

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) belakangan ini sangat mempengaruhi perkembangan pendidikan, terutama di negara-negara yang sudah maju. Pendidikan merupakan sebuah investasi jangka panjang dalam upaya pembinaan mutu sumber daya manusia. Karena itu, upaya pembinaan bagi masyarakat dan peserta didik melalui pendidikan perlu terus dilakukan untuk itu pembentukan sikap dan pembangkitan motivasi dan dilakukan pada setiap jenjang pendidikan formal.

Tingkat ilmu pengetahuan dan teknologi yang dicapai suatu bangsa biasanya dipakai sebagai tolak ukur kemajuan bangsa ini, khususnya teknologi informasi yang sekarang ini telah memberikan dampak positif dalam aspek kehidupan manusia.

Dengan diberlakukannya Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) di sekolah, menuntut guru dan siswa untuk bersikap aktif, kreatif, inovatif, dan kompetitif dalam menanggapi setiap pelajaran yang diajarkan. Setiap siswa harus dapat memanfaatkan ilmu yang diperolehnya dalam kehidupan sehari-hari, untuk itu setiap pelajaran selalu dikaitkan dengan manfaat dalam lingkungan social masyarakat. Sikap aktif, kreatif, inovatif, dan kompetitif terwujud dengan menempatkan siswa sebagai subyek pendidikan. Peran guru adalah sebagai fasilitator dan bukan sumber utama pembelajaran.

Untuk menumbuhkan sikap aktif, kreatif, inovatif, dan kompetitif dari siswa tidaklah mudah, fakta yang terjadi adalah guru dianggap sumber belajar yang paling benar. Proses pembelajaran yang terjadi memposisikan siswa sebagai pendengaran ceramah guru. Akibatnya proses belajar mengajar cenderung membosankan dan menjadikan siswa malas belajar. Sikap anak didik yang pasif tersebut ternyata tidak hanya terjadi pada mata pelajaran tertentu saja tetapi pada hampir semua mata pelajaran termasuk pendidikan jasmani. Sebenarnya banyak cara yang dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar penjas siswa. Salah satunya adalah dengan menerapkan pembelajaran menggunakan audio visual sebagai evaluasi proses. Melalui penggunaan media audio visual sebagai evaluasi proses diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar menggiring bola pada siswa khususnya menggiring dengan menggunakan kaki bagian dalam.

Tinggi 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 sebagai strategi mengajar 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 saja) tentang apa yang dipelajarinya, materi abstrak tidak bermakna, sehingga proses belajar penjas membosankan.

Untuk itu penggunaan media dalam suatu proses belajar-mengajar sangat diperlukan, karena media mempunyai kelebihan kemampuan teknis yang mampu menyajikan suatu peristiwa secara terpadu akan menyajikan konsep secara utuh dan benar serta menjadi saluran atau perantara dalam penyampaian pesan. pesan

tersebut hendaknya telah diubah kedalam bentuk lambang yang dapat dipahami oleh siswa. Sehingga pesan yang diterima siswa dapat dipahami dengan jelas dan tidak bersifat abstrak.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti pada tanggal 25 dan 26 April 2012 di SMA Negeri 1 Tanjung Balai mengenai proses belajar menggiring bola pada permainan sepak bola yang dilakukan siswa, ternyata masih banyak yang belum mengerti dan salah dalam melakukannya. Kesalahan yang umum dilakukan siswa adalah pada saat sikap perkenaan kaki dengan bola. Secara umum siswa belum mampu menempatkan bola pada bagian kaki yang tepat, sehingga hasil menggiring bola yang dilakukan menjadi kurang baik. Dari 32 orang siswa kelas X-8 ternyata sebagian besar siswa (22 orang atau 68,75%) memiliki nilai dibawah KKM (70) dan 10 orang siswanya lagi (31,25%) memiliki nilai di atas KKM (70). Hasil observasi peneliti ternyata siswa lebih banyak yang kurang menguasai gerakan-gerakan dasar menggiring bola, sehingga mereka cepat bosan. Guru penjas perlu memberikan penjelasan lebih lanjut lagi tentang hakikat menggiring bola terkhusus dengan menggunakan kaki bagian dalam agar siswa lebih mengerti dengan baik.

Dalam hal ini salah satu alternative yang dapat dilakukan untuk memecahkan masalah tersebut adalah dengan meningkatkan kualitas pembelajaran seperti melalui penggunaan media pembelajaran yang tepat untuk membantu evaluasi proses pembelajaran. Melalui penggunaan media pembelajaran yang tepat, proses pembelajaran sepak bola terutama pada materi menggiring bola dengan kaki bagian dalam diharapkan akan dapat berjalan lebih

optimal. Hambatan dan rintangan yang terdapat pada proses pembelajaran selama ini diharapkan akan dapat diatasi.

Salah satu media pengajaran yang peneliti anggap sesuai dalam proses pembelajaran menggiring dengan kaki bagian dalam yaitu dengan penggunaan media audio visual untuk melakukan evaluasi proses. Penggunaan media ini akan membantu siswa dalam memahami cara-cara menggiring bola karena dalam pembelajaran ini siswa diajak untuk memahami langsung cara menggiring dengan kaki bagian dalam melalui keterangan-keterangan dari guru dibantu dengan petunjuk berupa video perlakuan tindakan siswa yang telah di edit sebelumnya dengan baik. Setelah itu dapat diukur hasil belajar siswa melalui tes.

## **B. Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Kurangnya minat siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani khususnya pada materi sepakbola *dribbling* dengan kaki bagian dalam
2. Masih banyak siswa yang belum memahami materi *dribbling* dengan kaki bagian dalam.
3. Kurangnya inovasi dan kreatifitas guru dalam penggunaan media bantu dalam pencapaian ketuntasan belajar siswa.
4. Evaluasi Proses menggunakan audio visual merupakan hal yang baru di SMA Negeri 1 Tanjung Balai Tahun Ajaran 2012/2013.

5. Rendahnya nilai belajar siswa terutama dalam pembelajaran *dribbling* dengan kaki bagian dalam di kelas X SMA Negeri 1 Tanjung Balai Tahun Ajaran 2012/2013.

### C. Batasan Masalah

Melakukan *dribbling* dengan baik bukan merupakan hal yang mudah. Bagi siswa pemula sering kali dalam melakukan *dribbling* tidak sempurna, bahkan tidak menutup kemungkinan bolanya lari dari penguasaan. Kesalahan yang sering terjadi antara lain *dribbling* dengan kaki bagian dalam yang dilakukan siswa terlalu kuat dalam mendorong bola sehingga bola jauh dari jangkauan, penguasaan bola yang tidak sempurna, posisi kaki yang tidak benar, sikap dan keseimbangan badan dalam menggiring bola yang masih belum tepat. Salah satu faktor penyebabnya adalah siswa belum menguasai materi teknik *dribbling* bola dengan benar. Agar para siswa dapat menguasai materi teknik *dribbling* bola dengan benar dibutuhkan cara belajar yang baik. Dalam pelaksanaan pembelajaran *dribbling* (menggiring) dalam permainan sepak bola perlu diterapkan cara belajar yang tepat agar diperoleh kemampuan menggiring dengan baik. Dengan diterapkannya evaluasi proses menggunakan media audio visual pada pembelajaran *dribbling* dengan kaki bagian dalam diharapkan mampu memecahkan permasalahan yang selama ini terlihat di lapangan khususnya di kelas X-8 SMA Negeri 1 Tanjung Balai.

Mengingat luasnya ruang lingkup masalah dan kemampuan penulis, maka perlu adanya pembatasan masalah, yaitu :

1. Variabel tindakan ( X )

Evaluasi Proses Menggunakan Media Audio Visual Pada Siswa Kelas X  
SMA Negeri 1 Tanjung Balai

2. Variabel hasil ( Y )

*Dribbling* sepak bola dengan kaki bagian dalam.

**D. Rumusan Masalah**

Untuk membatasi penelitian dibutuhkan rumusan masalah yang akan mempermudah pembahasan problematika yang diangkat. Adapun rumusan masalah dari penelitian ini adalah: Bagaimanakah penggunaan media audio visual sebagai evaluasi proses dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi *dribbling* sepak bola dengan kaki bagian dalam di Kelas X SMA Negeri 1 Tanjung Balai Tahun Ajaran 2012/2013 ?

**E. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar *dribbling* sepak bola dengan kaki bagian dalam melalui evaluasi proses menggunakan media audio visual pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Tanjung Balai Tahun Ajaran 2012/2013.

## F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

- a. Bagi guru berguna sebagai upaya untuk memperbaiki kesulitan belajar khususnya pada pembelajaran penjas.
- b. Bagi siswa sebagai cara untuk meningkatkan hasil belajar serta kemampuan khususnya pada materi pelajaran penjas.
- c. Bagi sekolah berguna untuk menambah perbendaharaan strategi pembelajaran yang dapat diberikan pada siswa.
- d. Bagi peneliti berguna untuk mengembangkan teknik evaluasi proses, khususnya untuk pemikiran pembelajaran yang berkaitan dengan gerak dan menambah wawasan terkait dengan evaluasi praktek mengajar.
- e. Untuk mengaplikasikan ilmu yang di peroleh selama perkuliahan.