

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 ketidakmampuan 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 menumbuh 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, media mekanik 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 di bangkitkan 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 mengkonkritkan 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. Bulu tangkis salah satu cabang olahraga dengan menggunakan bola kecil merupakan pelajaran yang diberikan di sekolah (SMA).

Subarja (2000: 21) mengemukakan, “teknik dasar permainan bulu tangkis di kelompokkan beberapa bagian, yaitu”.

- Cara memegang raket (*Grips*)
- *Stance* (Sikap berdiri)
- *Footwork* (Gerakan kaki)
- Pukulan (*stroke*)

Bulu tangkis sebagai salah satu cabang olahraga yang mempunyai karakteristik gerak dan teknik tersendiri. Untuk itu harus dipelajari dan dilatih secara baik dan intensif untuk dapat menguasainya. Untuk lebih memudahkan anak didik dapat melakukan dengan baik maka diperlukan media sebagai sumber belajar, agar anak dapat menguasai gerakan dasar dengan benar.

Dalam proses belajar mengajar pendidikan jasmani di sekolah, secara umum guru menyampaikan materi yang diajarkan dengan teori dan praktek. Sebelum melaksanakan praktek, terlebih dahulu guru menyampaikan materi yang akan diajarkan dengan teori (lisan). Ini dilakukan agar siswa terlebih dahulu mengetahui dan memahaminya secara teoritis. Selanjutnya siswa melaksanakan praktek yang terlebih dahulu diperagakan atau dicontohkan oleh guru. Dalam

pelaksanaan praktek dilapangan sering sekali dihadapi kendala, diantaranya keterbatasan sarana dan prasarana. Untuk mengatasi kendala yang ada guru dituntut untuk dapat menyediakan alat peraga bahkan media sebagai alat bantu belajar siswa. Dengan demikian proses belajar mengajar dapat terlaksana dengan baik.

Seperti yang telah dikemukakan, bahwa bulu tangkis merupakan salah satu cabang olahraga bola kecil yang dipelajari di sekolah (SMA). Demikian halnya di SMA Negeri 1 Perbaungan Kecamatan Perbaungan Kabupaten Serdang Bedagai, bulu tangkis merupakan salah satu materi pelajaran yang diberikan kepada siswa. Namun dalam pelaksanaannya materi pelajaran bulu tangkis belum dapat dilaksanakan sepenuhnya sesuai dengan tuntutan kurikulum yang ada. Sehingga hasil belajar bulu tangkis di SMA Negeri 1 Perbaungan Kecamatan Perbaungan Kabupaten Serdang Bedagai kurang maksimal. Kebanyakan siswa bermain sesuka hatinya dan tidak mengetahui apa yang harus dikerjakan, sehingga siswa tidak mengetahui materi apa yang sedang berjalan.

Pembelajaran di sekolah yang tidak jelas bisa mengakibatkan siswa kurang maksimal dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani khususnya materi bulu tangkis. Sebagai seorang guru tentu saja harus berupaya mencari jalan keluar agar proses belajar mengajar lebih bersifat inovatif. Selaku calon pendidik, penulis merasa perlu melakukan penelitian untuk menemukan sumber baru dalam pembelajaran yang lebih baik untuk digunakan dalam mempelajari keterampilan gerak.

Berdasarkan hasil observasi peneliti di SMA Negeri 1 Perbaungan Kab.Serdang Bedagai pada saat jam pelajaran Pendidikan Jasmani materi pelajaran bulu tangkis pokok bahasan *smash forehand* di kelas XI, terlihat bahwa guru bidang studi menghadapi kesulitan dalam melakukan feed back kepada siswa pada saat proses pembelajaran *smash forehand* berlangsung. Selain itu jumlah siswa yang banyak, sarana dan prasarana yang kurang, 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 subarjah (2000:46), mengatakan bahwa “Teknik pukulan (*stroke*) bisa berbentuk *lob, dropshot, smash, dan aroound the head*”. Hal ini dapat terlihat ketika siswa melakukan gerakan yang mana masih belum sesuai dengan gerakan yang sebenarnya sehingga hasil pukulan tidak maksimal.

Belum diketahui secara pasti penyebab dari kesulitan siswa dalam melakukan pukulan *smash forehand* pada saat melakukan materi bulu tangkis. Bisa saja dikarenakan kesalahan sikap saat posisi badan atau juga ketidakpahaman siswa bagaimana cara melakukan pukulan *smash forehand* yang sebenarnya.

Banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, diantaranya adalah motivasi, minat, bakat, semangat, kondisi fisik, sarana atau media pembelajaran, guru, dan strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru dan lain-lain. Menyadari hal tersebut, perlu adanya suatu pembaharuan dalam pembelajaran untuk memungkinkan siswa dapat mempelajari pendidikan jasmani kesehatan dan khususnya materi bulu tangkis menjadi lebih mudah, lebih cepat, lebih bermakna, efektif dan menyenangkan.

Untuk itu diperlukan suatu cara agar siswa dapat menguasai gerakan dengan benar sehingga akan menghasilkan *smash forehand* yang maksimal. Jika selama ini guru pendidikan jasmani kesehatan menyajikan materi pelajaran bulu tangkis lewat informasi contoh (peragaan) maka pada kesempatan kali ini guru menyajikan informasi menggunakan audio visual yang berupa video kepada siswa. Dengan menggunakan audio visual ini, diharapkan siswa dapat memahami dan melakukan gerakan pukulan *smash forehand* dengan benar. Dalam media

audio visual siswa dapat menyaksikan atau melihat teknik dan bentuk cara melakukan gerak-gerak. Sehingga dengan menggunakan media audio visual ini, membantu daya penalaran siswa untuk dapat mengerti akan gerak dasar yang sebenarnya.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “Upaya Peningkatan Hasil Belajar *smash forehand* dalam permainan bulu tangkis Melalui Evaluasi Proses Menggunakan Audio Visual Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Perbaungan Kab.Serdang Bedagai Tahun Ajaran 2012/2013”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapatlah dibuat suatu gambaran tentang permasalahan yang dihadapi. Dalam penelitian ini, masalah yang dapat diteliti dan diidentifikasi adalah : Penyampaian materi yang monoton dalam pembelajaran, kurangnya perhatian guru dalam memilih media yang cocok pada suatu materi pembelajaran, Kesulitan guru dalam melakukan evaluasi kepada setiap siswa, Rendahnya nilai belajar siswa terutama dalam pembelajaran *smash forehand* 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 *smash forehand*, di SMA Negeri 1 Perbaungan Kabupaten Serdang Bedagai Kelas XI Tahun Ajaran 2012/2013.

D. Rumusan Masalah

Untuk membatasi penelitian dibutuhkan rumusan masalah yang akan mempermudah pembahasan problematika yang diangkat. Adapun rumusan masalah dari penelitian ini adalah: Apakah melalui evaluasi proses menggunakan media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar *smash forehand* pada siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Perbaungan Kabupaten Serdang Bedagai Tahun Ajaran 2012/2013” ?

E. Tujuan Penelitian

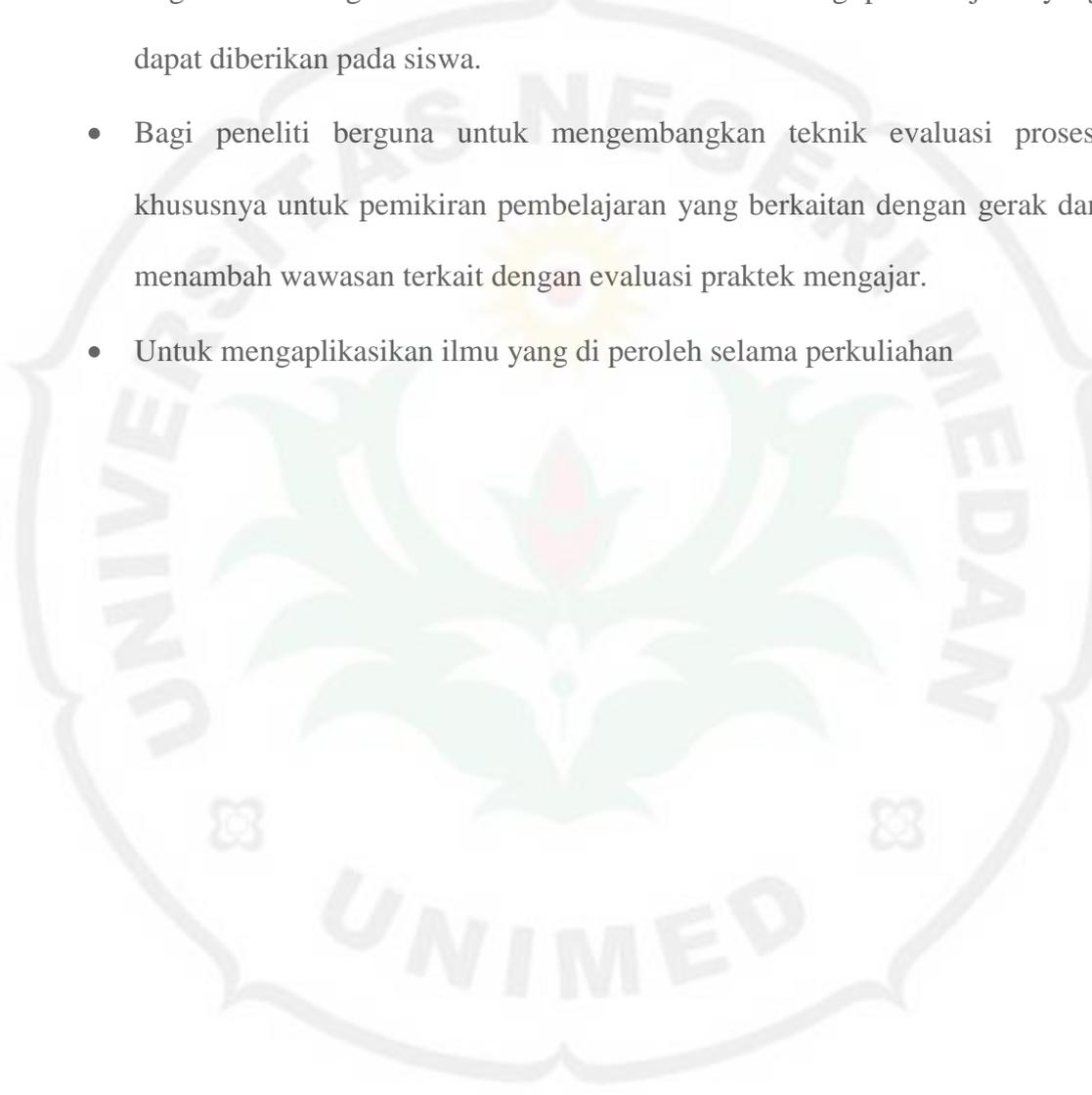
Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk menemukan informasi permasalahan yang telah di kemukakan di atas yaitu “Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media audio visual sebagai bahan evaluasi proses dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi teknik dasar *smash forehand* di Kelas XI SMA Negeri 1 Perbaungan Kabupaten Serdang Bedagai Tahun Ajaran 2012/2013”.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

- Bagi siswa sebagai cara untuk meningkatkan hasil belajar serta kemampuan khususnya pada materi pelajaran penjas.
- Bagi guru berguna sebagai upaya untuk memperbaiki kesulitan belajar khususnya pada pembelajaran penjas.

- Bagi sekolah berguna untuk menambah wawasan strategi pembelajaran yang dapat diberikan pada siswa.
- Bagi peneliti berguna untuk mengembangkan teknik evaluasi proses, khususnya untuk pemikiran pembelajaran yang berkaitan dengan gerak dan menambah wawasan terkait dengan evaluasi praktek mengajar.
- Untuk mengaplikasikan ilmu yang di peroleh selama perkuliahan



UNIVERSITAS NEGERI MEDAN
UNIMED

THE
Character Building
UNIVERSITY