

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan memiliki cakupan yang lebih luas dari sekadar penyampaian materi akademik. Pendidikan juga berperan dalam membentuk karakter, sikap, serta keterampilan peserta didik yang bermanfaat bagi kehidupan mereka di masa depan. Ahmad Rizki Muhibi & Chindi Widya Arifin (2023), berpendapat bahwa salah satu tujuan utama pendidikan adalah membentuk karakter dan keterampilan peserta didik yang bermanfaat bagi masa depan peserta didik. Dalam konteks tersebut, aspek kesehatan menjadi faktor penting karena kondisi kesehatan yang baik akan sangat berpengaruh terhadap kesiapan dan kemampuan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Suharto & Sulistiyono (2022) menjelaskan bahwa kesehatan sekolah diselenggarakan untuk meningkatkan kemampuan hidup sehat peserta didik dalam lingkungan yang mendukung, sehingga peserta didik dapat belajar, tumbuh dan berkembang secara harmonis.

Pada usia sekolah dasar, peserta didik berada pada fase perkembangan awal yang sangat menentukan pembentukan kebiasaan dan pola hidup di masa selanjutnya. Kebiasaan hidup sehat yang tidak ditanamkan sejak dini berpotensi menimbulkan berbagai permasalahan kesehatan dan perilaku pada jenjang pendidikan berikutnya. Oleh karena itu, sekolah memiliki peran strategis dalam menanamkan pemahaman dan kebiasaan hidup sehat secara terarah dan berkelanjutan. Seiring dengan diterapkannya kurikulum merdeka, pendidikan di Indonesia mengalami transformasi dengan misi Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5). Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (2022), menyatakan bahwa kurikulum ini berfokus pada pengembangan keterampilan, penguatan enam dimensi profil pelajar pancasila, serta pendalaman nilai toleransi dan budaya. Hal ini mendorong guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam mengelola pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan materi kepada

peserta didik dengan tujuan menarik perhatian serta meningkatkan rasa ingin tahu dalam belajar.

Penggunaan media dapat membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik, sehingga dapat lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Berdasarkan hasil penelitian Agustira, S., & Rahmi (2022), media pembelajaran yang dirancang dengan baik juga dapat meningkatkan konsentrasi peserta didik, karena tampilannya yang menarik dan isinya yang mudah dipahami serta sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Haryanti *et al.* (2021), mengungkapkan bahwa guru yang professional dituntut dapat memilih dan memanfaatkan berbagai macam media pembelajaran yang tersedia disekitarnya. Sejalan dengan pendapat Haryanti, I., Febrianta, Y., & Nugroho (2023) bahwa guru memiliki tanggungjawab besar dalam mengelola kelas, termasuk menciptakan suasana yang mendukung proses pembelajaran agar lebih bermakna dan berkualitas. Oleh karena itu, pemilihan dan penggunaan media pembelajaran perlu disesuaikan dengan karakteristik peserta didik.

Anak-anak pada usia sekolah dasar mulai membentuk kebiasaan yang akan mempengaruhi pola hidup mereka di masa depan. Oleh karena itu, pembelajaran mengenai pola perilaku hidup sehat menjadi aspek penting yang harus diperkenalkan sejak dini. Salah satu mata pelajaran yang berperan dalam hal ini adalah Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK). Fitria & Sudarso (2023) menyatakan bahwa Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) merupakan mata pelajaran wajib yang diajarkan pada seluruh jenjang pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga sekolah menengah atas karena berperan dalam mengembangkan aspek fisik, mental, sosial, serta pengetahuan peserta didik terkait Kesehatan.

Dalam pelaksanaannya, pembelajaran PJOK tidak hanya mengandalkan aktivitas gerak, tetapi juga memerlukan dukungan media pembelajaran yang tepat agar materi dapat tersampaikan dengan baik. Asmuni (2024) menjelaskan bahwa dalam proses pembelajaran pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) tidak hanya mengandalkan aktivitas gerak sebagai media utama untuk mencapai tujuan pendidikan, tetapi juga memerlukan penggunaan

media pembelajaran yang mendukung agar materi yang disampaikan dapat tersampaikan secara efektif kepada peserta didik. Pada kenyataannya, masih banyak sekolah di daerah pedesaan yang masih menggunakan metode ceramah sebagai pendekatan utama dalam pembelajaran sehingga guru sering menghadapi masalah klasik berupa proses pembelajaran yang cenderung monoton dan kurang melibatkan peserta didik secara aktif.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 11 Oktober 2024 dengan Bapak Gian Ismawan, S.Pd. yang merupakan guru PJOK di SD Negeri 2 Bojongsari, diperoleh informasi bahwa dalam proses pembelajaran kelas III masih didominasi oleh penggunaan LKS sebagai sumber utama tanpa banyak pengayaan melalui media pembelajaran lainnya. Walaupun guru telah menggunakan media pembelajaran untuk mendukung proses belajar mengajar, media yang tersedia di sekolah masih terbatas. Guru masih kurang aktif membuat media pembelajaran sendiri dan lebih sering memanfaatkan media yang sudah dimiliki oleh sekolah. Namun jumlah media tersebut masih sangat terbatas jumlahnya akibat dari kendala waktu, tenaga dan biaya dalam proses pengadaannya. Kondisi tersebut berdampak pada kurang optimalnya penyampaian materi, khususnya pada materi pola perilaku hidup sehat. Oleh karena itu, guru PJOK memerlukan pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Media yang dikembangkan diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dengan lebih menarik.

Kondisi pembelajaran yang cenderung bersifat satu arah tersebut berdampak pada rendahnya keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Peserta didik menjadi kurang antusias dan mengalami kesulitan dalam memahami materi yang bersifat konseptual, khususnya materi yang berkaitan dengan pola perilaku hidup sehat yang seharusnya dipahami secara konkret dan aplikatif dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, sekolah belum memiliki media pembelajaran berbasis permainan yang dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Khususnya pada materi pola perilaku hidup sehat subpokok bahasan aktivitas fisik, istirahat, pengisian

waktu luang, serta memilih makanan bergizi dan seimbang sesuai dengan pola perilaku hidup sehat di kelas III, media pembelajaran yang sesuai juga belum tersedia. Pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan kondisi lingkungan belajar. Untuk peserta didik kelas III SD Negeri 2 Bojongsari, media pembelajaran yang paling sesuai adalah media visual. Penggunaan media visual dianggap efektif karena dapat membantu untuk memperjelas materi pembelajaran sekaligus menarik perhatian peserta didik, sehingga memungkinkan tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Media pembelajaran yang sesuai untuk peserta didik kelas III sekolah dasar seharusnya mampu mengakomodasi kebutuhan belajar melalui aktivitas yang bersifat konkret, menyenangkan, dan melibatkan interaksi langsung. Media berbasis permainan dinilai relevan karena tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga sebagai stimulus yang dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, dan pemahaman peserta didik selama proses pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan dinilai relevan untuk diterapkan pada pembelajaran PJOK di sekolah dasar. Hal ini didukung oleh penelitian Fitri Nikmaturofidah & Oktaffi Arinna Manasikana (2022) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis kartu domino efektif untuk digunakan dalam pembelajaran, dibuktikan melalui tingkat validitas media yang sangat baik serta respon positif dari peserta didik. Meskipun demikian, penelitian tersebut masih terbatas pada materi suhu dan perubahannya pada jenjang SMP/MTS. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran serupa yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar, khususnya pada materi pola perilaku hidup sehat dalam pembelajaran PJOK.

Hal tersebut mendorong peneliti untuk berinovasi dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk merancang media pembelajaran berbasis permainan dengan menggunakan kartu domino (*Domino Smart Health*). Konsep pengembangan media ini didasarkan pada teori perkembangan kognitif Jean Piaget, yang

menyatakan bahwa anak usia 7-11 tahun berada dalam tahap operasional konkret. Selain itu, pendekatan ini selaras dengan teori belajar konstruktivisme yang menekankan bahwa peserta didik memperoleh pemahaman melalui keterlibatan aktif serta interaksi dengan lingkungan sekitar. Dengan adanya latar belakang masalah tersebut, penelitian ini akan dilakukan dengan judul “Pengembangan Media *Domino Smart Health* untuk Materi Pola Perilaku Hidup Sehat dalam Pembelajaran PJOK di Kelas III SD Negeri 2 Bojongsari.”

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan dari latar belakang yang telah dijabarkan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang tersedia di sekolah masih terbatas, baik dari segi jumlah maupun jenisnya.
2. Pembelajaran pada materi pola perilaku hidup sehat di kelas III masih didominasi oleh penggunaan LKS, sementara guru cenderung hanya memanfaatkan media yang sudah ada di sekolah dan kurang aktif mengembangkan media baru.
3. Pada materi pola perilaku hidup sehat di kelas III, belum tersedia media pembelajaran yang inovatif.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan hasil identifikasi masalah yang telah diuraikan, penelitian ini dibatasi pada Pengembangan Media *Domino Smart Health* untuk materi pola perilaku hidup sehat subpokok bahasan aktivitas fisik, istirahat, pengisian waktu luang, serta memilih makanan bergizi dan seimbang dalam pembelajaran PJOK di kelas III SD Negeri 2 Bojongsari

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, permasalahan utama dalam penelitian ini dirumuskan dalam bentuk pertanyaan berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan *Domino Smart Health* sebagai media pembelajaran pada materi pola perilaku hidup sehat di kelas III SD Negeri 2 Bojongsari?
2. Bagaimana tingkat kelayakan media pembelajaran *Domino Smart Health* berdasarkan validasi ahli media, ahli bahasa dan ahli materi, uji coba kepada guru serta peserta didik?
3. Bagaimana respon guru dan respon peserta didik terhadap penggunaan media dalam pembelajaran materi pola perilaku hidup sehat di kelas III?

#### **E. Tujuan Pengembangan**

Tujuan dari pengembangan ini adalah untuk mencapai hal-hal sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui hasil pengembangan media pembelajaran *Domino Smart Health* yang sesuai untuk materi pola perilaku hidup sehat di kelas III SD Negeri 2 Bojongsari.
2. Untuk mengetahui tingkat kelayakan media *Domino Smart Health* berdasarkan hasil validasi para ahli dan uji coba kepada guru serta peserta didik.
3. Untuk mengetahui respon guru dan peserta didik terhadap media *Domino Smart Health* dalam pembelajaran materi pola perilaku hidup sehat di kelas III SD Negeri 2 Bojongsari.

#### **F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**



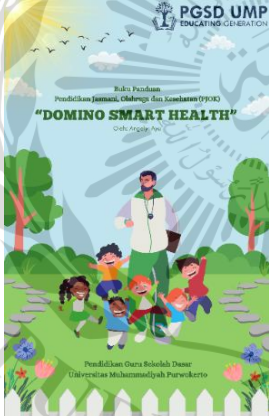

1. Nama Media: *Domino Smart Health*
  - a. Media pembelajaran berbasis permainan kartu yang mengadaptasi konsep permainan domino atau gable tradisional. Materinya mencakup pola perilaku hidup sehat subpokok bahasan aktivitas fisik, istirahat,

pengisian waktu luang, serta memilih makanan bergizi dan seimbang. Setiap kartu berisi pertanyaan dan jawaban, memungkinkan peserta didik belajar secara interaktif dan menyenangkan.

2. Jumlah Kartu:
  - a. Satu set terdiri dari 28 kartu.
  - b. Kartu pertama bertuliskan “START” sebagai awalan.
  - c. Kartu terakhir bertuliskan “FINISH” sebagai akhir permainan.
3. Desain Kartu:
  - a. Memiliki garis tengah yang membagi kartu menjadi dua bagian (atas dan bawah).
  - b. Berisi pertanyaan dan jawaban yang harus dicocokkan oleh pemain.
  - c. Dilengkapi dengan ilustrasi pendukung untuk membantu pemahaman peserta didik.
4. Ukuran dan Bahan Kartu:
  - a. Ukuran kartu  $\pm 8 \text{ cm} \times \pm 4 \text{ cm}$ .
  - b. Bahan Kertas Ivory 260 gsm, lebih kokoh dan nyaman digunakan.
5. Penyimpanan:
  - a. Kartu dikemas dalam sebuah box penyimpanan berukuran 11 cm x 6 cm x 4 cm.
  - b. Bahan karton tebal glossy untuk daya tahan lebih lama.
6. Jumlah Pemain:
  - a. Dapat dimainkan oleh 4 hingga 6 orang berkelompok.
7. Buku Panduan (*Guidebook*):
  - a. Desain *Guidebook*, memiliki cover khusus yang menampilkan identitas media.
  - b. Isi buku panduan:
    - 1) Identitas materi
    - 2) Deskripsi media
    - 3) Alat dan bahan
    - 4) Langkah-langkah pembuatan
    - 5) Langkah-langkah penerapan

- 6) Foto media
- 7) Biodata pembuat media

Tabel 1. 1 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

<b>Tampilan Media</b>	
Kartu Pertama, Kartu Terakhir dan <i>Background</i> Kartu	
	
Buku Panduan	Kotak Penyimpanan Kartu
	

### G. Manfaat Pengembangan

Pengembangan media ini diharapkan memberikan manfaat baik secara teoretis maupun praktis, di antaranya sebagai berikut:

#### 1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan referensi dalam bidang pengembangan media pembelajaran berbasis permainan, khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK). Selain itu, penelitian ini juga dapat memperkuat teori

konstruktivisme yang menekankan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran.

## 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru, media *Domino Smart Health* ini dapat menjadi alternatif dalam menyampaikan materi pola perilaku hidup sehat, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif.
- b. Bagi Peserta didik, media *Domino Smart Health* ini dapat membantu peserta didik memahami materi dengan cara yang lebih menyenangkan, meningkatkan motivasi belajar, serta memfasilitasi interaksi sosial dalam pembelajaran.
- c. Bagi Sekolah, media *Domino Smart Health* ini dapat menjadi inovasi dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) dan memperkaya variasi media yang tersedia di sekolah.
- d. Bagi Peneliti Selanjutnya, penelitian ini dapat menjadi referensi bagi pengembangan media pembelajaran berbasis permainan pada mata pelajaran lainnya.

## H. Asumsi Pengembangan

Terdapat beberapa asumsi yang mendasari pengembangan ini, di antaranya sebagai berikut:

1. Peserta didik kelas III SD masih berada dalam tahap operasional konkret, sehingga membutuhkan media pembelajaran yang bersifat visual dan interaktif.
2. Media *Domino Smart Health* dirancang agar mudah digunakan oleh peserta didik dan guru tanpa memerlukan alat tambahan yang kompleks.
3. Media ini dapat digunakan sebagai pendukung pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) khususnya pada materi pola perilaku hidup sehat subpokok bahasan aktivitas fisik, istirahat, pengisian waktu luang, serta memilih makanan bergizi dan seimbang sesuai dengan pola perilaku hidup sehat di kelas III, baik dalam kegiatan kelompok maupun individu.