

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 (penjas) 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 (penjas) dilakukan tidak hanya didalam ruangan saja (kelas) yang dalam arti teori melainkan juga praktek di lapangan.

Dalam praktek di lapangan sering sekali didapati pembelajaran pendidikan jasmani (penjas) yang kurang efektif dan efisien dalam pengajaran materi, kebanyakan guru tidak menggunakan media atau alat bantu.padahal dikaji lebih mendalam,dengan menggunakan alat bantu informasi atau pesan yang akan disampaikan akan lebih efektif dan efisien.hal ini disinyalir karena tidak tersedianya alat bantu tersebut dan kurangnya kreativitas guru,tidak tersedianya media pembelajaran atau alat bantu disekolah menjadi salah satu faktor penyebab guru malas dan kurang kreatif dalam mengelola pembelajaran.

Hal ini sering kita jumpai dalam KBM bidang studi pendidikan jasmani (penjas) yang efeknya dapat mengkondisikan siswa dalam situasi duduk diam catat hafal (DDCH). Hal ini tentu bertentangan dengan tujuan pengajaran.

. Pendidikan jasmani yang merupakan bagian tak terpisahkan dari sistem pendidikan menjadi jalan yang tepat untuk memberikan pengetahuan

Namun dalam kenyataannya masih banyak guru penjas yang masih kurang memiliki kreatifitas dalam mengajarkan pembelajaran praktek penjas karena berbagai macam dalam menyediakan sarana yang menunjang dalam mata pelajaran penjas, Sehingga kadang kadang pembelajaran penjas hanya dilaksanakan secara teori saja dan tidak seperti apa yang kita harapkan. Terkait dengan pelaksanaan pembelajaran penjas belum dapat dilaksanakan secara lengkap yakni teori dan praktek karena factor sarana belajar yang terbatas. Dalam pembelajaran penjas siswa hanya belajar secara teori, sehingga proses KBM yang semestinya harus dilakukan dalam pembelajaran penjas melalui medium gerak, tidak dapat terlaksana karena factor sarana yang tidak mendukung. Jika ditelusuri lebih dalam mengenai pelaksanaan pembelajaran lompat jauh dalam KTSP bidang studi pendidikan jasmani dan kesehatan, dimana pelaksanaannya harus dilakukan melalui praktek yakni mempraktekkan teknik- teknik gerak dasar dalam melakukan lompat jauh.

Untuk menunjang pelaksanaan pembelajaran lompat jauh tersebut kreatifitas seorang guru sangat dibutuhkan, sehingga proses pembelajarannya dapat memberikan pengalaman belajar yang baik secara lengkap kepada anak didik. Fenomena ini merupakan sebuah masalah akibat kurangnya kemampuan sebagian guru penjas dalam memanfaatkan perannya sebagai guru yang memiliki potensi sesuai dengan tuntunan target kurikulum dan daya serap serta sebagai

seorang pendidik yang kreatif dalam mengaktifkan pembelajaran penjas disekolah khususnya nomor atletik lompat jauh.

Berdasarkan hasil observasi penulis pada januari 2015 dengan guru Pendidikan Jasmani Bapak Suprpto S.Pd. di SMA PAB IV Sampali Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang, dengan pokok bahasan lompat jauh gaya menggantung menyatakan, siswa kurang dapat memahami teknik dasar lompat jauh dengan baik sehingga hasil belajar lompat jauh yang di peroleh siswa kurang maksimal. Hal ini terjadi karena guru belum pernah menggunakan media dalam proses pembelajaran dan guru mengajar secara konvensional, sedangkan di dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani lebih banyak menuntut aktivitas psikomotor.

Berdasarkan hasil observasi pada bulan januari 2015 dengan Guru Bapak Suprpto S.Pd di SMA PAB IV Sampali dengan pokok pembahasan lompat jauh menyatakan, siswa kurang dapat memahami teknik lompat jauh dengan baik sehingga hasil belajar lompat jauh yang diperoleh siswa kurang maksimal. Hal ini terjadi kerana guru belum pernah menggunakan media dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani lebih banyak menuntun aktivitas motorik.

Menyadari hal tersebut perlu adanya suatu pembaharuan dalam pembelajaran untuk memungkinkan siswa dapat mempelajari pendidikan jasmani khususnya materi lompat jauh menjadi lebih mudah, lebih cepat, lebih bermakna, efektif dan menyenangkan.

Keterampilan dalam gerak dan kebugaran jasmani. Selain itu, pendidikan jasmani di sekolah harus dapat berfungsi secara sosial dalam mengembangkan

kompetensi interpersonal dan sosial anak melalui pembelajaran pembelajaran yang dilakukan. Berbagai model dan pendekatan-pendekatan pembelajaran pun telah digunakan untuk di perolehnya. orang yang kompeten secara sosial di masyarakat. Fungsi sosial dari pendidikan jasmani ini harus di tekankan dalam berbagai pembelajaran yang dilakukan.

Menurut penulis, perlu dicari solusi yang tepat dalam masalah ini, agar siswa lebih tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran Pendidikan Jasmani, terutama pada materi lompat jauh. Dalam hal ini salah satu alternative yang dapat dilakukan untuk memecahkan masalah tersebut adalah dengan meningkatkan kualitas pembelajaran seperti melalui penggunaan media audiovisual pada proses pembelajaran atletik terutama pada materi lompat jauh di harapkan lebih berjalan optimal.

Dari latar belakang tersebut, penulis akan mengadakan penelitian mengenai lompat jauh maka penulis tertarik membuat judul” Upaya Meningkatkan Hasil Belajar lompat jauh gaya menggantung melalui penggunaan media audiovisual pada siswa SMA PAB IV Sampali Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang Tahun Ajaran 2015/2016”.

1.2 . Identifikasi Masalah

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

- Rendahnya minat siswa dalam pembelajaran lompat jauh.

- Rendahnya hasil belajar siswa, terutama dalam pembelajaran lompat jauh gaya menggantung.
- Pengelolaan sarana yang kurang di dalam pembelajaran khususnya pada materi lompat jauh gaya menggantung.
- Tingginya tingkat kesalahan siswa dalam melakukan gerakan lompat jauh gaya menggantung seperti : sikap badan saat melakukan awalan, tumpuan, melayang, dan mendarat pada siswa kelas IX SMA PAB IV Sampali Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang Tahun Ajaran 2015/2016.
- Evaluasi yang dilakukan masih bersifat general, belum secara individual.

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas, cukup banyak masalah yang 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 lompat jauh gaya menggantung dikelas XI SMA PAB IV Sampali Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang Tahun Ajaran 2015/2016.

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 Lompat Jauh Gaya Menggantung

dikelas XI SMA PAB Sampali Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang Tahun Ajaran 2015/2016.

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, yang menjadi tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil belajar siswa pada Lompat Jauh Gaya Menggantung dikelas XI SMA PAB Sampali Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang Tahun Ajaran 2015/2016.

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 lompat jauh gaya menggantung melalui penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran pendidikan jasmani dan olahraga.
2. Bagi peneliti, Untuk melihat manfaat penggunaan media audiovisual 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 audiovisual 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.



THE
Character Building
UNIVERSITY