

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan ialah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar dapat mengembangkan sumber daya manusia peserta didik. Untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, pengendalian diri, dan kecerdasan. Dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3, disebutkan “pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”

Pendidikan olahraga adalah pendidikan jasmani dan olahraga yang dilaksanakan sebagai sebagian proses pendidikan yang teratur dan berkelanjutan untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, kesehatan, dan kebugaran jasmani.

Pendidikan jasmani merupakan bagian penting dari proses pendidikan. Artinya, penjas bukan hanya dekorasi atau ornament yang ditempel pada program sekolah sebagai alat untuk membuat anak sibuk. Tetapi penjas adalah bagian penting dari pendidikan. Melalui penjas diarahkan dengan baik, anak akan mengembangkan keterampilan yang berguna bagi pengisian waktu senggang, terlibat dalam aktivitas yang kondusif untuk mengembangkan hidup sehat,

berkembang secara sosial, dan menyumbang pada kesehatan fisik dan mentalnya. Meskipun penjas menawarkan kepada anak untuk bergembira, tidaklah tepat untuk mengatakan pendidikan jasmani diseleInggarkan semata-mata agar anak bergembira dan bersenang. Bila demikian seolah-olah pendidikan jasmani hanyalah sebagai mata pelajaran “selingan”, tidak berbobot dan tidak memiliki tujuan yang bersifat mendidik.

Proses belajar mengajar merupakan suatu aktivitas yang bertujuan mengarahkan peserta didik pada perubahan tingkah laku yang diinginkan.

Dalam hal proses belajar mengajar tersebut, siswa sebagai subjek pendidikan dan sedangkan guru dipandang sebagai sumber informasi utama, namun karena semakin majunya teknologi maka siswa siswa dapat dengan mudah memperoleh informasi yang dibutuhkannya, maka guru seharusnya mampu menyesuaikan terhadap perkembangan tersebut. Salah satu yang dapat dilakukan ialah menerapkan peran guru sebagai fasilitator dan katalisator (penghubung).

Untuk menumbuhkan keaktifan siswa dalam belajar tidaklah mudah. Kebanyakan proses pembelajaran terjadi memposisikan siswa sebagai pendengar ceramah guru. Jadi proses belajar mengajar cenderung membosankan dan membuat siswa malas dan tidak bersemangat. Sebenarnya banyak cara yang bias dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar penjas tersebut khusus pada materi lompat tinggi gaya straddle. Dengan menerapkan pendekatan bermain dan dengan menggunakan bantuan media.

Atletik adalah salah satu cabang olahraga yang tertua, yang telah dilakukan oleh manusia sejak zaman purbasampai dewasa ini. Bahkan boleh

dikatakan sejak adanya manusia dimuka bumi ini atletik sudah ada, karena gerakan-gerakan terdapat dalam cabang olahraga atletik, seperti berjalan, berlari, melompat dan melempar adalah gerakan yang dilakukan oleh manusia didalam kehidupannya sehari-hari. Atletik adalah cabang olahraga yang tumbuh dan berkembang bersamaan dengan kegiatan alami manusia. Atletik adalah gabungan dari beberapa jenis olahraga yang secara garis besardapat dikelompokkan menjadi lari, lempar, dan lompat. Pada cabang atletik terdiri dari beberapa kelompok, salah satunya adalah lompat tinggi.

Lompat tinggi adalah salah suatu bentuk gerakan melompat keatasdengan cara mengangkat kaki depan keatas sebagai upaya membawa titik berat dorongan setinggi mungkin dan secepat mungkin jatuh (mendarat) dengan jalam melakukan tolakan pada salah satu kaki untuk mencapai suatu ketinggian tertentu. Tujuan lompat tinggi adalah agar pelompat dapat mencapai lompatan yang setinggi-tingginya. Lompat tinggi gaya *straddle* adalah suatu gaya dalam lompat tinggi yang sampai saat ini masih digunakan dalam perlombaan dan diajarkan disekolah SD, SMP dan SMA.

Keberhasilan proses kegiatan belajar mengajar pada pembelajaran penjas pada materi pokok bahasan lompat tinggi gaya *straddle* dapat diukur dari keberhasilan siswa dalam melakukan tehnik melompat dan hasil lompatan. Keberhasilan itu dapat dilihat dari tingkat pemahaman, penguasaan materi dan hasil belajar maka semakin tinggi pula tingkat keberhasilan pembelajaran tersebut.

Dari hasil observasi yang telah dilakukan dan pengalaman peneliti di SMP Negeri 1 Tanjungbalai terlihat sarana dan prasarana nya yang belum memadai

atau terbatas. Masalah sarana dan prasarana tidak maksimal khususnya untuk materi lompat tinggi. Sarana dan prasarana yang tersedia disekolah tersebut ialah sarana : lapangan yang berukuran area hampir seukuran lapangan bulutangkis, prasarana : matras, mistar lompat tinggi.

Dan dalam proses belajar mengajar berlangsung terlihat banyak siswa yang kurang bersemangat, kurang aktif saat aktivitas yang terutama siswa perempuan. Dalam observasi tersebut masih banyak siswa yang belum memahami dan mengerti tehnik lompat tinggi gaya *staddle*, jadi karena hal ini tersebut hasil belajar yang diperoleh kurang maksimal. Begitu juga yang terlihat strategi dan gaya mengajar guru yang cenderung monoton yang membuat kebanyakan siswa merasa bosan, malas, tidak aktif dan cenderung tidak bersemangat.

Rendahnya hasil belajar karena kurang metode dan pendekatan terhadap siswa. Yang bisa karenakan siswa tidak aktif dan dalam pelajaran atau enggan melakukannya.

Ada pun hal yang lain yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa sangat dipengaruhi oleh kurangnya keefektifan guru dalam merancang strategi, dan kurangnya kesadaran guru akan tanggung jawabnya untuk mendesain media pembelajaran, keterbatasan waktu penyediaan media pembelajaran, serta kurangnya pengetahuan tentang media pembelajaran. Meskipun diakui oleh guru SMP di lokasi peneliti tersebut. Penggunaan media pembelajaran sangat membantu siswa dalam menyerap materi belajar, akan tetapi pada umumnya masih banyak guru yang tetap bertahan melaksanakan pembelajaran penjas tanpa menggunakan media pembelajaran, tetapi menggunakan metode ceramah dan

komando sehingga mengakibatkan siswa merasa jenuh dan bosan pada pembelajaran yang diterapkan guru.

Jadi untuk hal ini maka tepat diperlukan media yang cocok disetiap pembelajaran. Salah satunya media pembelajaran ialah melalui media *audio-visual*. Media *audio-visual* adalah perangkat alat yang dapat memproyeksikan gambar bergerak dan bersuara. Paduan antara gambar dan suara membentuk karakter sama dengan objek asli (dr.Hujair AH Sanaky). Penggunaan media ini akan membantu siswa dapat memahami materi lompat tinggi gaya *straddle*.

Dan dengan menggunakan pendekatan bermain pada siswa agar siswa lebih aktif dan tidak tegang/tertekan, mengembangkan potensinya dan menyenangkan. Bermain/permainan merupakan kegiatan yang menyenangkan. Dengan bermain, anak dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan anak dalam dimensi: motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, sosial, dan sikap hidup (Rani Yulianty I).

Dari latar belakang tersebut, peneliti merasa tertarik untuk mengadakan penelitian mengenai “ Meningkatkan Hasil Belajar Lompat Tinggi Gaya *Straddle* Melalui Media *AudioVisual* Dengan Pendekatan Bermain Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Tanjung Balai Tahun Ajaran 2013/2014 “.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Media yang digunakan guru belum efisien dan tidak efektif

2. Gaya atau metode yang diajarkan terkesan monoton dan membuat siswa bosan
3. Banyak nya siswa yang takut dan kaku melakukan lompatan pada saat mencoba
4. Guru tersebut tidak terlalu baik menjelaskan materi

C. Batasan Masalah

Melihat luasnya cakupan masalah dan keterbatas waktu maka perlu adanya pembatasan masalah. Adapun pembatasan masalah yang dibahas dalam penelitian ini adalah “ Meningkatkan Hasil Belajar Lompat Tinggi Gaya *Straddle* Melalui Media AudioVisual Dengan Pendekatan Bermain, lompat tali, lompat punggung, dan lompat kardus Pada Kelas VIII SMP Negeri 1 Tanjung Balai Tahun Ajaran 2014/2015 “.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dapat diambil berdasarkan uraian diatas adalah, Apakah melalui Media *AudioVisual* Dengan Pendekatan Bermain Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Lompat Tinggi Gaya *Straddle* Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Tanjung Balai?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah , Untuk meningkatkan efektifitas proses pembelajaran lompat tinggi gaya *straddle* melalui media *audiovisual*

dengan pendekatan bermain pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Tanjung Balai Tahun Ajaran 2014/2015.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada lompat tinggi gaya *straddle*
2. Siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran lompat tinggi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar yang lebih baik
3. Sebagai pembelajaran atau masukan bagi guru dapat menggunakan media pembelajaran selama proses pembelajaran
4. Sebagai masukan bagi guru dapat menerapkan pendekatan bermain dalam pembelajaran
5. Menambah wawasan peneliti maupun pembaca lainnya tentang pendekatan bermain.
6. Bagi penulis penelitian ini untuk memenuhi persyaratan akhir studi yang telah ditetapkan oleh program studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi FIK UNIMED guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan dan juga bermanfaat untuk memperkaya ilmu pengetahuan tentang penelitian tindakan kelas.