

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu proses pembentukan pribadi, yang mana pendidikan diartikan sebagai suatu kegiatan yang sistematis, dan sistemik terarah kepada terbentuknya kepribadian peserta didik. Pendidikan memuat gambaran tentang nilai-nilai yang baik, luhur, pantas, benar dan indah untuk kehidupan. Sama dengan Pembelajaran Pendidikan Jasmani (penjas) bertujuan untuk mengembangkan aspek kognitif, dan aspek psikomotor. Pengembangan aspek psikomotor melalui Pendidikan Jasmani (penjas) dapat dilakukan dengan berbagai aktifitas fisik yang dilakukan secara terarah dan sistematis. Pembelajaran Pendidikan Jasmani di sekolah diarahkan untuk mengembangkan aspek keterampilan dalam cabang-cabang olahraga.

Saat sekarang ini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) berkembang sangat pesat sekali, sehingga membawa dampak dalam berbagai kehidupan, termasuk juga dalam dunia olahraga. Perkembangan ini terlihat jelas dari peralatan yang dipakai untuk meningkatkan kemampuan dalam pembinaan siswa/siswi serta atlet. Perkembangan IPTEK yang begitu pesat haruslah dipergunakan sebaik mungkin untuk meningkatkan ilmu, ketrampilan, dan pencapaian prestasi yang tinggi dalam olahraga. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) membawa dampak dalam berbagai bidang kehidupan manusia terutama dalam hal pendidikan. Tingkat ilmu pengetahuan dan teknologi yang dicapai suatu bangsa biasanya dipakai sebagai tolak ukur kemajuan bangsa ini. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya teknologi informasi sangat berpengaruh terhadap penyusunan dan proses pembelajaran, melalui kemajuan tersebut para pelatih dan guru dapat menggunakan berbagai media sesuai dengan kebutuhan dan tujuan

pembelajaran. Dengan menggunakan media bukan saja dapat mempermudah dan mengefektifitaskan proses pembelajaran, akan tetapi dapat membuat proses pembelajaran lebih menarik. Media *Audiovisual* dan media *visual* merupakan salah satu wujud dari perkembangan teknologi yang dapat menjadi suatu media untuk menyampaikan informasi kepada orang banyak terutama dalam proses pembelajaran. Menurut A.Hamzah Suleiman (1988 : 12) menyatakan bahwa: “ 75% dari pengetahuan manusia sampai ke otaknya melalui mata dan selebihnya melalui pendengaran dan indera lain”. Dengan demikian pengamatan merupakan hal yang dominan dalam peningkatan pengetahuan manusia. Penggunaan media ini didalam proses pembelajaran di harapkan dapat membantu siswa dalam memahami keseluruhan proses perencanaan dalam pembelajaran. Dimana Audiovisual berupa media yang menggunakan alat seperti VCD, DVD, Projector, Komputer sebagai media dalam proses pembelajaran. Sedangkan media visual dimana media visual merupakan media yang mengutamakan indera penglihatan yang paling utama dalam proses pembelajaran, contoh alat yang digunakan dalam media visual(gambar) yaitu buku, foto-foto, dan lain sebagainya yang menyangkut tentang gambar.

Senam merupakan suatu olahraga yang mempunyai ruang lingkup yang tersendiri, mempunyai dimain atau daerah batas-batas dan mempunyai kaedah-kaedah tersendiri dan pada hekekatnya semua cabang olahraga memerlukan gerakan-gerakan senam. Gerakan-gerakan senam ini dilakukan dengan maksud-maksud tertentu dan biasanya dipergunakan pada gerakan-gerakan pemanasan (*warming-up*) yang berarti senam merupakan bagian dari kegiatan olahraga. Dimana didalam senam memiliki gerakan-gerakan senam yang harus direncanakan dan diciptakan, serta gerakan senam juga harus disusun secara sistematis, dan mempunyai tujuan dan manfaat misalnya, untuk normalisasi, pembentukan, keindahan, kesehatan, prestasi, dan seni gerak (senam irama) dan akrobatik. Senam juga dibagi menjadi dua macam yaitu senam lantai, dan senam irama dimana senam lantai merupakan yang

dikenal dalam bahasa Indonesia sebagai salah satu cabang olahraga merupakan terjemahan langsung dari bahasa Inggris *Gymnastics* atau Belanda *Gymnastiek*. *Gymnastics* sendiri dalam bahasa aslinya merupakan serapan kata dari bahasa Yunani *gymnos* yang berarti telanjang. Sedangkan senam irama merupakan senam didefinisikan sebagai suatu latihan tubuh yang dipilih dan dikonstruksi dengan sengaja, dilakukan secara sadar dan terencana, disusun secara sistematis dengan tujuan meningkatkan kesegaran jasmani, mengembangkan keterampilan, dan menanamkan nilai-nilai mental spiritual. Oleh karena luas dan banyaknya kegiatan fisik yang dikategorikan senam, maka ada baiknya dilihat pengelompokan senam yang dilakukan oleh FIG (*Federation Internationale de Gymnastique*) yaitu : 1). Senam artistic, 2). Senam ritmik sportif, 3). Senam akrobatik, 4). Senam trampoline, dan 5). Senam kebugaran jasmani dan Senam Jantung Sehat Seri (SKJ, SJS,). Senam jantung sehat juga merupakan senam yang mengutamakan kesehatan, koordinasi gerak yang baik dan prinsip-prinsip latihan yang baik dalam proses melakukan senam tersebut. Dalam melakukan gerakan senam banyak yang harus dipahami baik dari langkah kaki, bentuk tangan, dan koordinasi yang baik antara kepala sampai kaki harus benar-benar terarah dan sistematis. Untuk mempelajari senam yang menggunakan koordinasi seluruh tubuh dengan baik diperlukan kelincuhan, kelentukan, daya tahan. Oleh karena itu diperlukan latihan dan usaha yang tinggi agar memperoleh gerakan yang baik dan benar.

Sekolah SMA Bukit Cahaya Huta Manik Kecamatan Sumbul Pegagan, Kabupaten Dairi merupakan salah satu sekolah yang menerapkan kegiatan senam di sekolah tersebut. Dimana senam yang diterapkan yaitu Senam Jantung Sehat Seri III, dimana Senam ini merupakan gerakan yang melibatkan seluruh organ tubuh dan koordinasi tangan dan kaki, keseimbangan, kelincuhan dan keterampilan gerak yang diharapkan pada pesenam tersebut. Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara peneliti dengan Kepala Sekolah serta guru Penjas di sekolah SMA Bukit Cahaya Huta Manik pada tanggal 18 Juli 2012, bahwasanya para siswa tersebut

pada saat melakukan gerakan Senam Jantung Sehat Seri III banyak mengalami kesalahan dan kesulitan pada saat melakukan gerakan senam tersebut, yang diakibatkan karena kurangnya pemahaman tentang pembelajaran gerakan Senam Jantung Sehat Seri III yang sebenarnya terutama pada siswi putri kelas XII. Walaupun di sekolah tersebut memiliki media pembelajaran tetapi media tersebut tidak di pergunakan seperti fungsi dan tujuan dari media pembelajaran tersebut. Karena guru disekolah tersebut lebih sering menggunakan metode ceramah dalam mengajar. Sehingga membuat media pembelajaran yang disekolah tersebut jarang dipergunakan dalam proses belajar mengajar. Dalam hasil survey sementara yang dilakukan di sekolah Bukit Cahaya Huta Manik sebagian besar guru khususnya bidang studi penjas masih belum efektif dalam menggunakan gaya mengajar terutama dalam penggunaan media yang ada disekolah tersebut. Hal ini terlihat dari cara guru bidang studi penjas dalam mengajar masih menggunakan gaya mengajar komando dengan mengandalkan otot/suara keras dalam mengajar, sehingga mental siswa menjadi kurang baik, selain itu guru sering membiarkan siswa beraktifitas sendiri tanpa dikontrol sehingga siswa kebanyakan main-main dan guru cenderung membiarkan siswa putrinya kurang aktif dalam melakukan aktifitas olahraga sehingga kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran penjas itu sendiri kurang terlaksana dengan baik.

Banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, diantaranya adalah motivasi, minat, bakat, semangat, kondisi fisik, sarana atau media belajar dan gaya mengajar yang digunakan oleh guru, pelatih, pembina dan lain-lain. Dengan demikian, gaya mengajar guru menjadi faktor penting dalam menentukan keberhasilan prestasi siswa. Menyadari hal tersebut, perlu adanya suatu pembaharuan dalam pembelajaran untuk memungkinkan siswa dapat memiliki ketrampilan gerak yang baik. Banyak gaya mengajar yang digunakan guru, pelatih dan Pembina dalam melatih ketrampilan gerak siswa. gaya-gaya mengajar dapat dibedakan ke dalam empat macam, yaitu: 1. *Gaya Mengajar Klasik*, 2. *Gaya Mengajar Teknologis*,

3. *Gaya Mengajar Personalisasi*, 4. *Gaya Mengajar Interaksional*. Dari itu gaya yang saya gunakan dalam penelitian ini yaitu gaya mengajar teknologis dimana di gaya mengajar teknologis Fokus gaya mengajar ini berpusat pada kompetensi siswa secara individu. Bahan pelajaran disesuaikan dengan tingkat kesiapan anak. Peranan isi pelajaran adalah dominan. Oleh karena itu bahan disusun oleh ahlinya masing-masing. Peranan siswa disini adalah belajar dengan menggunakan perangkat atau media. Dengan hanya merespon apa yang diajukan kepadanya melalui perangkat itu, siswa dapat mempelajari apa yang bermanfaat bagi dirinya dalam kehidupan. Peranan guru hanya sebagai pemandu (guide), pengarah (director), atau pemberi kemudahan (facilitator) dalam belajar karena pelajaran sudah diprogram. Perkembangan penggunaan istilah teknologi pendidikan ini melalui 3 kategori: 1. Penggunaan Audio Visual dikelas untuk memperjelas informasi dan merangsang berpikir, 2. Penggunaan bahan-bahan terprogram, 3. Penggunaan Komputer dalam pendidikan.

Dengan menerapkan gaya mengajar melalui media baik media *audiovisual* dan media *visual* dalam proses pembelajaran diharapkan siswa dapat memahami dan dapat melakukan seluruh rangkaian gerakan senam jantung sehat seri III yang baik dan benar sesuai dengan gerakan-gerakan yang dilihat pada media *Audiovisual* dan *Visual* melalui alat infokus. Dalam media *Audiovisual* berupa media video dan *Visual* berupa media gambar menggunakan buku pedoman SJS Seri III siswa lebih paham dan lebih menguasai semua teknik gerakan senam tersebut setelah menonton atau menyaksikan atau melihat teknik dan bentuk-bentuk gerakan Senam Jantung Sehat Seri III dari kedua media tersebut dapat membantu daya penalaran siswa untuk dapat mengerti akan teknik dan bentuk-bentuk gerakan Senam tersebut, dan cara pelaksanaan gerakan senamnya.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas peneliti tertarik melakukan penelitian dengan mencoba memberikan gaya mengajar melalui media *Audiovisual* dan gaya mengajar melalui media *Visual*, karena kebanyakan pelatih dalam proses latihan masih menggunakan

metode ceramah, selama ini pelatih hanya bisa berkomentar tentang kesalahan teknik dan bentuk gerakan senam yang dilakukan siswa tersebut tanpa memberikan contoh gerakan Senam Jantung Sehat Seri III yang baik dan benar.

Maka itu peneliti berkeinginan melakukan penelitian dengan judul “Perbedaan Pengaruh gaya mengajar *Teknologis* melalui Media *Audiovisual* dengan Media *Visual* Terhadap Hasil belajar Gerakan Senam Jantung Sehat Seri III Pada Siswa Putri SMA Kelas XII Bukit Cahaya Huta Manik Tahun Ajaran 2012/2013.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian yang dikemukakan dalam latar belakang masalah, maka masalah yang diteliti dapat diidentifikasi sebagai berikut : Faktor apa sajakah yang dapat mempengaruhi hasil belajar gerakan Senam Jantung Sehat Seri III? Apakah faktor gaya mengajar *Teknologis* memberi pengaruh terhadap hasil belajar Gerakan Senam Jantung Sehat Seri III? Apakah gaya mengajar *Teknologis* melalui media *Audiovisual* memberi pengaruh terhadap hasil belajar gerakan Senam Jantung Sehat Seri III? Apakah gaya mengajar *Teknologis* melalui media *Visual* memberi pengaruh terhadap hasil gerakan senam jantung sehat seri III? apakah terdapat perbedaan pengaruh gaya mengajar *Teknologis* melalui media *Audiovisual* dengan media *Visual*?

C. Pembatasan Masalah

Mengingat luasnya ruang lingkup masalah serta keterbatasan waktu, dana dan kemampuan penulis maka perlu adanya pembatasan masalah. Adapun pembatasan masalah yang dibahas dalam penelitian ini adalah apakah terdapat perbedaan pengaruh gaya mengajar *Teknologis* melalui media *Audiovisual* dengan media *Visual* terhadap hasil belajar gerakan Senam Jantung Sehat Seri III pada siswa putri SMA kelas XII Bukit Cahaya Huta Manik Tahun Ajaran 2012/2013.

D. Rumusan Masalah

Bertitik tolak dari latar belakang, indentifikasi masalah dan pembatasan masalah maka dapat dirumuskan dengan permasalahan yang akan diteliti yakni:

1. Apakah Ada pengaruh yang signifikan dari gaya mengajar *Teknologis* melalui media *Audiovisual* terhadap hasil belajar Gerakan Senam Jantung Sehat Seri III pada siswa putri kelas XII SMA Bukit Cahaya Huta Manik Tahun Ajaran 2012/2013 ?
2. Apakah Ada pengaruh yang signifikan dari gaya mengajar *Teknologis* melalui media *Visual* terhadap hasil belajar Gerakan Senam Jantung Sehat Seri III pada siswa putri kelas XII SMA Bukit Cahaya Huta Manik Tahun Ajaran 2012/2013 ?
3. Manakah yang lebih besar memberikan pengaruh antara gaya mengajar *Teknologis* melalui media *Audiovisual* dengan media *Visual* terhadap hasil belajar Gerakan Senam Jantung Sehat Seri III pada siswa putri kelas XII SMA Bukit Cahaya Huta Manik Tahun Ajaran 2012/2013 ?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui apakah gaya mengajar *Teknologis* melalui media *Audiovisual* dapat meningkatkan hasil belajar gerakan senam jantung sehat seri III pada siswa putri kelas XII SMA Bukit Cahaya Huta Manik Tahun Ajaran 2012/2013.
2. Untuk mengetahui apakah gaya mengajar *Teknologis* melalui media *Visual* dapat meningkatkan hasil belajar gerakan senam jantung sehat seri III pada siswa putri kelas XII SMA Bukit Cahaya Huta Manik Tahun Ajaran 2012/2013.
3. Untuk mengetahui manakah yang lebih besar pengaruhnya antara gaya mengajar *Teknologis* melalui media *Audiovisual* dengan media *Visual* terhadap hasil belajar gerakan Senam Jantung Sehat Seri III pada siswa putri kelas XII SMA Bukit Cahaya Huta Manik Tahun Ajaran 2012/2013.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi peneliti hasil ini sebagai masukan dan motivasi untuk peneliti selanjutnya serta memperkaya ilmu pengetahuan olahraga.
2. Sebagai masukan bagi Pembina, pelatih olahraga, guru penjas disekolah dan masyarakat tentang pengetahuan dan pemahaman media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran.
3. Membuka cara berpikir para pelatih, pembina, serta guru olahraga bahwa tidak ada salahnya menggunakan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) seperti media gambar dan media VCD dalam proses pembelajaran.
4. Untuk memberikan sumbangan pemikiran terhadap pembinaan, dan peningkatan hasil belajar senam jantung sehat seri III.

