

BAB I

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Jasmani merupakan alat sebagai pendorong perkembangan keterampilan motorik, fisik, pengetahuan, penalaran, penghayatan nilai (sikap-mental-emosional-spiritual-sosial), dan penerapan hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan yang seimbang (Rahayu, 2013). Pembekalan pengalaman belajar pendidikan jasmani diarahkan untuk meningkatkan pertumbuhan fisik dan pengembangan perilaku psikis yang lebih baik, sekaligus membentuk pola hidup sehat dan bugar (Munarwan, 2010).

Pembelajaran pada Pendidikan Jasmani pada hakekatnya merupakan belajar keterampilan gerak, yaitu gerak manusia dimanipulasi dalam bentuk kegiatan fisik dan permainan atau olahraga yang mengandung nilai-nilai sikap atau perilaku (Agus Salim, 2003:43). Aspek yang sangat berpengaruh pada pembelajaran pendidikan jasmani adalah penerapan pola hidup sehat. Maka dari itu, anak diajarkan untuk mengenal pola hidup sehat melalui pembelajaran pendidikan jasmani sekaligus menumbuhkan kembangkan sikap mental dan kesehatan anak.

Tujuan dari pembelajaran pendidikan jasmani dapat tercapai dengan di perlukannya Penerapan metode, model dan pendekatan yang sesuai dengan kondisi sekolah. Adapun yang menjadi masalah adalah sarana yang digunakan dalam

pembelajaran penjas kurang sesuai dengan kondisi siswa yang ada sehingga menjadi kendala dalam pembelajaran. Hal ini dapat menyebabkan kurangnya pemahaman siswa tentang materi yang di sampaikan.

Biasanya pembelajaran penjas dilakukan secara langsung di lapangan dan di praktikkan langsung oleh guru di depan siswa. Namun semakin berkembangnya zaman maka teknologi yang digunakan semakin maju. Saat ini semua sekolah sudah menggunakan audio visual sebagai media pembelajaran. Media Audio Visual berasal dari kata media yang berarti bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan pesan atau menyebarkan ide, gagasan, pendapat yang dikemukakan dan sampai kepada penerima yang di tuju (Arsyad A. , 2005) .

Namun demikian perlu diketahui apakah pembelajaran penjas yang biasanya dilakukan di lapangan secara bersama dapat di praktikkan dengan sungguh-sungguh di tempat masing-masing tanpa adanya pengawasan ketat dari guru. Terlebih jika pembelajaran bersifat monoton sehingga berisiko menimbulkan kebosanan bagi siswa. Hal ini juga menjadi masalah baru yang perlu di ketahui dalam mengajarkan materi gerak pada siswa-siswi secara jarak jauh. Untuk menghindari kesenjangan dan kesalahan yang terjadi pada saat pembelajaran penjas, dapat menyebabkan pembelajaran menjadi tidak efektif dan efisien.

Pada era teknologi ini juga, anak cenderung lebih senang bermain game dari pada melakukan permainan olahraga. Anak menjadi pribadi yang lebih suka menyendiri dan fokus pada gadget yang menghibur diri sendiri. Hal ini mengancam

kesehatan anak dan mengurangi fokus belajar khususnya pada pembelajaran pendidikan jasmani.

Guru dapat memanfaatkan teknologi sebaik mungkin untuk menunjang proses kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan dan menarik perhatian serta minat siswa. Dalam metodologi pengajaran ada dua aspek yang paling menonjol yaitu metode mengajar dan media pengajaran sebagai alat bantu mengajar (Sudjana & Ahmad, 2013). Peneliti ingin melakukan ‘ pembelajaran ketepatan melempar permainan bola kasti.

Permainan kasti mengutamakan ketangkasan, kelincahan, kecepatan dan ketepatan. Selain salah satu cabang permainan bola kecil, kasti merupakan olahraga yang mengutamakan penguasaan teknik dan strategi. Materi pembelajaran ketepatan melempar bola kasti di ambil dikarenakan peneliti melihat bahwa masih banyak siswa-siswi yang belum menguasai materi pembelajaran melempar bola kasti. Sehingga hal ini cocok di teliti melalui penelitian menggunakan media audio visual.

Hal ini juga diteliti dikarenakan dalam pembelajaran jarak jauh, pembelajaran penjas lebih sering dilakukan dalam bentuk teori dari pada praktek sehingga peneliti ingin mengetahui hasil model pembelajaran ketepatan melempar permainan bola kasti secara praktik di tempat masing-masing dengan menggunakan media audio visual.

Media audio visual menjadi alat bantu yang memperlihatkan gambar yang bergerak dan suara secara bersama-sama saat menyampaikan informasi atau pesan.

Audio visual merupakan media yang efektif dalam menyampaikan informasi yang mencakup unsur gerak karena dapat memperlihatkan suatu peristiwa secara berkesinambungan dan yang menjadi model dalam penyampaian informasi tersebut adalah orang yang memiliki keterampilan sesuai dengan gerak yang diinformasikan menurut Parwata (2008) dalam (Triansyah, 2011)

Penggunaan media audio visual akan membantu siswa dalam mempelajari gerak secara teliti dan benar sehingga dapat membantu pelaksanaan proses pembelajaran secara baik dan berkualitas. Biasanya media audio visual yang sering digunakan adalah WA dan Zoom. Namun pada penelitian ini peneliti menggunakan media audio visual berupa WA, Zoom, You Tube, Google Drive, Google form, dll.

Dalam penelitian ini yang menjadi pokok permasalahan adalah kesulitan yang dihadapi oleh siswa Kelas VII SMP Nurul Ihsan Jakarta dalam memahami konsep ketepatan melempar bola kasti dalam pembelajaran Penjas. Pada umumnya siswa kurang mengetahui gerak melempar bola kasti yang tepat. Sebagai pemecahan masalahnya adalah dengan penggunaan media pembelajaran Audio Visual yang dapat menarik minat siswa dalam belajar memahami gerak sehingga proses-proses pembelajaran ketepatan melempar bola kasti dengan penerapan media pembelajaran Audio Visual dapat meningkatkan kemampuan siswa.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti melakukan penelitian berbasis pengembangan dengan judul Media Pembelajaran Audio Visual terhadap Pembelajaran Ketepatan Melempar Permainan Bola Pada Siswa Kelas VII SMP Nurul Ihsan Jakarta.

1.2 Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang, penelitian ini berfokus pada pengembangan model pembelajaran ketepatan melempar permainan bola kasti melalui media audio visual pada siswa kelas VII SMP Nurul Ihsan Jakarta.

1.3 Perumusan Masalah

Permasalahan berdasarkan latar belakang diatas adalah “Bagaimana Media Pembelajaran Audio Visual terhadap Pembelajaran Ketepatan Melempar Permainan Bola Kasti Pada Siswa Kelas VII SMP Nurul Ihsan Jakarta?”

1.4 Kegunaan Hasil Penelitian

1. Kegunaan Teoritis

- a) Salah satu syarat untuk menyelesaikan studi dan mendapatkan gelar sarjana pendidikan.
- b) Hasil penelitian dapat digunakan sebagai informasi ilmiah dalam kajian mengenai media audio visual terhadap pembelajaram ketepatan melempar permainan bola kasti
- c) Hasil Penelitian diharapkan dapat memberikan sumbangan positif bagi proses belajar mengajar pada mata pelajaran penjas secara daring.

2. Kegunaan Praktis

a) Bagi Guru

Media pembelajaran audio visual diharapkan dapat meningkatkan keterampilan guru dalam mengajar jarak jauh (daring).

b) Bagi Siswa

Media pembelajaran Audio Visual diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar serta praktik gerak dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani.

c) Bagi pihak sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai informasi untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar secara daring.

