

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Belajar merupakan suatu proses yang kompleks terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Salah satu pertanda seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan dan sikapnya.

Ketika teknologi belum berkembang sekarang ini, ketika ilmu pengetahuan belum pesat, proses pembelajaran biasanya berlangsung pada tempat dan waktu. Proses pembelajaran adalah proses komunikasi antara guru dan siswa melalui verbal sebagai media utama penyampaian materi pelajaran. Ketika ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang sangat pesat, proses pembelajaran tidak lagi dimonopoli oleh adanya kehadiran guru di dalam kelas, siswa dapat belajar dimana dan kapan saja sesuai dengan minat dan gaya belajar. Seorang desainer pembelajaran dituntut untuk dapat merancang pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai jenis media dan sumber belajar yang sesuai agar proses pembelajaran berlangsung secara efektif dan efisien.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat

disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan zaman.

Teknologi pendidikan sebagai suatu cara mengajar yang menggunakan alat-alat tehnik yang sebenarnya dihasilkan bukan khusus untuk keperluan pendidikan akan tetapi dapat dimanfaatkan dalam pendidikan seperti radio, televisi, film, overhead projector, video, tape recorder, dan komputer. Alat-alat ini dalam metodologi pengajaran lazim disebut alat peraga, alat pengajaran audio visual. dalam teknologi pendidikan alat-alat itu disebut *hardware* dan *software*.

Kemajuan yang dicapai oleh manusia dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi membuat pengetahuan dan teknologi itu sendiri berkembang semakin pesat. Pola hidup manusia dengan kemajuan teknologi mempunyai hubungan erat, pendidikan mungkin wadah paling menonjol dalam rangka kemajuan itu. Dalam rangka kegiatan pendidikan, ada beberapa media yang dapat digunakan yaitu menggunakan alat-alat media audio visual karena audio visual dapat menyampaikan pengertian atau informasi dengan cara yang lebih konkrit atau lebih nyata daripada yang dapat disampaikan oleh kata-kata yang diucapkan. Dengan melihat sekaligus mendengar, orang yang menerima pelajaran, penerangan atau penyuluhan dapat lebih mudah dan lebih cepat mengerti.

Guru biasanya dihadapkan dengan banyaknya bahan audio visual, sehingga sering sulit bagi mereka untuk memilih hal-hal yang paling banyak dapat menolongnya dalam tugas-tugasnya. Namun, sekali tujuan-tujuan belajar serta struktur bahannya telah ditentukan, guru lebih mudah memilih bahan-bahan audio visual yang dapat lebih membantu para siswa untuk mencapai tingkat penguasaan yang dibutuhkan. Alat-alat audio visual ada faedahnya kalau yang menggunakan

telah mempunyai keterampilan yang lebih yang lebih dari memadai dalam penggunaannya, beberapa cara menggunakan alat-alat audio visual yaitu dengan adanya persiapan, pelaksanaan dan kegiatan lanjutan.

Kelengkapan fasilitas belajar memberi pengaruh yang berarti terhadap prestasi belajar siswa. Fasilitas belajar lebih lengkap, prestasi belajarnya menjadi lebih baik. Penemuan ini mendukung beberapa pendapat yang mengatakan bahwa sarana dan fasilitas merupakan salah satu faktor mempengaruhi proses dan hasil belajar.

Menurut UUD Sistem Pendidikan Nasional pasal 45 ayat 1 menjelaskan tentang sarana dan prasarana pendidikan yaitu:

”Setiap satuan pendidikan formal dan nonformal menyediakan sarana dan prasarana yang memenuhi keperluan pendidikan sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan potensi fisik, kecerdasan intelektual, sosial, emosional, dan kejiwaan peserta didik”.

Alat pelajaran yang biasa juga disebut alat peraga ini dikenal dengan istilah media pendidikan. Guru harus memadam media pendidikan sebagai alat bantu utama untuk menunjang keberhasilan mengajar dan memperkembangkan metode-metode yang dipakainya dengan memanfaatkan media pendidikan. Di tangan gurulah alat-alat itu bermakna bagi pertumbuhan pengetahuan, keterampilan dan pembentukan sikap keagamaan siswa. Di samping itu guru mempunyai peran sebagai pengajar, mendidik, melatih dan mengevaluasi.

Dalam pembelajaran, siswa menggunakan asas pendidikan dan teori belajar merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru atau pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau siswa. Begitu juga dengan adanya pendidikan jasmani, upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan

peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, mengimani, dan saling menghormati. Serta usaha untuk membina dan mengasuh peserta didik agar senantiasa memahami tentang pendidikan jasmani dan olahraga secara menyeluruh, yang pada akhirnya dapat mengimplementasikannya dalam kehidupannya sehari-hari.

Hasil belajar selalu dinyatakan dalam bentuk perubahan tingkah laku. Bagaimana bentuk tingkah laku yang diharapkan berubah itu dinyatakan dalam perumusan tujuan Intruksional. Hasil belajar meliputi tiga aspek yaitu, aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Semua hasil belajar pada dasarnya harus dapat dievaluasi. Penilaian hasil belajar peserta didik yang dilakukan oleh guru selain untuk memantau proses, kemajuan dan perkembangan hasil nilai peserta didik sesuai dengan potensi yang dimiliki, juga sekaligus sebagai umpan balik kepada guru agar dapat menyempurnakan perencanaan dan proses program pembelajaran.

Penilaian hasil belajar siswa dapat dilakukan guru dengan melakukan evaluasi (feed back) terhadap siswa. Namun demikian, terdapat juga hambatan-hambatan yang dialami guru ketika akan melakukan evaluasi terhadap siswa. Ada beberapa faktor yang menyebabkan guru menghadapi kesulitan dalam melakukan evaluasi (feed back), antara lain jumlah siswa yang terlalu banyak, alokasi waktu yang tersedia tidak memadai, dan evaluasi yang dilakukan guru masih bersifat general, belum secara individual.

Dengan melihat keadaan yang terjadi, maka peneliti mencoba untuk menggunakan media audio visual ketika akan melakukan evaluasi terhadap siswa. Media audio visual dipilih karena dapat meningkatkan persepsi, pengertian, memberikan penguatan atau pengetahuan hasil yang dicapai, serta dapat

meningkatkan retensi (ingatan) siswa karena media audio visual melibatkan indra pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam suatu proses di mana pesan yang disalurkan dapat berupa pesan verbal dan non verbal, sehingga kompetensi yang telah ditetapkan dapat dicapai oleh siswa.

Berdasarkan landasan penelitian inilah, peneliti ingin mengetahui lebih jauh tentang penggunaan media audio visual, sehingga pada waktu pembelajaran pendidikan jasmani dan olahraga siswa lebih giat lagi untuk belajar dengan adanya media tersebut. Dari sinilah penulis ingin mengadakan penelitian di SMP Negeri 1 Tanjung Tiram Kabupaten Batubara, dengan judul “*Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Servis Forehand Tenis Meja Melalui Evaluasi Menggunakan Audio Visual Kelas IX SMP Negeri 1 Tanjung Tiram Tahun Ajaran 2012/2013*”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka identifikasikan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Hasil belajar siswa masih tergolong rendah khususnya pada pelajaran pendidikan jasmani dan olahraga.
2. Metode yang digunakan guru bersifat monoton, kurang melibatkan siswa untuk aktif.
3. Jumlah siswa yang terlalu banyak
4. Alokasi waktu yang tersedia kurang memadai.
5. Evaluasi yang dilakukan masih bersifat general, belum secara individual.

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, cukup banyak masalah yang perlu diteliti. Untuk itu perlu dilakukan pembatasan masalah agar masalah yang diteliti lebih terarah. Dalam penelitian ini masalah yang akan diteliti dibatasi pada penggunaan media audio visual dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada servis forehand tenis meja di kelas IX¹ SMP Negeri 1 Tanjung Tiram Tahun Ajaran 2012/2013.

1.4. Rumusan Masalah

Beranjak dari pembatasan masalah di atas yang menjadi masalah dalam penelitian ini adalah: “Apakah penggunaan media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi servis fore hand tenis meja di kelas IX SMP Negeri 1 Tanjung Tiram Tahun Ajaran 2012/2013?”.

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, yang menjadi tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada servis forehand tenis meja di kelas IX SMP Negeri 1 Tanjung Tiram Tahun Ajaran 2012/2013.

1.6. Manfaat Penelitian

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi berbagai pihak antara lain :

1. Bagi siswa, untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada servis fore hand tenis meja melalui penggunaan media audio visual dalam pembelajaran pendidikan jasmani dan olahraga.
2. Bagi peneliti, untuk melihat manfaat penggunaan media audio visual dalam pembelajaran pendidikan jasmani dan olahraga dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan dapat digunakan bekal peneliti untuk mengajar dikemudian hari.
3. Bagi sekolah, memberikan sumbangan pemikiran tentang penggunaan media audio visual dalam pembelajaran pendidikan jasmani dan olahraga sebagai salah satu upaya dalam meningkatkan hasil belajar siswa serta sebagai bahan evaluasi dalam meningkatkan mutu dan kualitas dalam pembelajaran di sekolah.
4. Bagi peneliti lain, sebagai bahan masukan bagi peneliti yang bermaksud mengadakan penelitian untuk meningkatkan hasil belajar siswa.