

## **BAB I** **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan merupakan kebutuhan sepanjang hayat. Setiap manusia membutuhkan pendidikan, sampai kapan dan dimanapun. Pendidikan sangat penting, 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.

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

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 terlaksanaan 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 menyebabkan siswa malas belajar.

Dalam pendidikan jasmani di sekolah, banyak materi pelajaran yang harus diajarkan termasuk materi senam ritmik. Dalam memberikan pembelajaran senam ritmik yang menarik, praktis dan diminati siswa adalah tugas seorang guru, khususnya guru penjas. Oleh karena itu guru harus mampu menyesuaikan kebutuhan yang berhubungan dengan siswa dan materi pembelajaran tersebut. Guru juga harus mampu menerapkan pendekatan model, metode dan strategi yang sesuai dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan.

Melihat paparan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan proses pembelajaran menggunakan media audio visual. Hal ini dapat mendorong memecahkan persoalan yang ada dalam melakukan gerakan-gerakan senam irama yang baik. Dengan demikian siswa dapat memahami arti dan gerakan beserta rangkaian gerak dasar senam irama yang sebenarnya. Dengan diterapkannya proses pembelajaran menggunakan media audio visual pada pembelajaran senam irama diharapkan mampu memecahkan yang selama ini terlihat dilapangan khususnya di kelas V SD Negeri Jembatan Lima 01 Jakarta.

Selama melakuakan observasi di sekolah tersebut sarana dan prasarana untuk materi di sekolah cukup memadai itu terlihat dari adanya sound sistem, adanya tape

recorder. Seharusnya untuk mendukung pembelajaran senam ritmik agar lebih efektif dan tidak menganggu proses pembelajaran yang berlangsung di sekolah, hendaknya di sekolah di sediakan ruangan khusus untuk materi senam ritmik. Berhubung di sekolah yang saya observasi memiliki kondisi sekolah yang kurang memadai maka di sekolah tersebut tidak dapat dibangun ruangan khusus senam ritmik. Sehingga proses pembelajaran senam ritmik di sekolah di laksanakan di lapangan.

Di sekolah tersebut terdapat sebuah lapangan serbaguna, yang mana selain digunakan untuk pembelajaran pendidikan jasmani termasuk senam ritmik dan juga materi pembelajaran lainnya. Berdasarkan hasil wawancara observasi awal peneliti dengan guru pendidikan jasmani dan kesehatan yang dilakukan di kelas V SD Negeri Jembatan Lima 01 Jakarta pada tanggal 2 Desember 2022 mengenai hasil belajar siswa dalam pelajaran senam, ternyata masih banyak nilai yang berada di bawah KKM 75 yang merupakan KKM mata pelajaran penjas di sekolah tersebut. Hal itu terbukti masih banyak siswa yang belum memahami bagimana cara gerakan-gerakan senam aktifitas irama yang benar. Salah satu penyebab hal ini adalah karena kurang di terapkannya pembelajaran irama di sekolah tersebut serta kurangnya minat siswa dalam pembelajaran senam irama. Ini terbukti siswa lebih menyenangi pelajaran olahraga dengan bola besar. Dikarenakan guru hanya memberikan bola kaki selama jam pelajaran dimulai. Untuk itu peneliti ingin memperkenalkan atau mengajarkan senam irama dalam proses belajar mengajar di sekolah. Dari hasil wawancara, dari jumlah 31 orang siswa kelas V SD Negeri Jembatan Lima 01 Jakarta, ternyata sebagian besar siswa (24 orang) memiliki nilai dibawah rata-rata dan 7 orang yang

memiliki di atas nilai KKM. Nilai KKM Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di sekolah SD Negeri Jembatan Lima 01 Jakarta.

Menurut peneliti, gejala ini tidak dapat dianggap 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 dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran pendidikan jasmani, terutama pada materi senam irama. Dalam hal ini salah satu alternatif yang dapat dilakukan untuk memecahkan masalah tersebut adalah dengan meningkatkan kualitas pembelajaran senam irama dengan peningkatan teknik melalui media audio visual. Penggunaan media audio visual dalam proses belajar senam irama merupakan salah satu alternatif yang dapat memberikan andil yang baik, karena metode ini mempunyai dampak langsung secara praktek terhadap siswa. Sehingga siswa lebih mudah untuk memahami materi senam irama dan siswa aktif dalam melakukan gerakan tersebut. 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 penulis tertarik untuk memecahkan masalah tersebut dengan melakukan upaya meningkatkan hasil belajar senam irama dengan menggunakan media audio visual pada siswa kelas V SD Negeri Jembatan Lima 01 Jakarta.

## B. Batasan dan Rumusan Masalah

## 1. Batasan Masalah

Penelitian ini membahas tentang upaya peningkatan hasil belajar senam irama menggunakan media audio visual. Untuk menghindari kesalahanpahaman dalam penelitian ini, maka peneliti membuat batasan sebagai berikut:

- a. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas V SD Negeri Jembatan Lima 01 Jakarta. Yang menjadi subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V.B yang berjumlah 31 orang.
- b. Pelaksanaannya dilaksanakan pada semester Genap tahun pelajaran 2022/2023.
- c. Penilaian dalam penelitian ini hanya psikomotoriknya saja. Karna dalam dengan menggunakan media audio visual siswa terbentuk afektifnya. Begitu juga dengan kognitifnya, karna siswa secara bersama menonton audio visual, kemudian langsung mencoba gerakan tersebut.

## 2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan batasan masalah di atas maka rumusan masalah penelitian ini adalah “Apakah dengan menggunakan media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar senam irama pada siswa kelas V.B SD Negeri Jembatan Lima 01 Jakarta?

## C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan perumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah “Untuk mengetahui apakah dengan menggunakan media audio visual dapat

meningkatkan hasil belajar senam irama pada siswa kelas V.B SD Negeri Jembatan Lima 01 Jakarta”.

## **B. Kegunaan Penelitian**

Penelitian ini di harapkan dapat berguna bagi berbagai pihak, baik secara umum begitu pula secara khusus, manfaat hasil penelitian secara umum, yaitu:

1. Guru, yaitu untuk meningkatkan kualitas mengajar dan mencoba menerapkan model pembelajaran sebagai inovasi baru dalam proses pembelajaran.
2. Siswa, dengan banyaknya model pembelajaran mereka mendapat banyak variasi dalam pembelajaran, selain itu siswa dapat belajar sambil bermain
3. Sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan pertimbangan sekolah untuk mengembangkan model-model pembelajaran.

Sedangkan hasil penelitian untuk secara khususnya yaitu sebagai peneliti ingin mendapatkan hasil dari pembelajaran dengan media audio visual terhadap hasil belajar senam irama pada siswa kelas V.B SD Negeri Jembatan Lima 01 Jakarta

## **C. Definisi Operasional**

Sehubungan dengan judul tersebut, maka untuk menghindari agar persoalan yang dibicarakan dalam penelitian ini tidak menyimpang dari tujuan semula dan supaya didalam penelitian tidak terjadi salah penafsiran istilah yang digunakan, maka perlu adanya penegasan istilah yang meliputi:

1. Media audio-visual

Media audio-visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi

kedua jenis media auditif (mendengar) dan visual (melihat). Media Audio-visual merupakan sebuah alat bantu audio-visual yang berarti bahan atau alat yang dipergunakan dalam situasi belajar untuk membantu tulisan dan kata yang diucapkan dalam menularkan pengetahuan, sikap, dan ide. Media audio-visual juga merupakan bentuk media pembelajaran yang murah dan terjangkau.

## 2. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perwujudan perilaku belajar yang biasanya terlihat dalam perubahan, kebiasaan, keterampilan, sikap, pengamatan, dan kemampuan. Keberhasilan seseorang di dalam mengikuti proses pembelajaran pada satu jenjang pendidikan tertentu dapat dilihat dari hasil belajar itu sendiri. Menurut (Jihad & Haris, 2013) hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Dalam penelitian ini penulis melihat perubahan, kebiasaan, keterampilan, sikap, pengamatan, dan kemampuan dari senam irama setelah diberi pembelajaran melalui Media audio-visual

## 3. Senam Irama

Senam irama adalah gerakan senam yang dilakukan dengan irama musik, atau latihan bebas yang dilakukan secara berirama. Senam irama dapat dilakukan dengan menggunakan alat ataupun tanpa alat. Alat yang sering digunakan adalah ganda, simpai, tongkat, bola, pita dan topi.