

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di era digital saat ini, kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan dampak yang mendalam pada berbagai bidang, termasuk pendidikan. Fungsi teknologi dalam pendidikan telah berubah dari sekadar alat sederhana menjadi alat utama untuk membantu proses pembelajaran. Pendidikan merupakan salah satu dari sekian banyak aspek kehidupan yang telah mengalami perubahan substansial sebagai akibat dari kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Peristiwa tersebut diiringi oleh perkembangan teknologi dan informasi yang berfungsi sebagai media untuk memudahkan manusia dalam menyelesaikan tugas-tugas. Kemajuan teknologi merupakan sesuatu yang terjadi seiring dengan meningkatnya kemampuan berpikir dan kreativitas manusia (Mumtaha & Khoiri, 2019). Dalam konteks pendidikan, teknologi telah mendorong transformasi metode pembelajaran dari model tradisional menuju pendekatan yang lebih interaktif dan modern. Dengan memanfaatkan teknologi digital, proses belajar mengajar dapat berlangsung lebih efektif, menyenangkan, dan sesuai dengan kebutuhan dan kemajuan zaman.

Sistem pendidikan nasional merespon perkembangan tersebut dengan melakukan penyesuaian kurikulum yang diterapkan di sekolah. Tujuan kurikulum sekolah dasar adalah membantu siswa mengembangkan keterampilan kognitif, emosional, dan psikomotorik mereka secara komprehensif. Pendidikan adalah alat untuk belajar, tetapi juga alat untuk mengembangkan keterampilan hidup yang aplikatif dan fleksibel untuk berkembang seiring perkembangan zaman. Hal ini sejalan dengan pandangan UNESCO yang menyatakan bahwa pendidikan memiliki peran strategis dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas, tidak hanya dari sisi intelektual, tetapi juga karakter dan keterampilan sosial.

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) merupakan mata pelajaran penting di sekolah dasar. Pembelajaran PJOK merupakan metode pendidikan multifaset yang melibatkan latihan fisik dan berfokus pada pencapaian beberapa tujuan pembelajaran, termasuk kognitif, afektif, dan psikomotorik, yang semuanya dikembangkan secara bersamaan dalam rencana pembelajaran berkualitas tinggi. Meskipun demikian, masih terdapat sejumlah masalah multifaset dalam pembelajaran PJOK, beberapa masalah tersebut antara lain yaitu terbatasnya kemampuan guru dalam mengajar peserta didik dan kurangnya sarana dan prasarana untuk pembelajaran PJOK (Kanca, 2018).

Mata pelajaran ini memiliki peran penting dalam meningkatkan kebugaran jasmani, membentuk sikap sportif, dan menanamkan kebiasaan hidup sehat sejak dini. Namun, pelaksanaan pembelajaran PJOK sering menghadapi berbagai kendala, terutama dalam hal penyajian informasi yang menarik dan mudah dipahami anak-anak. Para peneliti mengamati dan mewawancarai guru pendidikan jasmani di Sekolah Dasar Negeri Kembaran dan menemukan bahwa media pembelajaran digital belum diadopsi secara luas atau media bantu belum pernah digunakan dalam konteks penyampaian materi. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan penguasaan teknologi serta minimnya pelatihan yang diberikan kepada guru. Faktor usia juga turut mempengaruhi kemampuan guru dalam menguasai pembuatan media digital, sehingga proses pembelajaran masih bergantung pada metode konvensional.

Didalam mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Kesehatan, Olahraga dan Kesehatan terdapat salah satu topik yang diajarkan yaitu Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS). PHBS merupakan pondasi penting dalam membentuk kebiasaan hidup yang baik bagi kesehatan fisik dan mental peserta didik. Sayangnya, kesadaran anak terhadap pentingnya PHBS masih tergolong rendah. Hal ini disebabkan oleh kurangnya pemahaman dan motivasi dalam menerapkan perilaku hidup sehat. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif dan mampu menarik perhatian peserta didik, agar materi PHBS dapat disampaikan secara optimal.

Media pembelajaran digital interaktif, khususnya dalam bentuk video animasi, menjadi salah satu solusi yang efektif untuk meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar peserta didik. Media ini menggabungkan unsur visual dan audio, serta memungkinkan terjadinya interaksi antara peserta didik dengan materi pembelajaran. Penelitian Fokie Adila dan Indra Prayoga Parlim (2024) menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi memiliki tingkat validitas dan praktikalitas yang sangat tinggi, dengan skor rata-rata keseluruhan validasi sebesar 95,14% dan praktikalitas oleh peserta didik sebesar 92,46%. Hal ini menunjukkan bahwa media ini layak dikembangkan dan digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.

Di tingkat Sekolah Dasar, pembelajaran tidak hanya berfokus pada pemahaman materi akademis, tetapi juga memahami pembentukan karakter dan juga sikap hidup. Salah satunya yaitu sikap hidup bersih dan sehat, Sikap ini merupakan pondasi penting bagi kesehatan fisik dan mental peserta didik, yang mempengaruhi kualitas hidup dimasa mendatang. Banyak faktor yang mempengaruhi rendahnya kesadaran akan pentingnya pola hidup bersih dan sehat pada anak, seperti kurangnya pemahaman dan motivasi dalam menerapkan perilaku tersebut. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang lebih inovatif untuk menyediakan materi ini.

Media pembelajaran video animasi memiliki potensi untuk meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar peserta didik. Sebagai bagian dari media audio visual, jenis media ini menggabungkan elemen suara dan gambar. Media audio visual umumnya berupa video yang dapat dinikmati secara visual dan auditori oleh peserta didik. Penggunaan media ini menjadi lebih menarik ketika disertai elemen seperti animasi, yang menjadi peran serta dalam peningkatan pemahaman, daya tarik, serta motivasi belajar peserta didik.

Video animasi interaktif dirancang untuk mendukung proses pembelajaran dengan mendorong peserta didik agar berinteraksi selama pembelajaran berlangsung. Interaksi ini tidak hanya terjadi antara guru dan peserta didik, tetapi juga antara peserta didik dengan media yang digunakan. Media pembelajaran berbasis video animasi interaktif ini dirancang dengan

menyesuaikan kebutuhan dan karakteristik peserta didik serta relevansi dengan mata pelajaran yang diajarkan. Dalam proses pengembangannya, media ini memperhatikan perkembangan kognitif siswa melalui aktivitas seperti mengamati, mengajukan pertanyaan, melakukan percobaan, hingga mengkomunikasikan hasilnya. Tujuan utama dari media digital ini adalah mempermudah guru dalam menyampaikan materi ajar secara efektif, sekaligus menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis, inovatif, dan menyenangkan bagi seluruh pihak yang terlibat dalam pembelajaran.

Dalam praktiknya pembelajaran PJOK sering menghadapi tantangan dalam hal penyampaian materi yang menarik dan mudah dipahami. Video Animasi interaktif dikembangkan sebagai sarana pendukung dalam proses belajar agar mampu mendorong keterlibatan aktif peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Sayangnya, penerapan media pembelajaran yang bersifat interaktif ini masih sering terkendala, salah satunya disebabkan oleh terbatasnya kemampuan guru dalam menciptakan media yang inovatif dan menarik. Berdasarkan rendahnya pemanfaatan media dalam kegiatan pembelajaran tersebut, peneliti berinisiatif untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang dirancang secara optimal guna menunjang pencapaian tujuan pembelajaran secara maksimal.

Berdasarkan permasalahan diatas, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran yang dapat membantu mengatasi permasalahan tersebut. Media pembelajaran yang ingin dikembangkan berupa video, dan untuk menarik perhatian peserta didik media pembelajaran ini akan disajikan dalam bentuk video animasi. Dibandingkan dengan media gambar, media pembelajaran video dianggap lebih efektif karena melibatkan kedua indera, yaitu penglihatan dan pendengaran, yang membuat peserta didik lebih tertarik dan lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Diharapkan penggunaan media pembelajaran video animasi ini dapat meningkatkan respon, minat, dan hasil belajar peserta didik di kelas.

Melihat realita di lapangan dan didukung oleh hasil penelitian terdahulu, maka diperlukan pengembangan media pembelajaran yang inovatif untuk

menyampaikan materi PHBS. Media yang akan dikembangkan berupa video animasi interaktif, disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan tujuan pembelajaran pada kurikulum yang berlaku. Media ini diharapkan dapat membantu guru menyampaikan materi dengan cara yang lebih menyenangkan dan efektif, serta menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif, dan bermakna.

Pengembangan media pembelajaran video animasi ini difokuskan pada materi Unit 7 tentang aktivitas kebugaran yang berkaitan dengan kesehatan untuk peserta didik kelas IV Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development (R&D)* dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis PHBS Pada Mata Pelajaran PJOK Peserta Didik Kelas IV SD Negeri Kembaran”. Untuk menghasilkan produk media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PJOK, khususnya dalam membentuk perilaku hidup bersih dan sehat pada peserta didik.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Penggunaan media yang digunakan dalam proses pembelajaran PJOK masih kurang menarik.
2. Media untuk penyampaian materi yang digunakan masih berupa buku paket yang berisi gambar dan belum pernah menggunakan media yang berupa video animasi.
3. Guru belum menggunakan media pembelajaran berupa video animasi pada saat proses pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, maka peneliti membatasi permasalahan sebagai fokus penelitian, yaitu mengembangkan media pembelajaran video animasi mata pelajaran Pendidikan Jasmani,

Olahraga dan Kesehatan (PJOK) untuk siswa kelas IV di sekolah dasar dengan materi Aktivitas Kebugaran yang Berkaitan dengan Kesehatan, materi yang dibahas sesuai dengan modul pembelajaran yang meliputi memahami fakta, konsep, dan prosedur, aktivitas peningkatan kebugaran jasmani yang terkait dengan kesehatan seperti memahami pengertian daya tahan dan memahami bentuk latihan kekuatan otot.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis PHBS pada mata pelajaran PJOK peserta didik kelas IV SD Negeri Kembaran?
2. Bagaimana kelayakan dari media pembelajaran video animasi berbasis PHBS pada mata pelajaran PJOK peserta didik kelas IV SD Negeri Kembaran menurut ahli materi dan ahli media?
3. Bagaimana respon guru dan peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis PHBS pada mata pelajaran PJOK peserta didik kelas IV SD Negeri Kembaran?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan pengembangan ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis PHBS pada mata pelajaran PJOK peserta didik kelas IV SD Negeri Kembaran.
2. Untuk mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis PHBS pada mata pelajaran PJOK peserta didik kelas IV SD Negeri Kembaran menurut ahli materi dan ahli media.

3. Untuk mengetahui respon guru dan peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis PHBS pada mata pelajaran PJOK peserta didik kelas IV SD Negeri Kembaran.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dan diharapkan dalam penelitian pengembangan ini yaitu, produk merupakan media yang sederhana dengan memperhatikan prinsip *audio visual*. Media pembelajaran video animasi ini terdiri dari video dan suara yang berisi meliputi materi Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) di sekolah dan mengetahui aktivitas peningkatan kebugaran jasmani yang berkaitan dengan kesehatan seperti memahami pengertian kebugaran jasmani, pengertian daya tahan dan memahami bentuk latihan kekuatan otot. Media video animasi ini didesain menggunakan aplikasi canva. Keunggulan dari produk ini yaitu media pembelajaran ini berbentuk *software* sehingga mudah bagi peserta didik dapat menggunakannya sebagai sumber belajar mandiri dan dilengkapi dengan soal-soal latihan sehingga peserta didik dapat memahami materi yang dipelajari.

Spesifikasi produk berdasarkan kontennya (isi), media pembelajaran ini digunakan pada kelas IV yang memuat mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK):

1. Jenjang Sekolah : Sekolah Dasar
2. Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan
3. Fase/ Kelas : B/ IV
4. Semester : II
5. Topik : Aktivitas Kebugaran yang Berkaitan dengan Kesehatan

Spesifikasi produk berdasarkan tampilan, media pembelajaran digital interaktif berbasis video animasi memiliki tampilan seperti berikut:

1. Media video animasi didesain sesuai dengan pembelajaran PJOK peserta didik kelas IV pada unit 7 topik Aktivitas Kebugaran yang Berkaitan dengan Kesehatan.

2. Media video animasi menjelaskan tentang delapan indikator PHBS
3. Media video animasi menampilkan macam-macam kegiatan PHBS yang dilaksanakan di sekolah.
4. Media video animasi dibuat menggunakan aplikasi canva.
5. Media video animasi dilengkapi dengan elemen animasi yang dirancang untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan serta mengurangi kejenuhan dalam proses belajar.
6. Media video animasi ini juga disisipkan sejumlah pertanyaan yang bertujuan untuk merangsang kemampuan analitis peserta didik, sehingga dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis mereka.

G. Manfaat pengembangan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat diantaranya:

1. Manfaat Teoritis

Melalui penelitian ini, peneliti berharap bahwa judul yang diangkat dapat memberikan kontribusi positif sebagai referensi yang bermanfaat. Selain itu, pengembangan media pembelajaran berupa video animasi dalam mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) diharapkan mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran menjadi lebih optimal serta mendorong terciptanya suasana belajar yang interaktif dan bermakna.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Media pembelajaran ini dapat dimanfaatkan sebagai sarana pendukung sekaligus referensi dalam proses pembelajaran, yang bertujuan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih terarah, efisien, dan mudah dipahami oleh peserta didik.

b. Peserta Didik

Media pembelajaran yang dirancang secara menarik dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan pemahaman terhadap materi yang disampaikan.

c. Bagi Peneliti

Penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis PHBS diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang baru serta mendorong peningkatan kreativitas dalam mengembangkan media pembelajaran. Melalui memanfaatkan teknologi, media ini menjadi sarana pendukung dalam proses pembelajaran.

H. Asumsi Pengembangan

Beberapa asumsi dasar yang melandasi pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis PHBS pada materi aktivitas kebugaran yang berkaitan dengan kesehatan adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran berupa video animasi dirancang agar dapat diakses melalui berbagai perangkat, seperti laptop, komputer pribadi (PC), maupun gawai berbasis Android.
2. Media pembelajaran video animasi berbasis PHBS diharapkan mampu mempermudah peserta didik dalam proses pembelajaran.
3. Media ini diharapkan memiliki daya tarik belajar peserta didik dalam mata pelajaran PJOK pada materi aktivitas kebugaran yang berkaitan dengan kesehatan.
4. Media pembelajaran video animasi berbasis PHBS ini berisi penjelasan materi dan pertanyaan yang mampu merangsang pengetahuan peserta didik dalam proses pembelajaran.