

BAB I

PENDAHULUAN

A.Latar Belakang Masalah

Sekolah merupakan wadah pendidikan formal mempunyai tugas untuk menyelenggarakan pembinaan mental-spiritual, intelektual dan khususnya pembinaan kualitas fisik melalui mata pelajaran pendidikan jasmani. Di sisi lain pendidikan jasmani memiliki peran yang sangat penting dalam mengintensifkan penyelenggaraan pendidikan sebagai suatu proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup. Pendidikan jasmani memberikan kesempatan pada siswa untuk terlibat langsung dalam aneka bentuk pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, bermain, dan berolahraga yang dilakukan secara sistematis, terarah dan terencana. Pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani melibatkan unsur fisik, mental, intelektual, emosional dan sosial.

Dengan diberlakukannya Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) di sekolah, menuntut guru dan siswa untuk bersikap aktif, kreatif, inovatif, dan kompetitif dalam menanggapi setiap pembelajaran yang diajarkan. Setiap siswa harus dapat memanfaatkan ilmu yang diperolehnya dalam kehidupan sehari-hari. Untuk itu setiap pelajaran selalu dikaitkan dengan manfaatnya dalam lingkungan sosial masyarakat. Sikap aktif, kreatif, inovatif, dan kompetitif terwujud dengan menempatkan siswa sebagai subyek pendidikan.

Dalam hal ini cara pemberian latihan maupun pelaksanaan proses belajar mengajar perlu diperhatikan sehingga siswa dan guru tidak membuang waktu dan tenaga untuk mencapai hasil pembelajaran yang maksimal. Kegagalan dari usaha

pencapaian tujuan yang telah di programkan mungkin disebabkan kurangnya pengetahuan dalam pemberian latihan atau ketidak mampuan untuk memilih metode yang akan dipergunakan sehingga siswa tidak dapat mencapai hasil belajar yang maksimal seperti yang diharapkan. Untuk itu agar standar kompetensi pembelajaran jasmani dapat terlaksana sesuai dengan pedoman, maksud dan juga tujuan sebagaimana yang ada dalam kurikulum, maka guru pendidikan jasmani harus mampu merancang pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan dan kematangan anak didik, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar.

Persoalan ini nampak kelihatan mudah, tetapi sesungguhnya merupakan kegiatan sulit dan komplit, sebab membutuhkan profesionalisme dan penghayatan yang seksama menyangkut aspek-aspek kompetensi belajar dan mengajar. Kualitas dan kuantitas pendidikan jasmani, sampai saat ini masih tetap merupakan bahan perbincangan sebagai pencerminan dari kondisi pendidikan kita saat ini yang fenomenal dan problematis. Keduanya merupakan sasaran usaha pembaharuan atau reformasi pendidikan nasional. Mengapa tidak, kedua masalah tersebut sulit di tangani secara tuntas, sebab terkait dengan variable lain sebagaimana di sebutkan diatas. Di samping itu terjadinya krisis multidimensional yang melanda kehidupan berbangsa, yang sedikit banyaknya bermuara pada penurunan kualitas pendidikan. Oleh karena itu, tidak heran kalau masalah pendidikan tidak pernah tuntas di manapun, bahkan di negara-negara maju sekalipun.

Pada dasarnya pendidikan adalah usaha sadar yang menumbuhkan kembangkan potensi sumber daya manusia peserta didik dengan cara mendorong dan memfasilitasi kegiatan belajar mereka. Fuad Ihsan (2005:11) menyatakan : “Pendidikan berfungsi membantu secara sadar perkembangan jasmani dan rohani peserta didik, dalam pengembangan dirinya yaitu pengembangan pribadi, pengembangan warga negara, pengembangan kebudayaan dan pengembangan bangsa”. Melalui perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang pesat, maka media dalam pendidikan pun berkembang pesat pula, baik kuantitas maupun kualitasnya. Jenis media pembelajaran menjadi banyak, diantaranya media audio, media visual, media kaset, media film, media video, media slide, media grafis, OHP dan lain sebagainya.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran menjadi lebih menarik karena media dapat menyampaikan informasi sehingga dapat mendiskripsikan suatu masalah, suatu konsep, suatu proses atau prosedur yang bersifat abstrak dan yang tidak lengkap menjadi lengkap dan jelas. Rasa keingintahuan dapat dibangkitkan melalui media, Untuk menghidupkan suasana kelas, merangsang siswa untuk memperhatikan terhadap penjelasan guru dan lain-lain. Media memungkinkan siswa menyentuh objek kajian pelajaran, hal ini membantu siswa mengkongkritkan suatu yang abstrak dan membantu guru menghindarkan suasana belajar yang monoton.

Penggunaan media tidak hanya membuat proses pembelajaran lebih efisien, tetapi materi pelajaran dapat diserap lebih mendalam. Siswa mungkin sudah memahami suatu permasalahan melalui penjelasan guru, pemahaman itu

akan lebih baik lagi jika diperkaya dengan kegiatan mendengar, melihat, menyentuh, merasakan, atau mengalami melalui media. Di samping itu media dapat memperkuat kecintaan dan apresiasi siswa terhadap ilmu pengetahuan dan proses mencari ilmu itu sendiri.

Atletik merupakan induk dari seluruh cabang olahraga yang ada dan merupakan cabang olahraga yang memiliki banyak nomor – nomor yang di perlombakan. Selain itu atletik juga salah satu cabang olahraga yang terdapat di kurikulum di semua jenjang pendidikan formal dan khususnya di Sekolah Menengah Atas (SMA). Pada cabang atletik terdiri dari beberapa nomor yang di perlombakan, Salah satu nomor itu tersebut adalah *tolak peluru*. *Tolak peluru* sebagai salah satu nomor lempar mempunyai karakteristik gerak dan teknik tersendiri. Untuk itu harus di pelajari dan dilatih secara baik dan intensif untuk dapat menguasai gerakan teknik tolak peluru. Tolak peluru merupakan suatu usaha menolak peluru sejauh mungkin dengan gaya dan teknik yang benar. Dalam nomor tolak peluru di kenal dua gaya tolakan, yaitu : gaya *Ortodoks* (gaya menyamping) dan gaya *O'brien* (gaya membelakangi).

Berdasarkan hasil observasi peneliti di SMA Negeri 1 Perbaungan Kab.Serdang Bedagai pada saat jam pelajaran Pendidikan Jasmani materi pelajaran atletik pokok bahasan *tolak peluru* di kelas XI, terlihat bahwa guru bidang studi menghadapi kesulitan dalam melakukan feed back kepada siswa pada saat proses pembelajaran *tolak peluru* berlangsung. Selain itu jumlah siswa yang banyak dan waktu jam pelajaran yang singkat serta tingkat kesulitan siswa yang beragam membuat proses pembelajaran tidak berjalan dengan efektif.

Dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti terhadap guru bidang studi Pendidikan Jasmani didapatkan informasi bahwa nilai siswa dalam bidang studi Pendidikan Jasmani masih rendah. Hal ini mungkin disebabkan guru yang menerapkan pembelajaran hanya dengan kata-kata (*verbalisme*). Keadaan seperti ini dengan mudah dapat mengganggu konsentrasi siswa terhadap pelajaran, apalagi bila ada kata yang terasa asing atau di luar pengetahuan siswa. Situasi ini berpengaruh pada hasil belajar siswa yaitu rendahnya nilai-nilai siswa yang terlihat pada Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan di sekolah untuk pelajaran Pendidikan Jasmani adalah 70.

Dari hasil tes awal yang dilakukan oleh peneliti didapat siswa yang memperoleh nilai di atas KKM sejumlah 11 orang siswa, siswa yang nilainya di bawah KKM sebanyak 27 siswa. Sehingga hanya 28,94% yang di atas KKM sedangkan siswa 71,05% di bawah KKM. Sedangkan siswa dalam satu kelas dikatakan tuntas jika mencapai 85% dari jumlah klasikal.

Menurut peneliti, perlu dicari solusi yang tepat dalam masalah ini, agar siswa lebih tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran Pendidikan Jasmani, solusi yang tepat untuk mengatasi masalah ini dapat diatasi dengan penggunaan media audiovisual sebagai evaluasi proses sebagai feed back dalam proses pembelajaran berlangsung.

Seperti yang di kemukakan di atas, bahwa tolak peluru merupakan cabang dari Atletik yang merupakan salah satu kompetensi dasar yang di pelajari di Sekolah Menengah Atas (SMA). Demikian halnya di SMA Negeri 1 Perbaungan Kab.Serdang Bedagai, tolak peluru merupakan salah satu materi pelajaran yang di

berikan kepada siswa. Namun dalam pelaksanaannya materi pelajaran tolak peluru belum dapat di laksanakan sepenuhnya sesuai dengan tuntutan kurikulum yang ada. Sehingga hasil belajar tolak peluru di SMA Negeri 1 perbaungan ini kurang maksimal.

Dalam peragaan media audio visual sebagai bahan evaluasi siswa dapat mendengar dan menyaksikan atau melihat teknik dan bentuk cara melakukan teknik gerakan tolak peluru yang sebenarnya. Sehingga dengan di gunakan media audio visual ini, membantu daya nalar penalaran siswa karna siswa pasti lebih tertarik dengan metode tampilan audio visual di bandingkan dengan peragaan yang di contohkan sehingga peserta didik lebih memahami dan lebih aktif.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “Upaya Peningkatan Hasil Belajar Tolak Peluru Melalui Evaluasi Proses Menggunakan Audio Visual Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Perbaungan Kabupaten Serdang Bedagai Tahun Ajaran 2012/2013”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka yang menjadi identifikasi masalah adalah :

1. Kurangnya minat siswa pada pembelajaran pendidikan jasmani.
2. Terbatasnya media (peluru) pada pembelajaran tolak peluru.
3. Masih banyak siswa yang belum memahami materi tolak peluru.
4. Kesulitan guru dalam melakukan evaluasi kepada setiap siswa.

5. Rendahnya nilai belajar siswa terutama dalam pembelajaran *tolak peluru* di kelas XI SMA Negeri 1 Perbaungan Kabupaten Serdang Bedagai Tahun Ajaran 2012/2013.

C. Pembatasan Masalah

Mengingat luasnya ruang lingkup masalah serta keterbatasan waktu, dana, dan kemampuan penulis maka perlu adanya pembatasan masalah. Adapun pembatasan masalah yang dibahas dalam penelitian ini adalah melihat upaya peningkatan hasil belajar siswa menggunakan evaluasi proses audio visual pada teknik dasar tolak peluru *gaya Ortodoks* (gaya menyamping), di Kelas XI SMA Negeri 1 Perbaungan Kabupaten Serdang Bedagai Tahun Ajaran 2012/2013.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah maka dapat di rumuskan permasalahan yang akan di teliti oleh penulis adalah “Bagaimanakah penggunaan media audio visual sebagai evaluasi proses dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi teknik dasar tolak peluru di Kelas XI SMA Negeri 1 Perbaungan Kabupaten Serdang Bedagai Tahun Ajaran 2012/2013”?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk menemukan informasi permasalahan yang telah di kemukakan di atas yaitu “Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media audio visual sebagai bahan evaluasi proses dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi teknik dasar tolak peluru di Kelas

XI SMA Negeri 1 Perbaungan Kabupaten Serdang Bedagai Tahun Ajaran 2012/2013”.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagi siswa sebagai cara untuk meningkatkan hasil belajar serta kemampuan khususnya pada materi pelajaran penjas.
2. Bagi guru berguna sebagai upaya untuk memperbaiki kesulitan belajar khususnya pada pembelajaran penjas.
3. Bagi sekolah berguna untuk menambah wawasan strategi pembelajaran yang dapat diberikan pada siswa.
4. Bagi peneliti berguna untuk mengembangkan teknik evaluasi proses, khususnya untuk pemikiran pembelajaran yang berkaitan dengan gerak dan menambah wawasan terkait dengan evaluasi praktek mengajar.
5. Untuk mengaplikasikan ilmu yang di peroleh selama perkuliahan.