

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dunia pendidikan erat kaitannya dengan belajar dan mengajar. Pendidikan itu sendiri merupakan proses untuk dapat mengembangkan potensi dalam diri atau merubah perilaku seseorang. Pada UU SISDIKNAS No.20 tahun 2003 pendidikan yaitu usaha sadar dan terencana agar dapat melahirkan suasana belajar yang bisa secara aktif dalam mengembangkan kemampuan dalam diri agar dapat mempunyai kekuatan dalam spiritual, pengendalian dalam diri dan keterampilan yang diperlukan oleh individu tersebut serta pada masyarakat luas. Menurut (Syarifudin, 2020) menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses internalisasi ilmu pengetahuan pada skema pelajar. Pendidikan juga membantu anak agar menguasai keterampilan yang dibutuhkannya untuk menempuh kehidupan, salah satunya melalui proses belajar. Dalam proses pendidikan menunjukkan adanya keharusan ‘hadirnya’ dan ‘terlibatnya’ seorang pengajar diantara siswa. Belajar adalah suatu proses atau upaya yang dilakukan setiap individu untuk mendapatkan perubahan tingkah laku (Wardana & Djamaluddin, 2020). Selain itu, mengajar yaitu proses interaksi pengajar dengan siswa. Dimana pengajar berharap agar siswanya dapat menguasai pengetahuan. Kurangnya interaksi antara guru dan siswa juga mengacu pada pengalaman pengajar itu sendiri mengenai kompetensi yang tidak memadai dalam situasi yang menantang untuk siswa (Heikonen dkk., 2016).

Pada saat di kelas siswa harus bisa berinteraksi dengan seluruh siswa yang lainnya. Guru juga bertanggung jawab agar proses belajar mengajar terselenggara sesuai dengan target. Ada juga kebutuhan untuk memperluas konsepsi guru saat ini yaitu pengetahuan untuk memasukan emosionalitas dan memahami bagaimana emosi terjalin pada saat mengajar (Klemola dkk., 2013). Dalam pelaksanaan kegiatan belajar hendaknya dilaksanakan dengan cara yang menyenangkan, menantang bagi para siswanya, bisa membuat siswa termotivasi untuk bisa berperan dan bisa memberi tempat kepada siswa untuk kreatif.

Salah satu pembelajaran yang tidak kalah penting di sekolah dasar adalah pendidikan jasmani atau penjas. Penjas juga mata pelajaran yang diajarkan di semua tingkatan. Penjas mengandung makna yaitu proses memanusiakan manusia secara

utuh (Abduljabar, 2014). Dalam penjas semua aspek diajarkan dari aspek kognitif, afektif, psikomotor dan sosialnya. Pada pembelajaran penjas terdapat beberapa materi yaitu salah satunya adalah materi gerak lokomotor. Gerak lokomotor adalah gerakan berpindah tempat dimana bagian tubuh tertentu bergerak atau berpindah tempat (Amatullah dkk., 2018). Contoh dari gerakan lokomotor yaitu berlari, melompat, dan berjalan (Nisa & Suwardi, 2019).

Masalah yang biasa ditemukan saat proses pembelajaran terutama pembelajaran penjas yaitu guru masih menggunakan metode konvensional atau ceramah. Dimana metode konvensional ini sudah tidak lagi cocok di era teknologi. Seperti yang dikatakan oleh (Kesuma dkk., 2021) bahwa tidak maksimalnya hasil pembelajaran disebabkan oleh model pembelajaran guru yang masih bersifat konvensional.

Guru juga masih mengalami kesulitan untuk menumbuhkan motivasi belajar pada siswanya. Agar dapat mengoptimalkan motivasi yang ada pada siswa, guru diharuskan untuk bisa berkontribusi aktif pada pembelajaran berlangsung. Aktif disini adalah bagaimana guru bisa menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, menyenangkan, bisa juga menciptakan suasana dengan berbagai macam cara sehingga peserta didik bisa bertanya dan mengemukakan pendapatnya. Jika dalam penerapan metode pembelajaran tidak sesuai, maka pembelajaran tidak akan berjalan secara maksimal (Aksiwi & Sagoro, 2014). Untuk dapat menangkap materi yang disampaikan guru pada saat proses pembelajaran penjas terdapat komponen utama yaitu motivasi. Motivasi sendiri yaitu kemauan yang muncul pada diri individu untuk memenuhi kebutuhan (Pramesti, 2016). Adanya motivasi tersebut siswa akan memiliki keinginan untuk mempelajari penjas. Selain itu, motivasi juga mempunyai peran penting dalam meningkatkan hasil belajar.

Hasil belajar sendiri merupakan bagian terpenting pada pembelajaran. Menurut Suprijono (dalam Widodo & Widayanti, 2013) menyatakan bahwa hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian sikap, apresiasi dan keterampilan. Hasil belajar juga merupakan hasil yang diperoleh melalui proses pembelajaran. Guru juga sebagai salah satu faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar. Guru yang kompeten akan mampu mengelola kelasnya dengan lebih mudah sehingga hasil belajar siswanya optimal (Arianti, 2018). Maka dalam hal ini

diperlukan guru yang bisa menggunakan media atau memakai metode yang sesuai pada proses pembelajaran.

Metode yang dapat digunakan saat proses pembelajaran yaitu dengan menggunakan media dalam pembelajaran. Guru juga dapat memanfaatkan teknologi agar menunjang proses pembelajaran (Raharjo & Darmawan, 2014). Salah satu media yang dapat digunakan yaitu media yang berbasis audio visual. Menggunakan media audio visual dalam pembelajaran dapat membantu guru saat mengajar serta mengurangi kebosanan siswa (Tanggur dkk., 2022). Dengan begitu, diharapkan terjadi peningkatan pada motivasi siswa dan diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa menjadi lebih baik dari sebelumnya terutama dalam pembelajaran penjas.

Penelitian terkait media audio visual telah dilakukan oleh (Riyanto, 2017) yang meneliti tentang pengaruh pemanfaatan ilmu teknologi (audio visual) terhadap motivasi belajar pendidikan jasmani hasilnya menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara pemanfaatan ilmu teknologi (Audio-Visual) terhadap motivasi belajar. Sementara itu, penelitian yang dilakukan oleh (Kurniawan dkk., 2022) hasilnya menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual sangat berpengaruh dengan kemajuan hasil shooting siswa pada mata pelajaran PJOK. Pembelajaran melalui audio visual lebih efektif terhadap keberhasilan shooting. Perbedaannya sangat besar antara pembelajaran menggunakan audio visual lebih signifikan daripada hanya menggunakan hanya demonstrasi, perbedaannya mencapai sebesar 60%. Sedangkan, hasil penelitian lain dari penelitian yang dilakukan oleh (Kurniawan & Suroto, 2014) hasilnya menunjukkan bahwa penerapan media audio visual berjalan lancar dan dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran lompat jauh gaya jongkok. Hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan mengalami peningkatan.

Adapun yang membedakan antara penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu pada penelitian sebelumnya menggunakan desain penelitian *pretest-posttest control group* dan *one group pretest-posttest*, sedangkan pada penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pada penelitian sebelumnya untuk subjeknya yaitu siswa SMP dan SMA, sedangkan pada penelitian ini subjeknya yaitu siswa SD. Objek pada penelitian sebelumnya hanya

motivasi atau hasil belajar saja, sedangkan pada penelitian ini objeknya yaitu motivasi dan hasil belajar. Penelitian ini berfokus pada motivasi siswa dan hasil belajar siswa sekolah dasar dalam pembelajaran lokomotor.

Oleh sebab itu, peneliti tertarik melakukan penelitian lebih lanjut terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa dengan menggunakan media audio visual dalam pembelajaran lokomotor dengan mengambil judul “Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Locomotor”.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu apakah penggunaan media audio visual dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar lokomotor?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. untuk melihat penggunaan media audio visual untuk meningkatkan motivasi
2. untuk melihat penggunaan media audio visual untuk meningkatkan hasil belajar lokomotor

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Dapat memberikan pemahaman dan pengetahuan tentang media audio visual sebagai pertimbangan mengenai media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar dalam pembelajaran lokomotor.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Institusi

Penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan seperti saran untuk mengambil keputusan dan strategi pada pembelajaran penjas khususnya pada pembelajaran lokomotor.

2. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu acuan untuk melakukan pemilihan media pembelajaran yang kreatif dan menarik untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

3. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman baru dengan menggunakan media audio visual, sehingga motivasi dan hasil belajar siswa dapat meningkat.

4. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan bisa memperoleh informasi terkait penggunaan media audio visual untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar lokomotor.

1.5 Struktur Organisasi Penulisan

Sistematika penulisan bertujuan untuk mempermudah pemahaman dan penelaahan penelitian. Dalam laporan penelitian ini, sistematika penulisan terdiri atas lima bab, masing-masing uraian yang secara garis besar dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Bab I Pendahuluan

Dalam bab ini berisikan tentang latar belakang masalah, pada latar belakang masalah menjelaskan masalah yang diangkat sesuai dengan keadaan saat ini. Lalu rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.

2. Bab II Kajian Pustaka

Dalam bab ini menguraikan teori-teori yang mendasari pembahasan secara terperinci yang memuat tentang media pembelajaran, jenis-jenis media pembelajaran, fungsi media pembelajaran, media audio visual, kelebihan dan kekurangan media audio visual, motivasi belajar, jenis-jenis motivasi, hasil belajar, faktor yang mempengaruhi hasil belajar, gerak lokomotor dan jenis-jenis gerak lokomotor. Lalu pada bab II ini terdapat kerangka berfikir serta asumsi penelitian.

3. Bab III Metodologi Penelitian

Dalam bab ini berisikan bagian yang prosedural, yaitu bagian yang mengarahkan bagaimana peneliti merancang alur penelitiannya mulai dari desain penelitian, partisipan, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian dan analisis data.

4. Bab IV Temuan dan Pembahasan

Dalam bab ini terdapat dua hal utama, yaitu temuan penelitian terkait peningkatan motivasi dan hasil belajar berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data dengan berbagai kemungkinan bentuknya sesuai dengan urutan rumusan masalah penelitian, dan pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya.

5. Bab V Penutup

Dalam bab ini berisikan simpulan dan hasil analisis temuan penelitian terkait peningkatan motivasi dan hasil belajar sekaligus mengajukan hal-hal penting yang dapat dimanfaatkan dari hasil analisis penelitian tersebut.