

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 keterbelakangan. Dengan demikian pendidikan harus betul-betul diarahkan untuk menghasilkan manusia yang berkualitas dan mampu bersaing, disamping memiliki budi pekerti yang luhur dan moral yang baik.

Pendidikan jasmani memberikan kesempatan pada siswa untuk terlibat langsung dalam aneka pengalaman belajar melalui aktifitas 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, teknik dan strategi permainan olahraga, internalisasi nilai-nilai (sportifitas, jujur, kerjasama, dan lain-lain).

Pelaksanaannya bukan melalui pengajaran didalam kelas yang bersifat kajian teoritis, namun melibatkan unsur fisik, mental, intelektual, emosional dan sosial.

Aktifitas yang diberikan dalam pengajaran harus mendapatkan sentuhan psikologis, sehingga aktivitas yang dilakukan dapat mencapai tujuan pengajaran.

Agar standart 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.

Untuk menunjang pelaksanaan pembelajaran di sekolah, kreativitas seorang guru sangat dibutuhkan, sehingga proses pembelajarannya dapat memberi pengalaman belajar yang baik secara lengkap kepada anak didik. 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 pendengar 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 pendidikan jasmani siswa.

Berdasarkan observasi dan wawancara langsung yang penulis lakukan, guru pendidikan jasmani SMP Cerdas Murni Medan, mengenai hasil belajar siswa dalam pelajaran Bulu Tangkis terutama materi Pukulan Smash forehand, ternyata masih banyak siswa yang memperoleh nilai rendah. Nilai rata-rata hasil belajar siswa secara keseluruhan adalah 60. Dari 32 orang siswa kelas VIII 2 ternyata 24 orang siswa memiliki nilai dibawah KKM dan 8 orang siswa memiliki nilai diatas KKM. Dari hasil observasi peneliti ternyata masih banyak menemukan siswa yang tidak mampu

melakukan gerakan yang bagus dan benar dalam pelajaran pukulan Smash pada Bulu Tangkis, dikarenakan guru hanya menggunakan gaya mengajar komando.

Dalam menerapkan proses pembelajaran guru di sekolah tersebut lebih cenderung tidak kreatif dalam memberikan gaya mengajar yang lebih efisien untuk mempertajam daya nalar siswa dalam menyerap apa yang diajarkan oleh guru kepada siswa seperti dengan menggunakan bantuan metode dan media. Sementara disana guru hanya menggunakan Metode komando dalam melaksanakan pembelajaran Pukulan smash pada permainan Bulu Tangkis tersebut, Sehingga hanya guru saja yang aktif, sementara siswa menjalankan perintah dengan tidak ada keseriusan (bermain-main).

Ditinjau dari sarana dan prasarana di SMP Cerdas Murni Medan, memiliki beberapa sarana olahraga diantaranya : 1 Lapangan bulu tangkis, 1 lapangan bola voli, bola basket, net bola bola voli, bola kaki, gawang, dan peralatan permainan bulu tangkis seperti raket, sutelcock, net dll. Yang kondisinya cukup baik bila digunakan saat pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah SMP Cerdas Murni Medan tersebut.

Media sebagai proses sumber informasi bagi anak didik harus memadai dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, sehingga pendidik/guru dituntut untuk dapat memilih dan menyediakan media yang sesuai dengan kebutuhan sehingga proses belajar dapat terlaksana dengan baik.

Penggunaan media tidak hanya membuat proses pembelajaran lebih efisien, tetapi materi pelajaran dapat diserap lebih mendalam. Siswa mungkin sudah

memahami suatu permasalahan melalui penjelasan guru, pemahaman itu akan lebih baik lagi jika diperkaya dengan kegiatan melihat, menyentuh, merasakan atau mengalami melalui media. Disamping itu media dapat memperkuat kecintaan dan apresiasi siswa terhadap ilmu pengetahuan dan proses mencari ilmu itu sendiri.

Melalui perkembangan teknologi pendidikan dan komunikasi yang pesat, maka media dalam pendidikan pun berkembang pesat pula, baik kuantitas maupun kualitasnya. Jenis media pembelajaran menjadi lebih banyak, diantaranya media visual, media kaset, media film, media video, media slide, media grafis, OHP, media mekanik dan sebagainya.

Bulu tangkis merupakan salah satu cabang olahraga dengan menggunakan bola kecil merupakan pelajaran yang diberikan di sekolah (SMP).

Subarjah (2000: 21) mengemukakan, "teknik dasar permainan bulu tangkis dikelompokkan beberapa bagian, yaitu".

- a. Cara memegang reket (*Grips*)
- b. *Stance* (Sikap berdiri)
- c. *Footwork* (Gerakan kaki)
- d. Pukulan (*Stroke*)

Bulu tangkis sebagai salah satu cabang olahraga yang mempunyai karakteristik gerak dan teknik tersendiri. Untuk itu harus dipelajari dan dilatih secara baik dan intensif untuk dapat menguasainya. Untuk lebih memudahkan anak didik dapat melakukan dengan baik maka diperlukan media sebagai sumber belajar, agar anak dapat menguasai gerakan dasar dengan benar.

Seperti yang telah dikemukakan, bahwa bulu tangkis merupakan salah satu cabang olahraga bola kecil yang dipelajari di sekolah (SMP). Demikian halnya di

SMP Cerdas Murni Medan, bulu tangkis merupakan salah satu materi pelajaran yang diberikan kepada siswa. Namun dalam pelaksanaannya materi pelajaran bulu tangkis belum dapat dilaksanakan sepenuhnya sesuai dengan tuntutan kurikulum yang ada. Sehingga hasil belajar bulu tangkis di SMP Cerdas Murni Medan kurang maksimal.

Maka sebab itu peneliti ingin menggunakan Penguatan Umpan Balik dalam pembelajaran ini. Dimana siswa berperan mengambil beberapa keputusan selama pertemuan berlangsung yang dipindahkan dari guru ke siswa, dan dari siswa ke siswa, sehingga memberi peranan dan perangkat tanggung jawab baru pada siswa, Sehingga siswa dapat berkreasi dalam pelajaran Pukulan Smash pada Bulu Tangkis ini, juga di bantu dengan menggunakan Media Audio Visual untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran merupakan salah satu strategi mengajar yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Penggunaan Media Audio Visual dalam suatu proses belajar mengajar merupakan salah satu alternative yang dapat memberikan andil yang baik, karena media mempunyai kelebihan kemampuan teknis yang mampu menyajikan suatu peristiwa secara terpadu dan menyajikan konsep secara utuh dan benar serta menjadi saluran atau perantara dalam menyampaikan pesan. Pesan tersebut hendaknya telah diubah kedalam bentuk lambang yang dapat dipahami dengan jelas dan tidak bersifat abstrak.

Untuk itu peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul

“Upaya Peningkatan Hasil Belajar Pukulan Smash Dalam Permainan Bulu Tangkis Melalui Penguatan Umpan Balik Menggunakan Media Audio Visual Pada Siswa SMP Cerdas Murni Medan Tahun Ajaran 2012/2013”.

B. Identifikasi Masalah

Sebagaimana yang telah diuraikan didalam latar belakang masalah diatas maka peneliti mengidentifikasi masalah yang ada antara lain:

1. Siswa kurang aktif dan kurang serius dalam pembelajaran penjas!, Guru pendidikan jasmani belum melakukan variasi metode pembelajaran!,
2. Metode pembelajaran yang diterapkan guru dikelas masih terpusat pada guru dan monoton dalam pembelajaran!,
3. Hasil belajar peserta didik terutama dalam pembelajaran Pukulan Smash dalam Permainan Bulu tangkis masih rendah!,
4. Siswa cenderung merasa bosan dan malas jika guru menyampaikan pembelajaran dengan caraguru hanya menjadi instruktur saja, tanpa ada variasi pembelajaran!

C. Pembatasan Masalah

Untuk Memudahkan kita memahami ruang lingkup permasalahan dalam penelitian ini maka penulis membatasi masalah berdasarkan identifikasi masalah diatas maka permasalahan ini dibatasi hanya pada, “Peningkatan Hasil Belajar Pukulan Smash Dalam Permainan Bulu Tangkis Melalui Penguatan Umpan Balik

Menggunakan Media Audio Visual pada siswa SMP Cerdas Murni Kelas VIII Medan Tahun Ajaran 2012/2013.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas Apakah melalui Penguatan Umpan Balik Menggunakan Audio Visual Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Pukulan Smash Dalam Permainan Bulu Tangkis Pada Siswa Kelas VIII SMP Cerdas Murni Medan Tahun Ajaran 2012/2013 ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan Rumusan masalah maka tujuan yang diharapkan dengan pelaksanaan penelitian ini adalah untuk mengetahui Peningkatan Hasil Belajar Pukulan *Smash* Dalam Permainan Bulu Tangkis Melalui Penguatan Umpan Balik Menggunakan Media Visual Pada Siswa Kelas VIII SMP Cerdas Murni Medan Tahun Ajaran 2012/2013.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk menambah wawasan dan pengetahuan penulis mengenai pemilihan media mengajar yang relevan dalam upaya meningkatkan hasil belajar pukulan *smash* siswa.
2. Memperkaya wawasan peneliti maupun pembaca lainnya tentang metode pengajaran Media Audio Visual dalam mencapai tujuan belajar.
3. Untuk lebih meningkatkan hasil belajar pukulan Smash pada siswa.
4. Sebagai masukan kepada sekolah khususnya guru bahwasanya dalam Peningkatan Hasil belajar Pukulan Smash Dalam Permainan Bulu Tangkis dapat Melalui Penguatan Umpan Balik Menggunakan Media Audio Visual.
5. Sebagai referensi dan masukan bagi civitas akademis fakultas ilmu keolahragaan UNIMED dan pihak lain dalam melakukan penelitian yang sejenis.