

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang masalah

Pendidikan merupakan suatu proses pembentukan pribadi, yang mana pendidikan diartikan sebagai suatu kegiatan yang sistematis dan sistemik terarah kepada terbentuknya kepribadian peserta didik. Pendidikan memuat gambaran tentang nilai-nilai yang baik, luhur, pantas, benar dan indah untuk kehidupan. Dengan demikian pendidikan harus betul-betul diarahkan untuk menghasilkan manusia yang berkualitas dan mampu bersaing, disamping memiliki budi pekerti luhur dan moral yang baik.

Dengan diberlakukannya Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) di sekolah, menuntut guru dan siswa untuk bersikap aktif, kreatif, inovatif, dan kompetitif dalam menanggapi setiap pembelajaran yang diajarkan. Setiap siswa harus dapat memanfaatkan ilmu yang diperolehnya 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.

Karena itu, upaya pembinaan bagi masyarakat dan peserta didik melalui Pendidikan Jasmani olahraga dan kesehatan perlu terus dilakukan untuk pembentukan sikap dan pembangkitan motivasi dan dilakukan pada setiap jenjang pendidikan formal. Peran guru adalah sebagai fasilitator dan bukan sumber utama pembelajaran. Sebenarnya banyak cara yang dilakukan untuk meningkatkan

hasil belajar Pendidikan Jasmani olahraga dan kesehatan siswa. Salah satunya adalah dengan menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media yang sesuai.

Kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang sangat pesat dewasa ini membawa dampak dalam berbagai bidang kehidupan manusia terutama dalam hal pendidikan, terutama di negara-negara yang sudah maju. Tingkat ilmu pengetahuan dan teknologi yang dicapai suatu bangsa biasanya dipakai sebagai tolak ukur kemajuan bangsa ini., khususnya teknologi informasi sekarang ini telah memberi dampak positif dalam aspek kehidupan manusia. Dalam menghadapi tantangan perkembangan teknologi informasi tersebut, bangsa Indonesia perlu memiliki warga yang bermutu dan berkualitas tinggi. Perlu diketahui bahwa kualitas seseorang akan terlihat jelas dalam bentuk kemampuan dan kepribadiannya sewaktu orang tersebut harus berhadapan dengan tantangan atau harus mengatasi suatu masalah sampai masalah tersebut dipecahkan 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 kemajuan berkerjasama yang efektif.

Salah satu kurikulum sekolah dalam program Pendidikan Jasmani olahraga adalah kegiatan belajar *Servis Bawah Bola Voli*. *Servis bawah* ini merupakan servis yang sangat sederhana dan diajarkan terutama untuk pemula karena gerakannya lebih alamiah dan tenaga yang dibutuhkan tidak terlalu besar.

Dalam beberapa pertandingan bola voli untuk para pemula, seringkali dijumpai pemain yang kurang menguasai keterampilan gerak dasar melakukan

servis bawah. Bahkan, seringkali suatu regu kehilangan poin hanya karena kurang tepatnya gerakan dasar melakukan *servis bawah* tersebut. Hasil *servis bawah* yang bagus bergantung dari gerakan dasar yang dilakukan pemain. Sehingga poin yang diperoleh tidak terbuang sia-sia.

Berdasarkan hasil observasi peneliti di SMP Negeri 2 Stabat tanggal 1 Maret 2012 pada saat jam pelajaran Pendidikan Jasmani materi pelajaran bola voli pokok bahasan *servis bawah* bola voli di kelas VII, terlihat bahwa pada saat proses pembelajaran *servis bawah* berlangsung banyak siswa yang terlihat kurang bersemangat dalam melakukan aktivitas pembelajaran. Dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti terhadap guru bidang studi Pendidikan Jasmani didapatkan informasi bahwa nilai siswa dalam bidang studi Pendidikan Jasmani masih rendah. Hal ini mungkin disebabkan guru yang menerapkan pembelajaran hanya dengan kata-kata (*verbalisme*). Keadaan seperti ini dengan mudah dapat mengganggu konsentrasi siswa terhadap pelajaran, apalagi bila ada kata yang terasa asing atau di luar pengetahuan siswa. Situasi ini berpengaruh pada hasil belajar siswa yaitu rendahnya nilai-nilai siswa yang terlihat pada Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan di sekolah untuk pelajaran Pendidikan Jasmani adalah 75.

Dari hasil tes awal yang dilakukan oleh peneliti didapat siswa yang memperoleh nilai di atas KKM sejumlah 11 orang siswa, siswa yang nilainya di bawah KKM sebanyak 21 siswa. Sehingga hanya 34,37% yang di atas KKM sedangkan siswa 65,62% di bawah KKM. Sedangkan siswa dalam satu kelas dikatakan tuntas jika mencapai 85% dari jumlah klasikal.

Menurut peneliti, perlu dicari solusi yang tepat dalam masalah ini, agar siswa lebih tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran Pendidikan Jasmani karena belum diketahui secara pasti apa penyebabnya, apakah karena jam pelajaran yang singkat (hanya sekali pertemuan), materinya sulit, metode mengajar yang kurang tepat, media pembelajaran yang kurang cocok, atau hal-hal lain yang dialami siswa.

Sebenarnya banyak cara yang dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Jasmani siswa. Salah satunya misalnya dengan menerapkan pembelajaran melalui bantuan media. Media pembelajaran merupakan salah satu strategi mengajar yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Keberhasilan proses kegiatan belajar mengajar pada pembelajaran Pendidikan Jasmani dapat diukur dari keberhasilan siswa yang mengikuti kegiatan tersebut. Keberhasilan itu dapat dilihat dari tingkat pemahaman, penguasaan materi dan hasil belajar maka semakin tinggi pula tingkat keberhasilan pembelajaran.

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 video, media film, media visual, media kaset, media slide, media grafis, OHP, media mekanik dan sebagainya.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran menjadi lebih menarik karena media dapat menyampaikan informasi sehingga dapat mendiskripsikan suatu masalah, suatu konsep, suatu proses atau suatu prosedur yang bersifat abstrak dan tidak lengkap menjadi lengkap dan jelas. Rasa keingin tahun dapat dibangkitkan melalui media, untuk menghidupkan suasana kelas, merangsang

siswa untuk bereaksi terhadap penjelasan guru dan lain-lain. Media memungkinkan siswa menyentuh objek kajian pelajaran membantu siswa mengkonkritkan sesuatu yang abstrak dan membantu guru menghindari suasana monoton.

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.

Bahan pelajaran yang kompleks seperti *servis bawah* bola voli itu sangat menentukan alat bantu berupa media pembelajaran seperti audio visual. Tanpa bantuan media maka bahan pelajaran sulit untuk dicerna atau dipahami. Menyadari hal tersebut perlu adanya suatu pembaharuan dalam pembelajaran untuk memungkinkan siswa dapat mempelajari Pendidikan Jasmani khususnya materi *Servis bawah* jauh menjadi lebih mudah, lebih cepat, lebih bermakna, efektif dan menyenangkan. Salah satunya adalah dengan menggunakan media audio visual. Penggunaan media ini diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami *Servis bawah* karena dalam pembelajaran ini siswa diajak untuk memahami *Servis bawah* melalui keterangan-keterangan dari guru dibantu dengan petunjuk berupa gambar dan audio yang memberikan keterangan kepada siswa

Media audio visual, merupakan media pembelajaran yang bersifat memakai suatu alat bantu untuk mempermudah suatu proses kegiatan belajar

mengajar. Dimana alat bantu atau media tersebut terdapat materi berserta cara pengajaran yang telah dirancang oleh seorang guru untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Di samping itu, audio visual yang dapat digunakan dan dapat disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa. Audio visual dapat menampilkan pesan yang memotivasi.

Dari latar belakang tersebut peneliti merasa tertarik untuk mengadakan penelitian mengenai **“Peningkatan Hasil Belajar Servis Bawah Dalam Permainan Bola Voli Melalui Media Audio Visual Pada Siswa Kelas VII SMP NEGERI 2 STABAT Tahun Ajaran 2012/2013”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapatlah dibuat suatu gambaran tentang permasalahan yang dihadapi. Dalam penelitian ini, masalah yang dapat diteliti dan diidentifikasi adalah : Penyampaian materi yang monoton dalam pembelajaran, kurangnya perhatian guru dalam memilih media yang cocok pada suatu materi pembelajaran, rendahnya nilai belajar siswa terutama dalam pembelajaran *Servis Bawah* di kelas VII SMP Negeri 2 Stabat.

C. Pembatasan Masalah

Untuk lebih mengarahkan penelitian ini sehingga terfokus dan spesifik maka masalah dibatasi pada **“Peningkatan Hasil Belajar Servis Bawah Dalam Permainan Bola Voli Melalui Media Audio Visual Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Stabat Tahun Ajaran 2012/2013”**.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan diteliti adalah sebagai berikut :

- Bagaimana pembelajaran menggunakan media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar *servis bawah* bola voli pada siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Stabat?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan mendapat informasi tentang :

- Peningkatan hasil *servis bawah* melalui pembelajaran menggunakan media audio visual pada siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Stabat.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk :

1. Menambah wawasan dan pengetahuan bagi peneliti dalam penggunaan media audio visual pada proses belajar mengajar.
2. Sebagai masukan bagi guru dan pihak sekolah untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Sebagai masukan bagi peneliti yang lain untuk meneliti tentang media pembelajaran.
4. Untuk memperkaya ilmu pengetahuan terhadap berbagai cabang olahraga khususnya bagi mahasiswa FIK di Unimed.
5. Untuk menambah pengetahuan dan wawasan peneliti serta meningkatkan pengetahuan dan berpikir ilmiah tentang media pembelajaran.