

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada dasarnya merupakan usaha sadar yang dilakukan untuk menumbuhkembangkan potensi sumber daya manusia peserta didik melalui proses pembelajaran yang terarah. Pendidikan berfungsi membantu peserta didik dalam mengembangkan seluruh potensi, kecakapan, serta karakteristik pribadinya ke arah yang positif, baik bagi dirinya sendiri maupun bagi lingkungan sekitarnya (Bangun & Syahputra, 2017). Menurut Nurkholis (2013 : 25), pendidikan merupakan suatu proses yang mencakup tiga dimensi, individu, masyarakat atau komunitas nasional dari individu tersebut dan seluruh kandungan realitas, baik material maupun spiritual yang memainkan peran dalam menentukan sifat, nasib, bentuk manusia dan juga masyarakat.

Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan merupakan suatu proses pendidikan yang mengoptimalkan setiap aktivitas gerak dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Ekblom-Bak dkk. (2018), aktivitas fisik penting bagi kesehatan dan lingkungan belajar, serta diatur secara cermat untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan pada semua ranah, yaitu fisik, psikomotor, kognitif, dan afektif. Menurut Ekblom-Bak dkk. (2018), aktivitas fisik penting bagi kesehatan dan lingkungan belajar, serta diatur secara cermat untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan pada semua ranah, yaitu fisik, psikomotor, kognitif, dan afektif.

Pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan dalam kualitas

individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional (Intifadha & Tuasikal, 2017) dalam (Anggriawan, Januarto, & Kurniawan, 2019:93). Hal ini menuntut bahwa setiap orang wajib menjalankan pendidikan guna meningkatkan kemampuan seseorang. Dalam meningkatkan kualitas pendidikan maka diperlukan berbagai macam inovasi pembelajaran untuk menunjang proses pendidikan. Inovasi dalam setiap pengembangan pembelajaran sangat diperlukan dari berbagai aspek, baik dari segi kurikulum, proses pembelajaran hingga sarana dan prasarana pembelajaran.

Dalam pelaksanaan pembelajaran PJOK banyak materi yang diajarkan kepada siswa seperti bola besar, bola kecil, atletik, senam ritmik, dan renang. Materi-materi tersebut akan diajarkan lebih mendalam pada tingkat sekolah menengah. Dalam pembelajaran PJOK siswa dituntut untuk menguasai keterampilan gerak dasar yang akan menjadi dasar untuk mencapai tahap selanjutnya. (Anugrah, Astuti, and Enawaty 2023 : 3522).

Pada perkembangan zaman saat ini, khususnya perkembangan teknologi sangat berpengaruh bagi perkembangan dunia pendidikan, khususnya dalam media pembelajaran. Salah satu pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan salah satunya adalah sebagai media video pembelajaran di dalam kelas. Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di era globalisasi saat ini tidak bisa dihindari lagi pengaruhnya terhadap dunia pendidikan. Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk selalu senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dalam peningkatan mutu pendidikan, terutama penyesuaian penggunaan teknologi informasi dan komunikasi bagi dunia pendidikan khususnya pada proses pembelajaran.

Kemajuan teknologi terkini berdampak signifikan terhadap evolusi pendidikan, khususnya media pembelajaran. Teknologi dimanfaatkan dalam pendidikan sebagai media untuk video pembelajaran di kelas. Teknologi dan media dirancang khusus untuk memenuhi kebutuhan siswa, sehingga memudahkan mereka memahami informasi pendidikan selama proses pembelajaran. Fungsi teknologi dalam pendidikan adalah untuk mendorong interaksi kolaboratif dan menciptakan makna dalam lingkungan yang lebih mudah dipahami.

Peran teknologi dalam pembelajaran adalah untuk mendorong hubungan kolaboratif dan membangun makna dalam konteks yang lebih mudah dipahami. Peran teknologi pendidikan dalam mewujudkan pendidikan yang berkualitas, antara lain: menyediakan fasilitas belajar melalui proses perencanaan, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan serta mengevaluasi sumber-sumber belajar, menyelesaikan masalah pembelajaran yang ada dan dikaji secara menyeluruh dengan memadukan beragam disiplin ilmu yang berbeda, memanfaatkan teknologi untuk membuat pekerjaan menjadi efektif dan efisien, baik sebagai produk maupun sebagai proses guna menyelesaikan permasalahan belajar, memberikan solusi alternatif untuk penyelesaian masalah kinerja organisasi pendidikan yang disusun menggunakan kinerja dan instruksional, bisa menciptakan inovasi baru dalam pendidikan dan pengajaran guna memecahkan permasalahan yang ada. Peran teknologi pendidikan sangat diperlukan untuk menyediakan platform yang benar untuk pembelajaran di masa sekarang.

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK) merupakan bagian integral dalam kurikulum sekolah dasar yang bertujuan mengembangkan kemampuan fisik, motorik, kognitif, afektif, dan sosial peserta didik. Salah satu cabang dalam PJOK adalah senam lantai, yang terdiri dari rangkaian gerakan dasar tubuh di atas matras, salah satunya adalah guling depan. Gerakan ini tampak sederhana namun membutuhkan koordinasi, kelenturan, dan teknik yang benar agar dapat dilakukan secara aman dan efisien.

Dalam proses pembelajaran di lapangan, guru sering menghadapi kendala dalam menyampaikan materi senam lantai, khususnya pada gerakan guling depan. Beberapa siswa kesulitan membayangkan dan meniru gerakan hanya melalui penjelasan verbal atau demonstrasi singkat yang dilakukan guru. Hal ini diperparah oleh keterbatasan waktu belajar, jumlah siswa yang banyak, serta keterbatasan sarana dan prasarana yang mendukung proses praktik. Akibatnya, proses pembelajaran menjadi kurang efektif dan siswa tidak dapat mencapai kompetensi gerak yang diharapkan.

Pada media pembelajaran berbasis video akan dapat lebih mudah ditemukan dimana saja dan kapan saja. Pembuatan media pembelajaran berbasis video dilakukan agar memudahkan peserta didik dan guru. Video juga dapat di upload di dalam internet melalui e-mail, Youtube atau media internet lainnya. Hal tersebut membuat video dapat dengan mudah di akses serta didistribusikan sehingga dinilai sangatlah praktis. Siswa dapat mengoperasikan video menggunakan laptop, komputer, smartphone serta handphone. Kelebihan media video antara lain; mudah didistribusikan, menambah daya ingatan tentang

materi yang sedang dipelajari, dapat diputar secara berulang-ulang, dapat diputar di mana saja. Kelemahan dari video pembuatannya terlalu lama dan memerlukan perencanaan yang matang. (Bangun, S. Y., Nasution, N. N., & Sihombing, R. S. D.: 2023: 172).

Setelah melakukan wawancara dan observasi ke sekolah SD 060825, masih banyak siswa yang tidak dapat melakukan guling depan dengan baik dan benar. Nilai yang didapat dalam melakukan guling depan masih dibawah rata-rata. Di SD 060825 masih menggunakan media pembelajaran berupa buku dan metode belajar ceramah. Dalam konteks ini, urgensi penelitian ini terletak pada pentingnya pengembangan media pembelajaran berbasis video sebagai solusi inovatif untuk mengatasi keterbatasan pembelajaran konvensional dalam menyampaikan materi praktik seperti senam lantai. Media pembelajaran yang akan diberikan berupa video materi yang akan dilaksanakan, contohnya pada pembelajaran materi senam. Adanya pembelajaran senam lantai tersebut dapat menjelaskan dan menggambarkan langkah-langkah detail. Video ini dapat menampilkan pemain profesional atau pelatih yang berpengalaman sebagai contoh. Ini membantu siswa lebih memahami teknik yang benar dengan cara yang lebih menarik. Berdasarkan masalah yang dihadapi siswa antara lain posisi awal yang tidak seimbang, kepala tidak menunduk dengan benar, tangan tidak kuat menopang tubuh, dan gerakan menggulingkan badan yang tidak lancar. Ada juga siswa yang masih takut untuk menjatuhkan tubuh ke depan. Kurangnya pemahaman terhadap urutan gerakan serta tidak adanya contoh visual yang jelas turut memperburuk kemampuan siswa dalam melakukan guling depan dengan teknik yang benar.

Adanya video pembelajaran ini diharapkan, agar siswa mampu: meningkatkan minat belajar, memotivasi dalam proses pembelajaran, serta siswa memperoleh gambaran secara nyata mengenai konsep yang akan dikaji dan menjadi suatu kelebihan tersendiri, karena peserta didik secara tidak langsung diajak memahami konsep secara nyata terus menerus dan melatih kemampuan diri demi menuju kearah yang lebih baik serta membuat siswa lebih mandiri lagi dalam proses pembelajaran (Darma Wisada et al, 2019 : 142).

Urgensi penelitian ini terletak pada kebutuhan akan pengembangan media pembelajaran berbasis video sebagai solusi inovatif untuk mengatasi keterbatasan pembelajaran konvensional. Video pembelajaran memungkinkan penyajian langkah-langkah gerakan secara rinci, menampilkan contoh pelaksanaannya, serta membantu siswa memahami teknik yang benar melalui visualisasi yang menarik. Selain meningkatkan pemahaman konsep, media ini juga dapat meningkatkan motivasi, minat belajar, dan kemandirian siswa dalam proses pembelajaran.

Dibandingkan dengan penelitian pengembangan sebelumnya, kelebihan dari penelitian ini terletak pada pendekatan yang lebih kontekstual dan sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar. Media video yang dikembangkan dirancang dengan mempertimbangkan tingkat pemahaman, karakteristik belajar anak, dan gaya penyampaian yang sederhana namun efektif.

Peneliti mengambil kesimpulan untuk membuat media pembelajaran senam lantai dengan menggunakan video pembelajaran yang mengacu pada tujuan pendidikan serta karakteristik anak sekolah dasar. Membuat media ini

tidak hanya menguntungkan bagi siswa tetapi juga bagi guru itu sendiri karena selain biaya yang murah, pada zaman ini teknologi sudah meningkat. Sehingga produksi pembuatan jadi lebih murah dan bervariasi juga dalam membuat video ini, dan guru juga dapat lebih mengasah keterampilan mengajarnya dengan penyampaian kalimat penjelasan dalam video lebih berirama, lebih jelas dan lebih bervariasi serta mengikuti zaman. Selain itu, video ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu belajar, tetapi juga sebagai sumber belajar mandiri yang fleksibel. Guru dapat menggunakannya berulang kali tanpa kehilangan kualitas penyampaian, sementara siswa dapat mengaksesnya kapan saja untuk mengulang materi.

1.2 Fokus Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, fokus penelitian dalam penelitian ini adalah : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Pada Materi Guling Depan Senam Lantai Pelajar Tingkat SD.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka dapat dirumuskan masalah yang akan diteliti adalah:

1. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis video pada materi guling depan senam lantai?
2. Apakah efektif dapat digunakan sebagai media pembelajaran guling depan senam lantai pada pelajar tingkat SD?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan penjabaran latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah dan rumusan masalah. Tujuan dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui media pembelajaran interaktif berbasis video pada materi guling depan senam lantai.
2. Untuk mengetahui efektifitas pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis video pada materi guling depan senam lantai pada pelajar tingkat SD sebagai media pembelajaran.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat pada pengembangan dan kemajuan ilmu pendidikan yang nantinya dapat meningkatkan mutu pendidikan jasmani khususnya pembelajaran senam lantai. Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermantaat bagi beberapa pihak antara lain:

1.5.1 Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat khususnya bagi peneliti, guru, siswa dan sekolah.

1. Bagi guru, dapat mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis video dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, mempermudah guru dalam melakukan proses pembelajaran, apabila guru berhalangan hadir pada saat proses pembelajaran maka pembelajaran akan tetap berlangsung.
2. Bagi siswa, dapat membantu siswa dalam memahami pembelajaran guling depan senam lantai berbasis video agar tidak cepat merasa bosan pada saat proses pembelajaran dan mudah dimengerti.
3. Bagi peneliti, dapat menambah pengetahuan peneliti tentang pengetahuan dan pengalaman dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis video.

1.5.2 Manfaat Teoritis

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai acuan bagi mahasiswa dalam penelitian dan pengembangan sumber pembelajaran guling depan senam lantai.
2. Dapat memperkaya inovasi dalam sumber belajar guling depan senam lantai.
3. Dapat memberikan suatu kontribusi bagi perkembangan dan peningkatan media pembelajaran sekolah untuk meningkatkan hasil belajar siswa khususnya dalam belajar guling depan senam lantai.

