

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Suatu realita yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari bahwasanya di dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) pada bidang studi Pendidikan Jasmani, masih banyak guru yang belum memberdayakan seluruh potensinya dalam mengelola pembelajaran baik dalam menguasai materi maupun dalam menggunakan media pembelajaran melainkan hanya menggunakan *talk and chalk* (berbicara dan kapur tulis) dilakukan tidak hanya di dalam ruangan saja (kelas) yang dalam arti teori melainkan juga praktek di lapangan.

Dalam praktek di lapangan sering kali didapati pembelajaran Pendidikan Jasmani yang kurang efektif dan efisien. Dalam pengajaran materi, kebanyakan guru tidak menggunakan media atau alat bantu. Padahal jika dikaji lebih mendalam, dengan menggunakan alat bantu informasi atau pesan yang akan disampaikan akan lebih mudah ditangkap dan dicerna oleh siswa sehingga proses pembelajaran lebih efektif dan efisien. Hal ini karena tidak tersedianya alat bantu tersebut dan kurangnya kreativitas para guru. Tidak tersedianya media pembelajaran atau alat bantu di sekolah menjadi salah satu faktor penyebab guru malas dan kurang kreatif dalam mengelola pembelajaran sehingga hanya bermodalkan *talk and chalk*.

Hal ini sering kita jumpai dalam KBM bidang studi Pendidikan Jasmani yang efeknya dapat mengkondisikan siswa dalam situasi Duduk, Diam, Catat,

Hafal. Hal ini tentu bertentangan dengan tujuan pengajaran pendidikan jasmani yang sangat kompleks yang seharusnya bertujuan meningkatkan aspek kognitif, afektif, psikomotor dan sosial, melainkan hanya aspek kognitifnya. Disamping itu, hal ini tentu bertentangan dengan harapan masyarakat (orang tua anak) yang menginginkan anak-anaknya tumbuh lebih kreatif, dapat menggunakan dan menerapkan ilmu pengetahuan yang diperoleh secara efektif dalam pemecahan masalah-masalah sehari-hari yang kontekstual.

Secara umum kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani melibatkan aktivitas fisik, demikian halnya dalam belajar servis panjang dalam badminton. Salah satu faktor keberhasilan guru dalam menyampaikan materi yang diajarkan dipengaruhi oleh metode atau gaya mengajar. Metode mengajar diartikan sebagai cara yang dipilih guru untuk berinteraksi dengan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga materi yang diajarkan dapat dikuasai dengan baik. Metode mengajar yang sesuai dalam pelaksanaan pembelajaran akan membantu siswa untuk menguasai materi yang diajarkan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Selain metode mengajar, media juga bisa mempengaruhi hasil pembelajaran. Sebab media juga memiliki peranan penting dalam proses belajar mengajar, karena media merupakan alat bantu untuk mempermudah dan memperlancar proses komunikasi antara pendidik dan anak didik.

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 yang 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.

Seperti halnya juga dengan materi pembelajaran servis panjang dalam permainan badminton dalam penyampaian materinya kepada siswa, guru memerlukan metode yang tepat agar siswa tidak mudah bosan dan kurang semangat dalam pembelajaran tersebut. Bila guru pendidikan jasmani menggunakan metode yang tepat dalam proses pembelajarannya tentu itu akan menarik minat serta perhatian siswa terhadap pembelajaran tersebut. Maka siswa akan lebih mudah memahami dan mengerti tentang pembelajaran tersebut.

Namun bukan hanya metode yang diperhatikan dalam proses pembelajaran tersebut tapi diperlukan juga media sebagai alat penyampaian informasi agar siswa lebih memahami materi yang diajarkan. Khususnya media audiovisual, dimana penggunaan media audiovisual ini dapat mempermudah orang dalam menyampaikan dan menerima materi dan dapat menghindarkan salah pengertian, serta dapat mendorong keinginan seseorang untuk mengetahui lebih lanjut informasi yang sedang dipelajarinya.

Berdasarkan hasil pengamatan yang penulis lakukan di SMP Al-hidayah Medan serta informasi yang diperoleh dari guru pendidikan jasmani, bahwasanya selama ini guru pendidikan jasmani dalam proses pembelajarannya

menggunakan metode demonstrasi yaitu guru setelah memberikan penjelasan kepada siswanya langsung mempraktekkan apa yang telah dijelaskan sebelumnya. Namun dampak dari apa yang diterapkan guru selama ini yaitu bahwasanya tidak semua siswa akan mudah memahami dan mengerti tentang materi pelajaran yang disampaikan oleh gurunya. Karena tidak semua siswa menaruh perhatian yang penuh terhadap apa yang disampaikan dan dipraktekkan oleh gurunya.

Selain penggunaan metode demonstrasi, guru juga menggunakan media dalam proses pembelajarannya yaitu guru menggunakan media buku paket dari sekolah. Dimana siswa diajak berimajinasi terlebih dahulu untuk memperoleh informasi mengenai materi servis panjang dalam permainan badminton dengan melihat gambar yang ada dalam buku paket tersebut. Oleh karena itu terasa kurang efektif dan efisien.

Sehingga dengan metode dan media pembelajaran yang digunakan selama ini membuat siswa cepat merasa bosan dan kurang bersemangat dalam pembelajaran servis panjang tersebut. Dan itu juga mempengaruhi terhadap hasil belajar yang diperoleh siswa selama ini. Dalam pembelajaran pendidikan jasmani sekolah telah menetapkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada nilai siswa yaitu 70, namun masih banyak siswa yang memiliki nilai rata-rata yang rendah dibawah 65.

Pada materi pembelajaran servis panjang teknik dasar yang paling sulit dipahami oleh siswa untuk mempraktekkannya dengan tepat adalah pada saat fase pelaksanaan dan fase lanjutan. Dimana siswa kadang terlihat kaku pada saat

mengayunkan raket, yang pada akhirnya banyak terjadi raket tidak mengenai kok. siswa juga kadang tidak melakukan fase lanjutan sesuai dengan proses yang sebenarnya diantaranya posisi kaki, posisi raket dan pandangan lurus ke arah jalannya kok. siswa kurang begitu paham mengenai masalah itu.

Selama ini guru pendidikan jasmani dalam penyampaian materi servis panjang dalam permainan badminton kurang menjelaskan secara detail mengenai cara yang tepat pada saat fase pelaksanaan dan fase lanjutan, sehingga ini menimbulkan kesalahan persepsi pada siswa, dan juga menimbulkan kesulitan pada siswa saat akan melakukan fase pelaksanaan dan fase lanjutan.

Berdasarkan hasil pengamatan yang penulis lakukan di SMP Swasta Al-hidayah Medan pada jam pelajaran pendidikan Jasmani pokok bahasan badminton, khususnya pada saat siswa mempraktekkan apa yang telah dijelaskan oleh gurunya. Informasi yang diperoleh dari guru Pendidikan Jasmani dari 40 siswa yang ada di kelas VII^D hanya ada 11 siswa yang paham tentang servis panjang. Berarti dari data tersebut hanya sekitar 27.5 % dari jumlah siswa keseluruhan yang berhasil memahami tentang servis panjang. Namun nilai itu belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal secara klasikal yang ditetapkan sekolah yaitu 85 % dari keseluruhan siswa.

Berdasarkan Hasil Observasi

No	Jenis Kendala Yang Ada	Kelemahan Yang Ada
1	Raket	Pembelajaran kurang efektif
2	Metode Mengajar	<ul style="list-style-type: none">• Peran guru lebih banyak sebagai sumber belajar• Siswa kurang memahami materi pelajaran• Siswa tidak konsentrasi dalam belajar• Kurangnya motivasi dari guru• Siswa bosan dengan pelajaran yang diberikan• Kurangnya kesempatan siswa untuk berpartisipasi
3	Kemampuan Guru	<ul style="list-style-type: none">• Pelajaran sulit dipahami siswa• Guru kurang terampil dalam mengemas pelajaran

Untuk itu diperlukan suatu cara agar siswa dapat menguasai teknik servis panjang dengan benar sehingga akan menghasilkan nilai yang maksimal. Salah satunya adalah melalui media audiovisual. Jika selama ini guru pendidikan jasmani menyajikan materi servis panjang lewat informasi buku dan contoh (peragaan) maka pada kesempatan kali ini menyajikan informasi melalui media audiovisual yang diperlihatkan kepada siswa.

Media audiovisual merupakan metode pembelajaran yang bersifat memakai suatu alat bantu atau 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 untuk melaksanakan kegiatan belajar. Disamping itu, audio yang dapat digunakan dan dapat disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa. Audio dapat menampilkan pesan yang memotivasi. Dengan menggunakan media audiovisual, diharapkan siswa dapat memahami dan melakukan servis panjang dengan benar sesuai dengan rangkaian gerakan servis panjang yang dapat dilihat pada media audiovisual tanpa bantuan guru.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Peningkatan Hasil Belajar Servis Panjang dalam Permainan Bulutangkis Melalui Penerapan Media Audiovisual pada Siswa Kelas VII SMP Swasta Al-hidayah Medan Tahun Ajaran 2015/2016”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan, maka dapatlah dibuat suatu gambaran tentang permasalahan yang dihadapi. Dalam penelitian ini masalah yang diteliti dapat diidentifikasi sebagai berikut : 1) Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar servis panjang, 2) Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi kesulitan siswa pada saat melakukan teknik servis panjang, 3) Cara mengajar guru berpengaruh terhadap hasil belajar dalam menunjang pembelajaran pendidikan jasmani, 4) Melalui pemanfaatan media audiovisual (video) dapat menunjang pembelajaran pendidikan jasmani, 5) Beberapa pemanfaatan media audiovisual dalam menunjang hasil belajar pembelajaran pendidikan jasmani.

C. Pembatasan Masalah

Mengingat luasnya ruang lingkup masalah serta keterbatasan waktu, dana dan kemampuan penulis maka perlu adanya pembatasan masalah. Adapun pembatasan masalah yang dibahas dalam penelitian ini adalah melihat upaya meningkatkan hasil belajar siswa melalui penggunaan media audiovisual pada teknik melakukan servis panjang dalam permainan bulutangkis di SMP Swasta AL-Hidayah Medan Tahun Ajaran 2015/2016.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan diteliti adalah “Bagaimana Pengaruh Penggunaan Media audiovisual (video) dalam Meningkatkan hasil belajar Siswa pada materi servis panjang dalam permainan Bulutangkis di SMP Swasta AL-Hidayah Medan Tahun Ajaran 2015/2016.

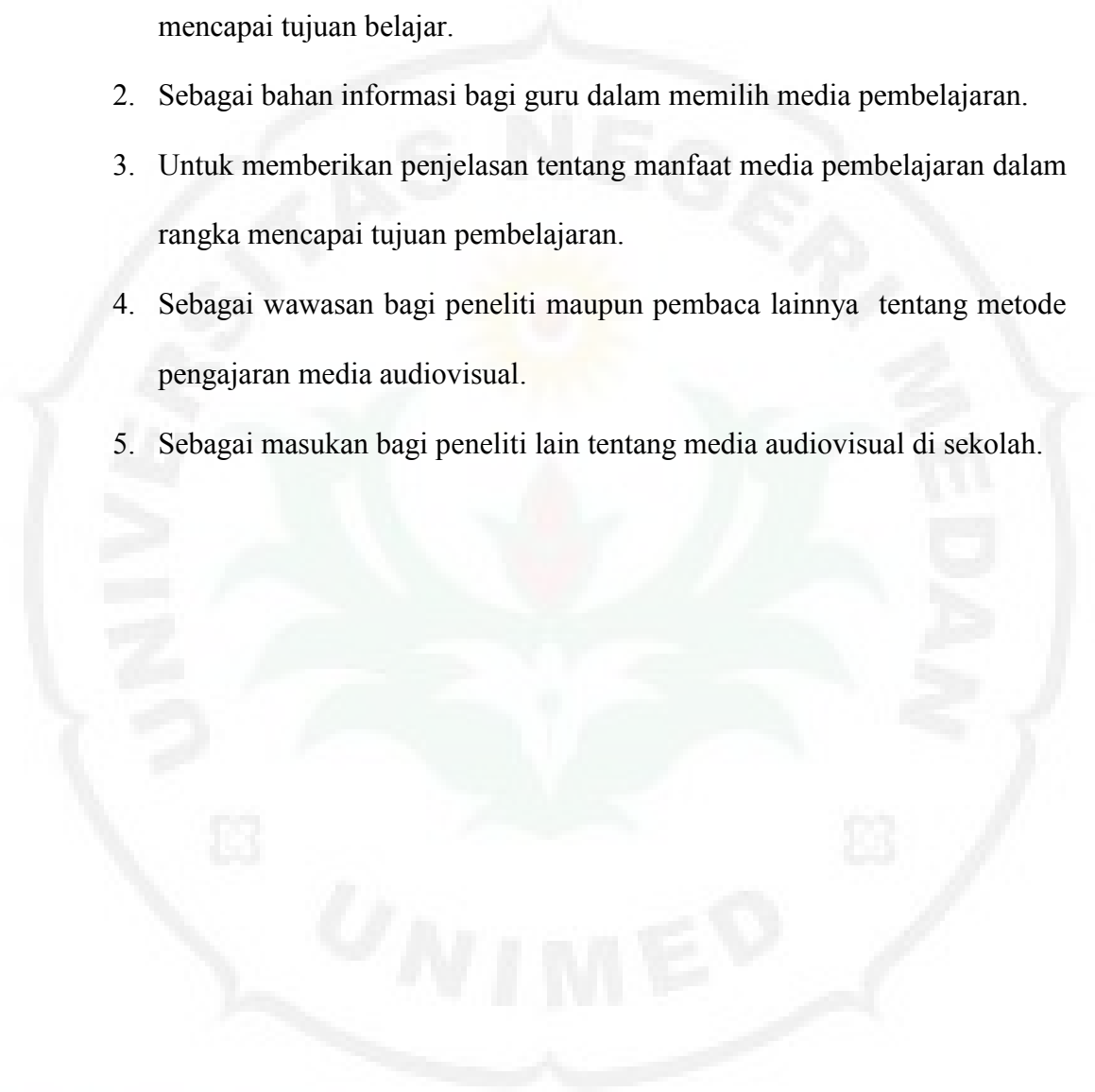
E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah “Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media audiovisual dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi servis panjang dalam permainan Bulutangkis di SMP Swasta AL-Hidayah Medan Kelas VII Tahun Ajaran 2015/2016.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Memperkaya ilmu pengetahuan tentang media pembelajaran dalam mencapai tujuan belajar.
2. Sebagai bahan informasi bagi guru dalam memilih media pembelajaran.
3. Untuk memberikan penjelasan tentang manfaat media pembelajaran dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.
4. Sebagai wawasan bagi peneliti maupun pembaca lainnya tentang metode pengajaran media audiovisual.
5. Sebagai masukan bagi peneliti lain tentang media audiovisual di sekolah.



THE
Character Building
UNIVERSITY