

BAB I

PENDAHULUAN

A. ANALISIS MASALAH

Pada akhir 2019 Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) mengumumkan bahwa ditemukan virus baru yang menyebabkan kematian manusia. Virus ini menyerupai penyakit *Pneumonia* yang menyerang paru-paru manusia dengan infeksi pernapasan akut. Virus ini pertama kali di temukan di wilayah Wuhan, Tiongkok pada bulan desember 2019. Menurut ahli kesehatan setempat virus ini menyebabkan infeksi saluran napas pada manusia mulai dari batuk pilek hingga yang lebih serius seperti *Middle East Respiratory Syndrome (MERS)* dan *Severe Acute Respiratory Syndrome (SARS)* hingga kematian. Dengan penularan antar manusia yang cukup cepat yakni sekitar 5 sampai 14 hari setelah kontak langsung¹. Penularan virus ini terjadi melalui kontak fisik seperti saat bersalaman atau menyentuh benda yang sudah terkontaminasi virus dan tangan yang secara tidak sengaja menyentuh mulut, hidung dan mata sebelum mencuci tangan.

Pada tanggal 11 Maret 2020 WHO secara resmi mengumumkan virus tersebut dengan nama *coronavirus disease 2019* atau COVID-19 sebagai pandemi global. Direktur Jendral WHO Dr. Tedros Adhanom Ghebreyesus dalam konfrensinya mengumumkan hal ini menjadi pandemi karena jumlah kasus di luar China telah meningkat tiga belas kali lipat dan jumlah negara yang

¹ <https://www.who.int/indonesia/news/novel-coronavirus/ga-for-public> diakses pada 28 desember 2020

terkena dampak meningkat tiga kali lipat.² Sementara di Indonesia kasus penularan pertama berawal dari ditemukannya 2 WNI positif COVID-19 pada 2 Maret 2020 karena melakukan kontak langsung dengan WNA asal Jepang. Jumlah kasus tertular kian lama mengalami pelonjakan dan hingga sekarang jumlah terkonfirmasi sudah 788.402 kasus.³

Kenaikan jumlah kasus tersebut membuat pemerintah Indonesia mengambil tindakan cepat dengan melakukan *Physical Distancing* atau aturan jaga jarak fisik sebagai cara untuk menghindari penyebaran COVID-19 bagi warganya. Sejumlah protokol kesehatan pun mulai diberlakukan dengan menerapkan aturan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) di sejumlah wilayah Indonesia. Penerapan PSBB ini dilakukan oleh Kementerian Kesehatan dengan menutup tempat-tempat umum seperti penutupan sekolah dan tempat kerja, pembatasan kegiatan agama atau pembatasan kegiatan lainnya dengan maksud mengumpulkan banyak orang.

Penutupan sekolah dimaksud dengan mengubah skema pembelajaran yang awalnya tatap muka di sekolah berubah menjadi Belajar Dari Rumah (BDR) atau pembelajaran jarak jauh melalui jaringan internet. Hal ini disetujui oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan melalui surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran *Corona Virus Disease* (COVID-19).⁴ Dalam surat

² <https://www.google.com/amp/s/amp.kompas.com/sains/read/2020/03/12/083129823/who-resmi-sebut-virus-corona-covid-19-sebagai-pandemi-global> diakses pada 13 januari 2021

³ <https://www.who.int/indonesia/news/novel-coronavirus/qa-for-public> diakses pada 28 desember 2020

⁴ <https://setkab.go.id/inilah-perubahan-kebijakan-pendidikan-selama-masa-pandemi-covid-19/> diakses pada 28 juni 2020

edaran ini dijelaskan bahwa BDR dapat dilakukan melalui pembelajaran jarak jauh tentang pendidikan kecakapan hidup mengenai pandemi COVID-19.

Dalam pelaksanaannya sekolah harus *adaptif* dan *responsive* terhadap situasi yang terjadi pada kebijakan PPSB yang dikeluarkan oleh pemerintah, sehingga pembelajaran kepada peserta didik dapat tetap dilaksanakan selama PPSB berlangsung. Salah satu caranya adalah memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). TIK merupakan segala bentuk teknologi yang menunjang penyampaian informasi dan pelaksanaan komunikasi searah, dua arah atau lebih.⁵ Salah satu TIK dalam pembelajaran ialah *e-learning*. Pembelajaran *daring* dengan memanfaatkan *e-learning* dianggap memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam mengakses pembelajaran, sumber belajar dan media pembelajaran yang beragam selama *BDR*.

Proses pembelajaran BDR ini dilakukan dengan belajar mandiri dirumah tanpa pengawasan langsung dari guru. Oleh karena itu, selama BDR peserta didik dituntut untuk menggunakan waktunya dengan belajar, mengerjakan tugas, berdiskusi dan mengerjakan ujian secara optimal. Akan tetapi banyak dari peserta didik yang mengalami kesulitan selama BDR seperti terbatasnya ketersediaan jaringan internet, kurangnya peran orang tua sebagai pendamping belajar, kesulitan memahami pelajaran karena media pembelajaran yang digunakan kurang tepat, keterbatasan guru dalam mengembangkan media pembelajaran dan terlebih peserta didik di jenjang Sekolah Dasar yang masih memerlukan pendampingan penuh dari gurunya.

⁵ Yuli Kwartolo. 2017. *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Proses Pembelajaran*. h. 15-43

Karakteristik peserta didik yang berada di jenjang sekolah dasar berusia 7-13 masih memiliki kemampuan berpikir operasional kongkret lebih besar dari pada kemampuan berpikir abstraknya. (Samatowa,2006)⁶. Sehingga peserta didik akan mengalami sedikit kesulitan untuk memahami pelajaran yang bersifat abstrak dari buku teks. Diperlukan media pembelajaran yang tepat untuk menyampaikan informasi dari buku teks kepada peserta didik. Dengan memilih dan mengembangkan media pembelajaran yang mendekati kondisi *real* atau kondisi sebenarnya akan memudahkan peserta didik belajar.

Dalam pemilihan dan pengembangan media pembelajaran tersebut, Teknologi Pendidikan memiliki peranan yang erat untuk memfasilitasi belajar peserta didik. Hal ini merujuk pada definisi Teknologi Pendidikan tahun 2004 yang menyatakan:

“educational technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using and managing appropriate technological processes and resource”⁷

Berdasarkan definisi tersebut dalam memfasilitasi peserta didik belajar, Teknologi Pendidikan hadir sebagai profesi yang berfokus untuk memecahkan masalah belajar dan meningkatkan kinerja belajar peserta didik dengan menerapkan berbagai teknologi, salah satunya dengan mengembangkan media yaitu video pembelajaran. Video pembelajaran dianggap dapat memberikan contoh yang relevan sesuai kenyataan dari penggambaran materi

⁶ Muhammad Ragil Kurniawan. *Pengembangan Video Tutorial Produksi Animasi Pembelajaran Sekolah Dasar Menggunakan Microsoft Power Point*. Jurnal Pedagogik Pendidikan Dasar, Jilid 7 Nomor 1, Juli 2020. h. 24-34

⁷ Dewi Salama Prawiradilaga. 2014. *Wawasan Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Group. h.31

dalam buku teks dan mudah digunakan oleh guru dan peserta didik. Dengan video pembelajaran peserta didik akan mendapat penjelasan yang tepat, penjelasan dalam video dapat diputar berulang-ulang dan peserta didik mendapat instruksi yang jelas tentang penugasannya.

Perubahan sistem belajar konvensional menjadi sistem belajar *daring* selama BDR memberikan dampak besar bagi sekolah, guru dan peserta didik untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi yang serba canggih saat ini. Terutama bagi sekolah dasar yang umumnya belum pernah melakukan pembelajaran online dan terbiasa melakukan pembelajaran tatap muka di kelas. Hal ini dapat menjadi *culture shock* bagi siswa SD yang lebih menyukai belajar secara langsung dan guru yang belum terbiasa menggunakan perangkat teknologi. Kebutuhan akan perangkat teknologi terhadap media digital pada pembelajaran daring setelah pandemi nantinya akan semakin berkembang, pemanfaatan media digital pembelajaran akan dapat dipelajari kapan saja dan dimana saja.

Selama pandemi model pembelajaran daring menggunakan *full distance learning* atau sepenuhnya belajar daring dirumah dengan pendekatan kolaboratif bersama orang tua.⁸ Dimana orang tua dapat bekerja sama untuk memantau kegiatan aktivitas belajar siswa dan secara tak langsung melaporkan aktivitas tersebut kepada guru. Pada mata pelajaran yang memiliki karakteristik materi yang berhubungan dengan aktifitas fisik dan pembelajaran yang memadukan teori dan praktik seperti Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) dapat menerapkan model pembelajaran ini.

⁸ Herlina, Maman Suherman. 2020. Potensi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan (Pjok) Di Tengah Pandemi di Sekoah Dasar. Tadulako Journal Sport Sciences and Physical Education Volume 8, Nomor 1 Januari – Juni 2020 ISSN 2581-0383

Sehingga desain pembelajarannya disusun dengan memperhatikan tidak adanya peluang belajar tatap muka.

Untuk menunjang desain pembelajaran tersebut, maka pada mata pelajaran PJOK diperlukan media pembelajaran yang tepat seperti media video pembelajaran. Guru pun harus mendesain pembelajaran menjadi pembelajaran daring dengan memanfaatkan beberapa *platform* belajar. Menurut Pak Jumadi selaku wakil kepala sekolah Di SDN Depok Jaya 1 mengungkapkan bahwa mata pelajaran yang sifatnya praktek seperti PJOK menerapkan pembelajaran *daring* melalui *Whatsapp group* saja. Karena melalui *whatsapp* siswa lebih cepat mengirim video tugas praktek yang sudah otomatis diperkecil ukuran filenya dibanding harus mengupload video tugas di *goggle classroom*. Dalam pelaksanaannya materi dan tugas PJOK memerlukan dukungan media pembelajaran untuk memberikan contoh gerakan dan pengarahan teknik yang tepat saat berolahraga, khususnya untuk materi Permainan Bola Besar. Terlebih jumlah peserta didik yang diampu sebanyak empat rombongan belajar di kelas IV.

Berdasarkan wawancara dengan Pak Hendra selaku guru pengampu pelajaran PJOK di SD tersebut beliau mengatakan bahwa kesulitan mengajar *daring* mata pelajaran PJOK karena pelajaran ini menggunakan aktifitas fisik yang sulit dilakukan secara online, beliau juga kesulitan mengintegrasikan media pembelajaran yang tepat selama belajar daring karena belum mengetahui sebagian besar gaya belajar siswa dan kesulitan untuk mendapatkan perhatian siswa karena media pembelajaran berupa *power point* yang terlalu banyak teks tulisan. Selain itu wawancara dari beberapa murid kelas IV mengatakan bahwa mereka kesulitan mencerna materi yang hanya teks tulisan saja, serta tidak adanya

panduan atau pedoman yang tepat untuk mempraktekan materi olahraga yang dipelajari dan kurangnya visualisasi yang mudah dipahami pada materi yang dibagikan. Namun disamping kendala tersebut dari hasil kuisisioner yang diberikan kepada salah satu kelas IV SDN Depok Jaya 1, diperoleh bahwa rata-rata siswa kelas IV sekolah ini sudah memiliki fasilitas *smartphone/gadget* sendiri untuk melakukan pembelajaran *daring* dan selama BDR siswa selalu didampingi secara penuh oleh orang tua/kakak/atau saudara yang lebih tua untuk memberikan bimbingan. Selain itu hasil lain dari kuisisioner yang disebar kepada murid kelas IV yaitu berupa karakteristik siswa belajar dan media yang mereka sukai dalam bentuk diagram berikut.

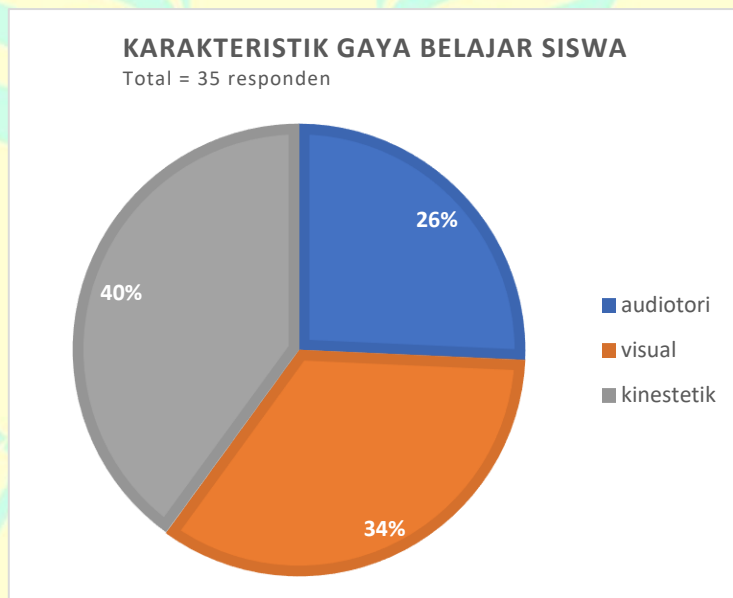


Diagram 1.1 Karakteristik Gaya Belajar Siswa

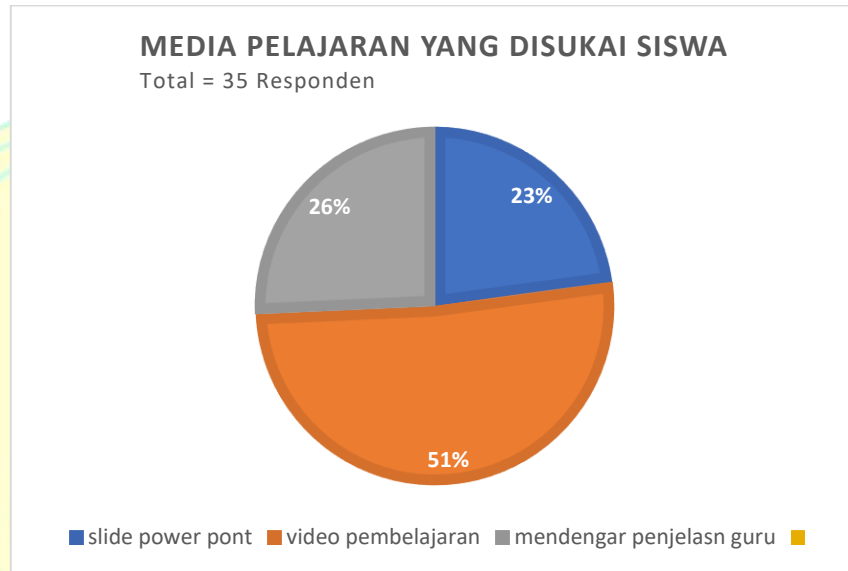


Diagram 1.2 Media Pelajaran Yang Disukai Siswa

Berdasarkan diagram hasil kuisisioner diatas bahwa ditemukan sebagian besar siswa dalam kelas cenderung memiliki gaya belajar visual dan mayoritas siswa lebih menyukai media pembelajaran berupa video pembelajaran. Sehingga pada mata pelajaran PJOK ini penggunaan media video pembelajaran dianggap tepat untuk menunjang pembelajaran *daring*.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Umi Wuryanti dan Badrun Kartowagiran dari Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta tentang Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter bahwa setelah dilakukan penelitian tersebut sebanyak 94% respon siswa terhadap media video mengalami peningkatan motivasi belajar dan minat belajar siswa.⁹ Penelitian lainnya yang dilakukan Marius Panje dkk

⁹ Umi Wuryanti dan Badrun Kartowagiran. 2016. *Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Kerja Keras Siswa Sekolah Dasar*. Tahun VI, Nomor 2, Oktober 2016. h. 232-245

(2018) tentang Pengembangan Video Pembelajaran Bahasa Indonesia Teknik Membaca Puisi ditemukan bahwa diperlukan pengembangan video pembelajaran agar siswa dapat mengamati serta melihat langsung teknik membaca puisi yang baik dan benar.¹⁰ Hal ini sejalan dengan hasil penelitian dari A. Solé-Llussà et.al di Spanyol (2020) tentang pengembangan video pembelajaran untuk mendukung keterampilan belajar sains siswa SD menghasilkan bahwa penggunaan video pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan siswa untuk bertanya, memproses, dan menganalisa masalah dengan melihat instruksi studi kasus dalam kegiatan penyelidikan sirkuit listrik.¹¹ Berdasarkan ketiga penelitian dapat disimpulkan bahwa penelitian tersebut memiliki kesamaan yaitu media pembelajaran yang dikembangkan bermanfaat bagi peserta didik. Sehingga pada penelitian yang akan dikembangkan ini diharapkan, media pembelajaran yang dikembangkan mengatasi keterbatasan aktifitas fisik belajar PJOK secara online dengan menggunakan video pengenalan sehingga pelajaran tetap dapat tersampaikan dan mudah dipahami siswa selama belajar daring saat pandemi ini.

Berdasarkan fakta-fakta, analisis masalah, dan beberapa jurnal yang mendukung serta peranan Teknologi Pendidikan untuk memfasilitasi belajar dan meningkatkan kinerja belajar peserta didik maka pengembang ingin mengembangkan media Video Pengenalan “Permainan Bola Besar” Pada Mata Pelajaran PJOK

¹⁰ Marius Panje, Sihkabuden, Anselmus J. E Toenlio. 2018. *Pengembangan Video Pembelajaran Bahasa Indonesia Teknik Membaca Puisi*. Teori, Penelitian, dan Pengembangan Volume: 1 Nomor: 8 Bulan Agustus Tahun 2018. h. 1473—1478

¹¹ A. Solé-Llussà , D. Aguilar & M. Ibáñez (2020): Video-worked examples to support the development of elementary students' science process skills: a case study in an inquiry activity on electrical circuits, *Research in Science & Technological Education*, DOI: 10.1080/02635143.2020.1786361

Untuk Siswa Kelas IV SD di SDN Depok Jaya 1. Penelitiann ini akan menghasilkan produk media berupa video pembelajaran.

B. IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah di paparkan diatas, maka pengembang mengidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Apa yang menyebabkan siswa bingung memahami dan mengerjakan tugas pelajaran PJOK?
2. Apakah media video pengenalan sesuai dengan minat dan gaya belajar siswa?
3. Mengapa perlu dikembangkan video pengenalan untuk materi permainan bola besar di pelajaran PJOK?
4. Bagaimana pengaruh penggunaan video pengenalan pada pemahaman siswa belajar materi permainan bola besar?
5. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran video pengenalan pada materi permainan bola besar di pelajaran PJOK kelas IV SD?

C. RUANG LINGKUP

Untuk memfokuskan penelitian ini, maka pengembang akan membatasi ruang lingkup yang akan dibahas pada pengembangan ini yaitu mengembangkan media video pengenalan tentang proses permainan bola besar untuk siswa kelas IV Sekolah dasar dalam pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di SDN Depok Jaya 1.

D. TUJUAN PENGEMBANGAN

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan ruang lingkup yang dipaparkan pengembang maka penelitian ini memiliki tujuan untuk menghasilkan Video Pengenalan Permainan Bola Besar pada Mata pelajaran PJOK untuk siswa kelas IV SD.

E. KEGUNAAN PENGEMBANGAN

Berdasarkan tujuan tersebut, maka dengan dilakukannya penelitian ini diharapkan dapat berguna untuk:

1. Siswa, diharapkan dapat menarik minat belajar siswa dan meningkatkan pemahaman siswa pada materi Permainan Bola Besar.
2. SDN Depok Jaya 1, diharapkan dapat dijadikan sebagai salah satu sumber dan media pembelajaran di mata pelajaran PJOK.
3. Peneliti, diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan acuan untuk penelitian yang akan datang selanjutnya.