

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah salah satu hal yang sangat penting untuk membekali siswa menghadapi masa depan. Untuk itu proses pembelajaran yang bermakna sangat menentukan terwujudnya pendidikan yang berkualitas. Siswa perlu mendapat bimbingan, dorongan, dan peluang yang memadai untuk belajar dan mempelajari hal-hal yang akan diperlukan dalam kehidupannya. Tuntutan masyarakat yang semakin besar terhadap pendidikan serta kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, membuat pendidikan tidak mungkin lagi dikelola hanya dengan melalui pola tradisional. Perlu adanya usaha perbaikan dalam hal pengajaran, misalnya penggunaan metode mengajar atau gaya mengajar yang menarik dan dengan menggunakan media pembelajaran.

Dalam proses belajar mengajar, guru harus memiliki gaya mengajar atau strategi, agar siswa dapat belajar secara efektif dan efisien, salah satu langkah untuk memiliki strategi itu adalah mengenai teknik-teknik penyajian bahan pelajaran, atau biasa disebut metode mengajar atau gaya mengajar. Teknik penyajian pelajaran adalah suatu pengetahuan tentang cara-cara mengajar atau gaya mengajar yang dipergunakan oleh instruktur. Pengertian lain ialah sebagai teknik penyajian yang dikuasai guru untuk mengajar atau menyajikan bahan pelajaran kepada siswa di luar kelas.

Dari hasil survey yang dilakukan di sekolah SMK BM Sinar Husni, siswa kurang berminat mengikuti pelajaran lompat jauh karena menurut mereka pelajaran lompat jauh tersebut tidak menarik dan terlihat juga motivasi yang ada dari dalam diri siswa tersebut sangat kurang untuk mengikuti pelajaran lompat jauh. Di sekolah tersebut hampir semua pembelajaran pendidikan jasmani yang dilakukan guru memakai gaya mengajar komando dan tidak menggunakan media pembelajaran. Siswa hanya mengikuti dan melaksanakan apa yang disampaikan guru. Sehingga siswa kurang kreatif dalam proses pembelajaran dan guru kurang mampu meningkatkan kemampuan berfikir siswanya. Sarana dan prasarana di sekolah tersebut juga tidak mendukung proses belajar mengajar dikarenakan lapangan lompat jauh di sekolah tersebut tidak memenuhi standar.

Hal semacam ini bukan saja berakibat kurang baik terhadap proses belajar pendidikan jasmani yang dilaksanakan, akan tetapi juga, mengakibatkan daya berfikir dan keingintahuan anak tidak berkembang. Dan itu juga mempengaruhi terhadap hasil belajar yang didapat siswa selama ini. Dalam pembelajaran penjas, sekolah telah menetapkan kriteria ketuntasan minimal (KKM) pada nilai siswa yaitu 70, namun masih banyak siswa yang memiliki nilai rata-rata yang rendah yaitu dibawah 70. Melihat fenomena yang terjadi, peneliti tertarik mencoba sebuah gaya mengajar penemuan terbimbing agar siswa lebih kreatif dan tidak merasa terpaksa dalam belajar.

Selain metode mengajar, media juga bisa membantu meningkatkan 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 pembelajaran merupakan unsur yang sangat mendukung peningkatan prestasi belajar siswa di sekolah. Dikatakan demikian karena media merupakan alat bantu dan sumber belajar dalam proses belajar mengajar sehingga dapat melicinkan jalan menuju tercapainya tujuan pembelajaran. Media dapat menambah ketertarikan dan minat belajar siswa serta memperjelas materi pelajaran yang diberikan oleh guru. Sebagaimana terdapat dalam Undang-Undang No. 2 tahun 1989 tentang sistem Pendidikan Nasional, pasal 35, yaitu setiap satuan pendidikan jalur pendidikan sekolah, baik yang diselenggarakan oleh pemerintah maupun masyarakat harus menyediakan sumber belajar.

Jadi pendidikan tidak mungkin terselenggara dengan baik bilamana para tenaga kependidikan maupun para peserta didik tidak didukung oleh sumber belajar yang diperlukan untuk penyelenggaraan kegiatan belajar yang bersangkutan. Terlebih dalam pembelajaran pendidikan jasmani pada pokok bahasan atletik nomor lompat jauh yang membutuhkan tehnik-tehnik dalam melakukan gerakan, seperti lompat jauh gaya menggantung (*hang*), gaya jongkok (*tuck*) dan berjalan di udara (*walking on the air*). Setiap materi pelajaran tentu memiliki tingkat kesukaran yang bervariasi. Pada satu sisi ada bahan pelajaran yang tidak memerlukan alat bantu, tetapi di lain pihak ada bahan pelajaran yang sangat memerlukan alat bantu media pengajaran seperti gambar, charta, dan sebagainya. Bahan pelajaran dengan tingkat kesukaran yang tinggi tentu sukar

diproses oleh siswa. Apalagi bagi siswa yang kurang menyukai bahan pelajaran yang disampaikan itu. Pastilah siswa akan cepat merasa bosan dan lelah. Mereka hanya akan menghayal dan berandai-andai saat melihat papan tulis yang dihiasi kapur dan guru hanya memberikan ceramah kepada mereka. Hal ini sudah dapat pasti mempengaruhi prestasi belajar siswa.

Sistem pengajaran yang bersifat konvensional yaitu dengan proses pembelajaran yang berpusat pada guru, dimana guru aktif menjelaskan sedangkan siswa bersifat pasif, hanya mendengarkan dan mencatat masih banyak diterapkan. Hal ini tentu saja sangat membosankan siswa itu sendiri sehingga mereka akan sulit untuk berkonsentrasi dan pikiran mereka pun melayang kemana-mana. Guru seperti ini akan menyebabkan pembelajaran 3M yaitu membosankan, membahayakan dan merusak minat belajar siswa. Akibatnya tidak sedikitpun materi yang tersimpan dalam ingatan dan memori siswa. Jika hal ini berlangsung terus-menerus dalam waktu yang lama maka minat, motivasi, aktivitas, dan hasil belajar siswa juga akan menurun. Padahal guru sebagai tenaga profesional dan fasilitator dan pembelajaran seharusnya terus mengembangkan kreativitasnya dalam proses belajar mengajar. Apalagi sekarang dunia pendidikan sudah harus mengikuti perkembangan teknologi. Guru harus dapat memanfaatkan hasil teknologi yang ada untuk kemajuan pendidikan, misalnya dalam pemanfaatan media audiovisual seperti DVD dan televisi yang sudah memasyarakat.

Media audiovisual seperti DVD dapat merangsang gairah dan motivasi belajar siswa karena adanya unsur suara dan gambar dengan warna-warni yang menarik perhatian siswa untuk belajar. Siswa akan belajar lebih banyak dari pada

jika materi pelajaran disajikan hanya dengan stimulus pandang atau hanya stimulus dengar. Siswa juga akan tertantang untuk mendalami pelajaran dengan menemukan masalah dari materi pelajaran yang disajikan melalui media yang ditampilkan. Selain itu dengan melihat dan mendengar siswa akan lebih mudah menyerap dan mengingat materi pelajaran yang disajikan karena menurut Dale dalam Arsyad (2007:10) memperkirakan bahwa pemerolehan hasil belajar melalui indera pandang dan indera dengar memiliki perbedaan, yaitu sekitar 75 % hasil belajar seseorang diperoleh melalui pandang sekitar 13 % diperoleh melalui indera dengar, dan sekitar 12 % diperoleh dari indera lainnya.

Kurangnya penggunaan media dalam proses belajar memang tidak menutup kemungkinan disebabkan oleh keterbatasan fasilitas disekolah itu sendiri. Apalagi media audiovisual melibatkan produk teknologi yang memiliki nilai komersial yang cukup besar dan pemahaman dalam menggunakan alat itu sendiri.

Melihat kedua metode diatas memiliki kesamaan yaitu bertujuan untuk mempermudah dan menambah kejelasan penjelasan verbal dan memudahkan peningkatan daya ingat siswa dalam pembelajaran khususnya dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul:

**“ Efektivitas Hasil Belajar Siswa Menggunakan Gaya Penemuan Terbimbing dengan Media Audiovisual Terhadap Keberhasilan Belajar Lompat Jauh Gaya Jongkok di kelas XI SMK BM Sinar Husni Medan Tahun Pelajaran 2011/2012 “.**

## **B. Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang telah diuraikan penulis di atas, maka penulis dapat mengidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut: faktor-faktor apa sajakah yang mempengaruhi hasil belajar lompat jauh? Apakah gaya mengajar dapat memotivasi siswa dalam mengikuti mata pelajaran pendidikan jasmani? Apakah penggunaan gaya penemuan terbimbing dapat mempengaruhi hasil belajar lompat jauh? Apakah penggunaan media *audiovisual* dapat mempengaruhi hasil belajar lompat jauh? Apakah dengan penerapan gaya mengajar penemuan terbimbing dengan media *audiovisual* dapat meningkatkan hasil belajar lompat jauh?

## **C. Pembatasan Masalah**

Mengingat ruang lingkup masalah serta keterbatasan waktu, dana dan kemampuan penulisan maka Penulisan membatasi penelitian ini membahas efektivitas penggunaan gaya penemuan terbimbing dan penggunaan media *audiovisual* terhadap keberhasilan belajar lompat jauh gaya jongkok di kelas XI SMK BM Sinar Husni tahun pelajaran 2011/2012 dengan menggunakan DVD.

## **D. Rumusan Masalah**

Adapun yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:  
“Efektifkah penggunaan gaya penemuan terbimbing dengan menggunakan media *audiovisual* terhadap keberhasilan belajar lompat jauh gaya jongkok di kelas XI SMK BM Sinar Husni Tahun pelajaran 2011/2012?”

### **E. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini adalah:

“Untuk mengetahui efektivitas penggunaan gaya penemuan terbimbing dengan menggunakan media audiovisual terhadap keberhasilan belajar lompat jauh gaya jongkok di kelas XI SMK BM Sinar Husni Tahun pelajaran 2011/2012.

### **F. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian di atas dapat diperoleh manfaat penelitian sebagai berikut :

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya yang berhubungan langsung dengan Penjas dengan menggunakan media audiovisual.
2. Untuk menambah pengetahuan dan pengalaman bagi peneliti dalam menerapkan pengetahuan yang diperoleh di bangku kuliah terhadap masalah-masalah yang dihadapi di dunia pendidikan secara nyata.
3. Diharapkan dengan adanya hasil penelitian ini dapat menjadi masukan yang berharga bagi pihak sekolah dan upaya sosialisasi perlunya penggunaan media audiovisual terhadap pembelajaran pendidikan jasmani.
4. Dapat dijadikan perbandingan bagi pembaca yang akan mengadakan penelitian. Khususnya tentang pemanfaatan media audiovisual dalam proses pembelajaran.