

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan. Oleh karena itu, pelaksanaan pendidikan jasmani lebih diarahkan kepada tujuan yang ingin dicapai. Menurut Kuswanto (dalam Husdarta, 2011, hlm. 3) bahwa, “Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik dan kesehatan untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional”.

Sedangkan menurut Lutan (2001, hlm. 17), “pendidikan jasmani merupakan alat untuk membina anak muda mampu membuat keputusan terbaik tentang aktivitas jasmani yang dilakukan dan menjalani pola hidup sehat disepanjang hayatnya”.

Adapun tujuan umum Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar adalah memacu kepada pertumbuhan dan perkembangan jasmani, mental, emosional dan sosial yang selaras dalam upaya membentuk dan mengembangkan kemampuan gerak dasar, menanamkan nilai, sikap dan membiasakan hidup sehat.

Dalam pendidikan jasmani juga terdapat suatu cabang olahraga bela diri. Cabang olahraga beladiri itu ada untuk meningkatkan kebugaran jasmani juga untuk menjaga diri dalam kehidupan sehari – hari. Apa lagi untuk siswa sekolah dasar yang masih rentan adanya kejahatan. Hanya disini ditekankan pada pembelajaran beladiri yang dibutuhkan siswa dan perkembangannya semasa di sekolah dasar.

Salah satu cabang beladiri yang ada di Indonesia yaitu bela diri pencak silat dan asli lahir dari negara Indonesia. Pencak silat hadir dari berbagai perguruan dan berbagai daerah yang tersebar di seluruh nusantara

Menurut Muhtar (2014, hlm. 7), “pencak silat merupakan salah satu bentuk kebudayaan Indonesia, juga merupakan warisan dari nenek moyang yang kita perlu sebar luaskan. Pencak silat merupakan cara membela diri yang sesuai dengan kondisi alam sekitar yang telah berkembang pada zaman pra sejarah”

Dalam pencak silat juga terdapat beberapa kategori, yaitu tanding dan jurus. Dan dalam juruspun ada yang dikategorikan jurus baku dan seni. Yang jadi permasalahan seni beladiri pencak silat sudah jarang diminati oleh siswa jaman sekarang. Sama halnya dengan pengetahuan kebangsaan siswa yang akan berdampak pada pembentukan karakter siswa. Karena siswa zaman sekarang hemat saya sudah banyak disibukkan dengan game online, *playstation*, dan kegiatan yang sebenarnya bisa merusak karakter mereka. Begitu pula dilihat dari sudut pandang orang tua dan guru, harusnya orang tua baik di sekolah maupun dirumah bisa memisahkan kebutuhan siswa yang memang benar mereka butuhkan atau hanya akan membuat mereka jadi korban teknologi.

Bayangkan bila siswa hanya disibukkan dengan *gadget*, pertama sosialisasi dan interaksi yang dilakukan siswa akan berkurang, sekalipun dengan teman sebayanya apa lagi dengan orang tua yang harusnya jadi pendidik utama bagi pembentukan karakter siswa. Kedua, *mainset* siswa akan terbentuk menjadi seorang yang individualistis. Siswa tidak akan menyinggung masalah sejarah perjuangan pahlawan zaman dahulu kala yang membuat Indonesia bisa merdeka seperti sekarang, yang mereka tahu hanya menikmatinya saja. Secara perlahan itu akan membuat karakter siswa rusak, siswa melupakan sejarah, bahkan mungkin bisa sampai melupakan perjuangan nenek moyangnya dahulu kala.

Tapi bila kita melakukan langkah *preventif* dari sekarang dengan memberikan asupan pengetahuan tentang kebangsaan terhadap siswa apa lagi di usia dini seperti siswa sekolah dasar, ketakutan itu akan bisa terpatahkan. Dan apa bila ketakutan itu sudah terjadi, berarti kita harus memikirkan langkah apa yang akan diambil untuk mengembalikan karakter siswa yang telah dipengaruhi oleh pengetahuan yang merusaknya.

Hal ini membuat penulis berfikir untuk menemukan solusi serta mencoba membuat sebuah penelitian yang terfokus untuk mengetahui apakah pembelajaran seni beladiri pencak siat dengan menggunakan media audio visual dalam hal ini musik dan gerak dalam seni bela diri pencak silat, beserta penayangan video untuk memotivasi siswa agar terbentuknya karakter kebangsaan yang dibangun dari usia dini agar tercipta generasi masa depan yang cerdas dan berkarakter. Dengan memperhatikan uraian diatas maka penulis ingin meneliti penelitian yang berjudul

“Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual pada Pembelajaran Seni Beladiri Pencak Silat Terhadap Karakter Kebangsaan Siswa”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijabarkan, maka muncul suatu rumusan masalah umum yang akan diteliti dan dikaji lebih lanjut dalam penelitian ini, secara rinci dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Apakah media audio visual berpengaruh pada pembelajaran seni beladiri pencak silat siswa SDN Panyingkiran III?
2. Apakah pembelajaran seni bela diri pencak silat menggunakan audio visual berpengaruh pada karakter kebangsaan siswa SDN Panyingkiran III?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijabarkan, penelitian ini secara umum bertujuan untuk mengetahui pengaruh media audio visual pada pembelajaran seni beladiri pencak silat terhadap karakter kebangsaan siswa. Secara rinci dapat ditulis sebagai berikut:

1. Mengetahui pengaruh media audio visual pada pembelajaran seni bela diri pencak silat siswa SDN Panyingkiran III.
2. Mengetahui pengaruh pembelajaran seni bela diri pencak silat menggunakan audio visual pada karakter kebangsaan siswa SDN Panyingkiran III .

D. Manfaat Penelitian

Adapun kegunaan dari penelitian mengenai penggunaan media audio visual pada pembelajaran seni bela diri pencak silat terhadap pembentukan karakter siswa ini ialah sebagai berikut.

1. Teoritis

Arikunto (2007, hlm. 207) mengemukakan bahwa “Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari “sesuatu” yang dikenakan pada subjek selidik. Dengan kata lain penelitian eksperimen mencoba meneliti ada tidaknya hubungan sebab akibat”. Jadi secara

teoritis, penelitian ini bermanfaat untuk menemukan ada atau tidaknya hubungan sebab akibat antara media audio visual dalam pembelajaran pencak silat terhadap karakter kebangsaan.

2. Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar.
- 2) Membiasakan siswa untuk dapat berperan aktif dalam pembelajaran, saling bekerja sama dengan teman.
- 3) Dapat merasakan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan.
- 4) Dapat menumbuhkan rasa cinta budaya dan sejarah.
- 5) Dapat membangkitkan semangat nasionalisme siswa.

b. Bagi Guru

- 1) Dapat menambah pengetahuan guru tentang strategi pembelajaran yang inovatif.
- 2) Mengetahui cara mengajar yang kreatif dan menyenangkan.
- 3) Membantu guru dalam mengatasi masalah pembelajaran karakter kepada siswa.
- 4) Meningkatkan atau memperbaiki mutu proses pembelajaran sekaligus ketercapaian ketuntasan belajar siswa.
- 5) Membantu memberikan pengetahuan tentang budaya dan kebangsaan kepada siswa.

c. Bagi Sekolah

- 1) Sebagai bahan evaluasi dan tolak ukur pencapaian tujuan mengajar di sekolah dasar.
- 2) Meningkatkan mutu isi, masukan, proses, dan hasil pendidikan dan pembelajaran di sekolah.
- 3) Membantu tercapainya kompetensi dasar dan program yang sudah dibuat oleh sekolah.
- 4) Sebagai peran yang dapat membantu sekolah dalam menggunakan model pembelajaran terbaru dalam perkembangan pendidikan

d. Bagi Lembaga

- 1) Mengenalkan nama universitas ke pendidik di lingkungan sekolah
- 2) Menjadi referensi untuk mahasiswa
- 3) Memperluas mitra kampus dalam proses penelitian mahasiswa ataupun
- 4) Membantu proses status akreditasi.

e. Bagi Peneliti

- 1) Sebagai pembelajaran untuk mengetahui penelitian yang sesungguhnya
- 2) Sebagai pijakan untuk peneliti selanjutnya

E. Struktur Organisasi Penelitian

BAB I : Pendahuluan.

- A. Latar Belakang Penelitian.
- B. Rumusan Masalah.
- C. Tujuan Penelitian.
- D. Manfaat Penelitian.
- E. Struktur Organisasi Penelitian.
- F. Batasan Istilah

BAB II : Kajian Pustaka.

- A. Hakikat Pendidikan Jasmani
 1. Pengertian Pendidikan Jasmani
 2. Tujuan Pendidikan Jasmani
 3. Manfaat Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar
 4. Ruang Lingkup Pendidikan Jasmani
- B. Pendidikan Karakter
 1. Pengertian Pendidikan Karakter
 2. Tujuan Pendidikan Karakter
 3. Karakter Kebangsaan
- C. Pencak Silat
 1. Pengertian dan Sejarah Pencak Silat
 2. Ruang Lingkup Pencak Silat

- D. Media Audio Visual
- E. Program Ekstrakurikuler.
- F. Kajian Penelitian yang Relevan.
- G. Hipotesis.

BAB III : Metode Penelitian.

- A. Desain Penelitian.
- B. Partisipan.
- C. Populasi Dan Sampel.
- D. Instrumen Penelitian.
- E. Prosedur Penelitian.
- F. Analisis Data.
- G. Lokasi, Waktu dan Jadwal Penelitian

BAB IV : Temuan dan Pembahasan.

- A. Pengumpul Data
 1. Analisis Data Kuantitatif
 2. Analisis Data Kualitatif
- B. Pengujian Hipotesis
- C. Pembahasan Hasil Penelitian
 1. Keterampilan Gerak Pencak Silat
 2. Angket Siswa

BAB V : Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi.

F. Batasan Istilah

Untuk memudahkan dan menghindari kesalahan pengertian terhadap istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka peneliti memaparkan pengertian istilah agar pembaca lebih memahami.

Media Audio Visual adalah media atau alat bantu yang dapat digunakan melalui indra pendengaran dan indra penglihatan.

Seni Beladiri Pencak Silat adalah warisan nenek moyang Indonesia yang terfokus dalam pengembangan seni yang terampil dalam gerak yang serasi dan menarik, dilandasi rasa cinta kepada budaya bangsa.

Karakter Kebangsaan adalah cerminan watak dan sikap suatu bangsa yang khas dan dipandang menjadi simbol dari suatu bangsa itu sendiri.