

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan yang sangat pesat di bidang teknologi informasi dan komunikasi (TIK) mampu memberikan manfaat yang positif di berbagai bidang. Kemajuan yang paling menonjol dalam perkembangan TIK dan akan memasuki era penting dalam kehidupan sehari-hari adalah di bidang multimedia dengan upaya menyatukan audio dan video menjadi satu kesatuan yang tidak terpisahkan. Hal ini dapat dimanfaatkan dan diaplikasikan dalam dunia pendidikan.

Dalam usaha meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia yang paling dominan adalah melalui proses belajar mengajar. Menurut Sadiman (1993:6) bahwa :

Proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi. Proses komunikasi yaitu proses menyampaikan pesan dari sumber pesan melalui saluran atau media tertentu kepada penerima pesan, pesan – pesan tersebut berupa isi ajaran dan didikan yang ada di kurikulum dituangkan oleh guru atau sumber lain kedalam simbol-simbol komunikasi visual maupun verbal.

Pada hakikatnya pada proses belajar mengajar merupakan sebuah sistem, yang didalamnya memiliki berbagai komponen yang saling bekerja sama dan terpadu untuk mencapai tujuan pembelajaran. Komponen-komponen tersebut adalah tujuan pengajaran, guru dan peserta didik, bahan pelajaran, metode dan strategi belajar mengajar, alat atau media, sumber pelajaran dan evaluasi.

Menurut Anderson Media *audio-visual* disebut juga sebagai media video.

Video merupakan media yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Dalam media video terdapat dua unsur yang saling bersatu yaitu *audio* dan *visual*. Adanya unsur *audio* memungkinkan siswa untuk dapat menerima pesan pembelajaran melalui pendengaran, sedangkan unsur *visual* memungkinkan menciptakan pesan belajar melalui bentuk visualisas.

Menurut Anderson (1994:99), media video adalah merupakan rangkaian gambar elektronik yang disertai oleh unsur suara. Audio juga mempunyai unsur gambar yang dituangkan melalui pita video (*video tape*). Rangkaian gambar elektronik tersebut kemudian diputar dengan suatu alat yaitu *video cassette recorder* atau *video player*.

Dalam sistem pendidikan nasional, salah satu kegiatan pendidikan yang harus dilaksanakan adalah program pendidikan jasmani dan kesehatan (Penjaskes) sebagaimana tertuang dalam bab IX pasal 39 butir 3 k. yaitu tentang isi kurikulum bahan kajian pendidikan jasmani dan kesehatan, merupakan salah satu bahan kajian kurikulum pendidikan. Dengan kata lain, kajian pendidikan jasmani dan kesehatan merupakan salah satu wahana untuk mencapai tujuan pendidikan dalam keseluruhan komponen sistem pendidikan nasional.

Pendidikan jasmani di sekolah memiliki peran yang cukup banyak karena tidak hanya mengembangkan fisik atau psikomotor saja melainkan dapat mengembangkan aspek kognitif dan apektif juga secara serasi dan seimbang. Hal ini sesuai dengan pengertian pendidikan jasmani menurut Abduljabar (2009:8) yaitu:

Pendidikan jasmani dilaksanakan melalui media fisik, yaitu beberapa kativitas fisik atau beberapa tipe gerak tubuh. Meskipun para siswa mendapat keuntungan dari proses aktivitas fisik ini, tetapi keuntungan bagi siswa tidak harus selalu berupa fisik, non fisik pun bisa diraih seperti: perkembangan intelektual, sosial dan estetika, seperti juga perkembangan kognitif dan apektif.

Pendidikan Jasmani sebagai salah satu mata pelajaran di sekolah yang memiliki peranan yang relative besar dalam membantu dan mengembangkan kemampuan siswa yang dimana di dalamnya terdapat beberapa cabang olahraga seperti atletik, aquatik, dan senam. Berdasarkan kemampuan yang peneliti miliki dalam bidang senam maka peneliti ingin mencoba mengangkat permasalahan yang terdapat dalam pembelajaran senam.

Pengertian senam adalah suatu latihan yang dilakukan untuk meningkatkan perkembangan fisik melalui latihan tubuh atau dapat disebut juga kegiatan jasmani. Asal kata senam merupakan terjemahan dari kata *gymnastis*, dalam bukunya Agus Mahendra mengutip pendapat Hidayat (1995:7) yang menjelaskan bahwa :

‘Gymnastic berasal dari kata “*gymnos*” yang berarti berlatih tanpa memakai busana. Karena pada jaman dahulu (kuno) senam dilakukan dengan badan telanjang atau setengah telanjang, yang maksudnya agar lebih leluasa dalam melakukan gerakan.’

Permasalahan yang di temukan dalam proses pembelajaran senam yaitu materi roll depan, siswa kesulitan dalam memahami dan mempraktekan gerakan mengguling kedepan sedangkan roll depan merupakan gerakan dasar.

Pengertian roll depan adalah gerak berguling yang halus dengan menggunakan bagian tubuh yang berbeda untuk kontak dengan lantai, dimulai dari kedua kaki, kedua tangan, ke tengkuk, lalu ke bahu, ke punggung, pinggang dan pantat, sebelum akhirnya ke kaki kembali.

Pada awal gerakan, fokus pandangan diarahkan ke matras tempat kedua tangan akan diletakan. Kontak mata dengan matras harus dipertahankan selama mungkin. Jika roll depan diajarkan dengan teknik yang benar, itu akan

mengembangkan orientasi ruang pada diri anak, dan menjadi tahapan pembelajaran untuk keterampilan lainnya (dive roll, salto, dll).

Berdasarkan pengalaman yang peneliti dapatkan ketika mengajar pendidikan jasmani di SMA Pasundan 2 Cimahi siswa merasa kesulitan dalam melakukan pergerakan yang harus dilakukan dalam pembelajaran senam lantai roll depan, akibatnya siswa tidak dapat memahami dan melakukan gerakan roll depan di karenakan rasa takut atau gerakan yang sering salah ketika melakukan roll depan yang berakibat membahayakan bagi dirinya sendiri.

Salah satu inovasi dalam upaya meningkatkan keterampilan roll depan pada saat mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani yaitu dengan menerapkan penggunaan audio visual. Penggunaan audio visual tidak pernah di pergunakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani di SMA Pasundan 2 Cimahi yang terletak di JL. Melong Raya Perumnas Cijerah II Cimahi Selatan dikarenakan sejak awal beririnya SMA tersebut sampai tahun 2011 belum ada guru pendidikan jasmani yang pernah menggunakan audio visual saat pelaksanaan pembelajaran Pendidikan jasmani di SMA Pasundan 2 Cimahi.

Berdasarkan pada karakteristik kesulitan yang dihadapi dalam proses pembelajaran senam lantai tehnik roll depan dalam pembelajaran Pendidikan jasmani, mendorong penulis untuk melakukan perubahan melalui audio visual dalam upaya untuk mengetahui pengaruh penerapan audio visual untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam memahami dan melakukan roll depan. Dalam hal ini penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas yang merupakan terjemahan dari *Classroom Action Research*, yaitu penelitian yang dilakukan oleh guru atau peneliti di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pengamatan peneliti di lapangan, ada beberapa permasalahan yang muncul pada saat kegiatan belajar mengajar senam roll depan dalam pembelajaran Pendidikan jasmani, yaitu:

1. Siswa merasa takut terhadap pembelajaran senam karena kurang memahami tugas gerak yang diberikan oleh guru dalam melakukan atau meningkatkan keterampilan teknik roll depan sehingga berpengaruh terhadap kualitas gerak maupun segi keselamatan siswa yang bisa mengakibatkan cedera.
2. Siswa merasa jenuh dan malas terhadap pelajaran senam karena penggunaan media dan metode yang digunakan tidak bervariasi sehingga pada saat pembelajaran senam roll depan siswa hanya sebatas gerak saja.

1.3 Analisis Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ditemukan pada latar belakang masalah ada beberapa cara pemecahan masalahnya, yaitu:

1. Untuk mengurangi rasa takut terhadap pembelajaran senam roll depan guru berada diantara siswa untuk membantu siswa yang sedang melakukan roll depan.
2. Untuk mengatasi rasa malas dan kurang pahamiya siswa terhadap roll depan guru bisa menggunakan media Audio Visual sebagai cara baru yang di gunakan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani agar terlihat lebih menarik dan dapat di pahami sehingga keterampilan siswa dapat meningkat.

1.4 Rumusan Masalah

Nugraha, 2014

PENERAPAN MEDIA AUDIO VISUAL UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN ROLL

DEPANPendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Berdasarkan latar belakang masalah penelitian yang telah di uraikan di atas, tentang rasa takut siswa terhadap pembelajaran senam roll depan karena media dan metode yang digunakan tidak bervariasi dan kurang memahami tugas gerak yang diberikan oleh guru dalam melakukan atau mengembangkan keterampilan senam teknik roll depan, sehingga siswa kurang berani dan mahir dalam melakukan roll depan. Oleh sebab itu, diperlukan media pembelajaran dan metode pembelajaran yang membuat siswa dapat melakukan gerakan roll depan dengan baik yang ditandai oleh meningkatnya keterampilan senam roll depan siswa sebagai bahan ajar dalam upaya meningkatkan keterampilan senam roll depan siswa. Pada media pembelajaran peneliti memilih menggunakan media audi visual.

Adapun rumusan masalah penelitian yang diajukan adalah sebagai berikut: “sampai sejauh mana penerapan media Audio Visual dapat meningkatkan keterampilan senam roll depan siswa?”

1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan tersebut perlu adanya pemecahan masalah, peneliti akan mengungkapkan tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini, sebagai berikut:

- Penerapan Media *Audio Visual* dalam proses pembelajaran senam meningkatkan keterampilan roll depan siswa.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi sebagai berikut :

- 1 Secara teoritis :
 - a. Dapat memberikan sumbangan teoritik dan dapat dijadikan pedoman bagi guru pendidikan jasmani untuk memperbaiki

keberlangsungan proses belajar mengajar pendidikan jasmani di sekolah.

- b. Informasi dan masukan bagi lembaga pendidikan khususnya FPOK dalam kaitannya dengan penerapan *audio visual* terhadap pembelajaran senam lantai kepada siswa.
- 2 Secara praktik :
- a. Dapat digunakan sebagai bahan atau referensi dalam penggunaan pendekatan pembelajaran yang sesuai untuk pembelajaran senam lantai tehnik roll depan.
 - b. Dapat memberikan sumbangan dalam upaya peningkatan meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran.