

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan upaya untuk mengubah sikap dan perilaku seseorang atau sekelompok manusia untuk mendewasakan manusia dengan cara memberikan pengajaran maupun pelatihan. Pendidikan merupakan suatu proses, cara, dan tata cara mendidik. Pendidikan adalah pengajaran tentang pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan sekelompok manusia yang diwariskan dari generasi ke generasi selanjutnya melalui kegiatan belajar, latihan, atau penelitian. Pendidikan biasanya dibimbing oleh orang lain namun pendidikan juga dapat terjadi secara otodidak. Pendidikan berasal dari bahasa latin *ducare* yang berarti menuntun, mengarahkan, atau memimpin dan awalan *e* berarti keluar. Jadi pendidikan berarti kegiatan “menuntun keluar” (KBBI).

Penjas merupakan singkatan dari pendidikan jasmani dan kesehatan. Penjas merupakan salah satu unsur utama dari pendidikan yang mengembangkan jasmani serta kebiasaan hidup sehat untuk pertumbuhan jasmani dan rohani demi keseimbangan, perkembangan jasmani, dan emosional. Pertumbuhan dan perkembangan fisik, mental, sosial dan emosional yang seimbang (Depdiknas, 2006:131). Pendidikan jasmani juga sangat mendukung manusia seperti yang dinyatakan dalam moto gerakan olimpiade yang diakui oleh dunia yaitu *citius*, *altius*, dan *fortius*. Berbagai keterampilan dan nilai-nilai dasar yang menjadi landasan pengembangan keseluruhan yang dipelajari melalui kegiatan bermain atau melalui pendidikan jasmani dan kesehatan yang diajarkan di sekolah jenjang tertentu.

Pendidikan jasmani sebagai bagian dari pendidikan merupakan wadah untuk mendidik dan mengembangkan bakat siswa melalui berbagai aktivitas jasmani dengan seimbang. Pembelajaran pendidikan jasmani adalah cara yang digunakan guru penjas dalam melakukan perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang terbaik. Dalam mencapai tujuan tersebut guru penjas harus dituntut untuk memiliki kemampuan dalam melakukan perencanaan dan memilih metode belajar yang sesuai dengan kondisi motorik peserta didik. Penjas memiliki peran penting dalam meningkatkan keterlaksanaannya pendidikan sebagai proses pembangunan manusia selama hidup.

Penjas memberikan kesempatan kepada siswa agar berpartisipasi langsung dalam kegiatan belajar dengan proses aktivitas jasmani, melakukan permainan, dan latihan yang dilakukan secara terstruktur, terarah dan terencana dengan baik. Memberikan pengalaman belajar dengan proses pembelajaran penjas melalui pengajaran keterampilan gerak dasar, teknik, strategi, dan internalisasi nilai dalam permainan olahraga. Penerapannya tidak hanya dilakukan di kelas secara teori tetapi juga termasuk unsur mental, intelektual, emosional, dan sosial. Kegiatan yang dilakukan di kelas perlu memberikan asupan psikologis agar kegiatan yang dilakukan dapat mencapai tujuan pembelajaran di kelas. Sehingga standar kemampuan belajar sesuai dengan kurikulum. Guru penjas harus dapat melakukan perancangan pembelajaran dan kematangan siswa sesuai dengan kondisinya. Sehingga proses kegiatan belajar mengajar dapat dilakukan dengan optimal.

Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan merupakan sarana untuk meningkatkan pertumbuhan fisik, perkembangan mental, keterampilan motorik,

pengetahuan, dan penalaran nilai-nilai, serta membiasakan diri untuk selalu melakukan hidup sehat dalam rangka merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang. Sehingga kreativitas pendidik sangat dibutuhkan untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran di sekolah, proses pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar yang bagus bagi peserta didik.

Materi pada pelajaran penjas tidak semuanya menarik untuk dipelajari oleh siswa. Senam irama merupakan salah satu materi pada pelajaran penjas yang kurang diminati oleh siswa. Menurut siswa senam irama merupakan materi yang membosankan sehingga siswa tidak tertarik dengan materi tersebut dan sangat berpengaruh pada hasil belajar yang rendah. Sehingga guru penjas harus dapat membangkitkan minat belajar siswa untuk mengikuti materi senam irama.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada murid kelas VIII B SMP Kasih Ananda 1 yang berjumlah 24 orang murid dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan, dengan mengamati aktivitas dan kemampuan senam irama murid diperoleh masih dalam kategori sangat kurang. Pengambilan observasi dilakukan saat melakukan senam bugar bersama, dimana siswa dapat mengikuti gerakan-gerakan yang diberikan oleh pemandu senam. Masih banyak siswa yang pandangan mata nya tidak fokus, kemudian gerakan kaki dan tangan sembarangan, posisi badan yang tidak tegap dan gerakan nya tidak sesuai irama atau ketukan musiknya.

Dari 24 orang murid hanya terdapat 5 orang murid atau 21% yang sudah dalam kategori tuntas dan 19 orang murid atau 79% dalam kategori tidak tuntas. Hal tersebut disebabkan karena murid yang kurang memiliki semangat untuk

berpartisipasi dalam pembelajaran dan masih banyak murid yang mengeluh ketika diajak untuk melakukan senam karena cenderung mereka menyukai permainan.

Masalah mendasar yang menyebabkan aktivitas belajar murid rendah dalam pembelajaran senam irama dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya adalah faktor yang berasal dari guru atau murid itu sendiri. Dalam hal ini, penguasaan keterampilan pada guru yang kurang, dengan keterampilan mengajar yang kurang menyebabkan guru menjadi sulit untuk mempraktikkan model-model pembelajaran inovatif sehingga guru beranggapan hanya menggunakan satu model pembelajaran dalam rangka meningkatkan hasil belajar dalam senam irama. Ditambah dengan keadaan covid 19 guru menjadi kurang maksimal dan kurang semangat dalam mengajar senam irama sehingga guru hanya memberikan tugas melalui *whatsapp* grup. Dari faktor murid penyebabnya adalah tidak adanya motivasi dan minat murid untuk terus belajar senam irama kadang-kadang tidak tepat, serta murid hanya menganggap bahwa senam irama tidak menggunakan teknik dan hanya membutuhkan permainan pada umumnya. Hal inilah yang menyebabkan hasil belajar senam irama murid masih tergolong rendah, yang seharusnya berada di atas standar kriteria ketuntasan minimal (KKM) sekolah yaitu 78 hal ini disebabkan oleh berbagai faktor yang telah disebutkan satu persatu di atas.

Adanya teknologi yang semakin canggih memberikan kemudahan dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk pendidikan, khususnya materi pendidikan jasmani. Dengan adanya teknologi berupa media audio visual memudahkan guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. Media audio visual adalah media yang menyatukan suara dan gambar bergerak serta dapat merangsang pendengaran dan

penglihatan. Pemanfaatan teknologi ini dalam materi penjas diharapkan dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Keunggulan media ini adalah adanya perpaduan antara gambar bergerak dengan suara. Pada materi senam irama membutuhkan suara dan gambar bergerak sebagai acuan dalam rangkaian gerakan senam. Sehingga penerapan media ini dapat membantu guru dalam melakukan proses pembelajaran. Dalam penerapannya, guru menampilkan gambar dan suara yang dapat diputar berulang sehingga siswa dapat memutar ulang untuk kebutuhan tertentu seperti lupa gerakan dan lain sebagainya.

Penerapan media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi senam irama. Pembelajaran menjadi menyenangkan karena adanya gambar bergerak yang dipadukan dengan suara. Selain itu dengan media ini guru akan mendapatkan kesempatan untuk menggunakan sumber belajar yang dapat meningkatkan kemampuan dan kreativitas dalam menyajikan pembelajaran yang menarik. Penampilan gambar dan suara akan membangkitkan keterampilan dan kreativitas siswa menjadi lebih baik.

Dalam pelajaran senam ritmik ini SMP Kasih Ananda 1 Jakarta, melihat hasilnya tidak seperti yang diharapkan. Banyak hal yang tidak mendukung bagi siswa sehingga tidak tertarik dengan senam ritmik. 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 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.

Proses pembelajaran yang menggunakan media audio visual dapat memberikan andil yang baik karena memiliki keunggulan kemampuan teknis yang mampu menyajikan suatu peristiwa secara terpadu dan menyajikan konsep secara utuh serta menjadi perantara dalam menyampaikan pesan. Pesan yang disampaikan hendaknya dapat dipahami oleh siswa. Guru harus terampil menangani kegiatan proses belajar dan mengajar dan kegiatan meningkatkan hasil belajar menggunakan media audio visual. Pengamatan di lapangan didapatkan bahwa pengetahuan menggunakan media audio visual merupakan hal yang belum diketahui oleh guru penjas.

Untuk mengatasi masalah tersebut guru perlu membiasakan diri menggunakan media pembelajaran audio visual seperti menggunakan televisi, video, film, dan lain sebagainya. Media audio visual merupakan gabungan suara dan gambar bergerak sehingga dapat membangkitkan daya tarik dan minat belajar siswa. Kelebihan dari penggunaan media audio visual antara lain adalah:

1. Menarik perhatian siswa
2. Pengguna dapat memperoleh informasi dari ahlinya.
3. Menghemat waktu dan rekaman dapat di putar berulang-ulang
4. Ruang tak perlu di gelapkan waktu penyajiannya

Selain memiliki kelebihan, media audio visual juga mempunyai kekurangan yaitu sebagai berikut:

1. Perhatian penonton sulit di kuasai

2. Sifat komunikasinya bersifat satu arah
3. Kurang mampu menampilkan detail dari objek yang di sajikan secara sempurna
4. Memerlukan peralatan yang mahal dan kompleks

Ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran sangat berpengaruh pada hasil belajar. Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah melakukan kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, pelaksanaan materi senam ritmik masih kurang efektif karena guru hanya menjelaskan langkah-langkahnya tanpa memberikan contoh lalu memberikan tugas melalui *whatsapp* grup pembelajaran seperti ini membuat siswa jenuh selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan obsevasi tersebut, peneliti merasa tertarik untuk melaksanakan penelitian dengan judul “**Meningkatkan hasil belajar materi aktivitas senam ritmik melalui media pembelajaran audio visual pada siswa kelas VIII B SMP Kasih Ananda 1 Jakarta**”.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang tersebut maka fokus permasalahan pada penelitian ini adalah Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Aktivitas Senam Ritmik Melalui Media Audio Visual pada Siswa Kelas VIII B SMP Kasih Ananda 1 Jakarta.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “*apakah penggunaan media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar materi aktivitas ritmik pada siswa kelas VIII B SMP kasih Ananda 1 Jakarta?*”

D. Kegunaan Hasil Penelitian

1. Bagi Siswa

- a. Dapat menambah motivasi serta keaktifannya dalam proses pembelajaran.
- b. Siswa dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai bahan untuk mengatasi kekurangan siswa dalam meningkatkan hasil belajar materi aktivitas senam ritmik (senam aerobik) melalui media pembelajaran audio visual.

2. Bagi Guru

- a. Dapat menjadi pedoman dalam melaksanakan proses pembelajaran selanjutnya.
- b. Dapat menjadi motivasi guru untuk lebih kreatif dalam melaksanakan proses pembelajaran, dan hasil penelitian dapat di jadikan bekal dalam proses belajar mengajar.

3. Bagi Sekolah

- a. Dapat di jadikan pedoman dalam rangka mengembangkan kurikulum di sekolah pada masa-masa yang akan datang

4. Bagi Peneliti

- a. Dapat Menambah wawasan dan pengalaman dalam melakukan penelitian-penelitian ilmiah dengan upaya meningkatkan mutu pembelajaran