

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia membutuhkan pendidikan dalam kehidupannya. Dimana pendidikan merupakan usaha agar manusia dapat mengembangkan potensi dirinya melalui proses pembelajaran dan atau cara lain yang dikenal dan diakui oleh masyarakat. Pendidikan dapat dikatakan baik, bila pendidikan itu dapat memberi kesempatan berkembangnya semua aspek pribadi manusia atau dengan kata lain merumuskan tujuan pendidikan itu berisikan pengembangan aspek pribadi manusia.

Tujuan pendidikan seperti rumusan diatas merupakan rumusan tujuan yang sangat ideal, seperti hal dalam meningkatkan keimanan dan ketaqwaan peserta didik, juga bertujuan untuk meningkatkan aspek psikomotorik, kognitif, dan efektif, serta pengembangan pengetahuan tentang kesehatan peserta didik.

Salah satu upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia adalah dengan cara melalui perbaikan proses belajar mengajar secara efektif, misalnya dengan jalan memilih metode mengajar yang baik dan benar. Metode yang dipilih dan diperkirakan cocok digunakan dalam proses pembelajaran teori dan praktek keterampilan, semata-mata untuk meningkatkan keefektifitasannya.

Oleh karena itu diharapkan peran serta lembaga pendidikan dan keguruan dalam menyiapkan tenaga-tenaga pendidik terutama guru yang akan memberikan pengajaran didalam dan diluar kelas, dalam artian pengajar harus mampu memilih

dan menerapkan metode pembelajaran yang diprediksi akan lebih efektif untuk memudahkan siswa dalam belajar dikelas dan diluar kelas maupun belajar mandiri.

Salah satu ketidakberhasilan pencapaian tujuan program pengajaran yang direncanakan adalah kekurangan pengetahuan atau ketidakmampuan untuk memilih metode yang di gunakan sehingga anak didik tidak dapat mencapai tujuan pengajaran. Slameto (2003 : 52) menyatakan bahwa "Suksesnya seseorang dalam pelajarannya adalah sebagian hasil kesanggupan dan kemampuan yang ada pada siswa, sebagian lagi karena metode (teknik) mengajar dan belajar yang tepat, dan sebagian lagi karena lingkungan". Pendapat tersebut dipertegas oleh Mager (dalam Roestiyah) menyatakan suatu pernyataan yang jelas dari pada tujuan-tujuan yang akan merupakan dasar pokok untuk pemilihan metode dan bahan pengajaran serta pemilihan alat-alat untuk menentukan apakah pengajaran itu telah berhasil. Banyak kendala yang dihadapi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran saat proses belajar mengajar dikelas, diantara kendala tersebut adalah aplikasi metode pembelajaran diajarkan dengan alokasi waktu yang tersedia pada kurikulum untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang sangat pesat dewasa ini membawa dampak dalam berbagai bidang kehidupan manusia terutama dalam hal pendidikan. Tingkat ilmu pengetahuan dan teknologi yang dicapai suatu bangsa biasanya dipakai sebagai tolak ukur kemajuan bangsa ini. Dalam menghadapi tantangan perkembangan teknologi informasi tersebut, bangsa Indonesia perlu memiliki warga yang bermutu atau kualitas tinggi. Perlu diketahui

bahwa kualitas seseorang akan terlihat jelas dalam bentuk kemampuan dan kepribadian sewaktu orang tersebut berhadapan dengan tantangan atau harus menghadapi suatu masalah sampai masalah tersebut dapat diselesaikan dengan baik. Agar Indonesia memiliki cukup warga yang berkualitas tinggi diperlukan sumber daya manusia yang bermutu tinggi dan mampu berkompetisi secara global, sehingga diperlukan keterampilan yang melibatkan pemikiran kritis, sistematis, logis, kreatif dan kemampuan bekerja sama yang efektif.

Selama ini guru dipandang sebagai sumber informasi utama, namun karena semakin majunya teknologi maka siswa dapat dengan mudah mendapatkan informasi yang dibutuhkan, maka guru seharusnya tanggap dan mampu menyesuaikan diri terhadap perkembangan tersebut. Salah satu yang dapat dilakukan adalah menerapkan peran guru sebagai fasilitator dan katalisator. Peran guru sebagai fasilitator adalah memfasilitasi proses pembelajaran yang berlangsung di kelas. Guru memilih atau merancang rencana pembelajaran yang sesuai dengan kondisi kelas dan berusaha mengarahkan siswa untuk berperan aktif dan bertanggungjawab terhadap proses serta hasil pembelajaran. Sedangkan peran guru sebagai katalisator adalah guru membantu siswa dalam menemukan kekuatan, talenta, dan kelebihan mereka. Guru bertindak sebagai pembimbing yang mampu menumbuhkan dan mengembangkan rasa cinta siswa akan proses pembelajaran serta membantu siswa untuk mengerti cara belajar yang optimal. Dalam proses pembelajaran apabila guru dapat menerapkan kedua peran tersebut maka segala kegiatan dalam pembelajaran akan terasa lebih menyenangkan dan lebih bermakna bagi siswa. Tetapi sebaliknya apabila di dalam proses

pembelajaran berlangsung guru dianggap sebagai sumber belajar yang paling benar dan memosisikan siswa sebagai pendengar ceramah guru maka proses pembelajaran akan membosankan dan menjadikan siswa malas belajar. Sikap anak didik yang pasif tersebut ternyata tidak hanya terjadi pada mata pelajaran tertentu saja tetapi pada hampir semua mata pelajaran termasuk penjas.

Secara umum kegiatan pembelajaran penjas melibatkan aktivitas fisik, demikian pula halnya dalam belajar permainan bulu tangkis. Salah satu faktor keberhasilan guru dalam menyampaikan materi yang diajarkan adalah dengan menerapkan pembelajaran dengan bantuan media. Banyak batasan yang diberikan orang tentang media. Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of Education and Communication Technology/AECT*) di Amerika, membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi.

Banyak media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar penjas. Media yang digunakan sebaiknya disesuaikan dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan. Beberapa media pembelajaran dapat diterapkan selama proses belajar mengajar berlangsung, tergantung dari keadaan kelas atau siswa.

Berdasarkan observasi penulis di SMP PANCA BUDI yang beralamat di Jalan Jend. Gatot Subroto km. 4,5 Medan - Sunggal merupakan salah satu SMP swasta yang berada di kota Medan. Sekolah ini terdiri dari 10 kelas Bilingual dan 9 kelas Reguler. Sekolah ini memiliki peralatan olahraga yang lengkap dan lapangan yang sangat luas. Kegiatan intra dan ekstrakurikuler SMP PANCA

BUDI Medan tergolong baik, banyak siswa yang mempunyai prestasi di bidang akademik, semua itu ditunjang oleh guru-guru yang berkualitas. Kegiatan ekstrakurikuler SMP PANCA BUDI Medan juga bermacam-macam seperti: olahraga, kesenian, dan PRAMUKA. Ada beberapa kegiatan ekstrakurikuler olahraga di SMP PANCA BUDI Medan antara lain: bola kaki, tenis meja, bulu tangkis, basket, dan lain-lain.

Berdasarkan observasi penulis di SMP PANCA BUDI Medan Tahun Ajaran 2012/2013 tanggal 9 November 2012 pada saat jam pelajaran penjas materi pelajaran olahraga permainan bola kecil pokok bahasan bulu tangkis di kelas VIII, terlihat bahwa pada saat proses pembelajaran bulu tangkis berlangsung banyak siswa yang terlihat kurang bersemangat dalam melakukan aktivitas pembelajaran. Dari hasil wawancara yang telah dilakukan oleh penulis dari guru bidang studi pendidikan jasmani, diperoleh informasi bahwa nilai siswa dalam bidang studi pendidikan jasmani masih rendah. Ini mungkin disebabkan guru menerapkan pembelajaran hanya dengan mengandalkan buku paket dan menyampaikan pesan atau isi pelajaran dengan kata-kata semata (*verbalisme*). Situasi seperti ini dengan mudah dapat mengganggu konsentrasi belajar siswa, apalagi bila kata yang terasa asing atau diluar pengetahuan siswa. Hal ini berpengaruh pada hasil belajar siswa yaitu rendahnya nilai-nilai siswa yang terlihat pada Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang diterapkan disekolah untuk pelajaran pendidikan jasmani adalah 70.

Belum diketahui secara pasti apa penyebabnya, apakah karena jam pelajaran yang singkat (hanya dua kali pertemuan), materi yang terlalu sulit, metode

pengajaran yang kurang tepat, media pembelajaran yang kurang cocok, atau hal-hal lain yang dialami siswa.

Di SMP PANCA BUDI Medan sarana dan prasarana untuk pembelajaran permainan bulu tangkis sudah lengkap walaupun hanya memiliki 1 lapangan bulu tangkis saja. Namun sarana dan prasarana jarang digunakan terutama media *audio visual*, selama ini guru hanya memberikan latihan dan penjelasan-penjelasan singkat tentang materi tersebut.

Bahan pelajaran yang kompleks seperti servis panjang pada permainan bulu tangkis itu sangat menentukan alat bantu berupa media pembelajaran seperti gambar dan *audio visual*. Tanpa bantuan media maka bahan pelajaran sulit untuk dicerna atau dipahami. Menyadari hal tersebut perlu adanya suatu pembaruan dalam pembelajaran untuk memungkinkan siswa dapat mempelajari penjas khususnya materi servis panjang dalam permainan bulu tangkis jauh lebih mudah, lebih cepat, lebih bermakna, efektif dan menyenangkan. Salah satu adalah dengan menggunakan media *audio visual*. Penggunaan media ini diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami servis panjang dalam permainan bulu tangkis melalui keterangan-keterangan dari guru dibantu dengan petunjuk berupa *audio* yang memberikan keterangan kepada siswa. Dan siswa lebih berperan aktif mencari sumber referensi belajarnya dengan memanfaatkan berbagai sumber belajar dalam hidup bermakna dalam diri siswa sehingga hasil belajar penjas siswa dapat menjadi lebih baik.

Media *audio visual*, merupakan media pembelajaran yang bersifat memakai suatu alat bantu atau media tersebut terdapat materi beserta cara pengajaran yang

telah dirancang oleh seorang guru untuk melaksanakan kegiatan belajar-mengajar. Disamping itu, *audio* yang dapat digunakan dan dapat disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa. *Audio* dapat menampilkan pesan yang memotivasi.

Tabel 1. Data Pendahuluan Siswa Kelas VIII PANCA BUDI Medan Tahun Ajaran 2012/2013

No	Nama	Aspaek Yang Dinilai			Jumlah Skor	Nilai	Keterangan
		Sikap Persiapan	Gerak Pelaksanaan	Gerak <i>Foolow Through</i>			
1	Aisha	2	2	2	6	50	Tidak Tuntas
2	Annisa	3	2	2	7	58,3	Tidak Tuntas
3	Dina	1	3	2	6	50	Tidak Tuntas
4	Fakhrurrozi	2	2	1	5	41,7	Tidak Tuntas
5	Fuad	1	3	2	6	50	Tidak Tuntas
6	Genaldi	2	2	3	7	58,7	Tidak Tuntas
7	Ichsa	1	2	3	6	50	Tidak Tuntas
8	Kevin	3	3	2	8	66,7	Tidak Tuntas
9	M.Royhan	3	3	3	9	75	Tuntas
10	Nurul	3	2	2	7	58,7	Tidak Tuntas
11	Rafiq	3	3	2	8	66,7	Tidak Tuntas
12	Regga	2	2	2	6	50	Tidak Tuntas
13	Salma	2	2	3	7	58,7	Tidak Tuntas
14	Siti	1	2	2	5	41,7	Tidak Tuntas
15	Tasya	2	2	2	6	50	Tidak Tuntas
16	Ummu	3	3	3	9	75	Tuntas
17	Utami	3	3	3	9	75	Tuntas
18	Valdis	3	2	2	7	58,7	Tidak Tuntas
19	Wahyu	3	3	3	9	75	Tuntas
20	Wegy	2	2	2	5	41,7	Tidak Tuntas
Jumlah		45	48	46	138	1.151,6	Tidak Tuntas
Rata-rata		2,25	2,4	2,3	6,9	57,58	

Dari latar belakang tersebut penulis merasa tertarik untuk mengadakan penelitian mengenai “ Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Servis Panjang Dalam Permainan Bulu Tangkis Dengan Menggunakan Media *Audio Visual* Pada Siswa Kelas VIII SMP PANCA BUDI MEDAN Tahun Ajaran 2012/2013 ”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan dalam latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut : Apakah gaya mengajar merupakan hal yang perlu dipergunakan dalam melangsungkan proses pembelajaran servis panjang bulutangkis? Apakah pembelajaran menggunakan media *audio visual* dapat meningkatkan hasil belajar servis panjang bulutangkis? Faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi hasil belajar servis panjang bulutangkis? Faktor-faktor apa saja yang dapat meningkatkan hasil belajar servis panjang bulutangkis.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas dan untuk menghindari meluasnya masalah, maka penelitian ini dibatasi pada dua variabel, dan difokuskan terhadap siswa kelas VIII SMP, yaitu : Sebagai variabel bebas adalah penggunaan dengan media *audio visual*. Sedangkan yang menjadi variabel terikatnya adalah peningkatan hasil belajar servis panjang bulutangkis.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimanakah pembelajaran dengan menggunakan media *audio visual* dapat meningkatkan hasil belajar servis panjang bulu tangkis siswa kelas VIII SMP PANCA BUDI Medan Tahun Ajaran 2012/2013.

E. Tujuan Penelitian

Yang menjadi tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh pembelajaran menggunakan media *audio visual* dalam meningkatkan hasil belajar servis panjang bulu tangkis siswa kelas VIII SMP PANCA BUDI Medan Tahun Ajaran 2012/2013.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat peneliti ini adalah :

1. Sebagai bahan pertimbangan untuk pihak sekolah Yayasan Perguruan PANCA BUDI Medan dalam menerapkan pembelajaran di sekolah dengan menggunakan media *audio visual*.
2. Sebagai bahan masukan kepada guru-guru SMP PANCA BUDI Medan untuk menerapkan sistem pembelajaran ataupun penggunaan media yang lebih baik nantinya.
3. Sebagai bahan masukan untuk melakukan penelitian dalam menyusun Karya Ilmiah.
4. Bagi peneliti yaitu sebagai sumbangan pemikiran dalam dunia pendidikan guna kemajuan pembelajaran pada umumnya dan pembelajaran pendidikan jasmani pada khususnya.