa dalam melakukan pembelajaran dengan mengembangkan media visual untuk melakukan pembelajaran *digital* , dengan mengambil subjek siswa kelas 4 khususnya pada muatan penjaskes. Dari permasalahan tersebut peneliti tertarik mengangkat judul “ Media Pembelajaran Digital Penjaskes Berbasis Visual untuk Tingkat Sekolah Dasar di SDN Dadaprejo” untuk membantu pembelajaran bermuatan penjaskes siswa kelas 4 SDN Dadaprejo 2.

B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang diatas, maka penulis dapat merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran penjaskes berbasis visual untuk tingkat sekolah dasar di SDN Dadaprejo 2?
2. Bagaimana efektifitas media pembelajaran penjaskes berbasis visual untuk tingkat sekolah dasar di SDN Dadaprejo 2?
3. Bagaimana penerapan media pembelajaran untuk mencapai kemampuan kebugaran jasmani di SDN dadaprejo 2?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Dari rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran penjaskes berbasis visual untuk tingkat sekolah dasar di SDN Dadaprejo 2.
2. Untuk mengetahui efektifitas media pembelajaran penjaskes berbasis visual untuk tingkat sekolah dasar di SDN Dadaprejo 2.
3. Untuk mengetahui penerapan media media pembelajaran untuk mencapai kemampuan kebugaran jasmani di SDN dadaprejo 2

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dikembangkan yaitu media ilustrasi animasi penjaskes , dengan spesifikasi produk yang diharapkan :

1. Konten

Media ilustrasi animasi penjaskes memuat materi yang dikembangkan dan diperlengkap secara menarik sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

- a. Kelas : 4
- b. Mata Pelajaran : Penjaskes

Tabel 1.1 Kompetensi Inti

KOMPETENSI INTI

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga, dan negara.
3. Memahami pengetahuan factual, konseptual, procedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
4. Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

c. Kompetensi Dasar dan Indikator :

Tabel 1.2 Kompetensi Dasar dan Indikator

KD	INDIKATOR
3.2 Memahami prosedur variasi pola gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam permainan bola kecil sederhana dan atau tradisional.	3.2.1 Menyebutkan macam-macam teknik permainan bola kasti. 3.2.2 Menjelaskan peraturan permainan bola kasti.
4.2 Mempraktikkan variasi pola gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam permainan bola kecil sederhana dan atau tradisional.	4.2.1 Menirukan macam-macam teknik gerakan permainan bola kasti. 4.2.2 Mendemonstrasikan variasi gerakan permainan bola kasti.

d. Tujuan Pembelajaran :

Tabel 1.3 Tujuan Pembelajaran

TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui video ilustrasi animasi, siswa dapat menyebutkan macam-macam teknik permainan bola kasti dengan tepat.
2. Siswa dapat menjelaskan peraturan permainan bola kasti dengan mengamati penjelasan pada video ilustrasi animasi dengan baik.
3. Siswa dapat menirukan macam-macam teknik gerakan permainan bola kasti dengan melihat contoh gerakan pada video ilustrasi animasi dengan benar.
4. Melalui penugasan pada video ilustrasi animasi, siswa dapat mendemonstrasikan variasi gerakan permainan bola kasti dengan tepat.

4. Konstruk

Secara konstruk, media ini disajikan dalam format MP4 sesuai dengan format umum untuk media berupa video. Hal ini agar semua jenis pc maupun *gadget* dapat menggunakannya. Di dalam video animasi ini memakai aplikasi kinemaster yang menggunakan desain yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Penggunaan warna dan gambar menjadi hal yang diperhatikan dalam media ilustrasi animasi penjaskes.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan ini dilakukan untuk membantu memberikan pembelajaran yang dapat menunjang kelancaran siswa dalam melakukan pembelajaran dengan mengembangkan media visual untuk melakukan pembelajaran *digital*, dengan mengambil subjek siswa kelas 4 khususnya pada muatan penjaskes. Selain itu dapat mengurangi kebingungan guru penjaskes di SDN Pendem 01 dalam pemilihan dan penggunaan media untuk proses pembelajaran penjas. Sehingga guru di SD tersebut dapat memanfaatkan fasilitas dan teknologi yang ada, agar pembelajaran daring penjaskes dapat berjalan lancar dan tidak berakibat buruk pada hasil belajar siswa.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

1. Asumsi Penelitian dan Pengembangan

- a. Guru membutuhkan media yang menarik, inovatif yang sesuai dengan perkembangan teknologi.
- b. Siswa kelas 4 SDN Dadaprejo 2 memiliki *gadget* untuk proses pembelajaran dan mampu menggunakannya

2. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

- a. Materi yang dikembangkan seputar materi permainan bola kasti yang sesuai dengan KD 3.2 dan 4.2 PenjasKes kelas 4 SD.

G. Definisi Operasional

Dari penelitian dan pengembangan ini terdapat beberapa istilah yang dijelaskan. Adapun definisi operasional dari istilah tersebut sebagai berikut :

1. Ilustrasi adalah gambar yang dibuat oleh ilustrator untuk menyampaikan dan menjelaskan sesuatu.
2. Animasi adalah kumpulan gambar yang bergerak.
3. Pendidikan jasmani adalah pendidikan yang membutuhkan fisik untuk memperoleh pengalaman yang bermakna.

