

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Proses pembelajaran merupakan suatu proses kegiatan belajar mengajar untuk melaksanakan kurikulum dalam suatu lembaga pendidikan, agar mendapatkan tujuan sesuai dengan peraturan yang sudah di buat. Berdasarkan Undang-Undang Dasar Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang pendidikan Nasional pasal 1 dijelaskan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pembelajaran yang ideal dilakukan dengan adanya timbal balik antara guru dan siswa, siswa dapat memahami materi yang diberikan oleh guru, dan dapat melakukan dengan tekun dari hasil belajarnya, selain itu siswa dapat bertukar ilmu dengan siswa lain, sehingga dapat dilakukan didalam kelas maupun di luar kelas.

Keaktifan siswa sangat di harapkan dalam proses pembelajaran, aktif dalam mengikuti pembelajaran bukan hanya saja proses tanya jawab, berani mengungkapkan pendapat tetapi juga mampu belajar untuk berlangsungnya pembelajaran berikutnya. Guru sebagai pendidik dan mengarahkan siswa untuk

membawa pelajaran sesuai dengan materi yang diajarkan tersebut. Guru juga harus bisa memberikan motivasi siswa maupun membawa materi yang menarik, sehingga siswa merasa nyaman untuk mengikuti pembelajaran.

Adanya hasil proses pembelajaran yang optimal tak lepas dari adanya media pembelajaran yang digunakan. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Penggunaan media dalam pembelajaran merupakan salah satu cara untuk meningkatkan ketertarikan siswa dalam mengikuti pelajaran. Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi, artinya didalamnya terjadi penyampaian pesan dari seseorang (sumber pesan) kepada seseorang atau sekelompok orang (penerima pesan). Pesan yang dikirimkan biasanya berupa informasi atau keterangan dari pengirim (sumber) pesan, pesan tersebut dapat diubah dalam bentuk kata-kata, bunyi-bunyi, gambar dan sebagainya. Melalui saluran (*channel*) seperti radio, televisi, dan gambar diam seperti misalnya poster, lukisan dan gambar cetak. Pesan diterima oleh si penerima pesan melalui indera (mata dan telinga) untuk diolah, sehingga pesan yang disampaikan oleh penyampai pesan dapat diterima dan dipahami oleh si penerima pesan.

Pendidikan jasmani merupakan suatu proses belajar mengajar dalam sekolah yang mempunyai tujuan untuk meningkatkan kebugaran jasmani mengembangkan berbagai keterampilan motorik, pengetahuan maupun spiritual. Pendidikan jasmani dilakukan dengan berbagai aktifitas dan materi yang bertahap sesuai kemampuan siswa. Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan, bertujuan mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan berfikir kritis, stabilitas

emosional, keterampilan sosial, penalaran dan tindakan moral melalui aktivitas jasmani (Depdiknas, 2003:5). Aktifitas yang dilakukan merupakan gerakan-gerakan dasar yang menyenangkan dengan berbagai bentuk metode salah adalah metode bermain, maka dari itu guru dituntut untuk membawakan materi yang membuat siswa merasa senang, hal tersebut berpengaruh terhadap proses pembelajaran maupun materi yaitu akan diajarkan oleh guru, penunjang keberhasilan lainnya dalam pembelajaran adalah adanya media, dengan menggunakan media tersebut pembelajaran akan semakin lebih menarik, dan dapat memberikan rasa keingintahuan siswa atas materi yang akan di pelajarnya, dengan demikian siswa akan memperhatikan guru dalam memberikan materi, selain siswa termotivasi, guru juga akan lebih mudah untuk mengkondisikan siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Media pembelajaran penjas dalam pendidikan jasmani banyak sekali jenis dan macamnya, mulai yang paling sederhana dan murah hingga yang canggih dan mahal harganya, oleh sebab itu pemanfaatan media harus optimal. Hal ini merupakan salah satu faktor yang sangat mendukung dalam proses pembelajaran tersebut. Misalnya : penggunaan media gambar, penggunaan media audio visual.

Media tersebut akan sangat membantu siswa dalam kelancaran proses pembelajaran penjas.

Berdasarkan hasil wawancara di 7 sekolah menengah pertama di Kecamatan Stabat menyatakan bahwa dalam pembelajaran menggunakan media memang sangat bermanfaat dalam belajar mengajar, dan memberikan dampak positif bagi siswa, tetapi guru belum maksimal dalam penggunaannya. Media yang

paling akrab dan hampir semua sekolah memanfaatkan adalah media cetak (buku). Selain itu, banyak juga sekolah yang telah memanfaatkan jenis media lain gambar, audio, video, model dan overhead proyektor (OHP) dan obyek-obyek nyata. Media lain seperti VCD, slide (film Bingkai) dan internet masih jarang digunakan meskipun sebenarnya sudah asing lagi bagi sebagian besar guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu guru dalam penyampaian materi pembelajaran kepada siswa sehingga pembelajaran dapat berlangsung efektif dan efisien. Penggunaan media sangat dianjurkan untuk meningkatkan kualitas pengajaran sehingga tujuan dari pembelajaran tersebut dapat tercapai. Pengetahuan guru tentang media pembelajaran juga mempengaruhi terlaksananya proses pembelajaran menggunakan media. Terkait dengan pengetahuan guru, pendidikan guru yang ditempuh juga mempengaruhi pemahaman tentang media pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, penggunaan media pembelajaran masih kurang diperhatikan. Selama ini belum diketahui seberapa baik penggunaan media dalam proses pembelajaran, perlu adanya kajian lebih lanjut tentang seberapa baik penggunaan media pembelajaran terhadap pelaksanaan pembelajaran sehingga dapat menjadi referensi bagi guru kedepannya dan dapat dilaksanakan secara optimal. Melalui pemanfaatan media dalam pembelajaran secara optimal diharapkan guru dapat membuat media sebagai alat bantu pembelajaran, sehingga mampu menarik minat siswa dan mampu menunjang siswa untuk meraih prestasi yang lebih baik.

Untuk menunjang kelancaran pembelajaran di sekolah menengah pertama khususnya pendidikan jasmani, sekolah sudah menyediakan media walaupun belum semua terpenuhi, guru dituntut untuk dapat menggunakan media pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Untuk itu guru harus mempunyai pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran.

Dalam kenyataannya, media pembelajaran masih belum dimanfaatkan secara optimal. Belum semua guru menggunakan media pembelajaran sebagai penunjang kelancaran belajar. Hal ini disebabkan karena kurangnya pemahaman guru tentang penggunaan atau pemanfaatan media pembelajaran. Guru harus memiliki pengetahuan dalam menggunakan media pembelajaran. Penggunaan media harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, materi dan karakteristik siswa. Kurang optimalnya pemanfaatan media pembelajaran juga disebabkan karena keterbatasan sekolah dalam menyediakan media pembelajaran tersebut. Sekolah sudah menyediakan media pembelajaran, walaupun belum semua terpenuhi.

Besarnya tuntutan terhadap pemanfaatan media pembelajaran di sekolah menuntut guru pendidikan jasmani agar dapat memikirkan, merencanakan dan menggunakan media pembelajaran dalam proses pemberian materi pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, sehingga mendorong penulis untuk melakukan penelitian mengenai “Pemanfaatan media Pembelajaran dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Sekolah Menengah Pertama Se-Kecamatan Stabat Kabupaten Langkat” sebagai upaya meningkatkan mutu pendidikan melalui media dalam pembelajaran Penjas.

## B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat di rumuskan beberapa identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Beberapa guru penjas di sekolah menengah pertama se-kecamatan Stabat Kabupaten Langkat belum memanfaatkan media pembelajaran penjas.
2. Sebagian guru penjas sekolah menengah pertama di kecamatan Stabat Kabupaten Langkat belum maksimal dalam memanfaatkan media pembelajaran.
3. Belum diketahui tingkat pemanfaatan media dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan sekolah menengah pertama di kecamatan Stabat Kabupaten Langkat

## C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah di sampaikan diatas, maka penelitian ini hanya di batasi pada “Pemanfaatan Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di SMP se-kecamatan Stabat”.

## D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas maka dapat di rumuskan masalah sebagai berikut : “Seberapa Efektif Pemanfaatan Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani

Olahraga Dan Kesehatan Di sekolah Menengah Pertama Se-Kecamatan Stabat Kabupaten Langkat ?”.

#### **E. Tujuan Penelitian**

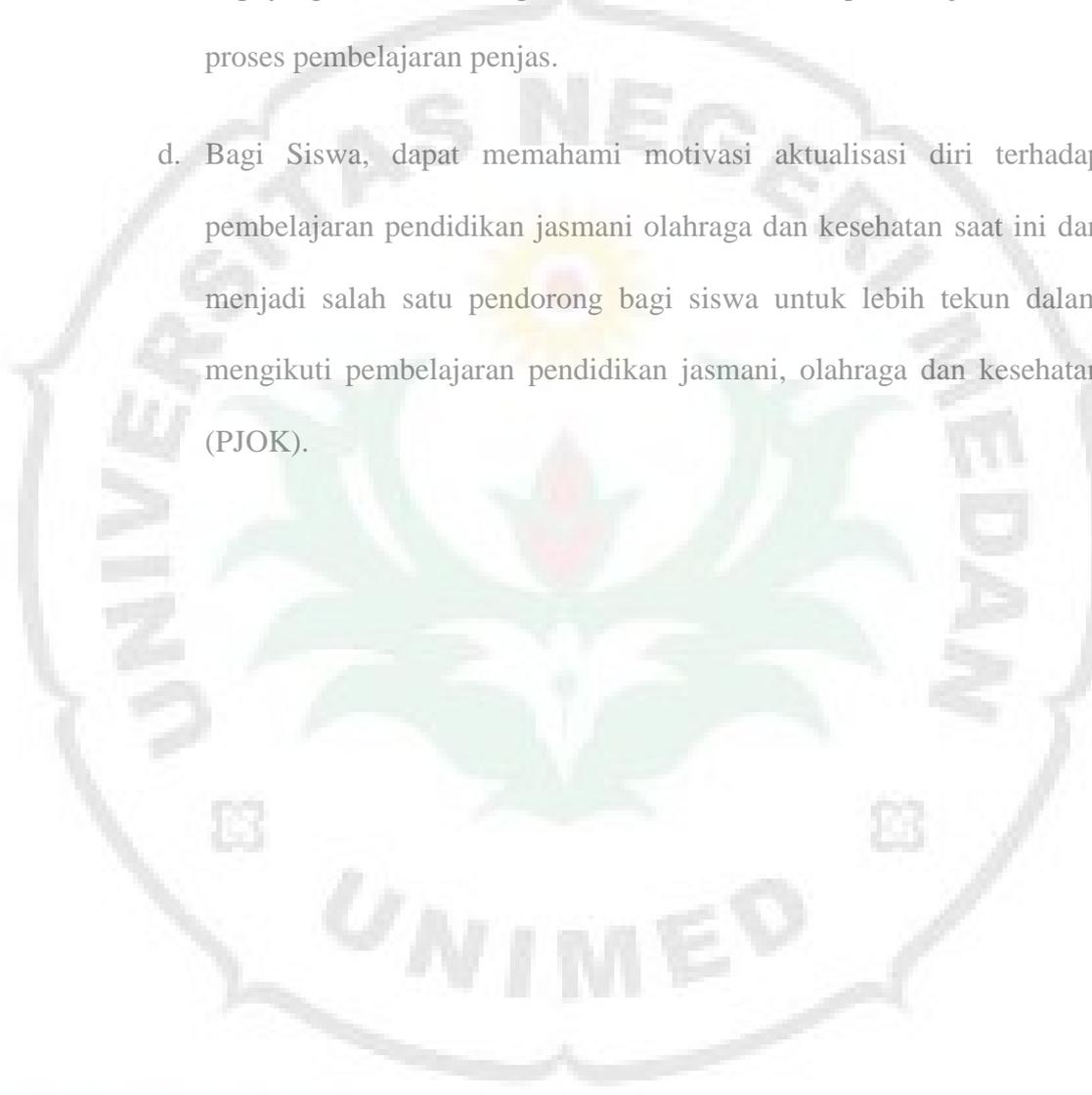
Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui seberapa baik Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Di Sekolah Menengah Pertama Se-Kecamatan Stabat Kabupaten Langkat.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan ruang lingkup dan permasalahan yang diteliti, penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat sebagai berikut :

1. Secara teoritis
  - a. Dapat meningkatkan pengetahuan dan wawasan mengenai media pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.
  - b. Dapat menunjukkan secara ilmiah mengenai pemanfaatan media dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di Sekolah Menengah Pertama Se-Kecamatan Stabat Kabupaten Langkat.
2. Secara praktis
  - a. Sebagai masukan pada pihak sekolah untuk lebih memperhatikan ketersediaan media pembelajaran.
  - b. Bagi guru, hasil penelitian dapat digunakan untuk mengetahui sejauh mana pemanfaatan media pembelajaran.

- c. Supaya guru lebih sering memanfaatkan media pembelajaran dalam proses pembelajaran penjas.
- d. Bagi Siswa, dapat memahami motivasi aktualisasi diri terhadap pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan saat ini dan menjadi salah satu pendorong bagi siswa untuk lebih tekun dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (PJOK).



UNIVERSITAS NEGERI MEDAN  
UNIMED

THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY