

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan merupakan kebutuhan sepanjang hayat. Setiap manusia membutuhkan pendidikan, sampai kapan dan dimana pun ia berada. Pendidikan sangat penting artinya, sebab tanpa pendidikan manusia akan sulit berkembang dan bahkan akan terbelakang. Dengan demikian pendidikan harus betul – betul diarahkan untuk menghasilkan manusia yang berkualitas dan mampu bersaing, disamping memiliki budi pekerti yang luhur dan moral yang baik.

Pendidikan jasmani memiliki peran yang sangat penting dalam mengintensifkan penyelenggaraan pendidikan sebagai suatu proses pembinaan manusia yang berlangsung hidup. Pendidikan jasmani memberikan kesempatan pada siswa untuk terlibat langsung dalam aneka pengalaman belajar melalui proses aktifitas jasmani, bermain, dan berolahraga yang dilakukan secara sistematis, terarah dan terencana. Pembekalan pengalaman belajar melalui proses pembelajaran pendidikan jasmani dengan mengajarkan berbagai keterampilan gerak dasar, teknik, dan strategi permainan olahraga, internalisasi nilai-nilai (sportifitas, jujur, kerjasama, dan lain-lain). Pelaksanaannya bukan melalui pengajaran di dalam kelas yang bersifat teoritis, namun melibatkan unsur mental, intelektual, emosional, dan sosial. Aktifitas yang diberikan dalam pengajaran harus mendapatkan sentuhan psikologis, sehingga aktifitas yang dilakukan dapat mencapai tujuan pengajaran. Agar standar kompetensi pelajaran pendidikan

jasmani dapat terlaksana sesuai dengan pedoman, maksud dan juga tujuan sebagaimana yang ada di kurikulum, maka guru pendidikan jasmani harus mampu merancang pembelajaran yang sesuai kemampuan dan kematangan anak didik., sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar.

Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan merupakan media untuk mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap-mental-emosional-sportifitas-spiritual-sosial), serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang.

Untuk menunjang pelaksanaan pembelajaran disekolah, kreatifitas seorang guru sangat dibutuhkan, sehingga proses pembelajarannya dapat memberi pengalaman belajar yang baik secara lengkap kepada anak didik. Fenomena ini merupakan sebuah masalah akibatnya kurangnya kemampuan seorang guru pendidikan dalam memanfaatkan perannya sebagai guru yang memiliki potensi sesuai dengan tuntutan target kurikulum dan daya serap dan sebagai pendidik yang kreatif dalam mengaktifkan pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah.

Untuk menumbuhkan sikap aktif, kreatif, inovatif, dan kompetitif dari siswa tidaklah mudah, fakta yang terjadi adalah guru dianggap sumber belajar yang paling benar. Proses pembelajaran yang terjadi memposisikan siswa sebagai pendengar ceramah guru. Akibatnya proses belajar mengajar cenderung membosankan dan menjadikan siswa malas belajar.

Untuk penggunaan media dalam suatu proses belajar-mengajar sangat diperlukan, karena media mempunyai kelebihan kemampuan teknis yang mampu menyajikan suatu peristiwa secara terpadu akan menyajikan konsep secara utuh dan benar serta menjadi saluran atau perantara dalam menyajikan pesan. Pesan tersebut hendaknya telah diubah dalam bentuk lambang yang dapat dipahami oleh siswa. Sehingga pesan yang diterima siswa dapat dipahami dengan jelas dan tidak bersifat abstrak.

Dalam pendidikan jasmani disekolah, khususnya dalam materi pelajaran aktifitas ritmik guru cenderung melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan teknis dalam mengajarkan suatu cabang olahraga. Artinya, guru masih menitik beratkan pada penguasaan yang kurang, menimbulkan proses pembelajaran yang monoton bagi siswa yang kurang mementingkan kemampuan pemahaman siswa terhadap hakekat pendidikan jasmani itu sendiri. Penerapan pendekatan teknis akan menyulitkan siswa dalam memahami makna permainan dalam suatu cabang olahraga dampaknya siswa tidak tertarik pada proses pembelajaran yang diajarkan. Suasana yang kurang menyenangkan dan menggembirakan tersebut akan membuat siswa yang kurang termotivasi dalam mengikuti pelajaran pendidikan jasmani di sekolah atau di luar sekolah.

Pada pelaksanaan siswa sebelumnya, siswa harus mengerti aktifitas ritmik dan mengerti gerakan-gerakan yang dimaksud. Maka dari pada itu, peneliti melakukan proses pembelajaran menggunakan media audio visual berupa tayangan film (video) atau berupa musik yang digunakan. Hal ini dapat mendorong memecahkan persoalan yang ada dalam melakukan gerakan-gerakan

senam aktifitas ritmik yang baik. Dengan demikian siswa dapat memahami arti dan gerakan beserta rangkaian gerak dasar senam aktifitas ritmik yang sebenarnya. Dengan diterapkannya proses pembelajaran menggunakan media audio visual pada pembelajaran senam aktifitas ritmik diharapkan mampu memecahkan yang selama ini terlihat dilapangan khususnya di kelas V SD Negeri 104255 Paluh Sibaji.

Berdasarkan hasil wawancara observasi awal peneliti dengan guru pendidikan jasmani dan kesehatan yang dilakukan pada tanggal 24 Maret 2014 di SD Negeri 104255 Paluh Sibaji mengenai hasil belajar siswa dalam pelajaran senam, ternyata masih banyak nilai yang rendah. Hal itu terbukti masih banyak siswa yang belum memahami bagaimana cara gerakan-gerakan senam aktifitas ritmik yang benar. Salah satu penyebab hal ini adalah karena kurang di terapkannya pembelajaran aktifitas ritmik di sekolah tersebut. Salah satunya guru olahraga tersebut kurang memahaminya olahraga senam aktifitas ritmik dalam proses pembelajaran. Hal ini terbukti siswa lebih menyenangi pelajaran olahraga dengan bola besar. Hal tersebut dikarenakan guru hanya memberikan bola kaki selama jam pelajaran dimulai. Untuk itu peneliti ingin memperkenalkan atau mengajarkan senam aktifitas ritmik dalam proses belajar mengajar di sekolah.

Dari hasil wawancara, dari jumlah 36 orang siswa kelas V-a SD Negeri 104255 Paluh Sibaji, ternyata sebagian besar siswa (28 orang) memiliki nilai dibawah rata-rata dan 9 orang yang memiliki di atas nilai KKM. Nilai KKM Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di sekolah SD Negeri 104255 Paluh Sibaji adalah nilai 70.

Menurut peneliti, gejala ini tidak dapat di anggap sebagai hal biasa. Apabila hal ini dibiarkan berlarut-larut dikhawatirkan akan semakin menurunkan hasil belajar siswa secara umum. Perlu dicari solusi yang tepat dalam masalah ini, agar siswa lebih tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran pendidikan jasmani, terutama pada materi senam aktifitas ritmik. Dalam hal ini salah satu alternatif yang dapat dilakukan untuk memecahkan masalah tersebut adalah dengan meningkatkan kualitas pembelajaran senam aktifitas ritmik dengan peningkatan teknik melalui penggunaan media audio visual.

Penggunaan Media Audio Visual dalam suatu proses belajar-mengajar merupakan salah satu alternatif yang dapat memberikan andil yang baik, karena media mempunyai kelebihan kemampuan teknis yang mampu menyajikan suatu peristiwa secara terpadu akan menyajiakan konsep secara utuh dan benar serta menjadi saluran atau perantara dalam menyiapkan pesan. Pesan tersebut hendaknya telah diubah kedalam bentuk lambang yang dapat dipahami oleh siswa. Sehingga pesan yang diterima siswa dapat dipahami dengan jelas dan tidak bersifat abstrak.

Salah satu keterampilan yang harus dimiliki oleh seorang guru yang menangani kegiatan proses belajar mengajar dan kegiatan peningkatan hasil belajar adalah penguasaan tentang melakukan proses pembelajaran menggunakan media audio visual. Pengalaman yang terlihat dilapangan bahwa pengetahuan tentang melakukan proses pembelajaran menggunakan media audio visual merupakan hal yang baru dan belum diketahui oleh guru pendidik jasmani.

Agar standar kompetensi pembelajaran pendidikan jasmani dapat terlaksana sesuai dengan pedoman, maksud dan juga tujuan sebagaimana yang ada dalam kurikulum, maka guru pendidikan jasmani harus mampu membuat pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Oleh sebab itu peneliti tertarik untuk memecahkan masalah tersebut dengan melakukan proses pembelajaran menggunakan audio visual dalam mengajarkan materi senam aktifitas ritmik.

### **B. Identifikasi Masalah**

Bedasarkan latar belakang masalah, maka dapatlah dibuat suatu gambaran tentang permasalahan yang dihadapi. Dalam peneliti ini, masalah yang dapat diteliti dan diidentifikasi adalah : Penyampaian materi yang monoton dalam pembelajaran, kurangnya perhatian guru dalam memilih media yang cocok pada suatu materi pembelajaran, rendahnya pengetahuan belajar siswa terutama dalam pembelajaran senam aktifitas ritmik di kelas V SD Negeri 102455 Paluh Sibaji Tahun Ajaran 2013-2014.

### **C. Pembatasan Masalah**

Dari beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi, peneliti membatasi masalah ini mengenai Peningkatan Hasil Belajar Senam Aktifitas Ritmik Melalui Pembelajaran Media Audio Visual Pada Siswa Kelas V SD Negeri 102455 Paluh Sibaji Tahun Ajaran 2013-2014.

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

Yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : Seberapa besar Peningkatan Hasil Belajar Senam Aktifitas Ritmik Melalui Pembelajaran Media Audio Visual Pada Siswa Kelas V SD Negeri 102455 Paluh Sibaji Tahun Ajaran 2013-2014.

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

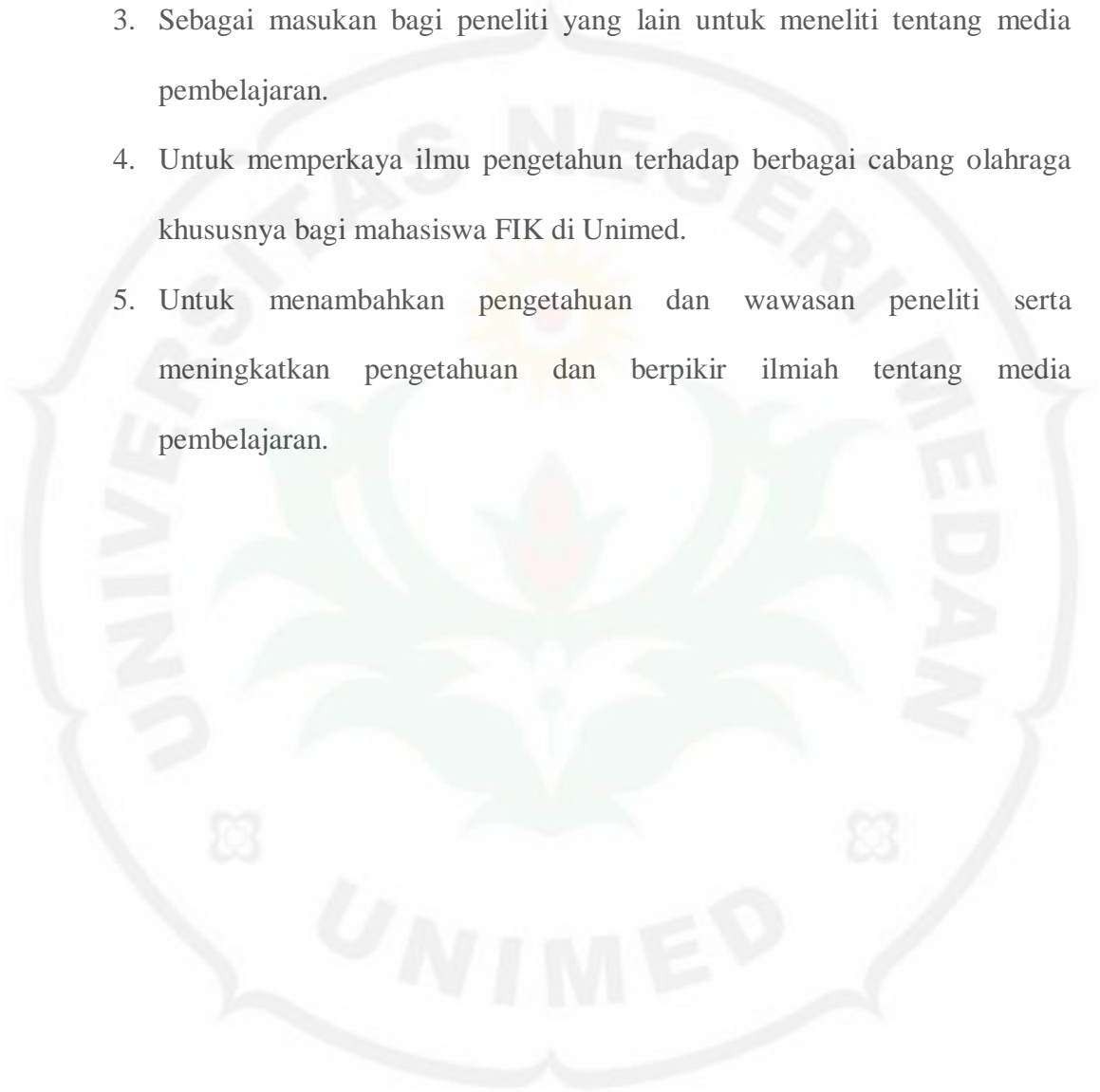
Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan peneliti ini adalah untuk mengetahui : Peningkatan Hasil Belajar Senam Aktifitas Ritmik Melalui Pembelajaran Media Audio Visual Pada Siswa Kelas V SD Negeri 102455 Paluh Sibaji Tahun Ajaran 2013-2014.

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

Dalam mengerjakan sesuatu pekerjaan harus ada manfaat yang harus dipetik dari penelitian tersebut. Dari penelitian tersebut pastinya ada manfaat-manfaat, sehingga dari pekerjaan tersebut tidak sia-sia dan menjadi pelajaran yang sangat bermanfaat bagi siswa-siswi atau pihak sekolah yang dijadikan subjek penelitian. Adapun manfaat penelitian tersebut yaitu :

1. Menambah wawasan dan pengetahuan bagi peneliti dalam penggunaan media audio visual pada proses belajar mengajar.
2. Sebagai masukan bagi guru dan pihak sekolah untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Sebagai masukan bagi peneliti yang lain untuk meneliti tentang media pembelajaran.
4. Untuk memperkaya ilmu pengetahuan terhadap berbagai cabang olahraga khususnya bagi mahasiswa FIK di Unimed.
5. Untuk menambahkan pengetahuan dan wawasan peneliti serta meningkatkan pengetahuan dan berpikir ilmiah tentang media pembelajaran.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY