

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani merupakan suatu aktivitas yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan fisik, rasa sosial, sportif, emosional, dan kebugaran jasmani. Pendidikan jasmani lebih memperhatikan proses daripada hasil, dalam pendidikan jasmani siswa yang tidak bisa akan dididik hingga bisa, sedangkan dalam olahraga seseorang yang tidak bisa akan ditinggalkan dan memilih seseorang yang lebih cepat bisa. Guru haruslah bisa mendidik siswa agar mampu melakukan suatu gerakan dengan tahapan-tahapan yang memudahkan siswa dalam melakukan suatu gerakan.

Keberhasilan guru dalam proses pengajaran dapat dilihat dari daya serap dan daya tangkap siswa yang dilakukan melalui evaluasi hasil belajar. Jika hasil evaluasi baik, maka tujuan belajar tercapai sedangkan jika hasil belajar tidak baik, maka tujuan belajar tidak tercapai. Sama halnya dengan proses pengajaran pendidikan jasmani. Kemajuan yang maksimal dalam pembelajaran yang terprogram yaitu pembelajaran yang memiliki tujuan yang jelas dan materi yang sesuai dengan karakteristik siswa yang akan diajarkan serta memiliki metode alternatif atau gaya mengajar yang menyesuaikan dengan bentuk kegiatan yang dibutuhkan.

Berdasarkan jenis materi pendidikan jasmani dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu: materi pokok dan materi pilihan. Materi pokok merupakan materi yang wajib diberikan kepada siswa yang mencakup atletik, senam dan permainan. Sedangkan materi pilihan merupakan materi yang dipilih dengan kemampuan dan situasi serta kondisi sekolah masing-masing. Hal tersebut usia dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang terdapat pada silabus.

Materi senam lantai mengajarkan banyak gerakan-gerakan dasar seperti guling depan, guling belakang, hand stand, dan gerakan-gerakan lainnya. Seperti yang kita tahu, bahwa guling depan menjadi salah satu materi pembuka pada senam lantai. Guling depan merupakan gerakan dimana seseorang berguling kedepan dengan tahapan-tahapan yang benar. Hal ini menuntut guru memahami materi dengan baik dan dapat mengajarkan setiap tahapan-tahapan kepada semua siswa.

Seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin maju, guru dituntut untuk lebih kreatif dalam mempersiapkan dan merancang model pembelajaran yang akan dilakukan salah satunya guling depan. Metode pembelajar yang sama dan berulang-ulang akan membuat siswa menjadi bosan. Hal ini mengakibatkan siswa sulit menangkap setiap pembelajaran yang diberikan oleh guru tersebut dan hasilnya pembelajaran tidak maksimal.

Pembelajaran yang tidak maksimal membuat siswa menjadi bingung untuk melakukannya guling depan.

Model mengajar dengan cara menyenangkan akan membuat siswa menjadi bersemangat dalam melakukan aktivitas fisik. Audio visual merupakan alat bantu pembelajaran yang membuat siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran guling depan. Audio visual yang kreatif merupakan salah satu metode pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. yang didalamnya tanpa ada paksaan dan timbul karena kemauan seseorang dan kesenangan setelah melakukannya. Mengkaitkan bermain dengan kegiatan negatif terkadang menjadi pola pikir yang salah dan kuno. Dengan bermain siswa akan lupa bahwa dia sedang melakukan pembelajaran pendidikan jasmani dan lupa bahwa gerakan yang dipelajari adalah gerakan yang rumit dan sulit.

Peneliti melihat permasalahan yang terjadi dilapangan terkait guling depan, kurangnya inovasi dan kreatifitas guru di zaman modern ini membuat siswa sulit melakukan gerakan guling depan. Hal ini mendorong peneliti untuk memodifikasi pembelajaran guling depan melalui audio visual. Pembelajaran menggunakan audio visual diharapkan membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran guling depan kepada siswa dengan baik dan siswa dapat antusias mengikuti pembelajaran serta bisa melakukan guling depan dengan benar.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah, maka penelitian ini terfokus kepada meningkatkan hasil belajar guling depan dengan menggunakan alat media audio visual pada siswa kelas V SD Hati Kudus Jakarta Barat.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, dan fokus penelitian, maka masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut: “Apakah pembelajaran guling depan dengan media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada siswa kelas V SD Hati Kudus Jakarta Barat ?”

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat, antara lain :

1. Bagi siswa

Dengan menggunakan media audio visual, siswa lebih dapat mengikuti kegiatan pembelajaran, lebih antusias dan tertarik untuk memperhatikan dan mendengarkan sehingga pembelajaran dapat berjalan secara optimal dan menyenangkan dan dapat meningkatkan keterampilan berguling depan siswa.

2. Bagi Guru

Penelitian ini dapat menambah wawasan dan menumbuhkan kreativitas untuk memanfaatkan sarana dan prasarana yang sudah disediakan disekolah dan mengikuti perkembangan jaman. dalam hasil

penelitian ini diharapkan semua guru SD pendidikan jasmani dan kesehatan dapat menciptakan suasana yang menyenangkan dan tidak monoton atau membosankan khususnya untuk meningkatkan keterampilan yang mempengaruhi siswa dalam melakukan gerakan guling depan.

3. Bagi Sekolah

Untuk meningkatkan kualitas pendidikan Sekolah Dasar yang diteliti khususnya mata pelajaran pendidikan jasmani.

4. Bagi Peneliti

Untuk mengetahui apakah dengan menggunakan media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar siswa ketika melakukan guling depan pada siswa kelas V SD Hati Kudus Jakarta Barat.