

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kebutuhan sepanjang hayat. Setiap manusia membutuhkan pendidikan, sampai kapan dan dimanapun ia berada. Pendidikan sangat penting artinya, sebab tanpa pendidikan manusia akan sulit berkembang dan bahkan akan terbelakang. Dengan demikian pendidikan harus betul-betul diarahkan untuk menghasilkan manusia yang berkualitas dan mampu bersaing, di samping memiliki budi pekerti yang luhur dan moral yang baik.

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 pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, bermain, dan berolahraga yang dilakukan secara sistematis, terarah dan terencana. Pembekalan pengalaman belajar melalui proses pembelajaran pendidikan jasmani dengan mengajarkan berbagai keterampilan gerak dasar, tehnik dan strategi permainan olahraga, internalisasi nilai-nilai (sportifitas, jujur kerjasama, dan lain-lain). Pelaksanaannya bukan melalui unsur fisik mental, intelektual, emosional dan sosial. Aktivitas yang diberikan dalam pengajaran harus mendapatkan sentuhan psikologis, sehingga aktivitas yang dilakukan dapat mencapai tujuan pengajaran. Agar standar kompetensi pembelajaran pendidikan 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.

Namun dalam kenyataannya masih banyak guru pendidikan jasmani yang masih terbatas dalam mengajarkan pembelajaran praktek pendidikan jasmani karna berbagai macam keterbatasan dalam proses pembelajaran, sehingga kadang – kadang pembelajaran pendidikan jasmani hanya dilaksanakan secara teori saja dan tidak seperti apa yang kita harapkan.

Untuk menunjang pelaksanaan pembelajaran disekolah, kreatifitas seorang guru sangat dibutuhkan, sehingga proses pembelajarannya dapat memberi pengalaman pengalaman belajar yang baik secara lengkap kepada anak didik. Fenomena ini merupakan sebuah masalah akibatnya kurangnya kemampuan sebagian guru pendidikan jasmani dalam memanfaatkan perannya sebagai guru yang memiliki potensi sesuai dengan tuntutan target kurikulum dan daya serap dan sebagai pendidik yang kreatif dalam mengaktifkan pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah.

Untuk menumbuhkan sikap aktif, kreatif, inovatif, dan kompetitif, dari siswa tidaklah mudah, fakta yang terjadi adalah guru dianggap sumber belajar yang paling benar, sehingga proses pembelajaran yang terjadi memposisikan siswa sebagai pendengar ceramah guru. Akibatnya proses belajar mengajar cenderung membosankan dan menjadikan siswa kurang kreatif dalam menerima pembelajaran dari guru. Sikap anak didik yang pasif ternyata tidak hanya dalam pelajaran tertentu saja, akan tetapi terjadi pada semua pelajaran termasuk

pendidikan jasmani. Sebenarnya banyak cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar pendidikan jasmani siswa. Salah satunya dengan menggunakan metode dan media. Sementara disana guru hanya menggunakan metode komando, dalam melaksanakan pembelajaran *Softball* tersebut, sehingga hanya guru saja yang aktif, sementara siswa hanya menjalankan perintah saja. Maka sebab itu saya ingin menggunakan variasi dalam pembelajaran *Softball* khususnya di materi pukulan *swing*, yang dimana siswa dapat lebih mudah mengerti dan berperan langsung dalam mengambil keputusan selama pertemuan berlangsung yang dipindahkan dari guru ke siswa, sehingga siswa dapat kreatif dalam pembelajaran *Softball* pada materi pukulan *swing Softball*.

Keberhasilan proses kegiatan belajar mengajar pada pembelajaran pendidikan jasmani dapat diukur dari keberhasilan siswa yang mengikuti kegiatan tersebut. Keberhasilan itu dapat dilihat dari tingkat pemahaman, penguasaan materi dan hasil belajar maka semakin tinggi pula tingkat keberhasilan pembelajaran.

Rendahnya hasil belajar pendidikan jasmani bergantung pada proses pembelajaran yang dihadapi oleh siswa. Dalam pembelajaran pendidikan jasmani guru harus menguasai materi yang diajarkan dan cara menyampaikannya. Cara penyampaian pelajaran sering disebut metode pembelajaran merupakan faktor yang penting diperhatikan oleh seorang guru.

Cara penyampaian pelajaran dengan cara satu arah akan membingungkan siswa, karena siswa akan menjadi pasif (bersifat menerima apa saja) tentang apa yang dipelajarinya, materi abstrak tidak bermakna, sehingga proses belajar penjas membosankan.

Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan merupakan media untuk mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai –nilai (sikap-mental-emosional-sportivitas-spritual-sosial), serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang.

Salah satu aktifitas dalam program pendidikan jasmani yang telah cukup dikenal adalah aktifitas *Softball*. *Softball* dapat diartikan sebagai setiap bentuk latihan fisik yang disusun secara sistematis dengan melibatkan gerakan-gerakan terpilih dan terencana untuk mencapai tujuan tertentu. Olahraga *Softball* memiliki sistematika tersendiri dan mempunyai tujuan yang hendak dicapai seperti peningkatan daya tahan, kekuatan, kelentukan, koordinasi serta diperluas lagi untuk tujuan membentuk prestasi, membentuk tubuh yang ideal dan memelihara kesehatan.

Tetapi kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa guru pendidikan jasmani masih kurang kreatif dalam memberikan materi pukulan *swing*, sehingga siswa tidak melakukan gerakan tersebut dengan benar. Masih banyak guru pendidikan jasmani yang memberikan materi pelajaran dengan cara-cara yang konvensional yang lebih monoton dan membosankan bagi siswa. Situasi seperti ini kurang

mendukung atas kemampuan siswa terutama daalam memahami materi pembelajaran. Berdasarkan hal itu, perlu dikembangkan tehknik pembelajaran yang dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam serta konkrit pada siswa mengenai pelaksanaan pukulan *swing* dalam pembelajaran *Softball* yang lebih baik.

Hasil wawancara peneliti dengan guru pendidikan jasmani SMA Negeri 1 Sei Rampah Serdang Bedagai pada tanggal 10 maret mengenai hasil belajar siswa dalam pelajaran *Softball* dengan materi pukulan *swing*, ternyata masih banyak siswa yang memperoleh nilai rendah. Nilai rata-rata hasil belajar siswa secara keseluruhan adalah 65. Dari 38 orang siswa kelas X, ternyata 27 orang siswa (70 %) memiliki nilai dibawah rata-rata siswa dan 11 orang siswa (30%) memiliki nilai diatas rata-rata. Sementara nilai yang berkompetensi untuk siswa adalah minimal 70. Hasil observasi peneliti ternyata siswa masih banyak yang kurang aktif mengikuti kegiatan *Softball*. Dikarenakan guru pendidikan jasmaninya kurang berkreatifitas dalam mengelola kelas. Kesulitan-kesulitan yang dialami siswa adalah kurangnya keberanian dalam melakukan materi pukulan *swing* dan kurangnya kemampuan siswa dalam melakukan materi pukulan *swing* terutama pada saat sikap pelaksanaan.

Menurut peniliti, gejala ini tidak dapat dianggap sebagai hal yang biasa. Apabila hal ini dibiarkan berlarut-larut dikuatirkan akan semakin menurunkan hasil belajar siswa secara umum. Perlu dicari solusi yang tepat dalam masalah ini, agar siswa lebih tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran pendidikan jasmani, tertutama pada materi pukulan *swing* dalam pembelajaran *Softball*.

Dalam hal ini salah satu alternatif yang dapat dilakukan untuk memecahkan masalah tersebut adalah dengan meningkatkan kualitas pembelajaran materi pukulan *swing* pada *Softball* melalui variasi pembelajaran dengan pemanfaatan *audio visual*.

Untuk itu peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian ilmiah dengan judul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Pukulan *Swing Softball* Menggunakan Variasi Pembelajaran Dengan Pemanfaatan *Audio visual* Pada Siswa Kelas X-2 SMA Negeri 1 Sei Rampah Serdang Bedagai Tahun Ajaran 2013/2014”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah diatas, maka peneliti dapat mengidentifikasi beberapa masalah yang timbul antara lain :

1. Kurangnya variasi dalam pembelajaran Pukulan *swing*
2. Kurangnya keberanian siswa melakukan pukulan *swing*
3. Masih banyak siswa yang belum memahami materi pukulan *swing*
4. Kesulitan guru dalam melakukan evaluasi kepada setiap siswa.
5. Rendahnya nilai belajar siswa terutama dalam pembelajaran pukulan *swing* di kelas X SMA Negeri 1 Sei Rampah Serdang Bedagai Tahun

Ajaran 2013/2014

C. Pembatasan Masalah

Dengan melihat banyaknya faktor-faktor yang menjadi akar permasalahan seperti yang disebutkan terdahulu maka peneliti membatasi masalah yang ada dengan mempertimbangkan waktu, biaya serta kemampuan peneliti

mempersiapkan referensi. Oleh karena itu dalam penelitian ini peneliti hanya mengkaji tentang “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Pukulan *Swing Softball* Menggunakan Variasi Pembelajaran dengan Pemanfaatan *Audio visual* Pada Siswa Kelas X-2 SMA Negeri 1 Sei Rampah Serdang Bedagai Tahun Ajaran 2013/2014”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah dalam penelitian ini, perumusan masalah merupakan salah satu hal yang sangat penting untuk mencapai hasil suatu penelitian. Jadi yang menjadi rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Apakah Penerapan Proses Variasi Pembelajaran Dengan Pemanfaatan *Audio visual* Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Pukulan *Swing* pada pembelajaran *Softball* Pada Siswa Kelas X-2 SMA Negeri 1 Sei Rampah Serdang Bedagai Tahun Ajaran 2013/2014.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan peneliti ini adalah untuk mengetahui : Peningkatan Hasil Belajar Pukulan *Swing* Dalam Pembelajaran *Softball* Melalui Variasi Pembelajaran Dengan Pemanfaatan *Audio visual* Pada Siswa Kelas X-2 SMA Negeri 1 Sei Rampah Serdang Bedagai Tahun Ajaran 2013/2014.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini antara lain :

1. Sebagai bahan pertimbangan untuk pihak sekolah SMA Negeri 1 Sei Rampah Serdang Bedagai Tahun Ajaran 2013/2014 dalam menerapkan pembelajaran di sekolah dengan menggunakan variasi pembelajaran..
2. Sebagai bahan masukan kepada guru-guru di SMA Negeri 1 Sei Rampah Serdang Bedagai untuk menerapkan sistem pembelajaran yang lebih baik nantinya.
3. Sebagai bahan informasi dan pustaka untuk para peniliti-peniliti selanjutnya dalam melakukan penelitian.
4. Untuk menambah wawasan dan pengetahuan peneliti.