

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada dasarnya adalah usaha sadar yang menumbuh kembangkan potensi sumber daya manusia peserta didik dengan cara mendorong dan memfasilitasi kegiatan belajar mereka. Pendidikan berfungsi membantu peserta dalam pengembangan dirinya, yaitu pengembangan semua potensi, kecakapan serta karakteristik pribadinya kearah yang positif, baik bagi dirinya maupun di lingkungannya.

Perubahan kurikulum yang sering dilakukan pada saat ini bukan satu-satunya solusi dalam menangani permasalahan peningkatan mutu pendidikan jasmani sekolah, tetapi hanya salah satu faktor yang mendorong perubahan yang sifatnya mendasar, termasuk mendorong perubahan pradigma yang membelenggu semua pihak yang terlibat dalam proses pendidikan, termasuk guru bahkan kondisi saat ini perubahan kurikulum saja diasumsikan tidak akan membantu banyak dalam upaya perubahan mutu tersebut, walaupun seringkali terjadi perubahan kurikulum tetapi kenyataannya di lapangan masih banyak sekali guru pendidikan jasmani yang menggunakan dan menerapkan model pembelajaran lama yang masih bersifat menolong dan pasif dalam mengajar serta masih banyak memiliki kekurangan pada program.

Selama ini guru dipandang sebagai sumber informasi utama, namun karena semakin majunya teknologi maka siswa dapat dengan mudah mendapatkan informasi yang dibutuhkan, maka guru seharusnya tanggap dan mampu menyesuaikan diri terhadap perkembangan tersebut. salah satu yang dapat dilakukan adalah menerapkan peran guru sebagai fasilitator dalam proses belajar mengajar.

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

Rendahnya hasil belajar siswa sangat dipengaruhi oleh keefektifan guru dalam merancang strategi pembelajaran dan kurangnya kesadaran guru akan tanggung jawab untuk mendesain media pembelajaran, keterbatasan waktu penyedia media pembelajaran serta keterbatasan dan meskipun dikuasai oleh guru SMP di lokasi penelitian tersebut, penggunaan media pembelajaran sangat membantu siswa dalam menyerap materi belajar, tapi pada umumnya masih banyak guru yang tetap bertahan melaksanakan pembelajaran penjas tanpa media pembelajaran, tetapi menggunakan metode ceramah, komando sehingga mengakibatkan siswa merasa jenuh dan bosan dengan pembelajaran yang diterapkan guru.

Jadi untuk hal tersebut maka diperlukan media yang cocok disetiap pembelajaran, salah satunya dalam pembelajaran lempar cakram gaya menyamping yaitu dengan menggunakan audio-visual. Penggunaan media ini akan membantu siswa dalam memahami materi lempar cakram gaya

menyamping. Dalam pembelajaran ini siswa di ajak untuk memahami lempar cakram gaya menyamping melalui keterangan - keterangan dari guru dibantu dengan petunjuk berupa gambar hidup/video atau suara yang di hasilkan setelah itu diukur hasil belajar siswa melalui tes.

Media audio visual merupakan metode pembelajaran yang bersifat memakai suatu alat bantu media untuk mempermudah suatu proses kegiatan belajar mengajar, dimana alat bantu atau media yang tersedia terdapat materi beserta cara pengajaran yang telah dirancang oleh seorang guru melaksanakan kegiatan belajar. Disamping itu, audio dapat menampilkan pesan yang memotivasi dengan menggunakan media audio visual, diharapkan siswa dapat memahami dan melakukan lemparan dengan benar sesuai dengan rangkaian gerakan lempar cakram gaya menyamping yang dapat dilihat pada media audio-visual.

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 perantaraan dalam menyampaikan pesan. Pesan tersebut hendaknya telah diubah kedalam bentuk yang dapat dipahami dengan jelas dan tidak bersifat abstrak.

Berdasarkan hasil observasi awal yang saya lakukan pada tanggal 30 Januari 2014 sampai dengan tanggal 4 Februari 2014 di SMP Negeri 18 Medan Tahun Ajaran 2013/2014 mengenai proses belajar lempar cakram yang di lakukan siswa, terutama dalam melakukan gerakan lempar cakram gaya menyamping, ternyata masih banyak siswa sering melakukan kesalahan dalam melakukan

gerakan lempar cakram gaya menyamping. Dari 13 kelas siswa kelas VIII SMP Negeri 18 Medan, ternyata siswa yang dikelas VIII-13 banyak memiliki nilai dibawah nilai KKM. Nilai KKM Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di sekolah ini adalah 75.

Dengan diberlakukannya Kurikulum 2013 di sekolah, guru dan siswa di tuntut untuk bersikap aktif, kreatif, inovatif, dan kompetitif dalam menanggapi setiap pelajaran yang di ajarkan. Setiap siswa harus dapat memanfaatkan ilmu yang di perolehnya dalam kehidupan sehari – hari, untuk itu setiap pelajaran selalu dikaitkan dengan manfaatnya dalam lingkungan sosial masyarakat. Sikap aktif, kreatif, inovatif, dan kompetitif terwujud dengan menempatkan siswa sebagai subyek pendidikan. Peran guru adalah sebagai fasilitator dan bukan sumber utama pembelajaran.

Dalam hal ini salah satu cara yang dapat dilakukan untuk memecahkan masalah tersebut adalah dengan meningkatkan kualitas pembelajaran seperti melalui penggunaan media pembelajaran yang tepat. Melalui penggunaan media pembelajaran yang tepat, proses pembelajaran lempar cakram terutama dalam melakukan gerakan lempar cakram gaya menyamping 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 lempar cakram yaitu dengan menggunakan media audio visual. Tanpa bantuan media maka bahan pelajaran sulit untuk dicerna atau dipahami.

Menyadari hal tersebut perlu adanya suatu pembaruan dalam pembelajaran untuk memungkinkan siswa dapat mempelajari penjas khususnya materi lempar cakram jauh lebih mudah, lebih cepat, lebih bermakna, efektif, dan menyenangkan. Penggunaan media ini akan membantu siswa dalam memahami lempar cakram karena pembelajaran ini siswa diajak untuk memahami lempar cakram melalui keterangan – keterangan dari guru di bantu dengan petunjuk berupa gambar – gambar bergerak serta video yang baik. Dan siswa lebih berperan aktif mencari sumber referensi belajarnya dengan memanfaatkan berbagai sumber belajar dalam hidup bermakna dalam diri siswa sehingga hasil belajar penjas siswa dapat menjadi lebih baik.

Dari latar belakang tersebut, peneliti merasa tertarik untuk mengadakan penelitian mengenai **”Pemanfaatan Media *Audio Visual* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Lempar Cakram Gara Menyamping Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 18 Medan Tahun Ajaran 2014/2015.”**

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini adalah : Kurangnya perhatian guru dalam memilih media yang cocok pada suatu materi pembelajaran banyak pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa, Guru pendidikan jasmani belum memanfaatkan media pembelajaran yang sudah tersedia disekolah, Siswa yang lebih cenderung pasif terhadap pembelajaran, Penyampaian materi yang dilakukan guru dalam pembelajaran kurang menarik.

C. Batasan Masalah

Untuk lebih mengarahkan peneliti ini sehingga terfokus dan spesifik maka yang menjadi pembatasan masalah adalah pemanfaatan media audio visual dalam meningkatkan hasil belajar lempar cakram gaya menyamping pada siswa kelas VIII SMP Negeri 18 Medan Tahun Ajaran 2014/2015.

D. Rumusan Masalah

Bertitik tolak dari latar belakang masalah dan identifikasi masalah maka dapat dirumuskan dalam penelitian ini : Bagaimanakah pemanfaatan media audio visual dalam meningkatkan hasil belajar lempar cakram gaya menyamping pada siswa kelas VIII SMP Negeri 18 Medan Tahun Ajaran 2014/2015?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pemanfaatan media audio visual dalam meningkatkan hasil belajar Lempar Cakram gaya menyamping pada siswa kelas VIII SMP Negeri 18 Medan Tahun Ajaran 2014/2015.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan akan dapat bermanfaat untuk :

1. Sebagai bahan pertimbangan untuk pihak sekolah SMP Negeri 18 Medan Tahun Ajaran 2014/2015 dalam menerapkan pembelajaran di sekolah dengan menggunakan media audio visual.

2. Sebagai bahan masukan kepada guru-guru di SMP Negeri 18 Medan Tahun Ajaran 2014/2015 untuk menerapkan sistem pembelajaran yang lebih baik nantinya.
3. Sebagai bahan informasi dan pustaka untuk para peneliti-peneliti selanjutnya dalam melakukan penelitian.
4. Untuk menambah wawasan dan pengetahuan peneliti terutama mengenai pembelajaran menggunakan media audio visual.