

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Kegiatan belajar mengajar adalah kegiatan yang paling pokok dalam keseluruhan proses penyelenggaraan dalam pendidikan di sekolah. Ini berarti berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung pada bagaimana proses belajar yang di alami oleh siswa sebagai anak didik (Slameto, 2003 : 1).

Mata pelajaran penjas adalah salah satu yang wajib di ikuti oleh siswa di sekolah. Pendidikan Jasmani dan Kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berpikir, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional. Kehidupan siswa di lingkungan sekolah di suatu sisi tampaknya merupakan salah satu bagian kehidupan yang sangat menyenangkan,

tetapi bisa menjadi hal yang mengkhawatirkan. Karena mereka dituntut menyelesaikan segala tugas sekolah, yang diperoleh dari kegiatan proses belajar mengajar tadi yang kurang menarik, membosankan, monoton, sehingga hal ini menjadi masalah yang serius untuk membuka jalan penyelesaian baik bagi guru di lingkungan sekolah. Hal ini jelas dirasakan siswa karena kenyataannya jarang sekali sekarang guru yang sering menggunakan media pengajaran di dalam melaksanakan tugasnya sebagai tenaga pengajar, padahal salah satu konsep kunci operasional pembelajaran yang harus dihayati oleh seorang guru atau pendidik adalah bagaimana mendesain pembelajaran agar dapat berjalan seefektif mungkin untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut (Husdarta, dkk. 2000). Persoalan ini kelihatan tampak mudah, tetapi sesungguhnya merupakan kegiatan yang sulit, sebab profesionalisme dan penghayatan yang seksama menyangkut aspek-aspek kompetensi belajar dan mengajar.

Guru sangat berperan penting dalam membantu perkembangan peserta didik untuk mewujudkan tujuan hidupnya secara optimal. Kualitas dan kuantitas pendidikan jasmani sampai saat ini masih tetap merupakan bahan perbincangan sebagai pencerminan dari kondisi pendidikan kita saat ini yang fenomenal dan problematis. Keduanya merupakan sasaran usaha pembaharuan atau informasi pendidikan nasional. Karena itu tidak heran kalau masalah pendidikan tidak pernah tuntas di manapun, bahkan di Negara-negara sekalipun.

Pada dasarnya pendidikan adalah usaha sadar yang menumbuh kembangkan potensi sumber daya manusia peserta didik dengan cara mendorong dan memfasilitasi kegiatan belajar mereka. Selama ini guru dipandang sebagai

informasi utama, namun semakin majunya teknologi maka siswa dapat dengan mudah mendapatkan berbagai informasi yang dibutuhkannya, maka dari itu seorang guru harus bisa tanggap dan mampu menyesuaikan diri terhadap perkembangan teknologi tersebut.

Dalam proses belajar mengajar pendidikan jasmani di sekolah, secara umum guru menyampaikan materi yang diajarkan dengan teori dan praktek. Sebelum melaksanakan praktek, terlebih dahulu guru menyampaikan materi yang akan diajarkan dengan teori (lisan). Ini dilakukan agar siswa terlebih dahulu mengetahui dan memahaminya secara teoritis. Selanjutnya siswa melaksanakan praktek yang terlebih dahulu diperagakan atau dicontohkan oleh guru. Dalam melaksanakan praktek dilapangan sering sekali dihadapi kendala, diantaranya keterbatasan sarana dan prasarana. Untuk mengatasi kendala yang ada guru dituntut untuk dapat memanfaatkan sarana dan prasarana yang ada. Selain itu guru juga dituntut untuk dapat menyediakan alat peraga bahkan media sebagai alat bantu belajar siswa. Dengan demikian proses belajar mengajar dapat terlaksana dengan baik.

Bulutangkis adalah salah satu cabang olahraga dengan menggunakan bola kecil yang merupakan pelajaran yang diberikan di sekolah (SMP). Demikian halnya di SMP Negeri 3 Medan, bulutangkis merupakan salah satu materi pelajaran yang diberikan kepada siswa. Namun dalam pelaksanaannya materi bulutangkis belum dapat dilaksanakan sepenuhnya sesuai dengan tuntutan kurikulum yang ada, hal ini yang terjadi pada siswa kelas VIII-E SMP Negeri 3

Medan. Masalah yang dihadapi pada siswa kelas VIII-E SMP Negeri 3 Medan yaitu pukulan *smash* nya masih rendah.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara langsung yang penulis lakukan pada tanggal 21 maret 2012, guru pendidikan jasmani belum maksimal dalam memberikan materi penjas tentang bulutangkis, yang mengakibatkan hasil belajarnya rendah. Hal ini dapat terungkap pada lampiran tabel hasil observasi yaitu berupa data awal (*pre-test*) pukulan *smash* pada siswa kelas VIII-E SMP Negeri 3 Medan. Sedangkan materi yang lain sering diberikan pada saat pembelajaran penjas seperti permainan bola besar. Guru mengajarkan tentang materi pelajaran yang benar-benar diterima oleh siswa melalui tahapan-tahapan yang baik agar siswa dapat menerima pelajaran dengan baik pula, khususnya dalam materi bulutangkis pukulan *smash*, kemampuan siswa dalam melakukan materi bulutangkis pukulan *smash* masih rendah. Rendahnya hasil belajar siswa ini diidentifikasi karena materi yang disajikan tidak sepenuhnya berjalan dengan baik sehingga pembelajaran pukulan *smash* tidak begitu maksimal dan tidak sesuai dengan yang diharapkan.

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 visual, media kaset, media film, media video, media slide, media grafis, OHP, media mekanik dan sebagainya. Media sebagai proses sumber informasi bagi anak didik harus memadai dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai,

sehingga pendidik/guru dituntut untuk dapat memilih dan media yang sesuai dengan kebutuhan sehingga proses belajar dapat terlaksana dengan baik.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran menjadi lebih menarik karena media dapat menyampaikan informasi sehingga dapat menjelaskan suatu masalah, suatu konsep, suatu proses atau sesuatu prosedur yang bersifat abstrak dan yang tidak lengkap menjadi lengkap dan jelas. Rasa keingintahuan 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 dan membantu guru menghindarkan 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 pelajaran guru, pemahaman itu akan lebih baik jika diperkaya dengan kegiatan melihat, menyentuh, merasakan atau mengalami melalui media. Selain itu media dapat memperkuat kecintaan dan apresiasi siswa terhadap ilmu pengetahuan dan mencari ilmu itu sendiri melalui berbagai teknologi. Bulutangkis merupakan salah satu cabang olahraga yang mempunyai karakteristik gerak dan teknik tersendiri. Untuk itu harus dipelajari dan dilatih secara baik dan intensif untuk dapat menguasai gerakan-gerakan yang ada dalam permainan bulutangkis. Untuk lebih memudahkan anak didik dapat melakukan dengan baik, maka diperlukan media sebagai sumber belajar agar anak didik tersebut dapat menguasai gerakan dasar dengan benar.

Pembelajaran disekolah yang tidak efektif dan tidak tercapai hasil belajarnya bisa mengakibatkan siswa kurang maksimal dan tidak berkembang dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani khususnya materi bulutangkis. Sebagai seorang guru tentu saja harus berupaya mencari jalan keluar agar proses belajar mengajar dapat lebih berinovatif. Selaku calon pendidik, penulis merasa perlu melakukan penelitian untuk menemukan sumber baru yang lebih berinovatif dalam pembelajaran yang lebih baik untuk digunakan dalam system pembelajaran keterampilan gerak yaitu berupa media.

Hal ini dapat terlihat ketika siswa melakukan gerakan pukulan *smash* nantinya. Belum diketahui pasti penyebab dari kesulitan siswa dalam melakukan pukulan *smash* pada saat melakukan materi bulutangkis. Bisa saja dikarenakan kesalahan sikap saat posisi badan atau juga ketidak pahaman siswa bagaimana teknik cara melakukan *smash* yang sebenarnya. Banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, diantaranya adalah motivasi, minat, semangat, kondisi fisik, psikomotor anak didik, sarana, media pembelajaran, guru, bahkan strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru tidak tepat.

Untuk itu diperlukan suatu cara agar siswa dapat menguasai dan melakukan gerakan pukulan *smash* dengan baik. Jika selama ini guru pendidikan jasmani menyajikan materi pelajaran bulutangkis melalui contoh gerakan (Peraga), maka pada kesempatan ini guru menyajikan informasi melalui media visual yang berupa gambar dan video kepada siswa. Dengan memanfaatkan media visual ini, diharapkan siswa dapat memahami dan melakukan gerakan pukulan *smash* dengan benar. Dalam media visual siswa dapat menyaksikan atau melihat

teknik dan bentuk pukulan smash yang sebenarnya. Sehingga melalui media visual ini, membantu daya penalaran siswa untuk dapat mengerti akan gerak dasar yang sebenarnya. Berdasarkan uraian diatas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Penerapan media visual untuk meningkatkan hasil belajar pukulan *smash* dalam permainan bulutangkis pada siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Medan Tahun Ajaran 2012/2013.

A. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah diatas, ada beberapa masalah yang dapat diidentifikasi yaitu :

1. Apakah pembelajaran bulutangkis khususnya pukulan *smash* sudah berjalan dengan baik?
2. Apakah hasil belajar dalam siswa melakukan pukulan *smash* pada bulutangkis sudah tuntas sesuai dengan KKM?
3. Apakah guru penjas telah menggunakan media mengajar yang relevan dengan materi yang diajarkan? dan
4. Apakah media visual dapat menjadi suatu alternatif yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar pukulan *smash* dalam permainan bulutangkis pada siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Medan.

B. Pembatasan Masalah

Untuk lebih mempertegas sasaran masalah dan mengingat luasnya ruang lingkup masalah serta keterbatasan waktu, dana dan kemampuan penulis, maka perlu adanya pembatasan masalah. Adapaun pembatasan masalah yang dibahas

dalam penelitian ini adalah “Penerapan media visual untuk meningkatkan hasil belajar pukulan *smash forehand* dalam permainan bulutangkis pada siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Medan Tahun Ajaran 2012/2013”.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah, maka dapat di rumuskan permasalahan yang akan di teliti adalah “Apakah pembelajaran dengan menggunakan media visual dapat meningkatkan hasil belajar pukulan *smash forehand* dalam permainan bulutangkis pada siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Medan Tahun Ajaran 2012/2013 ?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah : “Untuk mengetahui peran media visual terhadap hasil belajar pukulan *smash forehand* dalam permainan bulutangkis pada siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Medan Tahun Ajaran 2012/2013

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan akan bermanfaat bagi guru maupun bagi masyarakat umum. Adapun manfaatnya antara lain adalah :

1. Bagi Peneliti, dapat menambah wawasan dan pengetahuan keterampilan penulis tentang pemilihan media belajar yang relevan dalam upaya meningkatkan hasil belajar pukulan *smash forehand* dalam permainan bulutangkis pada siswa.
2. Untuk guru pendidikan jasmani, hasil penelitian ini kiranya bermanfaat sebagai bahan masukan dalam pengajaran khususnya tentang pemilihan

media belajar yang relevan dalam upaya meningkatkan hasil belajar pukulan *smash forehand* dalam permainan bulutangkis.

3. Sebagai masukan kepada sekolah khususnya guru bidang study yang bersangkutan bahwasanya dalam meningkatkan hasil belajar pukulan *smash forehand* dalam permainan bulutangkis dapat menerapkan media visual.
4. Bagi siswa diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar, memotivasi dan dapat membuat merasa senang terhadap mata pelajaran penjas khususnya materi tentang bulutangkis.
5. Sebagai referensi dan masukan bagi Akademis Fakultas Ilmu Keolahragaan UNIMED dan pihak lain dalam melaksanakan penelitian yang sejenis.