

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Dunia pendidikan adalah suatu dunia yang memiliki masalah yang sangat rumit di dunia di dunia pendidikan kualitas pendidikan di Indonesia sangat buruk ini terjadi karena produk hasil pendidikan tersendiri maupun proses yang sedang berjalan. Sudrajat (2011:47), mengatakan bahwa telah menjadi kesadaran bersama bahwa dunia pendidikan merupakan cara yang sudah dicoba umat manusia sejauh kehidupannya buat jadi fasilitas dalam melaksanakan transmisi serta transformasi baik nilai ataupun ilmu pengetahuan.

Berdasarkan Undang - Undang Republik Indonesia no. 20 tahun 2003 tentang sistem pembelajaran nasional yang memiliki tujuan buat mengembangkan bakat peserta didik menjadi terbentuk kepribadian seorang yang memiliki iman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa yang memiliki akhlak mulia, sehat jasmani, memiliki ilmu cakap, kreatif berkarya, Mandiri, dan menjadi warga negara indonesia yang mampu menjunjung nilai demokratis serta dapat bertanggung jawab. *Output* agar tercapainya tujuan pendidikan nasional Indonesia maka diperlukannya sebuah wadah atau sistem untuk mengatur agar pendidikan nasional yaitu dengan melalui kurikulum pembelajaran yang diselaraskan dengan kebutuhan bangsa Indonesia.

Pengembangan pendidikan juga dilakukan melalui pendidikan jasmani agar peserta didik mampu menjadikan manusia Indonesia yang sehat kokoh terampil serta bermoral. Purwanto (2006:14), Pendidikan jasmani dan kesehatan merupakan salah satu pondasi pembentukan manusia yang berkarakter melalui aktivitas jasmani. Pembelajaran jasmani digunakan buat membentuk peserta didik agar sehat jasmani dan dan rohani agar baik yang dapat memunculkan generasi sumber daya manusia yang memiliki tanggung jawab, berdisiplin, berkepribadian sesuai

dengan bangsa, tangguh jiwa raga dan mempunyai kesadaran buat membela negara Republik Indonesia. Selain itu kurikulum juga harus diselaraskan dengan kebutuhan peserta didik dalam melaksanakan pendidikan jasmani yaitu bagaimana meminat peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani olahraga dan kesehatan di pembelajaran sekolah guna membentuk raga yang sehat, kuat dan terampil.

Undang – undang republik indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang pendidikan nasional BAB IV pasal 25 ayat IV. Pendidikan jasmani kesehatan olahraga dan kesehatan memiliki tiga raanah tujuan umum pendidikan yaitu afektif, kognitif, dan psikomotor yang mampu untuk menunjang peserta didik buat memiliki tingkat kebugaran dan kesegaran jasmani dengan pengertian perkembangan sikap positif terhadap kemampuan keahlian gerak dasar dan berbagai aktivitas jasmani. Guna tercapai tujuan dari pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan peserta didik dapat melaksanakan berbagai aktivitas pendidikan jasmani suatu misal permainan dan pendidikan jasmani melakukan aktivitas pengembangan uji diri dan senam aktivitas ritmik, akuatik, atletik, maupun pendidikan diluar sekolah. Proses guna melaksanakan kegiatan pembelajaran tersebut perlu adanya sebuah media yang disusun secara baik.

Tercapainya belajar pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan terikat dari adanya media. Keberhasilan media tersebut perlu didukung sarana olahraga dan prasarana olahraga yang memadai. Media disini diperuntukan sebagai alat bantu guru buat memperjelas akan sebuah materi yang sedang disampaikan. Dalam penelitian febrianti (2016:7250) menunjukkan adanya pengaruh media pembelajaran video terhadap minat peserta didik dalam mempelajari bola voli. Adapun banyak media yang dipakai dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Media yang sering kita temui ada media simulasi dan permainan media ini sangat membantu dengan cepat agar peserta didik cepat menyerap materi yang disampaikan oleh guru. Kemudian media juga bisa digunakan adalah media grafis media ini sering kita temui ketika guru

melakukan pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yang dilaksanakan dikelas. Media ini muncul dibuku paket maupun buku lembar kerja peserta didik. Terakhir adalah media video, media ini muncul seiring perkembangan teknologi yang dimana munculnya sebuah alat *liquid crystal display* (LCD) untuk menayangkan gambar visual secara besar dengan alat yang praktis dan mudah dibawa kemana – mana.

Tercapainya pendidikan jasmani kesehatan dan olahraga perlu inovasi agar pembelajarannya melalui dalam jaringan tetap berjalan perlu adanya sebuah inovasi media pembelajaran. terhadap Inovasi yang saat ini dilaksanakan umumnya adalah media audio visual melalui video. Dalam kegiatan pembelajaran dalam jaringan pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di kelas VII SMP Negeri 1 Ngraho masih di jumpai banyak anak yang belum mengirimkan tugas Setelah pembelajaran selesai. Diperkuat nilai ulangan harian peserta didik dari 8 kelas terdapat satu kelas yang memiliki KKM terdah yaitu kelas VII G dengan presentase 37,5% yang hanya memenuhi KKM, presentasi peserta didik yang belum memenuhi KKM sebesar 62,5%. Hal ini dimungkinkan faktor psikologi anak yang memiliki minat dan sikap peserta didik yang rendah untuk melaksanakan pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan melalui media pembelajaran yang kurang inovatif.

Dominasi kreativitas guru memiliki perang penting untuk menciptakan pembelajran yang menarik, menyenangkan, mudah dan diminati peserta didik (Purwanto, 2011:229). Seorang guru harus bisa menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan menarik bagi peserta didik sehingga, mampu menimbulkan rasa ketertarikan peserta didik dalam berproses pembelajaran dalam jaringan. Suasana pembelajaran tersebut telah dimiliki oleh peserta didik maka dengan mudah peserta didik menyerap pembelajaran yang diajarkan oleh guru dan dengan mudah peserta didik mendapatkan hasil pembelajaran yang baik. Faktor psikologis penghambatan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di antaranya minat, sikap

pendapat, kepercayaan, intelegensi, pengetahuan, hambatan fisik maupun yang lain.

Suatu aktivitas pembelajaran yang dilakukan tidak dengan minat akan menghasilkan prestasi yang kurang optimal. Dengan terpenuhinya minat seorang peserta didik akan mendapatkan kesenangan dan kepuasan batin yang dapat menimbulkan minat belajar dalam proses pembelajaran. Berdasarkan latar belakang diperkuat penelitian (Febrianti, 2016:7250) masalah di atas peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Survei Minat Peserta Didik Dalam Pembelajaran Virtual Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Dengan Media Audio Visual di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Ngraho”**.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Penelitian akan memunculkan sebuah permasalahan dengan timbulnya perlu adanya untuk diteliti, dianalisa dan dicarikan pemecahan masalah tersebut telah diketahui dan dipahami latar belakang masalahnya maka yang menjadi permasalahan dalam penelitian ini adalah “bagaimana minat peserta didik dalam pembelajaran virtual pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dengan media audio visual selama pandemi di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Ngraho?”.

## **1.3. Batasan Masalah**

1.3.1. Peneliti hanya meneliti kelas VII SMPN 1 Ngraho.

1.3.2. Peneliti hanya meneliti tentang minat belajar pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan

## **1.4. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian adalah mengetahui minat peserta didik Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Ngraho terhadap pembelajaran virtual Pendidikan Jasmani dengan media video.

## 1.5. Manfaat Penelitian

### 1.5.1. Untuk Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat membuat peserta didik tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran sehingga mampu meningkatkan minat belajar peserta didik untuk lebih aktif dan fokus dalam belajar

### 1.5.2. Untuk Sekolah

Penelitian ini diharapkan bisa menjadi evaluasi bagi guru dalam menerapkan metode pembelajaran sehingga proses pembelajaran lebih menarik dan efektif.

### 1.5.3. Untuk Peneliti

Penelitian ini diharapkan bisa memberikan kontribusi dalam pembaharuan media pembelajaran untuk bisa dikembangkan lebih lanjut seiring dengan kemajuan zaman.

## 1.6. Definisi Istilah

### 1.6.1. Minat

Minat Merupakan dorongan bagi peserta didik dalam pembelajaran untuk aktif dan lebih kerja keras dari pada peserta didik yang tidak memiliki minat (Sarwita, 2017).

### 1.6.2. Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Pendidikan Jasmani Olahraga di Lembaga Pendidikan harus ditekankan pada olahraga kesehatan dan latihan jasmani untuk meningkatkan derajat sehat dinamis dan kemampuan motorik dan koordinasi yang lebih baik (Bangun, 2016).

### 1.6.3. Video

Video merupakan sebuah media audio visual yang menmpresentasikan gerak, semakin lama semakin populer dalam masyarakat kita. (Sadiman dkk, 2009)