

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan dapat kita artikan sebagai suatu usaha sadar serta konsep yang terpadu dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi dan melaksanakan fungsi-fungsi tertentu dalam rangka membantu anak didik agar menjadi manusia terdidik dan mampu mengembangkan potensi yang dimiliki setiap individu.

Pendidikan secara umum adalah proses pembinaan yang dilakukan secara terus menerus yang berlangsung hingga akhir hayat. Sebagaimana disebutkan dalam Undang-Undang Negara Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengalaman diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Dengan merujuk kepada peraturan undang-undang tersebut dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah upaya yang dilakukan secara sadar dan terencana yang dilakukan pendidik dan peserta didik melalui jenjang pendidikan yang ditempuh untuk mencapai perubahan karakter perilaku

yang relatif menetap atau permanen untuk menggapai perubahan, baik dirinya, lingkungannya, maupun Bangsa dan Negara ke arah yang lebih baik. Pemerintah Indonesia telah melaksanakan program wajib belajar selama 12 tahun dari jenjang sekolah dasar sampai jenjang sekolah menengah. Sekolah dasar merupakan tingkatan awal yang dilalui anak untuk memulai belajar berbagai aspek yang diperlukan dalam kehidupan. Sesuai dengan namanya lembaga ini memberikan pengetahuan dasar bagi anak.

Namun, pada pertengahan Maret 2020 pemerintah memutuskan untuk merubah mekanisme kegiatan belajar mengajar di sekolah dengan merubah pembelajaran tatap muka menjadi pembelajaran tatap maya. Hal ini dilakukan sebagai upaya mengendalikan penyebaran pandemi COVID-19. Sekolah disinyalir sebagai salah satu media yang berpotensi memperluas penyebaran COVID-19 karena adanya interaksi secara langsung antara murid, guru, dan orang tua dengan jarak yang dekat. Pada awalnya, kebijakan penutupan sekolah ini akan diberlakukan selama dua minggu. Namun, angka penularan pandemi di berbagai daerah yang terus meningkat memaksa sekolah untuk menerapkan kegiatan belajar dari rumah atau pembelajaran jarak jauh (PJJ).

Pembelajaran jarak jauh memiliki dampak besar dalam pembelajaran. Salah satunya pembelajaran menjadi kurang menarik dan efektif. Terutama pada pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK). PJOK dalam praktiknya merupakan pembelajaran yang menuntut kegiatan

tatap muka di lapangan, namun dengan adanya pandemic bertransformasi menjadi pembelajaran tatap maya. Berdasarkan hasil pengamatan yang peneliti lakukan terhadap para peserta didik kelas II di SDN Dukuh 05 Pagi Jakarta Timur dalam pembelajaran PJOK peserta didik sangat antusias dan aktif dalam bergerak. Hal ini memang sangat positif dalam pelaksanaan pembelajaran PJOK di sekolah. Di sisi lain, perubahan metode pembelajaran menjadi pembelajaran jarak jauh membuat siswa kurang fokus dan antusias dalam mengikuti pembelajaran PJOK.

Dalam PJOK, pembelajaran berfokus kepada aktifitas jasmani dengan bertujuan agar peserta didik dapat mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik serta menerapkan pola hidup sehat dan bugar. Ruang lingkup materi budaya hidup sehat terdapat sub materi perilaku hidup bersih dan sehat terdapat dalam pedoman pengajaran PJOK kelas II sekolah dasar (SD). Melalui indikator pada Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) dalam pembelajaran PJOK pada materi perilaku hidup sehat, peserta didik secara aktif mempelajari kebiasaan berperilaku hidup bersih dan sehat dengan melibatkan beragam kemampuan kognitif (konsep), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan fisik).

Kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran PJOK tentu saja membutuhkan media yang dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang akan disampaikan. Sehubungan dengan adanya

pandemi, maka pembelajaran yang seharusnya berlangsung secara tatap muka berubah menjadi pembelajaran jarak jauh (PJJ). Oleh sebab itu, komunikasi siswa dan guru sangat berperan penting dalam proses pembelajaran. Penggunaan media yang digunakan guru dalam memberikan suatu materi pelajaran merupakan salah satu hal yang sangat menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Dalam hal ini, yang harus diperhatikan oleh guru adalah pemilihan dan penggunaan media pembelajaran. Media yang dapat menjadi alternatif pembelajaran pada pembelajaran jarak jauh saat ini salah satunya ialah media interaktif.

Media interaktif dalam praktiknya menampilkan beragam materi dalam bentuk audiovisual dengan mengedepankan interaksi pengguna selama pengoperasiannya. Media ini diciptakan dengan tujuan agar sehingga siswa turut aktif dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga proses pembelajaran akan menimbulkan interaksi dua arah dan dapat menumbuhkan ketertarikan peserta didik dalam belajar. Media interaktif yang dibangun harus sesuai dengan cara berfikir anak kelas II yang masih berada pada tahap operasional konkret. Media interaktif juga dapat membantu siswa dan guru dalam pembelajaran terutama pada saat keadaan pembelajaran jarak jauh.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti di SDN Dukuh 05 Pagi Jakarta Timur, pembelajaran pendidikan jasmani dan olahraga tentang perilaku hidup bersih dan sehat yang disajikan oleh guru sudah cukup baik,

namun media yang digunakan masih bersifat tekstual. Penggunaan media interaktif yang masih minim menyebabkan guru hanya befokus kepada penyampaian materi sehingga interaksi antara guru dan murid kurang terbangun. Dengan melihat fenomena ini, kurangnya interaksi dalam kegiatan belajar mengajar menimbulkan rasa jenuh bagi peserta didik. Oleh sebab itu media pembelajaran PJOK yang interaktif menjadi urgensi demi menciptakan kegiatan belajar mengajar yang menarik dan menyenangkan, terlebih pada materi pembelajaran hidup bersih dan sehat yang sangat dibutuhkan pada masa pandemi saat ini.

Berdasarkan fenomena dan kebutuhan tersebut, peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah media interaktif untuk mata pelajaran PJOK dengan melaksanakan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Interaktif “Pak Demic E-Learning” Perilaku Hidup Bersih dan Sehat Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Berbasis *Contextual Teaching and Learning* Pada Peserta Didik Kelas II Sekolah Dasar”. Pengembangan media interaktif pada penelitian ini diselenggarakan untuk menutupi kekurangan dalam kegiatan belajar mengajar pendidikan jarak jauh khususnya dalam menciptakan media pembelajaran interaktif. Keberadaan media interaktif dapat menumbuhkan ketertarikan serta motivasi siswa dalam mempelajari perilaku hidup bersih dan sehat. Pengembangan media interaktif ini dilakukan tidak hanya untuk mendukung pembelajaran jarak jauh selama

masa pandemic, namun juga untuk memberikan pengalaman belajar baru bagi peserta didik dalam materi perilaku hidup bersih dan sehat dalam mata pelajaran PJOK.

B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah, yaitu sebagai berikut:

1. Siswa kurang dapat menerapkan perilaku hidup bersih dan sehat.
2. Media yang digunakan dalam proses pembelajaran masih terbatas.
3. Pembelajaran jarak jauh yang kurang efektif dalam pembelajaran PJOK.
4. Kurangnya media interaktif dalam kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran PJOK, khususnya pada materi perilaku hidup bersih dan sehat.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan temuan masalah yang teridentifikasi dan terbatasnya waktu peneliti maka perlu adanya pembatasan masalah. Peneliti dalam melakukan penelitian membatasi masalah pada uji kelayakan Pengembangan Media Interaktif “Pak Demic E-Learning” Perilaku Hidup Bersih dan Sehat

Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Berbasis *Contextual Teaching and Learning* Pada Peserta Didik Kelas II Sekolah Dasar.

D. Perumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah, maka rumusan penelitian yang diajukan adalah: Bagaimana kelayakan Pengembangan Media Interaktif “Pa Demic E-Learning” Perilaku Hidup Bersih dan Sehat Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Berbasis *Contextual Teaching and Learning* Pada Peserta Didik Kelas II Sekolah Dasar?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah Media Interaktif “Pak Demic E-Learning” untuk materi perilaku hidup bersih dan sehat dalam pembelajaran PJOK pada peserta didik kelas II SD.

F. Manfaat Penelitian

Diharapkan hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang ada dalam dunia pendidikan, khususnya pembelajaran pendidikan jasmani, baik secara teoritis maupun praktis yang akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Secara Teoretis

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan serta dapat memberikan kontribusi atau sumbangan pemikiran terhadap dunia pendidikan khususnya Pendidikan Jasmani dalam pengembangan keaktifan aspek kognitif peserta didik Sekolah Dasar dalam pembelajaran budaya hidup sehat. Serta, dari hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai literature dalam penelitian yang relevan di masa yang akan datang.

2. Secara Praktis

a. Kegunaan bagi Peserta Didik

Adapun kegunaan bagi peserta didik untuk lebih memahami perilaku hidup bersih dan sehat dan lebih termotivasi dalam pembelajaran PJOK

b. Kegunaan bagi Guru

Bagi guru pendidikan jasmani dapat memberikan metode baru dalam menyampaikan materi pada saat pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.

c. Kegunaan bagi Sekolah

Sebagai salah satu contoh dalam membantu meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar, sehingga sekolah akan mampu mencapai tujuan yang diharapkan.

d. Kegunaan bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan bagi peneliti dalam menerapkan metode dan media pembelajaran di lapangan ataupun di dalam kelas.

G. Spesifikasi Media

Produk merupakan media yang sederhana dengan memperhatikan prinsip media interaktif. Media ini terdiri dari materi perilaku hidup bersih dan sehat yang di desain semenarik mungkin dan laman web yang dibuat dengan tampilan yang mudah digunakan dan menarik. Media interaktif ini didesain menggunakan *software visual code* dan *Ms.Office*

