

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Suatu realita yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari bahwasanya di dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) pada bidang studi Pendidikan Jasmani, masih banyak guru yang belum memberdayakan seluruh potensinya dalam mengelola pembelajaran baik dalam menguasai materi maupun dalam menggunakan media pembelajaran melainkan hanya menggunakan *talk and chalk* (berbicara dan kapur tulis), sementara materi-materi dalam Pendidikan Jasmani dilakukan tidak hanya di dalam ruangan saja melainkan juga praktek di lapangan.

Dalam praktek di lapangan sering sekali di dapati pembelajaran Penjas yang kurang efektif dan efisien. Dalam pengajaran materi, kebanyakan guru tidak menggunakan media atau alat bantu. Padahal dengan menggunakan alat bantu informasi pesan yang akan di sampaikan akan lebih mudah di tangkap dan dicerna oleh siswa, sehingga proses pembelajaran lebih efektif dan efisien. Tidak tersedianya media pembelajaran di sekolah menjadi salah satu faktor penyebab guru malas dan kurang kreatif dalam mengelola pembelajaran sehingga hanya bermodalkan *talk and chalk*.

Hal ini sering kita jumpai dalam KBM bidang studi Penjas yang efeknya dapat mengkondisikan siswa dalam situasi duduk, diam, catat, hafal. Hal ini tentu

bertentangan dengan tujuan pengajaran Penjas yang sangat kompleks yang seharusnya bertujuan untuk meningkatkan aspek kognitif, afektif, psikomotor, dan social, melainkan hanya aspek kognitifnya.

Menurut Hetherington bahwa pentingnya pendidikan jasmani secara keseluruhan individu, yaitu baik fisik, mental, emosional, dan social dengan mempertemukan kebutuhan-kebutuhan spesifik dan minat pada masing-masing kelompok usia. Pendidikan jasmani yang diajarkan di sekolah adalah bertujuan untuk mengembangkan intelektual, emosional dan ketrampilan motorik siswa. Kemampuan motorik ini diharapkan akan dapat mendukung kondisi fisiknya. Dengan kondisi fisik yang baik, akan dapat menunjang proses belajar mengajar setiap mata pelajarannya. Pendidikan jasmani juga memiliki peran yang sangat penting dalam mengintensifkan penyelenggaraan pendidikan sebagai suatu proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup.

Keberhasilan suatu pembelajaran tidak hanya tergantung pada siswa tetapi juga peran seorang guru, artinya siswa dan guru harus berperan aktif dalam pembelajaran. Guru dituntut untuk mengkondisikan kelas dan memilih gaya pembelajaran yang tepat sehingga materi yang disampaikan dapat dengan mudah diterima siswa dengan baik dan pada akhirnya prestasi siswa mengalami peningkatan. Sejalan dengan penerapan Kurikulum 2013 dimana guru dituntut untuk mampu menciptakan pembelajaran yang lebih bervariasi dan tidak monoton serta dapat meningkatkan peran siswa dalam proses pembelajaran, maka harus dirancang dan

dibangun suasana kelas sedemikian rupa sehingga siswa mendapat kesempatan untuk belajar serta dapat berinteraksi baik satu dengan yang lainnya.

Bola voli termasuk kedalam salah satu materi yang diajarkan pada mata pelajaran pendidikan jasmani kelas XI SMA Swasta Kartika 1-4 Pematangsiantar, dan yang menjadi bagian materi tersebut adalah *smash*. *Smash* merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam permainan bola voli dan penting bagi pemain individu dan tim. SMA Swasta Kartika 1-4 merupakan salah satu sekolah yang ada di Pematangsiantar, yang terletak di Jln. Kartini No 8. Sekolah ini memiliki fasilitas yang memadai, sarana prasarana olahraga yang masih dikategorikan cukup. Sarana olahraga yang ada terdiri dari lapangan basket juga digunakan sebagai lapangan voli, dan Bola voli yang jumlahnya kurang lebih 15 buah.

Dari hasil observasi yang dilakukan peneliti di SMA Swasta Kartika 1-4 Pematangsiantar, dalam melakukan praktek olahraga khususnya permainan bola voli ternyata kemampuan siswa dalam melakukan tehnik dasar terutama *smash* masih kurang baik. Hal ini terjadi karena kurangnya minat dan bakat siswa dalam pembelajaran bola voli, siswa kurang aktif dan kurang termotivasi, siswa belum memahami tehnik-tehnik dasar bola voli, terutama yang sering terjadi adalah saat melakukan gerakan *smash*, kesalahan yang sering terjadi di sikap pelaksanaan dan sikap akhir dalam melakukan *smash*, gaya mengajar guru yang terlalu monoton atau masih menggunakan gaya mengajar komando, kurangnya pengelolaan kelas yang dilakukan oleh guru seperti tidak ada pemberian umpan balik, kurangnya penataan

fisik kelas, keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan upaya menerbitkan siswa. Selain itu guru tidak menerapkan model, gaya, variasi, pendekatan pembelajaran dan pemanfaatan media, kurangnya motivasi, acuan dan kerjasama siswa saat mengikuti proses pembelajaran. serta pada saat mengikuti pembelajaran siswa hanya duduk-duduk atau bermalas-malasan, sehingga pembelajaran tidak berjalan dengan baik sebagaimana mestinya. Ditinjau dari hasil belajar khususnya mata pelajaran Pendidikan Jasmani kebanyakan siswa masih memiliki nilai dibawah KKM (Ketuntasan Kriteria Minimum). Dimana nilai KKM (Ketuntasan Kriteria Minimum) yang ditetapkan di sekolah tersebut adalah 75. Dan diperoleh bahwa nilai materi *smash* bola voli masih banyak dibawah KKM. Dari 36 siswa kelas XI, ternyata 22 orang siswa (60%) memiliki nilai dibawah rata-rata siswa yang memiliki masalah di bagian indikator persiapan 18%, pelaksanaan 20%, gerak lanjutan 22% dan 14 orang siswa (40%) di atas rata-rata.

Berbagai faktor yang menyebabkan permasalahan diatas, salah satunya adalah kurangnya guru memvariasikan metode mengajar. Selama ini guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar hanya menggunakan gaya mengajar komando. Metode ini pada dasarnya membuat siswa belajar pasif, sedangkan guru yang lebih berperan aktif dengan kata lain siswa hanya diam mendengarkan penjelasan guru. Hal ini mengakibatkan siswa malas untuk belajar dan kurang termotivasi.

Di dalam peningkatan mutu pendidikan pada masa sekarang ini perlu diiringi peningkatan proses belajar mengajar, guru harus memiliki strategi yang tepat. Metode

yang digunakan guru terpusat pada guru dan monoton sehingga terkesan membosankan dan membuat siswa tidak serius memperhatikan materi pelajaran yang sedang diberikan guru khususnya pembelajaran pendidikan jasmani. Strategi dan metode yang tepat digunakan agar proses belajar mengajar meningkat adalah dengan penerapan metode audio visual dan variasi pembelajaran.

Media audio visual adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional dilingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Media audio visual selalu terdiri dari dua unsur penting, yaitu unsur peralatan atau perangkat keras (*hardware*) dan unsur pesan yang dibawanya (*massage/software*). Dengan demikian perlu sekali di camkan pembelajaran memerlukan peralatan untuk menyajikan pesan, namun yang terpenting bukanlah peralatan itu, tetapi pesan atau informasi belajar yang dibawakan oleh media tersebut.

Media audio visual pembelajaran merupakan alat bantu yang memudahkan mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini dilandasi dengan keyakinan bahwa proses belajar mengajar dengan bantuan media meningkatkan kualitas kegiatan belajar peserta didik dalam tenggang waktu yang cukup lama. Model pembelajaran audio visual merupakan gaya yang menggunakan 2 macam sensori dalam menerima informasi yaitu visual (Belajar dengan cara melihat), audio (belajar dengan cara mendengar). Pemanfaatan dan pengembangan potensi siswa dalam pembelajaran ini harus memperhatikan kebutuhan dan gaya belajar siswa. Bagi siswa visual, akan

mudah belajar dengan bantuan media dua dimensi seperti menggunakan grafik, gambar, chart, model, dan sebagainya. Bagi siswa Auditori, akan lebih mudah belajar melalui pendengaran atau sesuatu yang diucapkan atau dengan media audio.

Dengan demikian pengajaran bukanlah sekedar menyangkut persoalan penyampaian materi pelajaran dari guru kepada siswa, akan tetapi lebih luas dari itu yaitu bagaimana menciptakan kondisi hubungan yang dapat membantu, membimbing, dan melatih siswa dalam belajar. Seorang guru dapat menerapkan pendekatan-pendekatan dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

Variasi pembelajaran adalah perubahan dalam proses kegiatan yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik, serta mengurangi kejenuhan dalam belajar. Siapapun dari kita pasti mengalami kebosanan dan kejenuhan dalam aktivitas kehidupan sehari-hari, begitu pula dalam proses belajar mengajar. Karena itu mengadakan variasi dalam pembelajaran merupakan suatu hal yang tak bisa ditawar lagi bagi seorang guru agar pembelajaran tetap menarik, antusias dan siswa tetap semangat dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran dengan menggunakan variasi juga mempunyai manfaat seperti Meningkatkan perhatian peserta didik terhadap materi standar yang relevan, memberikan kesempatan bagi perkembangan bakat peserta didik terhadap berbagai hal baru dalam pembelajaran, memberi kesempatan peserta didik untuk belajar sesuai dengan tingkat perkembangan dan kemampuannya. Dengan dikuasainya *passing* atas bola voli, maka keterampilan gerak siswa menjadi lebih baik. Dalam variasi ini selalu

terjadi pengulangan gerak yang sering, disertai dengan koreksi atas kesalahan teknik gerak *smash*. Pembelajaran bola voli dengan variasi ini kurang sesuai dengan sifat dasar manusia yang gemar bermain (*homo ludens*). Pendekatan teknik ini seringkali membatasi hasrat gerak siswa, sehingga kebebasan untuk bergerak sangat kurang karena siswa diatur dengan teknik-teknik gerak yang harus dikuasai. Kebebasan melakukan gerak sesuai dengan keinginan dan tingkat penguasaan kemampuan dan perbedaan individu siswa juga kurang dan bahkan menjadi hilang sama sekali. Untuk mengatasi kebosanan dalam pembelajaran *smash* dengan variasi ini, dapat diupayakan dengan pengenalan dan pengayaan teknik-teknik dasar gerak melalui model pembelajaran yang menarik.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul :”**Penerapan Media Audio Visual Dan Variasi Pembelajaran Unruk Meningkatkan Hasil Belajar Smash Bola Voli Pada Siswa Kelas XI SMA Swasta Kartika 1-4 Pematangsiantar Tahun Ajaran 2017/2018**”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka dapatlah suatu gambaran tentang permasalahan yang dihadapi, dalam masalah ini yang diteliti dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Kurangnya minat dan bakat siswa dalam pembelajaran bola voli terutama *smash*.
2. Siswa kurang aktif dan kurang termotivasi pada saat pembelajaran *smash*

bola voli.

3. Siswa belum memahami tehnik-tehnik dasar *smash* bola voli, terutama di sikap pelaksanaan dan sikap akhir.
4. Kesempatan siswa melakukan *smash* sangat minim.
5. Rendahnya hasil belajar peserta didik terutama dalam pembelajaran *smash* bola voli.

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 peneliti ini adalah :“Penerapan Media Audio Visual Dan Variasi Pembelajaran, Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Smash Bola Voli Pada Siswa Kelas XI SMA Swasta Kartika 1-4 Pematangsiantar Tahun Ajaran 2017/2018 ”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan di teliti sebagai berikut : Apakah penerapan media audio visual dan variasi pembelajaran

dapat meningkatkan hasil belajar *smash* bola voli siswa kelas XI SMA Swasta Kartika 1-4 Pematangsiantar Tahun Ajaran 2017/2018?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang dicapai dalam penelitian ini dilakukan sesuai dengan judul dan permasalahan pada penelitian ini maka yang menjadi tujuan peneliti adalah, Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar *smash* bola voli dengan penerapan media audio visual dan variasi pembelajaran pada siswa kelas XI SMA Swasta Kartika 1-4 Tahun Ajaran 2017/2018

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini diharapkan :

1. Bagi siswa
 - Meningkatkan peran aktif siswa selama proses pembelajaran dan melatih siswa untuk bekerjasama, sehingga siswa menjadi senang dan termotivasi selama pembelajaran.
 - Dapat meningkatkan minat dan kemampuan *smash* bola voli.
2. Bagi guru
 - Masukan bagi guru dan calon guru penjas sebagai bahan pertimbangan untuk menerapkan metode *audio visual* dan variasi pembelajaran dalam

rangka meningkatkan suatu proses belajar mengajar dan hasil belajar, khususnya *smash* pada permainan bola voli.

3. Bagi sekolah

- Sebagai cara untuk membantu memperbaiki proses pembelajaran pendidikan jasmani
- Adanya peningkatan kualitas belajar yang berakibat kepada peningkatan kualitas siswa dan guru, sehingga pada akhirnya akan mampu meningkatkan kualitas sekolah secara keseluruhan.

4. Bagi peneliti

- Dapat memberikan pengalaman langsung kepada peneliti dalam pembelajaran disekolah dan dapat menerapkan metode *audio visual* dan variasi pembelajaran. Selain itu hasil penelitian diharapkan bisa dijadikan referensi untuk penelitian selanjutnya.