

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Kajian Teoritis

2.1. Pendidikan Jasmani

2.1.1. Hakikat Pendidikan Jasmani

BSNP (2006: 648) menyatakan bahwa: Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat, dan pengenalan lingkungan hidup bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga, dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional.

Pendidikan jasmani merupakan sebuah wadah untuk meningkatkan kebugaran siswa dan pembiasaan pola hidup sehat yang bertujuan untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan yang seimbang. Pendidikan jasmani juga merupakan proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan individu secara alamiah, neuromuskuler, perseptual, kognitif dan emosional, dalam kerangka sistem pendidikan nasional. Dalam pendidikan jasmani, pendidik harus dapat mengajarkan pada peserta didik berbagai keterampilan gerak dasar, teknik dan setrategi permainan, nilai-nilai yang

terkandung dalam pendidikan jasmani, sportifitas, jujur, saling bekerja sama, disiplin, dan pembiasaan hidup sehat (Suherman, 2000: 3).

Penjasorkes merupakan proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani dan direncanakan secara sistematis bertujuan untuk meningkatkan individu secara organik,neuromuscular,perseptual,kognitif,social,dan emosional. (Adang Suherman 2000: 22). Permendiknas No. 22 Tahun 2006 menyatakan bahwa, Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (Penjasorkes) merupakan bagian dari integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional. Dalam kurikulum 2013 (2013: 90), "pendidikan jasmani adalah suatu proses pendidikan yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan jasmani dalam rangka memperoleh kemampuan dan keterampilan jasmani, pertumbuhan fisik, kecerdasan dan pembentukan watak".

2.1.2. Tujuan Pendidikan Jasmani

BSNP (2006: 634), mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut: 1)

Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani dan olahraga yang terpilih. 2) Meningkatkan pertumbuhan fisik dan

pengembangan psikis yang lebih baik. 3) Meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar. 4) Meletakkan landasan karakter moral yang kuat melalui internalisasi nilai-nilai yang terkandung dalam pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan. 5) mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, bekerja sama, percaya diri, dan demokratis. 6) Mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri, orang lain, dan lingkungan. 7) Memahami konsep aktivitas jasmani dan olahraga di lingkungan yang bersih sebagai informasi untuk mencapai pertumbuhan fisik yang sempurna, pola hidup sehat, dan kebugaran, terampil, serta memiliki sikap yang positif. Tujuan ideal program pendidikan jasmani bersifat menyeluruh, sebab mencakup bukan hanya aspek fisik tetapi juga aspek lainnya yang mencakup aspek intelektual, emosional, sosial dan moral dengan maksud kelak anak muda itu menjadi seseorang yang percaya diri, berdisiplin, sehat, bugar dan hidup bahagia, (Rusli Lutan; 2001: 32).

Tujuan pendidikan jasmani sangat banyak bagi siswa. Menurut Winarno (2006: 13) Pendidikan jasmani bertujuan untuk mengembangkan individu secara organis, neuromuskuler, intelektual dan emosional melalui aktivitas jasmani. Tujuan tersebut menggambarkan keunggulan sumber daya manusia di Indonesia. Samsudin (2008: 23) menyatakan secara umum tujuan Penjasorkes dapat diklasifikasikan ke dalam empat kategori, yaitu :

1) Perkembangan Fisik Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan aktivitas-aktivitas yang melibatkan kekuatan-kekuatan fisik dari berbagai organ tubuh seseorang (*physical fitness*). 2) Perkembangan Gerak Tujuan

ini berhubungan dengan kemampuan melakukan gerak secara efektif, efisien, halus, indah dan sempurna (*skill full*). 3) Perkembangan Mental Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan berpikir dan menginterpretasikan keseluruhan pengetahuan tentang Penjasorkes ke dalam lingkungannya sehingga memungkinkan tumbuh dan berkembangnya pengetahuan, sikap dan tanggung jawab siswa. 4) Perkembangan Sosial Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan siswa dalam menyesuaikan diri pada suatu kelompok atau masyarakat. Tujuan umum pembelajaran PJOK Permendiknas no.23 tahun 2006, bagian B poin 5 berbunyi: kelompok mata pelajaran PJOK bertujuan untuk membentuk karakter anak agar sehat jasmani dan rohani, dan menumbuhkan rasa sportivitas.

2.1.3. Manfaat Pendidikan Jasmani

Toto Subroto, (2000: 45). Menyatakan manfaat pendidikan jasmani sebagai berikut:

1. Mengembangkan keterampilan fisik yang dapat meningkatkan partisipasi dalam aktivitas hidup yang lebih luas dan bervariasi.
2. Mengembangkan kebugaran jasmani dan adaptasi sistem fungsi tubuh untuk hidup aktif dalam lingkungannya.
3. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman terhadap keterampilan fisik dan sosial, kebugaran jasmani, prinsip-prinsip ilmu gerak, dan terhadap hubungan antara latihan dengan kehidupan yang paripurna.
4. Mengembangkan keterampilan sosial yang memajukan perilaku standar yang dapat diterima oleh lingkungan dan hubungan positif dengan orang lain.

5. Mengembangkan sikap dan penghargaan yang dapat mendorong dan menyenangi partisipasi aktivitas fisik, kebugaran, kualitas penampilan, sikap positif pada dirinya, dan respek kepada yang lain.

Syarufuddin (1997: 5) pendidikan jasmani yang diajarkan di sekolah mempunyai beberapa manfaat sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan tubuh.
- 2) Meningkatkan kesegaran jasmani.
- 3) Meningkatkan kesehatan.
- 4) Meningkatkan ketangkasan dan keterampilan.
- 5) Meningkatkan pengetahuan dan kecerdasan.
- 6) Menanamkan kehidupan yang kreatif, rekreatif, dan sosial.

Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (Depdiknas, 2006: 62), manfaat pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan adalah sebagai berikut:

a. Memenuhi kebutuhan anak akan gerak:

Pendidikan jasmani merupakan dunia anak-anak dan sesuai dengan kebutuhan anak-anak. Di dalamnya anak-anak dapat belajar sambil bergembira melalui penyaluran hasratnya untuk bergerak.

b. Mengenalkan anak pada lingkungan dan potensi dirinya:

Pendidikan Jasmani adalah waktu untuk berbuat. Anak-anak akan lebih memilih untuk berbuat sesuatu dari pada hanya harus melihat atau mendengarkan orang lain ketika mereka sedang belajar.

c. Menanamkan dasar-dasar keterampilan yang berguna

Peranan Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar cukup unik, karena turut mengembangkan dasar-dasar keterampilan yang diperlukan anak untuk menguasai berbagai keterampilan dalam kehidupan di kemudian hari.

Pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. Pendidikan jasmani adalah suatu bidang kajian yang berkaitan dengan gerak manusia, perkembangan fisik dan psikis (Hartono, dkk. 2013: 2).

Sabaruddin Yunis Bangun (2013: 6) Secara umum, manfaat pendidikan jasmani di sekolah mencakup sebagai berikut: 1).Memenuhi kebutuhan anak akan gerak. 2). Mengenalkan anak pada lingkungan dan potensi dirinya. 3)Menanamkan dasar-dasar keterampilan yang berguna. 4)Menyalurkan energi yang berlebihan. 5)Merupakan proses pendidikan secara serempak baik fisik,mental maupun emosional. Rana Gustian (2017: 5) Pendidikan jasmani yang benar akan memberikan sumbangan yang sangat berarti terhadap pendidikan anak secara keseluruhan. Hasil nyata yang diperoleh dari pendidikan jasmani adalah perkembangan yang lengkap, meliputi aspek fisik, mental, emosi, sosial dan moral.

Dari berbagai pendapat para ahli, menurut kesimpulan peneliti pendidikan jasmani merupakan pendidikan yang mengajarkan tentang kebugaran dan rohani serta mengajarkan siswa tentang aspek sosial dan lingkungan yang didapatkan

dengan melakukan aktivitas diluar yang menyatu dengan alam yang dapat mengembirakan.

2.2.Hakikat Belajar

2.2.1.Hakikat Hasil Belajar

Dimiyati dan Mudjiono, (2013: 7) belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks. Sebagai tindakan, maka belajar dialami oleh siswa sendiri. Oemar hamalik, (2003: 27). Dalam pengertian yang umum dan sederhana , belajar seringkali diartikan sebagai aktivitas untuk memperoleh pengetahuan. Belajar adalah suatu proses orang memperoleh berbagai kecakapan, keterampilan, dan sikap. Gredler (dalam Annurahman, 2014: 38) kemampuan orang untuk belajar menjadi ciri penting yang membedakan jenisnya dari jenis-jenis makhluk yang lain.

Nichol (dalam Annurahman 2014: 33), Belajar merupakan kegiatan penting setiap orang, termasuk didalamnya belajar bagaimana seharusnya belajar. Sebuah survey memperlihatkan bahwa 82% anak-anak yang masuk sekolah pada usia 5 atau 6 tahun memiliki citra diri yang positif tentang kemampuan belajar mereka sendiri. Tetapi angka tinggi tersebut menurun drastis menjadi hanya 18% waktu mereka berusia 16 tahun. Konsekuensinya, 4 dari 5 remaja dan orang dewasa memulai pengalaman belajarnya yang baru dengan perasaan ketidaknyamanan.

Menurut (Semiawan: 2002: 3) menurut aliran psikologi ini proses belajar lebih dianggap sebagai suatu proses yang bersifat mekanistik dan otomatis tanpa

membicarakan apa yang terjadi selama itu didalam diri siswa yang belajar. Menurut Djamarah dan Zein, (2002: 38) bahwa “belajar pada hakekatnya adalah perubahan yang terjadi di dalam diri seseorang setelah berakhirnya melakukan aktivitas belajar”. Belajar merupakan tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif dan didukung oleh fungsi ranah psikomotorik”. Fungsi psikomotorik dalam hal ini meliputi mendengar, melihat, mengucapkan. Perubahan akibat belajar yang dimaksud adalah yang meliputi kemampuan kognitif, pergerakan, dan efektif, semua perubahan-perubahan dibidang ini merupakan suatu hasil belajar dan mengakibatkan perubahan dalam sikap tingkah laku. Seseorang dikatakan telah belajar sesuatu jika ada perubahan tertentu pada dirinya. Misalnya dari tidak bisa menulis menjadi bisa menulis.

2.2.2. Tujuan Belajar

Menurut Dalyono (2007: 49-50) tujuan belajar adalah sebagai berikut:

- Belajar bertujuan mengadakan perubahan dalam diri antara lain perubahan tingkah laku
- Belajar bertujuan mengubah kebiasaan yang buruk menjadi baik
- Belajar bertujuan mengubah sikap dari negatif menjadi positif, tidak hormat menjadi hormat, benci menjadi sayang dan sebagainya.
- Dengan belajar dapat memiliki keterampilan
- Belajar bertujuan menambah pengetahuan dalam berbagai bidang ilmu.

Sedangkan menurut Ny.Dr.Roestiyah, N.K (dalam Syaiful Bahri Djaramah Strategi, 2010: 42) mengatakan bahwa suatu tujuan pengajaran adalah deskripsi tentang penampilan perilaku (*performance*) murid-murid yang kita harapkan setelah mereka mempelajari bahan pelajaran yang kita ajarkan. Suatu tujuan pengajaran mengatakan suatu hasil yang kita harapkan dari pengajaran itu dan bukan sekedar suatu prose dari pengajaran itu sendiri. Menurut Dimyanti dan Mudjiono (2006: 23) tujuan belajar penting bagi guru dan siswa sendiri. Dalam desain instruksional guru merumuskan tujuan instruksional khusus atau sasaran belajar siswa. Rumusan tersebut disesuaikan dengan perilaku yang hendaknya dapat dilakukan siswa.

Menurut Ahmad Sabri (2014: 16-17) setiap kegiatan belajar memiliki sasaran dan tujuan. Tujuan itu bertahap dan berjenjang mulai dari yang sangat operasional dan kongkret, yakni tujuan pembelajaran khusus dan tujuan pembelajaran umum. Pada tingkat sasaran dan tujuan secara universal, manusia yang diidamkan tersebut harus memiliki kualifikasi:

- Pengembangan bakat secara optimal
- Hubungan antar manusia
- Efisiensi ekonomi
- Tanggung jawab selaku warga negara.

Menurut Ahmad Sabri (2014: 32) tujuan belajar adalah:

- Perubahan intensional yaitu perubahan yang terjadi karena pengalaman atau praktek yang dilakukan, proses belajar dengan sengaja dan disadari bukan secara kebetulan.

- Perubahan yang bersifat positif aktif.
- Perubahan yang bersifat efektif.

2.2.3. Model dan Metode Belajar

Menurut Lapp, Bender, Ellenwood, & Jhon (dalam Annurahman, 2014: 147) berpendapat bahwa aktivitas belajar mengajar dapat dijabarkan dari 4 model utama, yaitu:

- *The Clasical Model*
- *The Technological Model*
- *The Personalised Model*
- *The Interaction Model*

Sedangkan menurut Stalling (dalam Annurahman, 2014: 147) mengemukakan 5 model dalam pembelajaran

- *The Exploratory Model*
- *The Group Procces Model*
- *The Developmental Cognitive Model*
- *The Programmed Model*
- *The Fundamental Model.*

Sedangkan menurut Ahmad Sabri dalam bukunya Strategi Belajar Mengajar (2014: 50) memilih metode pembelajaran yang tepat untuk menciptakan proses pembelajaran yang yang menarik. Penggunaan metode pembelajaran bergantung pada kepada tujuan, isi, proses belajar, dan kegiatan belajar mengajar.

- Metode ceramah
- Metode Tanya Jawab

- Metode Diskusi
- Metode Tugas Belajar dan Resitasi
- Metode Kerja Kelompok
- Metode Demonstrasi dan Eksperimen
- Metode Bermain
- Metode Problem Sampling
- Metode Sistem Regu
- Metode Latihan
- Metode Karyawisata

Menurut Huitt (dalam Prof Annurahman, 2014: 143) mengemukakan rasionalitas pengembangan model pembelajaran. Model-model pembelajaran dikembangkan dengan berbagai karakteristik siswa. Karena siswa memiliki karakteristik kepribadian, kebiasaan-kebiasaan, modalitas belajar yang bervariasi antara individu satu dengan yang lain, maka model pembelajaran guru juga harus selayaknya tidak terpaku hanya pada model tertentu, akan tetapi harus bervariasi.

Joyce, Weil, dan Calhoun (dalam Annurahman, 2014: 148) mendeskripsikan empat kategori model mengajar, yaitu kelompok sosial (*social family*), kelompok pengolahan informasi (*information processing family*), kelompok model personal (*personal family*), dan kelompok model sistem perilaku (*behavioral systems family*).

Dari berbagai menurut para ahli mengenai belajar, peneliti menarik kesimpulan bahwa belajar merupakan suatu tindakan seseorang untuk merubah tingkah laku, pola fikir, sikap, yang dapat diubah melalui latihan atau pengalaman

yang dialami seseorang yang menyangkut aspek kognitif, psikomotor, afektif demi mencapai suatu tujuan tertentu.

2.3. Hasil Belajar

2.3.1. Hakikat Hasil Belajar

Menurut Slameto, (2003: 7) bahwa “hasil belajar adalah kemampuan yang dicapai siswa setelah proses belajar mengajar. Jadi tingkat pencapaian hasil belajar siswa diperoleh setelah mengikuti proses belajar . Menurut Suprijono (2012: 5), hasil belajar adalah polapola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Selanjutnya Supratiknya (2012 :5) mengemukakan bahwa hasil belajar yang menjadi objek penilaian kelas berupa kemampuan-kemampuan baru yang diperoleh siswa setelah mereka mengikuti proses belajar-mengajar tentang mata pelajaran tertentu. Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan mengacu pada klasifikasi hasil belajar dari Bloom yang secara garis besar yaitu aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotor. Menurut Nana Sujana (2010: 22) hasil belajar adalah kemampuan – kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.

Hasil belajar yang telah diperoleh siswa merupakan pedoman bagi guru untuk mengetahui sejauh mana siswa menguasai materi yang diajarkan. Hasil belajar menurut Dimiyati, (2003: 5) hasil belajar adalah hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya puncak proses belajar. Berkaitan dengan faktor dari dalam diri siswa, selain faktor

kemampuan, ada juga faktor lain yaitu motivasi, minat, perhatian, sikap, kebiasaan belajar, ketekunan, kondisi sosial ekonomi, kondisi fisik dan psikis. Berhasil atau tidaknya seseorang dalam mencapai hasil belajar disebabkan dari banyak faktor, baik yang berasal dari dalam diri siswa maupun yang berasal dari luar dirinya.

Guru dapat melihat dan mengetahui tingkat kemajuan yang dicapai siswa setelah melakukan aktifitas belajar dengan adanya hasil belajar, seperti yang diungkapkan Dimiyanti dan Mudjiono (2006: 200). “ tujuan utama dari hasil belajar adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran.”

Langkah perencanaan penilaian proses serta hasil belajar dan pembelajaran mencakup rencana penilaian proses pembelajaran dan rencana penilaian hasil belajar peserta didik. Rencana penilaian proses serta hasil belajar dan pembelajaran merupakan rencana penilaian yang akan dilakukan oleh guru untuk memantau proses kemajuan perkembangan hasil belajar peserta didik sesuai dengan potensi yang dimiliki dan kemampuan yang diharapkan secara berkesinambungan. Berdasarkan Taksonomi Bloom, hasil belajar dalam rangka pembelajaran meliputi tiga kategori ranah, yaitu:

1. *Ranah kognitif*, berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yaitu:

- a). Pengetahuan.
- b). Pemahaman.
- c). Penerapan.

d). Analisis.

e). Sintesis.

f). Evaluasi.

2. *Ranah afektif*, berkenaan dengan sikap dan nilai. *Ranah afektif* meliputi lima jenjang kemampuan, yaitu:

a). Menerima.

b). Menjawab/ Reaksi.

c). Menilai Organisasi.

d). Karakteristik dengan suatu nilai.

e). Kompleks Nilai.

3. *Ranah psikomotor*, meliputi:

a). Keterampilan motorik .

b). Manipulasi benda-benda .

c). Koordinasi *neuromuscular* (menghubungkan, mengintai).

Tipe hasil belajar kognitif lebih dominan daripada afektif dan psikomotor karena lebih menonjol namun hasil belajar psikomotor dan afektif harus menjadi bagian dari hasil penilaian dan proses pembelajaran di sekolah. Berdasarkan dari pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya dan hasil tersebut dapat digunakan oleh guru untuk dijadikan ukuran atau kriteria dalam mencapai suatu tujuan pendidikan.

Dari berbagai pendapat para ahli, menurut kesimpulan peneliti hasil belajar adalah proses pendewasaan diri yang didapatkan melalui pengalaman atau kebiasaan seseorang untuk menjadikan pendewasaan diri dengan aktivitas yang dilakukannya secara interaksi dengan guru untuk memperoleh perubahan tinglah laku yang relative menetap.

2.3.2. Tujuan Hasil Belajar

Tujuan ranah Kognitif berhubungan dengan ingatan atau pengenalan terhadap pengetahuan dan informasi, serta pengembangan keterampilan intelektual (Jarolimek dan Foster, 1981 : 148). Taksonomi atau penggolongan tujuan ranah kognitif oleh bloom mengemukakan adanya 6 kelas yaitu:

- Pengetahuan
- Pemahaman
- Penggunaan/penerapan
- Analisis
- Sintesis
- Evaluasi

Menurut Dimiyanti dan Mudjiono (2006: 200) dari kegiatan hasil belajar pada akhirnya difungsikan dan ditujukan untuk keperluan sebagai berikut: Untuk

Diagnostik dan Pengembangan, Untuk Seleksi, Untuk Kenalkan Kelas, Untuk Penempatan. Sedangkan Reece dan Walker (dalam Annurahman, 2014: 209)

terdapat beberapa alasan mengapa evaluasi hasil belajar dilakukan yaitu:

- Memperkuat Kegiatan Belajar
- Menguji Pemahaman dan Kemampuan Siswa

- Memastikan Pengetahuan Prasyarat yang sesuai
- Mendukung Terlaksananya Kegiatan Pembelajaran
- Memotivasi Siswa
- Memberi Umpan Balik Siswa
- Memberi Umpan Balik Guru
- Memelihara Standar Mutu
- Mencapai Kemajuan Proses dan Hasil Belajar
- Memprediksi Kinerja Pembelajaran Selanjutnya
- Menilai Kualitas Belajar

Menurut Annurahman (2013: 211) Beberapa fungsi atau manfaat hasil belajar adalah untuk mengetahui taraf kesiapan anak untuk menempuh suatu pendidikan tertentu, mengetahui seberapa jauh hasil yang telah dicapai didalam proses pendidikan, mengetahui apakah suatu mata pelajaran yang kita ajarkan dapat dilanjutkan dengan bahan yang baru ataukah harus mengulang pelajaran-pelajaran yang telah lampu, mendapatkan bahan-bahan informasi dalam memberikan bimbingan tentang jenis pendidikan dan jabatan yang sesuai untuk siswa. Syaiful Bahri dan Djaramah dalam bukunya Strategi Belajar dan Mengajar (2002: 109) faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar adalah Tujuan, Guru, Anak Didik, Kegiatan Pengajaran, Alat Evaluasi, Bahan Evaluasi, dan Suasana Evaluasi.

Dari berbagai pendapat para ahli mengenai Hasil Belajar peneliti menarik kesimpulan bahwa hasil belajar merupakan suatu kegiatan guru untuk menarik kesimpulan seberapa jauh seorang siswa dapat mengikuti proses pembelajaran

yang diberikan oleh guru tersebut demi mencapai ketuntasan suatu proses pembelajarann.

2.3.3. Manfaat Hasil Belajar

Menurut Grounlund dan Lin, (dalam Purwanto, 2011: 11) menyebutkan Hasil belajar memberikan manfaat bagi siswa yaitu:

- 1) Dengan mengetahui hasil belajar, siswa dapat menilai apakah cara belajarnya sudah efektif untuk mencapai hasil dan memperbaiki dan meningkatkannya dimasa mendatang.
- 2) Hasil belajar menginformasikan hasil jerih payah siswa dalam belajar. Hasil belajar yang tinggi akan memuaskan dan makin memotivasi untuk meningkatkan menjadi lebih baik.

Menurut Purwanto, (2011: 11) guru mempunyai kepentingan untuk mengetahui hasil evaluasi pendidikan karena:

- 1) Dengan adanya evaluasi guru dapat mengetahui efektivitas mengajarnya. Hasil belajar menginformasikan apakah tujuan pembelajaran sudah tercapai melalui proses pembelajaran.
- 2) Hasil belajar merupakan cermin hasil kerja guru. Berdasarkan hasil belajar siswa, guru akan terdorong untuk memperbaiki proses pembelajarannya agar hasil belajar yang dicapai lebih optimal.

Sedangkan menurut Dimiyati dan Mudjiono, (2006: 200) hasil evaluasi belajar berfungsi sebagai, (i) diagnostik dan pengembangan, (ii) seleksi (iii) kenaikan peringkat belajar dan (iv) penempatan siswa. Berdasarkan Undang-

undang RI tentang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 Pasal 58 ayat 1 bahwa evaluasi hasil belajar peserta didik dilakukan untuk membantu proses, kemajuan, dan perkembangan hasil belajar peserta didik secara berkesinambungan.

Susanto Ahmad, (2016: 20) bahwa: “Hasil belajar harus menunjukkan perubahan keadaan menjadi lebih baik, sehingga dapat bermanfaat untuk: a) Menambah pengetahuan, b) Lebih memahami sesuatu yang belum dipahami sebelumnya, c) Lebih mengembangkan keterampilannya, d) Memiliki pandangan yang baru atas sesuatu hal, e) Lebih menghargai sesuatu dari pada sebelumnya.

2.4. Hakekat Senam Lantai

Kata senam (*gymnastics*) berasal dari bahasa Yunani, yang berarti: ” untuk menerangkan bermacam – macam gerak yang dilakukan oleh atlet – atlet telanjang”. Dalam abad Yunani kuno, senam dilakukan untuk menjaga kesehatan dan membuat pertumbuhan badan yang harmonis dan tidak dipertandingkan.

Mahendra. Agus (2000:34): menyatakan “ senam adalah aktivitas fisik yang dilakukan baik sebagai cabang olahraga tersendiri maupun sebagai latihan untuk cabang olahraga lainnya. Berbeda dengan cabang olahraga lain umumnya yang mengukur hasil aktivitasnya pada objek tertentu, senam memacu pada bentuk gerak yang dikerjakan dengan kombinasi terpadu dan menjelma dari setiap bagian anggota tubuh dari komponen – komponen kemampuan motorik seperti: kekuatan, kecepatan, keseimbangan, kelentukan, agilitas dan ketepatan dengan koordinasi yang disesuaikan dan tata urutan gerak yang selaras akan terbentuk rangkaian gerak artistik yang menarik.

Menurut Imam Hidayat (dalam Sumanto Y & Sukiyo 1992 : 11) Senam adalah suatu latihan tubuh atau jasmani atau fisik yang diciptakan secara sengaja dan berencana, disusun secara sistematis, dan berirama dan dilakukan secara sadar dengan tujuan membentuk dan mengembangkan pribadi secara harmonis.

Menurut Sumanto Y dan Sukiyo (1992:23) menyatakan “ bahwa senam merupakan kegiatan fisik yang paling kaya struktur geraknya”. Dilihat dari taksonomi gerak umum, senam bisa secara lengkap diwakili oleh gerak + gerak dasar yang membangun pola gerak yang lengkap, dari mulai pola lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif. Hakekat karakteristik dan struktur geraknya, senam dianggap kegiatan fisik yang sangat cocok menjadi alat pendidikan jasmani, karena dianggap mampu memberikan sumbangan terhadap pengembangan kualitas motorik dan kualitas fisik anak secara sekaligus.

Menurut Agus Mahendra (2001: 30) keterampilan senam selalu dibangun di atas keterampilan dasar lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif.

a. Keterampilan lokomotor

Keterampilan ini dapat diartikan sebagai gerak berpindah tempat, seperti jalan, lari, berguling, lompat, jingkat, leaping, skipping dan sliding. Gerak lokomotor dalam senam sangat diperlukan untuk menambah momentum horizontal, seperti berlari pada saat melakukan awalan. Gerakan awalan ini diperlukan karena sebagian daya yang diperoleh dari adanya momentum ini digunakan untuk menyempurnakan gerak keterampilan senam itu sendiri.

b. Keterampilan nonlokomotor

Keterampilan nonlokomotor adalah gerak yang tidak berpindah tempat, mengandalkan ruas-ruas persendian tubuh untuk membentuk posisi – posisi yang berbeda dengan tetap tinggal disatu titik. Misalnya melenting, memilin, membengkok dan lain sebagainya.

c. Keterampilan manipulatif

Keterampilan manipulatif dapat diartikan sebagai kemampuan untuk memanipulasi objek tertentu dengan anggota tubuh : tangan, kaki, kepala. Keterampilan yang termasuk didalamnya adalah menangkap, melempar, memukul, menendang, mendribling dan sebagainya.

Salah satu hambatan yang sering ditemui oleh guru penjas dalam mengajarkan senam disekolah adalah gambaran bahwa senam itu begitu sulit serta memerlukan peralatan khusus yang lengkap. Gambaran itu muncul dari pengertian para guru yang menghubungkan arti senam pada senam yang selalu dipertandingkan pada PON atau olimpiade. Jika itu yang dimengerti oleh guru, jelas memang senam sulit karena senam demikian bukan untuk anak – anak sekolah. Karena itu, para guru harus menyadari bahwa arti senam dalam pendidikan jasmani di sekolah tentu harus berbeda dengan senam olimpiade.

Dalam dunia pendidikan senam seharusnya di artikan sebagai istilah generic untuk berbagai macam kegiatan fisik, yang di dalamnya anak mampu mendemonstrasikan, dengan melawan gaya atau kekuatan alam, kemampuan untuk menguasai tubuhnya secara menyakinkan dalam situasi yang berbeda – beda.

2.4.1 Senam Lantai Guling Depan

Gerakan berguling merupakan gerakan yang dilakukan dengan cara membulatkan badan sedemikian rupa sehingga badan dapat bergerak berguling seperti benda bulat. Gerakan guling depan adalah gerakan mengguling atau menggelinding ke depan membulat. Jadi dalam gerakan guling depan gerakan tubuh harus dibulatkan.

Menurut Roji (2006:112) “ teknik melakukan gerakan guling kedepan dibagi menjadi : (1) tahap persiapan, (2) tahap pelaksanaan, (3) tahap akhir

1. Tahap Persiapan.

Gambar 2.1 Sikap persiapan guling kedepan

Sumber : Roji (2006:112)

- Berdiri menghadap matras
- Kedua lengan diluruskan ke atas di samping telinga
- Pandangan ke depan
- Posisi kaki rapat (siap)

2. Tahap Pelaksanaan

Gambar 2.2 Sikap pelaksanaan guling kedepan

Sumber : Roji (2006:112)

- Kedua tangan menyentuh pada matras lutut tetap lurus
- Masukkan kepala di antara kedua lengan
- Sikut ditekuk kesamping dan pundak menyentuh matras
- Gulingkan badan ke depan hingga bagian badan mulai dari tengkuk sampai panggul belakang menyentuh matras.

3. Tahap Akhir

Gambar 2.3 Sikap akhir guling kedepan

Sumber : Roji (2006:112)

- Posisi jongkok menjaga keseimbangan
- Kembali berdiri dengan kedua kaki rapat
- Kedua lengan lurus keatas di samping telinga
- Pandangan kedepan matras.

2.5. Hakekat Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin yaitu: “Medium” yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar pesan dari seseorang yang mengirim pesan pada orang menerima pesan tersebut. Arsyad (2003:3) menjelaskan: “Media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu yang tepat yang dapat memudahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan baik. Hal tersebut dilandasi dengan keyakinan bahwa proses belajar mengajar dapat berjalan dengan baik dengan bantuan media untuk meningkatkan kualitas saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Jadi media adalah suatu alat untuk memudahkan penyampai pesan, yang dapat merangsang fikiran, perasaan dan kemauan seseorang, sehingga dapat mendorong atau memotivasi siswa saat belajar.

Dalam penggunaan media, seorang guru harus mempertimbangkan beberapa hal antara lain: guru harus menyesuaikan media dengan tujuan pelajaran yang akan disampaikan pada siswa. Media yang telah disediakan atau disesuaikan dengan mata pelajaran yang akan dilaksanakan agar tujuan pembelajaran sesuai dengan yang diinginkan. Jika media yang dipergunakan tidak sesuai dengan pelajaran yang akan dilakukan maka hasil yang diperoleh tidak akan maksimal.

Djamarah (2002:137) menjelaskan: “Media Pendidikan sebagai salah satu sumber belajar yang ikut membantu guru untuk memperkaya wawasan siswa, dengan aneka macam bentuk dan jenis media yang dipergunakan oleh guru dapat membuat atau menunjukkan gambar yang harus dilakukan saat proses belajar

mengajar berlangsung pada siswa, dengan penggunaan gambar tersebut maka siswa akan lebih jelas tentang cara atau gerakan yang akan dilakukan.

Pemakaian media dalam proses belajar mengajar penjas harus berkaitan dengan tujuan pelajaran yang akan disampaikan. E. T. Ruessendi (1993:337) menjelaskan:

“Pemakaian media dalam pembelajaran penjas mempunyai beberapa tujuan sebagai berikut: a). Sebagai sarana pembentukan konsep, b). Mempermudah pemahaman konsep, c). Sebagai latihan dan penguatan, d). Melayani perbedaan individu, e). Sebagai sarana pengukur, f). Sebagai pengamatan dan penerimaan sendiri, g). Sebagai pemecahan masalah, h). Untuk mengundang/merangsang siswa berfikir, i). Untuk mengundang berdiskusi, dan Untuk mengundang siswa untuk berfikir aktif”.

Media pembelajaran sebagai salah satu sumber belajar yang dapat membantu guru dalam penyampaian pelajaran pada siswa sehingga dapat mengatasi kesulitan – kesulitan yang dihadapi siswa. Melalui media pembelajaran dapat diatasi dengan pemanfaatan media pembelajaran dengan tepat.

Sadiman (2000:27) menjelaskan fungsi dan penggunaan media pembelajaran:

- 1) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh siswa. Pengalaman tiap siswa berbeda-beda, tergantung dari faktor-faktor yang menentukan kekayaan pengalaman siswa, seperti ketersediaan buku.

- 2) Media pembelajaran dapat melampaui batasan ruang kelas. Banyak hal yang tidak mungkin dialami secara langsung di dalam kelas oleh para siswa tentang suatu obyek: a). Obyek terlalu besar, b). Obyek terlalu kecil, c). Obyek yang bergerak terlalu lambat, d). Obyek yang bergerak terlalu cepat, e). Obyek yang terlalu kompleks, f). Obyek yang bunyinya terlalu halus, g). Obyek bahaya dan resiko tinggi. Melalui pengamatan yang tepat, maka semua obyek itu dapat disajikan kepada siswa.
- 3) Media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dengan lingkungannya.
- 4) Media menghasilkan keseragaman pengamatan.
- 5) Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkrit, dan realistis.
- 6) Media membangkitkan keinginan dan minat baru.
- 7) Media membangkitkan motivasi dan merangsang siswa untuk belajar.
- 8) Media memberikan pengalaman yang integral/ menyeluruh dari yang konkrit sampai yang abstrak.

Masih menurut Sadiman (2006:16) menjelaskan secara umum media pembelajaran yang mempunyai kegunaan antara lain:

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya-indra, misalnya: a). Obyek yang terlalu besar, bisa digunakan dengan realita gambar, film bingkai atau model, b). Obyek yang terlalu kecil dapat dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai atau gambar, c). Obyek yang bergerak terlalu lambat

atau terlalu cepat dapat dibantu dengan *timelapse* atau *high – speed photography*, d). kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal, e). Obyek yang terlalu kompleks misalnya meski dapat disajikan secara sederhana dengan model, diagram dan, f). Konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim) dapat divisualkan dalam bentuk film, film bingkai, gambar dan lain – lain.

- 3) Penggunaan media secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sifat pasif siswa. Dalam hal ini media pendidikan berguna untuk: a). Menimbulkan gairah belajar, b). Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungan dan kenyataan dan, c). Memungkinkan siswa belajar sendiri – sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
- 4) Dengan sifat yang unik pada tiap siswa, ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk siswa, maka guru mengalami kesulitan jika itu diatasi sendiri. Hal ini akan lebih sulit jika latar belakang lingkungan guru dan siswa juga berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan adanya media pembelajaran, yaitu dengan kemampuannya dalam: a). Memberikan pengajaran yang sama, b). Mempersamakan pengamatan, c). Menimbulkan persepsi yang sama.

Poerwadarmita (1986:65) menjelaskan: “Audio adalah sesuatu yang berkaitan dengan pendengaran, diberikan dengan menggunakan suara – suara. Sedangkan visual adalah berdasarkan penglihatan, suatu yang berkaitan dengan

penglihatan, dapat dilihat, kelihatan, diberikan dengan menggunakan gambar – gambar”. Echols (1996:45) menjelaskan: “audio adalah sesuatu yang diberikan dengan penerimaan melalui bunyi dan pendengaran, sedangkan visual adalah sesuatu yang berhubungan dengan mata atau penglihatan, alat – alat peraga, dapat dilihat dan disaksikan”.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa audio visual adalah sesuatu yang berkaitan dengan pendengaran dan penglihatan; dapat didengar dengan telinga dan dapat dilihat dengan mata, kedengaran dan kelihatan, berdasarkan pendengaran dan penglihatan yang diberikan dengan menggunakan suara-suara dan gambar-gambar. Selain itu penerimaan melalui pendengaran dan penglihatan, bunyi dan alat-alat peraga yang dapat didengar dan disaksikan.

Audio visual sebenarnya mengacu pada indera yang menjadi sasaran dari media tersebut. Media audio visual mengandalkan pendengaran dan penglihatan dari khalayak sasaran (penonton). Produk audio visual dapat menjadi media dokumentasi dan dapat juga menjadi media komunikasi. Sebagai media dokumentasi yang tujuan utamanya adalah mendapatkan suatu fakta dari suatu peristiwa atau kejadian. Sedangkan media komunikasi sebuah produk audio visual melibatkan lebih banyak elemen media dan lebih membutuhkan perencanaan agar dapat mengkomunikasikan sesuatu. Contoh media audio visual yang lebih menonjol fungsi komunikasi adalah film cerita.

Media dokumentasi sering menjadi salah satu elemen dari media komunikasi. Karena melibatkan banyak elemen media, maka produk audio visual yang diperuntukkan sebagai media komunikasi kini sering disebut sebagai

multimedia. Audio dan visual adalah gabungan komponen-komponen yang saling melengkapi yang memproduksi suatu gambar dan suara yang dikombinasikan satu sama lain. Salah satu contoh perangkat audio visual yang mengkombinasikan elemen audio dan visual secara seimbang adalah televisi. Pengajaran melalui audio visual jelas bercirikan pemakaian perangkat keras yang digunakan saat proses belajar, seperti mesin proyektor film, *tape recorder* dan proyektor visual yang lebar. Arsyad (2007:30) menjelaskan: “Jadi pengajaran dengan media audio visual adalah produksi dan penggunaan materi yang penyerapannya melalui pandangan serta tidak seluruhnya tergantung kepada pemahaman kata atau simbol-simbol”.

Sadiman (2008:49) menjelaskan: “Perangkat pengajaran dengan media audio visual seperti radio, *tape recorder*, film bingkai, OHP (*overhead projector*), micrifis, film, televisi dan video”. Kelebihan media-media ini adalah: 1). Materi pelajaran dapat disebarkan kepada seluruh siswa secara serentak, 2). Perhatian siswa dapat dipusatkan pada suatu materi tertentu, 3). Cocok untuk mengajarkan keterampilan, 4). Dapat ditampilkan warna, 5). Praktis dan menghemat tenaga dan waktu karena dapat dipakai berulang-ulang, 6).Dapat merangsang dan memotivasi kegiatan siswa.

Dari beberapa pendapat di atas disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa

media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi atau materi pembelajaran.

2.5.1. Media Audiovisual

Kata media berasal dari Latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara”, “pengantar” pesan dari sipengirim kepada sipenerima. Pengertian secara harfiah ini selanjutnya menurunkan berbagai defenisi media seiring dengan perkembangan teknologi dalam pendidikan, seperti yang dikemukakan Soepartono (2000: 3) “media adalah segala bentuk yang dipergunakan untuk memproses penyaluran informasi”. Selanjutnya *National Education Assosiation* (NEA) dalam Soepartono (2000:3) mendefinisikan, “media adalah segala hal yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan beserta pirantinya untuk kegiatan tersebut”.

Menurut Gerlach dan Ely (dalam Azhar Arsyad 2002: 3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung di artikan sebagai alat – alat grafis, fotografis atau elektronik untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Jadi dapat disimpulkan media audiovisual adalah sebuah alat bantu untuk seseorang dalam menerima suatu pesan, sehingga dia dapat memperoleh pengetahuan dan pengalaman yang bermanfaat untuk meraih tujuan yang ingin dicapai.

Menurut Suprijanto (2005: 171), “pembelajaran audiovisual adalah suatu pembelajaran yang menggunakan alat atau bahan pembelajaran (media pembelajaran) dalam situasi belajar untuk membantu kegiatan belajar mengajar.

Dalam pembelajaran, guru sering tidak memanfaatkan media audiovisual. Beberapa guru mata pelajaran lain mungkin menggunakan media secara intensif. Sedangkan beberapa sama sekali tidak menggunakan, seperti guru penjas misalnya. Kita tahu bahwa pembelajaran dapat ditingkatkan dengan menggunakan bantuan visual karena tampilan gambar dan symbol, misalnya akan menambah penjelasan verbal dan memudahkan peningkatan daya ingat siswa.

Manfaat media dalam proses pembelajaran secara umum adalah memperlancar proses interaksi antara guru dan siswa untuk membantu siswa belajar secara optimal (Soepartono 2000 : 15).

Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2002: 1), manfaat media pengajaran dalam proses belajar siswa antara lain:

1. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik.
3. Metode belajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran.

4. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian dari guru, tetapi juga aktivitas.

Dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. kerumitan bahan yang akan disampaikan kepada anak didik dapat disederhanakan dengan bantuan media. Media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Bahkan keabstrakan bahan dapat dikonkretkan dengan kehadiran media. Dengan demikian, siswa lebih mudah mencerna bahan dari pada tanpa bantuan media.

Lebih khusus manfaat media diidentifikasi oleh Kemp dan Dayton dalam (Soepartono 2000 : 15) sebagai berikut:

- a. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan
- b. Proses intruksional menjadi lebih manarik
- c. Proses belajar siswa menjadi lebih interaktif
- d. Jumlah waktu belajar mengajar dapat dikurangi
- e. Kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan
- f. Proses belajar dapat terjadi dimana saja dan kapan saja
- g. Sikap positif siswa terhadap materi belajar maupun terhadap proses belajar dapat ditingkatkan
- h. Peran guru dapat dirubah kearah yang lebih positif dan produktif.

Dari uraian dan penjelasan diatas dapat kita ketahui bahwa media memiliki peran yang sangat efektif dan efisien dalam proses pembelajaran sehingga apa

yang menjadi tujuan pembelajaran dapat tercapai. Untuk itu diharapkan guru dapat memanfaatkan media belajar yang ada dengan baik untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

Dari berbagai jenis media belajar yang ada, diantaranya adalah media visual, media film, media video, media slide, media grafis, media mekanik, OHP, dan sebagainya. Penggunaan media di dalam proses pembelajaran tentu bukan dimaksudkan untuk mengganti cara mengajar, melainkan untuk melengkapi dan membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran atau informasi. Dengan menggunakan media diharapkan terjadi interaksi belajar mengajar yang maksimal sehingga dapat mencapai hasil belajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Salah satu jenis media yang dapat dipergunakan dalam proses pembelajaran adalah media audiovisual. Menurut Poerwadarminta dalam kamus Bahasa Indonesia disebutkan bahwa yang dimaksud audio adalah “Sesuatu yang berkaitan dengan pendengaran, dapat didengar, kedengaran, berdasarkan pendengaran, diberikan dengan gambar – gambar”. Sedangkan visual adalah “berdasarkan penglihatan, sesuatu yang berkaitan dengan penglihatan, dapat dilihat, kelihatan, diberikan dengan menggunakan gambar – gambar”. Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa : Audiovisual dapat diartikan sebagai sesuatu yang berkaitan dengan pendengaran dan penglihatan, dapat didengar telinga dan dilihat dengan mata, kedengaran dan kelihatan, berdasarkan pendengaran dan penglihatan, diberikan dengan suara – suara dan gambar – gambar”.

Menurut Saiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (1995: 124) disebutkan bahwa “ media Audiovisual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur

gambar”. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, dengan menampilkan unsur suara dan unsur gerak.

2.5.2. Jenis – jenis Media Audiovisual

- Audiovisual Diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara (sound slide), film rangkaian suara dan cetak suara.
- Audiovisual Gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan video kaset.
- Audiovisual Murni, yaitu baik unsur suara maupun gambar berasal dari sumber seperti film video-kaset.
- Audiovisual Tidak Murni, unsur suara dan unsur gambarnya berasal dari satu sumber yang berbeda, misalnya film bingkai suara yang unsur gambarnya bersumber dari slide proyektor dan unsur suaranya bersumber dari tape recorder, contohnya film strip suara dan cetak suara.

2.5.3. Manfaat media audiovisual

Manfaat dan karakteristik lain dari media audio visual dalam meningkatkan efektifitas dan efisiensi proses pembelajaran menurut (Munandi, 2008:127), diantaranya adalah:

- Mengatasi jarak dan waktu
- Mampu menggambarkan peristiwa – peristiwa masa lalu secara realistis dalam waktu singkat.
- Dapat membawa siswa yang satu kemasa lalu

- Dapat diulang – ulang bila perlu untuk menambah kejelasan
- Pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat
- Mengembangkan pikiran dan pendapat para siswa
- Mengembangkan imajinasi
- Memperjelas hal – hal yang abstrak dan memberikan penjelasan lebih realistic
- Mampu berperan sebagai media utama untuk mendokumentasikan realitas sosial yang akan dibedah didalam kelas.

B. Kerangka Berpikir

Pada hakekatnya pendidikan adalah suatu proses interaksi yang bersifat manusiawi, upaya untuk menyiapkan peserta didik dan untuk peningkatan kualitas hidup, kegiatan yang dilakukan seumur hidup, serta upaya dengan senantiasa menerapkan prinsip – prinsip ilmu pengetahuan dan teknologi. Siswa dikatakan berhasil dalam belajar apabila terdapat perubahan dalam diri siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Salah faktor yang dapat mendukung keberhasilan tersebut adalah penggunaan model pembelajaran bervariasi dengan tujuan yang ingin dicapai.

Hal ini juga berlaku untuk pelajaran penjas, seperti yang telah diuraikan sebelumnya bahwa masalah yang selama ini dialami dalam pembelajaran guling depan adalah kurangnya sarana dan prasarana yang mendukung dalam pembelajaran guling depan dan kurangnya minat dan perhatian siswa pada saat mengikuti proses pembelajaran serta siswa kurang memahaminya materi

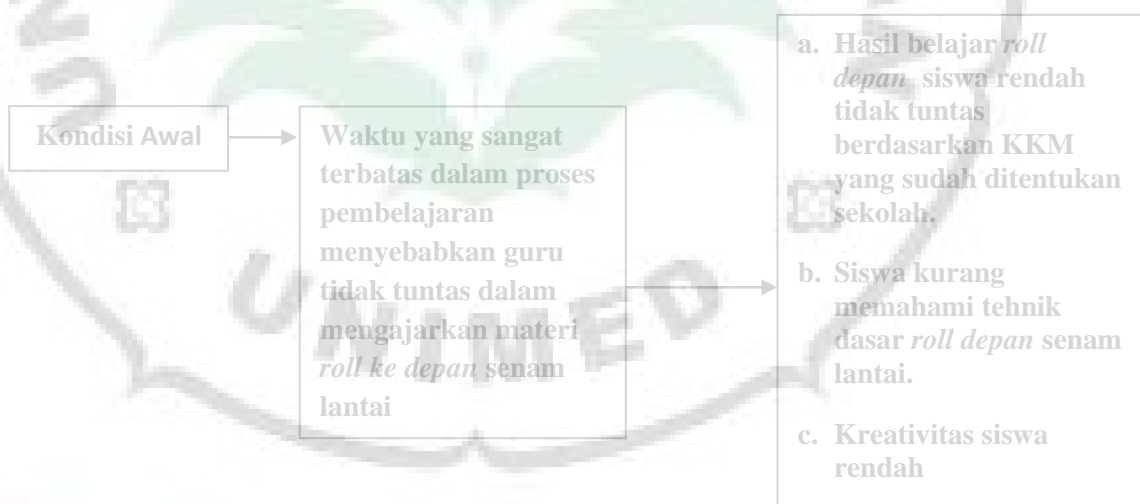
pembelajaran. Selain itu, kebanyakan siswa tidak serius dan cepat merasa bosan dalam proses pembelajaran sehingga pada akhirnya hasil belajar yang diperoleh siswa masih rendah. Oleh karena itu diperlukan suatu konsep pembelajaran yang dapat mendukung keberhasilan siswa, yaitu salah satunya pembelajaran menggunakan media audiovisual. Dalam pembelajaran ini siswa diajarkan memahami bagaimana cara belajar dan bagaimana cara berpikir sehingga siswa dapat menyerap dan menguasai materi guling depan dengan suasana pembelajaran yang efektif, lebih menyenangkan serta lebih bermakna. Dengan demikian siswa lebih termotivasi dan berminat dalam belajar sehingga pengetahuan yang diperoleh pun dapat bertahan lama.

Media audiovisual merupakan metode pembelajaran yang bersifat memakai suatu alat bantu atau media untuk mempermudah suatu proses kegiatan belajar mengajar. Di dalam penelitian ini diharapkan dengan penerapan pembelajaran dengan menggunakan media audiovisual dapat membantu guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Aktivitas belajar apabila tidak dibarengi dengan adanya fasilitas yang mendukung dalam kegiatan belajar mengajar maka proses belajar itu tidak dapat berjalan dengan baik.

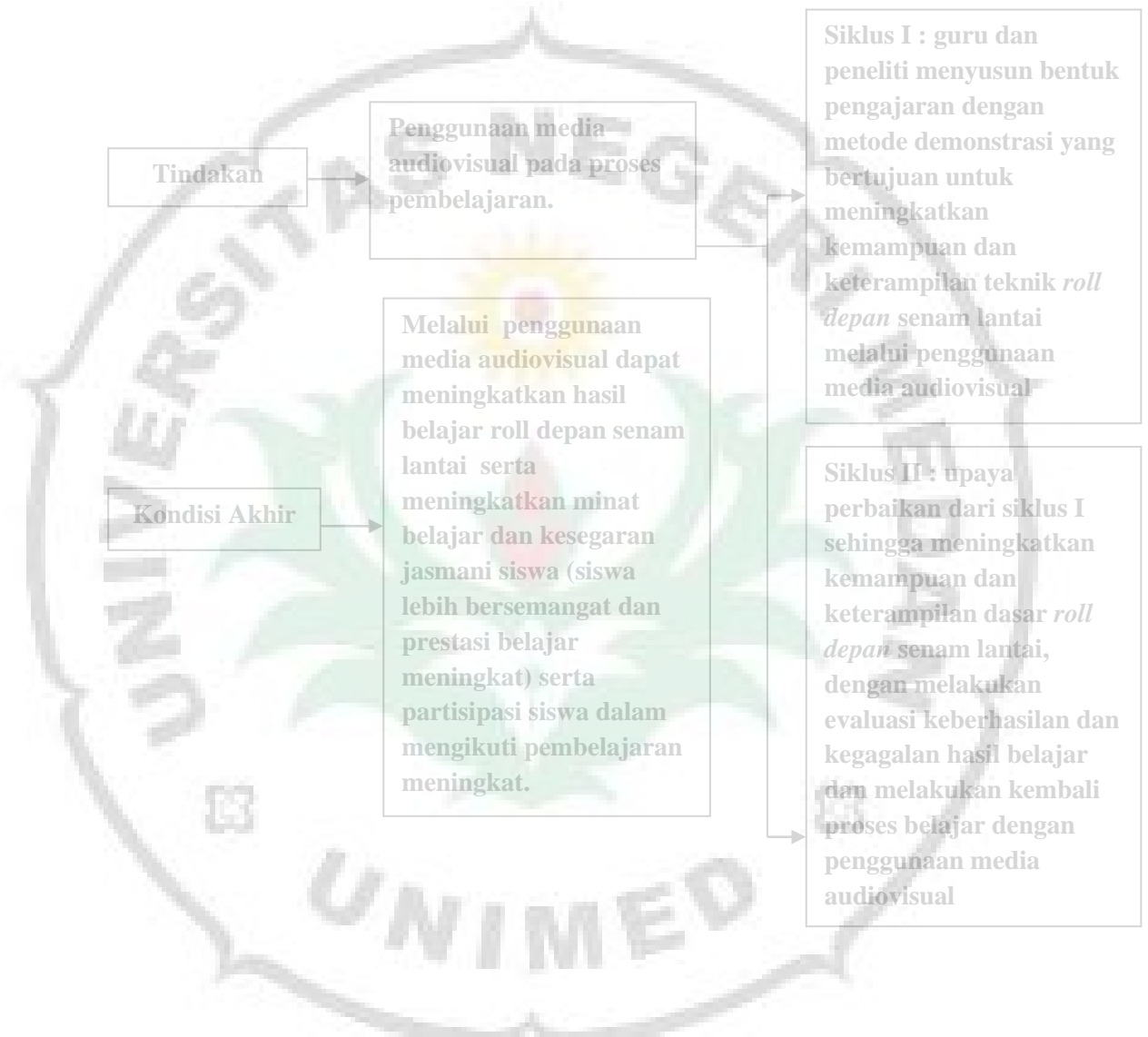
Kurangnya sarana pembelajaran salah satu penghambat dalam pencapaian tujuan pembelajaran guling depan. Dalam melakukan gerak guling depan untuk menghindari terjadinya cedera harus menggunakan sarana pembelajaran berupa matras. Sesuai permasalahan yang terjadi di SMP Negeri 27 Medan khususnya Kelas VIII dmn hasil belajar siswa pada materi guling depan belum mencapai nilai ketuntasan secara klasikal. Pada rancangan penelitian ini peneliti mencoba

menggunakan media audiovisual sebagai sarana untuk menyampaikan materi pembelajaran senam lantai guling depan. Media audiovisual yang digunakan diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru dan siswa mampu melakukan gerak senam guling depan dengan tehnik dasar yang benar, sehingga tujuan pembelajaran senam pada sub materi guling depan bias tercapai dan tuntas secara klasikal.

Secara sederhana kerangka pemikiran dari penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut :



THE
Character Building
UNIVERSITY



Tabel 2.1. Kerangka Berpikir

C. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan pembahasan latar belakang dan kajian teori diatas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan media audiovisual dapat meningkatkan hasil belajar guling depan senam lantai pada siswa kelas VIII SMP Negeri 27 Medan Tahun Ajaran 2018/2019 .