

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia membutuhkan pendidikan dalam kehidupannya. Dimana pendidikan merupakan usaha agar manusia dapat mengembangkan potensi dirinya melalui proses pembelajaran dan atau cara lain yang dikenal dan diakui oleh masyarakat. Pendidikan dapat dikatakan baik, bila pendidikan itu dapat memberi kesempatan berkembangnya semua aspek pribadi manusia atau dengan kata lain merumuskan tujuan pendidikan itu berisikan pengembangan aspek pribadi manusia.

Tujuan pendidikan seperti rumusan diatas merupakan rumusan tujuan yang sangat ideal, seperti hal dalam meningkatkan keimanan dan ketaqwaan peserta didik, juga bertujuan untuk meningkatkan aspek psikomotorik, kognitif, dan efektif, serta pengembangan pengetahuan tentang kesehatan peserta didik.

Salah satu upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia adalah dengan cara melalui perbaikan proses belajar mengajar secara efektif, misalnya dengan jalan memilih metode mengajar yang baik dan benar. Metode yang dipilih dan diperkirakan cocok digunakan dalam proses pembelajaran teori dan praktek keterampilan, semata-mata untuk meningkatkan keefektifitasannya.

Oleh karena itu diharapkan peran serta lembaga pendidikan dan keguruan dalam menyiapkan tenaga-tenaga pendidik terutama guru yang akan memberikan pengajaran didalam dan diluar kelas, dalam artian pengajar harus mampu memilih

dan menerapkan metode pembelajaran yang diprediksi akan lebih efektif untuk memudahkan siswa dalam belajar dikelas dan diluar kelas maupun belajar mandiri.

Salah satu ketidak berhasilan pencapaian tujuan program pengajaran yang direncanakan adalah kekurangan pengetahuan atau ketidakmampuan untuk memilih metode yang di gunakan sehingga anak didik tidak dapat mencapai tujuan pengajaran. Slameto (2003 : 52) menyatakan bahwa "Suksesnya seseorang dalam pelajarannya adalah sebagian hasil kesanggupan dan kemampuan yang ada pada siswa, sebagian lagi karena metode (teknik) mengajar dan belajar yang tepat, dan sebagian lagi karena lingkungan". Pendapat tersebut dipertegas oleh Mager (dalam Roestiyah) menyatakan suatu pernyataan yang jelas dari pada tujuan-tujuan yang akan merupakan dasar pokok untuk pemilihan metode dan bahan pengajaran serta pemilihan alat-alat untuk menentukan apakah pengajaran itu telah berhasil. Banyak kendala yang dihadapi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran saat proses belajar mengajar dikelas, diantara kendala tersebut adalah aplikasi metode pembelajaran diajarkan dengan alokasi waktu yang tersedia pada kurikulum untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang sangat pesat dewasa ini membawa dampak dalam berbagai bidang kehidupan manusia terutama dalam hal pendidikan. Tingkat ilmu pengetahuan dan teknologi yang dicapai suatu bangsa biasanya dipakai sebagai tolak ukur kemajuan bangsa ini. Dalam menghadapi tantangan perkembangan teknologi informasi tersebut, bangsa Indonesia perlu memiliki warga yang bermutu atau kualitas tinggi. Perlu diketahui

bahwa kualitas seseorang akan terlihat jelas dalam bentuk kemampuan dan kepribadian sewaktu orang tersebut berhadapan dengan tantangan atau harus menghadapi suatu masalah sampai masalah tersebut dapat diselesaikan dengan baik. Agar Indonesia memiliki cukup warga yang berkualitas tinggi diperlukan sumber daya manusia yang bermutu tinggi dan mampu berkompetisi secara global, sehingga diperlukan keterampilan yang melibatkan pemikiran kritis, sistematis, logis, kreatif dan kemampuan bekerja sama yang efektif.

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 dan katalisator. Peran guru sebagai fasilitator adalah memfasilitasi proses pembelajaran yang berlangsung di kelas. Guru memilih atau merancang rencana pembelajaran yang sesuai dengan kondisi kelas dan berusaha mengarahkan siswa untuk berperan aktif dan bertanggung jawab terhadap proses serta hasil pembelajaran. Sedangkan peran guru sebagai katalisator adalah guru membantu siswa dalam menemukan kekuatan, talenta, dan kelebihan mereka. Guru bertindak sebagai pembimbing yang mampu menumbuhkan dan mengembangkan rasa cinta siswa akan proses pembelajaran serta membantu siswa untuk mengerti cara belajar yang optimal. Dalam proses pembelajaran apabila guru dapat menerapkan kedua peran tersebut maka segala kegiatan dalam pembelajaran akan terasa lebih menyenangkan dan lebih bermakna bagi siswa. Tetapi sebaliknya apabila di dalam proses

pembelajaran berlangsung guru dianggap sebagai sumber belajar yang paling benar dan memposisikan siswa sebagai pendengar ceramah guru maka proses pembelajaran akan 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 penjas.

Secara umum kegiatan pembelajaran penjas melibatkan aktivitas fisik, demikian pula halnya dalam belajar permainanbulutangkis. Salah satu faktor keberhasilan guru dalam menyampaikan materi yang diajarkan adalah dengan menerapkan pembelajaran dengan bantuan media. Banyak batasan yang diberikan orang tentang media. Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of Education and Communication Technology/AECT*) di Amerika, membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi.

Banyak media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar penjas. Media yang digunakan sebaiknya disesuaikan dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan. Beberapa media pembelajaran dapat diterapkan selama proses belajar mengajar berlangsung, tergantung dari keadaan kelas atau siswa.

Berdasarkan observasi penulis di Smp n 2 Silangkitang Kabupaten Labuhanbatu Seletan, yang beralamat di Jalan Perjuangan. Sekolah ini terdiri dari 6 kelas. Sekolah ini memiliki peralatan olahraga yang lengkap dan lapangan yang sangat luas. Kegiatan intra dan ekstrakurikuler Smp n 2 Silangkitang tergolong baik, banyak siswa yang mempunyai prestasi di bidang akademik, semua itu

ditunjang oleh guru-guru yang berkualitas. Kegiatan ekstrakurikuler Smp n 2 Silangkitang juga bermacam-macam seperti: olahraga, kesenian, dan pramuka. Ada beberapa kegiatan ekstrakurikuler olahraga di Smp n 2 Silangkitangantara lain: bola kaki, tenis meja, bulu tangkis, basket, dan lain-lain.

Berdasarkan observasi penulis di Smp n 2 Silangkitang Kabupaten Labuhanbatu Selatan Tahun Ajaran 2015/2016 pada saat jam pelajaran penjas materi pelajaran olahraga permainan bola kecil pokok bahasan bulu tangkis di kelas VIII, terlihat bahwa pada saat proses pembelajaran bulu tangkis berlangsung banyak siswa yang terlihat kurang bersemangat dalam melakukan aktivitas pembelajaran. Dari hasil wawancara yang telah dilakukan oleh penulis dari guru bidang studi pendidikan jasmani, diperoleh informasi bahwa nilai siswa dalam bidang studi pendidikan jasmani masih rendah. Ini mungkin disebabkan guru menerapkan pembelajaran hanya dengan mengandalkan buku paket dan menyampaikan pesan atau isi pelajaran dengan kata-kata semata (*verbalisme*). Situasi seperti ini dengan mudah dapat mengganggu konsentrasi belajar siswa, apalagi bila kata yang terasa asing atau diluar pengetahuan siswa. Hal ini berpengaruh pada hasil belajar siswa yaitu rendahnya nilai-nilai siswa yang terlihat pada Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang diterapkan disekolah untuk pelajaran pendidikan jasmani adalah 70, nilai ketuntasan siswa 70 dari 22 siswa yang tuntas hanya 8 siswa dan yang tidak tuntas 14siswa.

Belum diketahui secara pasti apa penyebabnya, apakah karena jam pelajaran yang singkat (hanya dua kali pertemuan), materi yang terlalu sulit, metode

pengajaran yang kurang tepat, media pembelajaran yang kurang cocok, atau hal-hal lain yang dialami siswa.

Di Smp n 2 Silangkitang Kabupaten Labuhanbatu Selatansaradanprasaranauntukpembelajaranpermainanbulutangkissudahlengkap walaupunhanyamemiliki 1 lapanganbulutangkissaja.Namunsaradanprasaranajarangdigunakanterutamamedia *audio visual*, selama ini guru hanyamemberikanlatihandanpenjelasan-penjelasan singkat tentang materi tersebut.

Bahan pelajaran yang kompleks seperti servis pendek pada permainan bulutangkis itu sangat menentukan alat bantu berupa media pembelajaran seperti gambar dan *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 servis pendek dalam permainan bulu tangkis jauh lebih mudah, lebih cepat, lebih bermakna, efektif dan menyenangkan. Salah satu adalah dengan menggunakan media *audio visual*. Penggunaan media ini diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami servis pendek dalam permainan bulutangkis melalui keterangan-keterangan dari guru dibantu dengan petunjuk berupa *audio* yang memberikan keterangan kepada siswa. 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.

Media *audio visual*, merupakan media pembelajaran yang bersifat memakai suatu alat bantu atau media tersebut terdapat materi beserta cara pengajaran yang telah dirancang oleh seorang guru untuk melaksanakan kegiatan belajar-mengajar. Disamping itu, *audio* yang dapat digunakan dan dapat disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa. *Audio* dapat menampilkan pesan yang memotivasi.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan dalam latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Rendahnya hasil belajar servis pendek bulutangkis.
2. Gaya guru mengajar kurang menggunakan media audio visual.
3. Kurangnya minat siswa saat proses belajar mengajar.
4. Siswa kurang aktif disaat proses belajar mengajar.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas dan untuk menghindari meluasnya masalah, maka penelitian ini dibatasi pada dua variabel, dan difokuskan terhadap siswa kelas VIII Smp n 2 Silangkitang Kabupaten Labuhanbatu Selatan, yaitu : Sebagai variabel bebas adalah penggunaan dengan media *audio visual*. Sedangkan yang menjadi variabel terikatnya adalah peningkatan hasil belajar servis pendek bulutangkis.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimanakah pembelajaran dengan menggunakan media *audio visual* dapat meningkatkan hasil belajar servis

pendek bulu tangkis siswa kelas viii Smp n 2 Silangkitang Kabupaten Labuhanbatu Selatan Tahun Ajaran 2015/2016.

E. Tujuan Penelitian

Yang menjadi tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh pembelajaran menggunakan media *audio visual* dalam meningkatkan hasil belajar servis pendek bulu tangkis siswa kelas viii Smp n 2 Silangkitang Kabupaten Labuhanbatu Selatan Tahun Ajaran 2015/2016.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian adalah :

1. Sebagai bahan pertimbangan untuk pihak sekolah Smp n 2 Silangkitang Kabupaten Labuhanbatu Selatan dalam menerapkan pembelajaran di sekolah dengan menggunakan media *audio visual*.
2. Sebagai bahan masukan kepada guru-guru Smp n 2 Silangkitang Kabupaten Labuhanbatu Selatan untuk menerapkan sistem pembelajaran ataupun penggunaan media yang lebih baik nantinya.
3. Sebagai bahan masukan untuk melakukan penelitian dalam menyusun Karya Ilmiah.
4. Bagi peneliti yaitu sebagai sumbangan pemikiran dalam dunia pendidikan guna kemajuan pembelajaran pada umumnya dan pembelajaran pendidikan jasmani pada khususnya.