

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada dasarnya adalah usaha sadar yang menumbuhkan kembangkan potensi sumber daya manusia peserta didik dengan cara mendorong dan memfasilitasi kegiatan belajar mereka. Sesuai dengan pernyataan Sukmadinata (2004:40) “pendidikan berfungsi membantupeserta didik 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 bukanlah satu – satunya solusi dalam menangani permasalahan peningkatan mutu pendidikan jasmani di sekolah, tetapi hanya salah satu faktor yang mendorong perubahan yang sifatnya mendasar, termasuk mendorong perubahan paradigm yang membelenggu semua pihak yang terlibat dalam proses pendidikan, termasuk guru. Bahkan, dalam kondisi saat ini, perubahan kurikulum saja diasumsikan tidak akan membantu banyak dalam upaya perubahan mutu tersebut. Walaupun sering kali terjadi perubahan kurikulum tetapi kenyataan di lapangan masih banyak sekali guru pendidikan jasmani yang menggunakan dan menerapkan model pembelajaran lama yang masih bersifat monolog dan pasif dalam mengajar serta masih banyak memiliki kekurangan pada program.

Perkembangannya yang melanda dunia, khususnya di bidang teknologi dan informasi memberikan pengaruh terhadap dunia pendidikan. Bill Gates, pendiri perusahaan Microsoft, dalam Rose dan Nicholl (2002:17) menyatakan bahwa “dalam dunia yang berubah, pendidikan adalah modal utama bagi seseorang agar bisa beradaptasi”. Hal ini menurut kemampuan belajar yang lebih cepat untuk dapat menganalisis setiap situasi secara logis dan memecahkan masalah secara kreatif.

Selama ini guru di pandang 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. Hal ini sesuai dengan pernyataan Gunawan (2006:165) “agar guru dapat mengikuti perkembangan zaman, guru harus dapat menjadi fasilitator dan katalisator dalam proses belajar mengajar.”

Untuk mencapai tujuan pendidikan nasional tersebut, guru sebagai ujung tombak pelaksana pendidikan di lapangan sangat menentukan keberhasilannya. Dalam hal ini guru dikatakan sebagai pemegang peranan utama dalam proses pendidikan yang tercermin dalam proses belajar – mengajar di sekolah.

Namun dalam kenyataannya masih banyak guru penjas yang masih terbatas dalam mengajarkan pembelajaran praktek. Hal ini karena berbagai macam keterbatasan sarana dan prasarana yang ada di sekolah. Dengan kurangnya sarana dapat menghambat lancarnya proses belajar mengajar.

Pada saat proses belajar mengajar berlangsung di dalam kelas, akan terjadi hubungan timbal balik antara guru dan siswa yang beraneka ragam, dan itu akan mengakibatkan guru untuk mengontrol bagaimana pengaruh tingkah lakunya terhadap motivasi belajar siswa karena keterbatasan waktu. Selama pelajaran berlangsung guru sulit untuk meentukan tingkah laku mana yang berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa, misalnya dengan menggunakan media mengajar dapat memberi kesan positif pada diri siswa selama ini, media mana yang dapat membantu kejelasan konsep selama ini, media mengajar yang bagaimana yang tepat untuk dipakai dalam menyajikan suatu bahan sehingga dapat membantu mengaktifkan siswa dalam belajar.

Dari hasil pengamatan peneliti proses belajar yang dilakukan di Sekolah SMK Harapan Stabat mengenai hasil belajar lompat jauh siswa, ternyata masih banyak siswa yang kurang baik melakukan gerakan sehingga hasil yang diperoleh kurang baik pula. Dalam hal ini satu alternative yang dapat dilakukan adalah dengan meningkatkan kualitas pembelajaran seperti penggunaan media pembelajaran yang tepat, saat proses belajar berlangsung. Melalui media pembelajaran diharapkan dapat berjalan sesuai yang diinginkan saat belajar lompat jauh gaya jongkok dengan hasil lompatan yang maksimal.

Salah satu media pembelajaran sangat penting dan harus disesuaikan dengan pelajaran yang akan diajarkan. Dalam pembelajaran lompat jauh gaya jongkok agar hasil diperoleh dengan baik atau semaksimal mungkin dengan menggunakan media audio visual dengan media gambar sangat tepat. Penggunaan media ini akan membantu siswa dalam memahami dan melakukan lompat jauh

dengan baik. Dengan penjelasan yang diberikan guru dan petunjuk – petunjuk yang berupa gambar – gambar gerakan serta video yang baik.

Dari hasil pengamatan peneliti SMK Harapan Stabat tersebut bahwa media sangat berpengaruh untuk mengoptimalkan hasil belajar dengan baik. Untuk itu peneliti berkeinginan dan bermaksud untuk meneliti mengenai: “Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual dengan Media Gambar Terhadap hasil Belajar Lompat Jauh Gaya Jongkok Pada Siswa Kelas X Di SMK Harapan Stabat Tahun Ajaran 2011/2012”.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Faktor – faktor apa saja yang dapat mempengaruhi lompatan jauh gaya jongkok?
2. Apakah media audio visual dengan metode demonstrasi merupakan hal yang perlu dilaksanakan dalam proses pembelajaran lompat jauh gaya jongkok?
3. Apakah media mengajar dapat memotivasi siswa untuk melakukan lompat jauh gaya jongkok?
4. Apakah faktor media mengajar guru dapat mempengaruhi hasil belajar lompat jauh gaya jongkok?

C. Pembatasan Masalah

Untuk menghindari interpretasi yang salah, maka dipertegas penelitian pada hal – hal yang pokok, sehingga tercapai sasaran yang diinginkan. Oleh sebab itu penelitian ini dibatasi pada masalah yaitu: “Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual dengan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Lompat Jauh Gaya Jongkok Pada Siswa Kelas X Di SMK Harapan Stabat Tahun Ajaran 2011/2012”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang telah dikemukakan, maka masalah di dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah penggunaan media audio visual memberikan pengaruh hasil belajar lompat jauh gaya jongkok pada siswa kelas X di SMK Harapan Stabat Tahun Ajaran 2011/2012?
2. Apakah penggunaan media gambar memberikan pengaruh terhadap hasil belajar lompat jauh gaya jongkok pada siswa kelas X di SMK Harapan Stabat Tahun Ajaran 2011/2012?
3. Apakah penggunaan media audio visual lebih baik dibandingkan dengan penggunaan media gambar terhadap hasil belajar lompat jauh gaya jongkok pada siswa kelas X di SMK Harapan Stabat Tahun Ajaran 2011/2012?

E. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui apakah penggunaan media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar lompat jauh gaya jongkok.
2. Untuk mengetahui apakah penggunaan media gambar dapat meningkatkan hasil belajar lompat jauh gaya jongkok.
3. Untuk mengetahui adakah perbedaan hasil belajar lompat jauh gaya jongkok dengan penggunaan media audio visual dan media gambar.

F. Manfaat Penelitian

1. Hasil penelitian ini dapat memperkaya pengetahuan dan member informasi tentang bagaimana pengaruh media audio visual dengan media gambar terhadap hasil belajar lompat jauh siswa kelas X di SMK Harapan Stabat Tahun Ajaran 2011/2012.
2. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat berguna terhadap guru – guru Penjas di SMK yang lainnya untuk lebih meningkatkan, membenahi sekaligus memperbaiki kinerja mereka dalam menjalankan tugas mengajar yang berkualitas dan menciptakan suasana yang kondusif tentang bagaimana pengaruh media mengajar terhadap hasil belajar lompat jauh pada siswa.
3. Sebagai masukan kepada Kepala Sekolah untuk mengikutsertakan guru Penjas Orkes dalam berbagai macam penelitian sehingga nantinya guru Penjas Orkes tersebut mendapatkan ilmu yang lebih banyak dalam melaksanakan pembelajaran.

4. Kiranya penelitian ini bermanfaat bagi peneliti dan para mahasiswa fakultas ilmu keolahragaan penelitian ini bermanfaat untuk memperkaya ilmu pengetahuan olahraga, untuk penelitian selanjutnya dengan ruang lingkup yang lebih luas lagi khususnya cabang atletik.

