

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sarana atau wahana yang berfungsi untuk meningkatkan kualitas manusia baik aspek kemampuan, kepribadian, maupun kewajiban sebagai warga negara yang baik. Pendidikan berintikan interaksi antara pendidik dengan peserta didik dalam upaya membantu peserta didik menguasai tujuan-tujuan pendidikan. Interaksi pendidikan dapat berlangsung dalam lingkungan keluarga, sekolah, ataupun masyarakat.

Saat ini masih banyak kita temukan sistem pengajaran yang bersifat konvensional dalam pendidikan. Yaitu proses pembelajaran yang berpusat pada guru, dimana guru aktif menjelaskan sedangkan siswa bersifat pasif, hanya mendengarkan dan mencatat masih banyak diterapkan. Hal ini tentu saja sangat membosankan bagi siswa itu sendiri sehingga mereka akan sulit untuk berkonsentrasi dan pikiran mereka pun melayang-layang kemana-mana. Jika hal ini berlangsung terus-menerus maka minat, motivasi, aktivitas, dan hasil belajar siswa juga akan menurun. Padahal guru sebagai tenaga profesional dan fasilitator dalam pembelajaran seharusnya terus mengembangkan kreatifitasnya dalam proses belajar mengajar.

Perkembangan teknologi membawa banyak manfaat untuk dunia pendidikan. Salah satunya teknologi dapat dipergunakan sebagai media dalam pembelajaran. Para guru hendaknya dapat memanfaatkan dan mengaplikasikan hasil teknologi yang ada dalam pembelajarannya. Salah satu hasil teknologi ini adalah media audiovisual. Media audiovisual seperti VCD dapat merangsang gairah dan motivasi belajar siswa karena adanya unsur suara dan gambar dengan warna-warni yang menarik perhatian siswa untuk belajar. Siswa akan belajar lebih banyak dari pada jika materi pelajaran disajikan hanya dengan stimulus

pandang atau hanya stimulus dengar yang nantinya akan memberikan kesan belajar yang lebih mendalam, karena siswa belajar tidak hanya menggunakan indra pendengaran dan penglihatannya saja. Siswa juga akan lebih tertantang untuk mendalami pelajaran dengan menemukan masalah dari pelajaran yang disajikan melalui media yang ditampilkan. Selain itu dengan melihat dan mendengar siswa akan lebih mudah menyerap dan mengingat materi pelajaran yang disajikan karena menurut Dale dalam Arsyad (1995) memperkirakan bahwa pemerolehan hasil belajar melalui indera pandang dan indera dengar memiliki perbedaan, yaitu sekitar 75 % hasil belajar seseorang diperoleh melalui indera pandang, sekitar 13 % diperoleh melalui indera dengar, dan sekitar 12 % diperoleh melalui indera lainnya.

Bola basket merupakan salah satu cabang olahraga yang menuntut tiap pemainnya untuk menguasai berbagai macam teknik dasar. Proses pembelajaran keterampilan bola basket yang didalamnya mencakup pembelajaran teori dan praktek akan lebih menarik bila menggunakan berbagai media, baik itu media audiovisual maupun media lain yang dapat membantu membelajarkan gerak pemain yang bersangkutan. Media audiovisual dalam pembelajaran teori bola basket dapat memotivasi siswa untuk belajar. Karena dengan menggunakan media ini guru dapat menyampaikan teori sekaligus menunjukkan langsung gambaran teori yang dimaksud sebelum melaksanakan langsung praktek di lapangan. Tidak seperti biasanya yang mana guru hanya menggunakan metode ceramah sementara tanpa didukung gambaran teori yang diajarkan. Dengan menggunakan media pembelajaran audiovisual ini tentunya akan lebih memperjelas pemahaman siswa. Ini intinya akan lebih membantu siswa dalam penguasaan teknik dan pemahaman peraturan bermain bola basket dilapangan. Diharapkan pula, penguasaan teknik dan teori ini dapat meningkatkan kesadaran akan peraturan yang harus dipatuhi, manakala melakukan praktek sebagai pemain dilapangan.

Salah satu teknik dalam bermain bola basket adalah *Shooting* atau menembak bola. *Shooting* (menembak) adalah keahlian yang sangat penting didalam olahraga basket. Teknik

dasar seperti operan, dribbling, bertahan, dan rebound mungkin mengantarkan anda memperoleh peluang besar membuat skor, tapi tetap saja anda harus mampu melakukan tembakan. Sebetulnya, menembak dapat menutupi kelemahan teknik dasar lainnya (Hal Wissel, 2003 : 43).

Bruner (1966) mengungkapkan ada tiga tingkatan utama modus belajar, seperti : *enactive* (pengalaman langsung), *iconic* (pengalaman pictorial atau gambar), dan *symbolic* (pengalaman abstrak). Perolehan pengetahuan dan keterampilan serta perubahan sikap dan perilaku dapat terjadi karena adanya interaksi antara pengalaman baru dengan pengalaman yang telah dialami sebelumnya melalui proses belajar. Sebagai ilustrasi misalnya, belajar untuk memahami apa dan bagaimana shooting dalam bola basket. Dalam tingkatan pengalaman langsung, untuk memperoleh pemahaman siswa secara langsung dijelaskan teori bagaimana melakukan shooting dalam bola basket. Pada tingkatan kedua, *iconic*, pemahaman tentang shooting dipelajari melalui gambar, foto, film, atau rekaman video. Selanjutnya pada tingkatan pengalaman abstrak, siswa memahaminya lewat membaca atau mendengar dan mencocokkannya dengan pengalaman melihat orang melakukan shooting atau dengan pengalamannya sendiri.

MAN 1 Medan merupakan salah satu Sekolah Lanjutan Tingkat Atas di Sumatra Utara. Sekolah tersebut terletak di pusat Kota Medan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang penulis lakukan di sekolah tersebut, fasilitas olahraga MAN 1 Medan terbilang cukup terpenuhi. Sekolah ini memiliki beberapa lapangan olahraga seperti lapangan bola basket, Futsal, Badminton, serta beberapa fasilitas olahraga lainnya yang bisa dipakai untuk pembelajaran penjas di sekolah tersebut. Selain itu, sekolah ini juga

dilengkapi fasilitas pembelajaran berbasis teknologi seperti, infokus dan komputer. Lapangan bola basket yang ada disekolah ini memiliki ukuran panjang 28 meter dan lebar 15 meter dengan bentuk persegi panjang, dan dengan disemen halus dan permukaannya yang rata. Adapun ring basket dilapangan ini sudah memenuhi kriteria ring/tiang basket standar pada umumnya.

Untuk pembelajaran penjas sekolah ini cenderung masih menggunakan model pembelajaran konvensional seperti halnya pada sekolah kebanyakan. Dimana guru masih cenderung menggunakan pola pengajaran tradisional *non* media. Guru olahraga menggunakan gaya mengajar komando. Guru terbiasa menyampaikan pembelajaran dengan hanya merintah sehingga terkadang siswa lebih banyak berperan sendiri sementara materi yang disampaikan belum dikuasai. Hal ini menyebabkan guru belum sepenuhnya menanamkan dan menunjukkan konsep materi yang ada dengan baik dan benar karena dalam penjaskes harus didukung dengan pemahaman yang tinggi terhadap konsep materi karena akan sangat berpengaruh terhadap kesesuaian praktek dilapangan.

Untuk itu penulis dalam penelitian ini mencoba menggunakan media audiovisual. Dimulai dengan guru menyampaikan materi shooting dalam permainan bola basket dengan alokasi waktu 2 x 45 menit dalam satu kali pertemuan. Pada ± 25 menit pertama guru menjelaskan materi shooting dalam bola basket sambil menampilkan Video (VCD) shooting dalam permainan bola basket tersebut. Jadi disini guru tidak hanya menyampaikan materi secara lisan tapi juga disertai dengan menunjukkan gerakan-gerakan dan teknik shooting yang benar pada siswa. Selanjutnya pada ± 65 menit selanjutnya guru membawa siswa kelapangan bola basket untuk praktek langsung materi yang telah disampaikan dan telah dilihat dari video (VCD)

shooting yang telah diputar. Dengan ini diharapkan walaupun belum praktek shooting langsung dilapangan namun siswa bisa mendapatkan gambaran ataupun visualisasi yang nyata di kelas seperti halnya praktek langsung dilapangan, siswa tidak hanya sekedar mendapat teori dari guru seperti halnya yang terjadi pada umumnya dimana guru hanya menggunakan metode ceramah. Sehingga setelah pembelajaran dengan menggunakan media audiovisual ini dilaksanakan maka praktek langsung di lapangan siswa dapat lebih mudah mencontohkan dan melakukan gerakan shooting yang baik dan benar.

Dari hasil wawancara penulis dengan guru bidang studi penjas di MAN 1 Medan pada tanggal 29 s.d 30 maret 2012, Alfian Azhar Sitorus S.Pd sebagai guru Penjas mengatakan bahwa: “siswa kurang dapat memahami teknik dasar melakukan gerakan *Shooting* dengan satu tangan (*One hand set shoot*) dengan baik karena menganggap permainan bola basket adalah permainan biasa, dalam hal ini mereka menganggap rendah teknik yang digunakan sehingga hasil belajar shooting yang diperoleh siswa kurang memuaskan. Kemudian disekolah ini penulis ketahui bahwa kemampuan siswa masih rendah. Hal ini penulis ketahui dari hasil belajar siswa untuk materi shooting yang masih dibawah rata-rata. Penulis ketahui bahwa nilai rata-rata kelas masih di bawah rata-rata yaitu 72.00. Dimana standar KKM sekolah tersebut untuk mata pelajaran penjas adalah 80. Hal ini juga tampak dari praktek langsung siswa di lapangan. Siswa masih banyak melakukan kesalahan-kesalahan dalam beberapa sikap-sikap dan cara memegang bola pada saat melakukan shooting bola basket. Misalnya ketika siswa melakukan shooting siswa masih banyak melakukan dengan tidak benar yaitu dengan menembak dengan 2 tangan dan dengan sikap badan yang tidak benar.

Seharusnya gerakan shooting dilakukan dengan satu tangan dan tangan satunya lagi hanya membantu agar bola tidak jatuh ke lantai, sehingga control bola lebih baik.

Dari uraian di atas dan untuk mempermudah dan menambah penjelasan khususnya dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul :

“ Penggunaan Media Audiovisual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Shooting dalam Permainan Bola Basket Siswa Kelas XI IPA-1 MAN 1 Medan Tahun Ajaran 2012/2013”.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang telah diuraikan penulis diatas, maka penulis dapat mengidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut : 1) Faktor-faktor yang mempengaruhi pembelajaran pendidikan jasmani, 2) Pembelajaran terkendala karena sarana dan prasarana yang kurang memadai disekolah, 3) Pengetahuan dasar siswa rendah dalam mempelajari keterampilan shooting, 4) Kurangnya Pemanfaatan media pembelajaran disekolah, 5) Kurangnya variasi dalam pembelajaran shooting dalam permainan bola basket, 6) Guru kurang melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran disekolah.

C. Pembatasan Masalah

Mengingat ruang lingkup masalah serta keterbatasan waktu, dana dan kemampuan penulis maka penulis membatasi penelitian ini membahas penggunaan media audiovisual untuk meningkatkan hasil belajar shooting dalam permainan bola basket siswa kelas XI IPA-1 MAN 1 Medan Tahun Ajaran 2012/2013 dengan menggunakan Video (VCD).

D. Rumusan Masalah

Adapun yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “ Bagaimanakah penggunaan media audiovisual untuk meningkatkan hasil belajar shooting dalam permainan bola basket siswa kelas XI IPA-1 MAN 1 Medan Tahun Ajaran 2012/2013?”.

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penggunaan media audiovisual untuk meningkatkan hasil belajar shooting dalam permainan bola basket siswa kelas XI IPA-1 MAN 1 Medan Tahun Ajaran 2012/2013.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas dapat diperoleh manfaat penelitian sebagai berikut :

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya yang berhubungan langsung dengan Penjas dengan menggunakan media audiovisual.
2. Untuk menambah pengetahuan dan pengalaman bagi peneliti dalam menerapkan pengetahuan yang diperoleh di bangku kuliah terhadap masalah-masalah yang dihadapi di dunia pendidikan secara nyata.

Diharapkan dengan adanya hasil dari penelitian ini dapat menjadi masukan yang berharga bagi pihak sekolah dan upaya sosialisasi perlunya penggunaan media audiovisual terhadap pembelajaran pendidikan jasmani