

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani sebagai bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan telah diakui penting oleh berbagai kalangan dalam dunia pendidikan. Akan tetapi, dalam praktiknya, proses pembelajaran pendidikan jasmani masih belum berjalan secara optimal seperti yang diharapkan. Metode pengajarannya cenderung masih konvensional dan kurang menampilkan unsur inovatif maupun kreatif. Selain itu, pemahaman mengenai pendidikan jasmani kerap kali disalahartikan, bahkan disamakan dengan konsep-konsep lain. Misalnya, pendidikan jasmani sering dianggap sebatas aktivitas yang berfokus pada pembentukan tubuh (*body building*), peningkatan kebugaran (*physical fitness*), kegiatan fisik semata (*physical activities*), atau pengembangan keterampilan motorik (*skill development*).

Basir & Abdul (2024) juga menjelaskan Pendidikan Jasmani merupakan pendidikan yang dilakukan melalui aktivitas fisik sebagai media utama untuk mencapai tujuan pendidikan. Dapat disimpulkan bahwa, Pendidikan Jasmani adalah cara untuk mencapai tujuan Pendidikan yang dilakukan melalui aktivitas fisik yang dapat membentuk perubahan jasmani dan rohani siswa. Media Audio Visual, yang awalnya digunakan dalam pembelajaran bahasa, dapat menjadi solusi inovatif untuk pembelajaran senam. Media ini menekankan pengulangan gerakan melalui instruksi verbal yang jelas dan terstruktur, sehingga memudahkan siswa dalam memahami dan mempraktikkan gerakan secara bertahap. Dengan demikian, penggunaan media ini

diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, baik dari segi pemahaman teori maupun praktik gerakan senam.

Pendidikan Jasmani memiliki peran penting dalam mengembangkan aspek fisik, mental, sosial, dan emosional peserta didik. Salah satu materi yang diajarkan adalah Senam Anak Indonesia Hebat, yang bertujuan untuk meningkatkan koordinasi, kelenturan, dan kesehatan jasmani siswa. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa banyak siswa mengalami kesulitan dalam mempraktikkan gerakan senam secara tepat. Hal ini disebabkan oleh rendahnya motivasi belajar, kurangnya pemahaman gerakan, serta Media pembelajaran yang kurang menarik.

Setyawan (2016) menyatakan bahwa Pendidikan Jasmani merupakan suatu proses pembelajaran yang memanfaatkan aktivitas fisik yang dirancang secara terstruktur, dengan tujuan untuk mengembangkan berbagai aspek dalam diri individu, seperti fungsi organ tubuh, sistem saraf dan otot, persepsi, kemampuan berpikir, hubungan sosial, serta aspek emosional. Sementara itu, menurut Mustafa dan Winarno (2020), Pendidikan Jasmani adalah sarana untuk mewujudkan tujuan pendidikan yang mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap melalui aktivitas gerak. Melalui pengalaman belajar ini, diharapkan terjadi perkembangan baik secara fisik maupun mental pada diri siswa.

Dalam Kurikulum Merdeka, materi aktivitas senam untuk siswa kelas 5 SD termasuk dalam Fase C. Pada fase ini, siswa diharapkan dapat mempraktikkan modifikasi berbagai aktivitas pola gerak dasar dan keterampilan gerak, termasuk aktivitas senam, dengan penerapan konsep dan prinsip gerak yang benar, sesuai dengan

kondisi sarana dan prasarana yang tersedia. Materi aktivitas senam ini disusun berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 7 Tahun 2022 tentang Standar Isi pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah. Peraturan ini menekankan pentingnya pengembangan keterampilan gerak dasar melalui aktivitas jasmani, termasuk senam, sebagai bagian dari kurikulum pendidikan dasar.

Kusumawati, M., Abidin, D., Haqiyah, A., Mylsidayu, A., Basri, H., Faiz Ridlo, A., & Aini, K. Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, P., & Keguruan dan Ilmu, F. (2022) pada Jurnal MADDANA menyatakan bahwa Kurikulum Merdeka yang tengah diterapkan memerlukan upaya sosialisasi yang intensif agar dapat diimplementasikan secara optimal di satuan pendidikan. Dalam proses pembelajaran, kehadiran media yang efektif dan efisien sangat diperlukan untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Perkembangan teknologi dalam kehidupan manusia sendiri bermula dari aktivitas sederhana dalam keseharian, hingga berkembang ke tahap pemenuhan kebutuhan individu dan peran sebagai makhluk sosial.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti didapat nilai Ketercapaian Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) dari 26 siswa didapatkan nilai ketidaktuntasan sebesar 60% atau 15 siswa, yang mencapai nilai ketuntasan hanya sebesar 40% atau 11 siswa.

Penelitian yang dipublikasikan dalam Jurnal Patriot (2024) mengungkapkan bahwa media pembelajaran berperan sebagai sarana pendukung bagi

guru dalam memperluas pengetahuan siswa. Pemanfaatan media Audio-Visual terbukti mampu meningkatkan pencapaian belajar peserta didik. Secara teoritis, temuan ini menunjukkan bahwa setiap jenis media pembelajaran yang dirancang secara menarik memiliki tingkat efektivitas yang berbeda dalam mendukung peningkatan hasil belajar, khususnya pada materi senam lantai gerakan guling ke belakang.

Akbar, Handayani, Wahyuri, dan Zulbahri (2024) dalam Jurnal *JPDO* menjelaskan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai sarana pendukung dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Media ini juga merupakan bagian dari sumber belajar yang memuat materi instruksional di sekitar lingkungan peserta didik, yang dapat merangsang motivasi mereka untuk belajar. Oleh karena itu, penerapan media audio-visual dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, khususnya pada materi senam lantai gerakan meroda, dapat membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan tidak membosankan, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Pada Jurnal *JPDO* lebih lanjut Thufail, A., Handayani, S., Pitnawati, P., & Zulbahri, Z. (2024) mengemukakan bahwa penggunaan media audio visual berbasis digital dalam proses pembelajaran memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pendidikan jasmani di sekolah.

Berdasarkan sejumlah penelitian yang telah dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa media audio-visual merupakan salah satu alternatif yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Penggunaan media ini didasari oleh anggapan bahwa setiap anak memiliki potensi berupa kecerdasan dan kreativitas yang dapat terus dikembangkan. Penerapan media audio-visual menjadi bagian dari strategi

untuk menumbuhkan daya pikir siswa dalam memahami materi yang dipelajari. Sebagai media pembelajaran, audio-visual memiliki nilai edukatif yang dapat merangsang kreativitas peserta didik melalui sajian tayangan yang bersifat mendidik.

Peningkatan hasil pembelajaran Senam Anak Indonesia Hebat merupakan salah satu tantangan dalam pendidikan jasmani di sekolah. Senam Anak Indonesia Hebat, yang memadukan gerakan tubuh dengan irama musik, tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan kebugaran jasmani tetapi juga mengembangkan koordinasi, kelenturan, dan kreativitas siswa. Namun, dalam praktiknya, hasil pembelajaran Senam Anak Indonesia Hebat sering kali tidak optimal.

Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Upaya Peningkatan Hasil Belajar Senam Anak Indonesia Hebat melalui Media *Audio Visual* pada Siswa Kelas 5 MI Al Wathoniyah 1 Jakarta Utara.”

B. Rumusan dan Batasan Masalah

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

- a. Bagaimana penerapan Media Audio-Visual dalam pembelajaran materi *Senam Anak Indonesia Hebat* pada siswa kelas 5 MI Al Wathoniyah 1, Jakarta Utara?

- b. Apakah Media Audio-Visual dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada aspek kognitif, psikomotorik, dan afektif dalam materi *Senam Anak Indonesia Hebat*?
- c. Sejauh mana efektivitas Media Audio-Visual dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa terhadap materi senam?

2. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, peneliti menetapkan batasan dalam penelitian sebagai berikut:

a. Aspek Pembelajaran

Penelitian ini hanya mencakup peningkatan hasil pembelajaran Senam Anak Indonesia Hebat, yang meliputi:

- 1) Kemampuan motorik siswa dalam melakukan gerakan Senam Anak Indonesia Hebat.
- 2) Kreativitas siswa dalam menciptakan variasi gerakan.
- 3) Pemahaman siswa terhadap konsep dasar Senam Anak Indonesia Hebat.

b. Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang digunakan adalah dengan menggunakan Audio-Visual berupa video tutorial dan media visual yang relevan dengan materi senam.

c. Subjek Penelitian

Subjek penelitian dibatasi hanya dilakukan pada siswa kelas 5 sesuai dengan Silabus/Analisis Tujuan Pembelajaran yang berlaku dan relevan dengan kompetensi pembelajaran Senam Anak Indonesia Hebat.

d. Indikator Keberhasilan

Keberhasilan diukur melalui aspek:

- 1) afektif (minat dan sikap siswa terhadap senam)
- 2) kognitif (pengetahuan tentang gerakan senam)
- 3) psikomotorik (kemampuan mempraktikkan gerakan dengan benar)

e. Lingkup dan Lokasi Penelitian

Penelitian dilakukan di MI Al Wathoniyah 1 dengan fasilitas pendukung dasar untuk pembelajaran Senam Anak Indonesia Hebat, pada semester genap tahun pelajaran 2024 – 2025.

3. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah:

a. Tujuan umum

Sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar Senam Anak Indonesia Hebat melalui Media Audio Visual pada siswa kelas 5 MI Al Wathoniyah 1 Jakarta Utara.

b. Tujuan Khusus

- 1) Mendeskripsikan penerapan Media Audio Visual dalam pembelajaran Senam Anak Indonesia Hebat.
- 2) Menganalisis peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkannya Media Audio Visual.
- 3) Mengidentifikasi pengaruh Media Audio Visual terhadap motivasi dan minat belajar siswa dalam senam.

C. Manfaat Penelitian

Berdasarkan ruang lingkup dan permasalahan yang diteliti, penelitian ini diharapkan punya manfaat sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

- a. Penelitian ini digunakan sebagai salah satu syarat untuk memenuhi tugas akhir kuliah PJOK.
- b. Memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori pembelajaran khususnya dalam bidang Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK), terutama terkait penggunaan Media Audio-Visual pada materi senam.
- c. Memberikan sumbangsih terhadap perkembangan pengetahuan khususnya, mahasiswa Penjaskesrek Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas 45 Bekasi.

2. Secara Praktis

a. Bagi Siswa:

Meningkatkan pemahaman, keterampilan, dan sikap positif terhadap pembelajaran senam melalui media yang menarik dan mudah dipahami.

b. Bagi Guru:

Memberikan alternatif Media pembelajaran yang efektif dan inovatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi senam.

c. Bagi Sekolah:

Mendukung terciptanya lingkungan pembelajaran yang kreatif dan berbasis teknologi, sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya:

Menjadi referensi dan bahan kajian untuk penelitian lebih lanjut terkait penggunaan media Audio-Visual dalam pembelajaran PJOK, khususnya pada materi senam.

D. Definisi Operasional Variabel

1. Variabel Bebas (Independent Variable)

a. Definisi Konseptual:

Media Audio-Visual adalah pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan media suara dan gambar untuk mempermudah pemahaman konsep dan keterampilan. Menurut Arsyad (2019), penggunaan media Audio-Visual dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat dan motivasi

belajar siswa karena penyajian materi menjadi lebih menarik, konkret, dan mudah dipahami.

b. Definisi Operasional

Dalam penelitian ini, Media Audio-Visual diterapkan melalui pemutaran video tutorial *Senam Anak Indonesia Hebat (SAIH)*. Siswa mengamati gerakan senam yang ditampilkan dalam video, kemudian mempraktikkannya secara langsung di bawah bimbingan guru.

Penerapan Media ini diukur berdasarkan:

- 1) Frekuensi penggunaan: Setiap pertemuan pembelajaran senam.
- 2) Durasi pemutaran video: 10-15 menit per pertemuan.
- 3) Partisipasi siswa: Diukur melalui observasi keterlibatan aktif siswa saat menyimak video dan mempraktikkan gerakan.
- 4) Kesesuaian gerakan: Dinilai berdasarkan kemampuan siswa meniru gerakan senam sesuai dengan contoh dalam video.

2. Variabel Terikat (Dependent Variable)

a. Konseptual

Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang meliputi aspek kognitif, psikomotorik, dan afektif sebagai hasil dari proses pembelajaran. Menurut Sudjana (2017), hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengalami proses pembelajaran, yang dapat diukur melalui tes, observasi, dan penilaian sikap.

b. Operasional:

Dalam penelitian ini, hasil belajar senam diukur berdasarkan tiga aspek utama yaitu:

1) Aspek Afektif (Sikap):

- a) Diukur melalui angket sikap dan motivasi belajar siswa terhadap pembelajaran senam menggunakan skala Likert 1-4.
- b) Indikator meliputi keseriusan, kedisiplinan, dan tanggung jawab.
- c) Skor maksimal: 100, dengan KKTP ≥ 75 .

2) Aspek Kognitif (Pengetahuan):

- a) Diukur melalui tes tertulis berupa beberapa pertanyaan yang menguji pengetahuan siswa tentang konsep, aturan, dan urutan gerakan *Senam Anak Indonesia Hebat*.
- b) Skor maksimal: 100, dengan KKTP ≥ 75 .

3) Aspek Psikomotorik (Keterampilan):

- a) Dinilai melalui praktik senam yang meliputi kelenturan, keseimbangan, kelincahan, dan kekuatan gerakan.
- b) Penilaian dilakukan dengan rubrik yang mencakup kriteria ketepatan gerakan, koordinasi, dan kekompakan.
- c) Skor maksimal: 100, dengan KKTP ≥ 75 .