

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia membutuhkan pendidikan dalam kehidupannya, dimana pendidikan merupakan usaha agar manusia dapat mengembangkan potensi dirinya melalui proses pendidikan. Pendidikan dikatakan baik apabila pendidikan itu dapat memberi kesempatan berkembangnya semua aspek pribadi manusia atau dengan kata lain mampu merumuskan tujuan pendidikan yang berisikan pengembangan aspek pribadi manusia. Proses belajar itu terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya, oleh karena itu belajar dapat terjadi kapan dan dimana saja. Salah satu pertanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan, atau sikapnya.

Hal ini sejalan dengan pengertian pendidikan. Pendidikan pada dasarnya adalah usaha sadar yang menumbuh kembangkan potensi sumber daya manusia (SDM) peserta didik dengan cara mendorong dan memfasilitasi kegiatan belajar mereka. Sesungguhnya pendidikan dan pembinaan jasmani merupakan bagian dari persiapan membentuk manusia seutuhnya, persiapan ini dilakukan melalui usaha pembinaan, keterampilan fisik dan dilaksanakan dalam bentuk interaksi belajar mengajar. Menurut agenda Berlin (dalam lautan, 2002: 49) mengemukakan “bahwa pendidikan jasmani adalah:

- (1) Satu-satunya mata pelajaran disekolah yang fokusnya adalah pada “Badan”, aktivitas jasmani dan perkembangan fisik.
- (2) Membantu anak untuk mengembangkan respek terhadap “badannya”, baik yang dimilikinya maupun milik orang lain.
- (3) Mengembangkan pada anak kebiasaan aktif yang penting bagi perkembangan kesehatan dan menjadi landasan bagi gaya hidup sehat setelah dewasa.
- (4) Mengembangkan pemahaman tentang peranan aktivitas jasmani aerobik dan anerobik untuk meningkatkan kesehatan.
- (5) Memberikan sumbangan bagi pengembangan kepercayaan diri pada anak.
- (6) Mendorong perkembangan kognitif dan sosial, memberikan sumbangan bagi penembangan keterampilan pendidikan yang fundamental.
- (7) Merupakan satu-satunya alat (kesempatan) yang disediakan kepada semua anak apapun kemauannya, jenis kelamin, usia, budaya, agama atau latar belakang sosial mereka, dengan keterampilan, pengetahuan, pemahaman untuk berpartisipasi dalam pendidikan jasmani dan olahraga sepanjang hayat.
- (8) Mempersiapkan anak untuk dapat mengatasi kompetisi, kemenangan atau kekalahan, kooperasi, dan kolaborasi.
- (9) Merupakan kontribusi yang bermakna bagi pengembangan keterampilan sosial dan terhadap perkembangan moral serta estetika.
- (10) Memberikan bekal keterampilan dan pengetahuan untuk mengembangkan kemampuan profesional di kemudian hari dalam olahraga, aktivitas jasmani, rekreasi dan waktu senggang, sebuah wilayah dari kesempatan vokasional yang semakin berkembang”.

Sekolah merupakan suatu tempat atau wadah pendidikan jasmani yang formal dimana mempunyai tugas menyelenggarakan pendidikan mental, intelektual dan khususnya dalam pembinaan kualitas fisik melalui program pendidikan jasmani. Dalam hal ini pelaksanaan proses belajar mengajar menjadi perhatian yang perlu diperhatikan, sehingga anak didik dan guru tidak membuang waktu dan tenaga. Kegagalan dari usaha pencapaian tujuan yang telah diprogramkan mungkin disebabkan kurangnya pengetahuan dalam hal mengajar atau ketidakmampuan memilih metode atau gaya mengajar yang akan dipergunakan hingga anak didik tidak mencapai hasil belajar yang maksimal seperti yang diharapkan. Kegiatan belajar mengajar merupakan suatu aktivitas yang membawa peserta didik mencapai hasil belajar yang maksimal seperti yang

diharapkan. Kegiatan belajar mengajar merupakan suatu aktivitas yang membawa peserta didik pada suatu perubahan tingkah laku yang diinginkan.

Menurut Nasution (dalam Muhibbinsyah, 2010: 179) mengemukakan bahwa: “mengajar adalah suatu aktivitas mengorganisasi atau mengatur lingkungan sebaik-baiknya dan menghubungkannya dengan anak, sehingga terjadi proses belajar”.

Menurut Tardif (dalam Muhibbinsyah, 2010: 179) mengemukakan bahwa: “ *...any action performed by an individual (the teacher) with the intention of facilitating learning in another by an individual (the learner)*, artinya mengajar adalah perbuatan yang dilakukan seseorang (dalam hal ini guru) dengan tujuan membantu atau memudahkan orang lain (dalam hal ini siswa) melakukan kegiatan belajar”.

Pengertian ini sangat sederhana untuk didengar akan tetapi bila pengertian ini ditelaah lebih dalam maka akan terlihat rumit dan begitu kompleksnya proses yang dituntut dalam mengelola pelajaran itu sendiri. Hal itu bisa dipahami karena membawa peserta didik kearah perubahan yang diinginkan, dan itu merupakan pekerjaan yang sulit. Pekerjaan ini membutuhkan suatu analisis yang tajam dan perencanaan yang mantap, sehingga dapat mengambil keputusan serta menerapkannya kepada peserta didik.

Dunia pendidikan juga erat kaitannya dengan perkembangan teknologi. Dimana ilmu teknologi sebagai wadah riset yang dapat menciptakan berbagai alat yang dapat dipergunakan dalam membantu proses penyampaian materi pembelajaran di sekolah. Perkembangan dan teknologi semakin mendorong upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil teknologi dalam penyampaian materi pembelajaran di sekolah. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-

alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien yang meskipun sederhana dan bersahaja tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Disamping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia.

Hamalik (dalam Arsyad, 2002: 2) mengemukakan: “Guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran dengan cara yaitu: (a) Media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar, (b) Fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan, (c) seluk beluk proses belajar, (d) Hubungan antara metode mengajar dan media pendidikan, (e) Nilai atau manfaat media pendidikan dalam pengajaran, (f) Pemilihan dan penggunaan media pendidikan, (g) Berbagai jenis alat dan teknik media pendidikan, (h) Media pendidikan dalam setiap mata pelajaran, (i) Usaha inovasi dalam media pendidikan”.

Secara umum, kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani (Penjas) banyak menggunakan alat yang membantu berjalannya proses belajar mengajar, baik dalam berupa alat bantu dalam penyampaian materi lainnya, seperti media pembelajaran yang kita kenal selama ini. Alat bantu praktek yang kita gunakan atau kita kenal selama ini dapat berupa matras ataupun bola dan lain sebagainya yang melibatkan aktivitas fisik. Demikian pula penggunaan media pembelajaran, dimana media pembelajaran dapat digunakan baik dalam penyampaian materi di kelas maupun dilapangan (praktek) untuk menganalisis ketepatan gerakan dalam belajar *chest pass* pada permainan bola basket.

Tugas guru yang pertama ialah mengajar, dimana guru berupaya untuk mengalihkan pengetahuan dan keterampilan melalui penyediaan seperangkat tugas-tugas ajar sebagai sebuah pengalaman kepada para siswanya. Namun,

kesemuanya itu tidak cukup untuk mencapai tujuan pendidikan yang bersifat menyeluruh. Guru juga berurusan dengan tugas pembinaan dan sekaligus pembentukan watak (karakter) yang erat kaitannya dengan sifat-sifat kepribadian. Pembinaan dan pembentukan watak berlandaskan pada penguasaan dan pengalaman nilai-nilai yang dianggap luhur. Karena itu pendidikan jasmani berhadapan dengan tugas yang lebih utama yakni mendidik. Pengajaran dan pendidikan sama sekali tidak dapat dipisahkan.

Dari hasil wawancara penulis dengan guru bidang studi pendidikan jasmani (Penjas) kelas VII SMP Negeri 20 Medan mengatakan bahwa: “siswa kurang mampu melakukan *chest pass* dengan baik dan tepat, sehingga hasil belajar bola basket mereka kurang memuaskan, kemudian konsentrasi siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar (PBM) yang sedang mereka ikuti. Hal ini terlihat dari lemparan bola dan ketepatan *chest pass* siswa pada saat memberikan operan kepada temannya”. Guru Penjas tersebut juga memberikan beberapa kesempatan pengulangan untuk melakukan *chest pass* kepada siswa-siswa tersebut. Namun hasilnya masih kurang memuaskan, ini dapat dilihat dari banyaknya bola terlepas dari tangan, bahkan dalam permainan bola basket pun, ketika *chest pass* dilakukan bola basket yang di pegang oleh siswa tidak dapat di oper kepada temannya. Belum diketahui secara pasti penyebabnya, apakah itu dikarenakan penggunaan media pembelajaran yang kurang tepat, jam pelajaran yang singkat, materi yang terlalu sulit, atau hal-hal yang lain yang dialami siswa.

Penggunaan media pembelajaran juga menjadi sebuah hambatan bagi siswa dan guru pada saat proses belajar mengajar berlangsung. Dimana media pembelajaran yang dipergunakan setiap harinya adalah media berbasis manusia.

Media berbasis manusia merupakan media tertua yang digunakan untuk mengirimkan atau mengkomunikasikan pesan atau informasi.

Menurut Gagne (dalam Sadiman, 1984: 6) mengemukakan: “Media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Menurut Briggs (dalam Sadiman, 1984: 6) mengemukakan: “Media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar.

Penggunaan media pembelajaran yang sudah lama dipakai tersebut membuat siswa tidak lagi merasakan ketertarikan atau rasa antusias yang tinggi terhadap pembelajaran tersebut. Walaupun hal tersebut tidak terjadi pada keseluruhan siswa namun dapat mengganggu kelancaran penyampaian penjelasan materi pembelajaran. Dengan kehilangan ketertarikan untuk memperhatikan ataupun mempelajari materi yang akan disampaikan oleh guru bidang studi tersebut otomatis hal ini akan membuyarkan konsentrasi siswa terhadap proses penyampaian materi pembelajaran yang akan disampaikan oleh guru bidang studi tersebut.

Oleh karena itu, untuk mengurangi kemungkinan terjadinya hal tersebut maka guru sebagai fasilitator haruslah memfasilitasi proses belajar mengajar yang berlangsung di kelas maupun dilapangan. Guru harus memilih dan merancang rencana pelaksanaan pembelajaran yang sesuai dengan sarana prasarana, media pembelajaran, model pembelajaran, ataupun strategi pembelajaran, dan lainnya yang digunakan oleh guru. Menyadari hal tersebut, perlu adanya pembaharuan dalam pembelajaran yang memungkinkan siswa dapat mempelajari penjas khususnya materi bola basket menjadi lebih mudah, lebih cepat dimengerti, lebih

efektif, lebih menyenangkan, bahkan lebih bermakna. Salah satunya adalah melalui media pembelajaran *audiovisual* dan media berbasis teks (cetakan).

Media pembelajaran *audiovisual* merupakan media pembelajaran yang bersifat memakai suatu alat bantu untuk mempermudah suatu proses kegiatan belajar mengajar. Dimana alat bantu atau media yang tersedia terdapat materi beserta cara pengajaran yang telah dirancang oleh seorang guru untuk melaksanakan kegiatan belajar. Disamping itu, media *audiovisual* yang dapat digunakan dan dapat disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa. *Audiovisual* yang menampilkan pesan haruslah bersifat memotivasi.

Sedangkan media pembelajaran berbasis teks (cetakan) dalam dunia pendidikan juga sangat sering digunakan. Media cetakan tidak seharusnya digunakan dalam setiap situasi, namun hendaknya disesuaikan dengan situasi dan kondisi. Media berbasis teks (cetakan) dapat berhasil jika digunakan: (1) pada pelajaran manipulatif, (2) pada pengembangan pengertian, (3) untuk menunjukkan bagaimana melakukan praktek-praktek baru, (4) untuk memperkuat penerimaan terhadap sesuatu yang baru dan memperbaiki cara melakukan sesuatu.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang **“Perbedaan Efektivitas Pembelajaran Dengan Media *Audiovisual* Dan Media Pembelajaran Berbasis Teks (Cetakan) Terhadap Hasil Belajar *Chest Pass* Dalam Permainan Bola Basket Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 20 Medan Tahun Ajaran 2012/ 2013”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut: Bagaimana hasil penggunaan

media pembelajaran *audiovisual* terhadap hasil belajar *chest pass* dalam permainan bola basket pada siswa kelas VII SMP Negeri 20 Medan Tahun Ajaran 2012/ 2013? Bagaimana hasil penggunaan media pembelajaran media teks (cetakan) terhadap hasil belajar *chest pass* dalam permainan bola basket pada siswa kelas VII SMP Negeri 20 Medan Tahun Ajaran 2012/ 2013 ? Apakah media pembelajaran *audiovisual* lebih baik dibandingkan dengan media pembelajaran berbasis teks (cetakan) terhadap hasil belajar *chest pass* dalam permainan bola basket pada siswa kelas VII SMP Negeri 20 Medan Tahun Ajaran 2012/ 2013 ?

C. Pembatasan Masalah

Untuk menghindari salah penafsiran atau masalah yang lebih luas dan pemikiran yang berbeda, diperlukan pembatasan masalah. Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka yang menjadi batasan masalah adalah: Perbedaan Efektivitas Pembelajaran Dengan Media *Audiovisual* dan Media Pembelajaran Berbasis Teks (Cetakan) Terhadap Hasil Belajar *Chest Pass* Dalam Permainan Bola Basket Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 20 Medan Tahun Ajaran 2012/ 2013.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka penulis membatasi permasalahan agar lebih terfokus, yaitu :

1. Apakah media pembelajaran *audiovisual* efektif terhadap hasil belajar *chest pass* dalam permainan bola basket pada siswa kelas VII SMP Negeri 20 Medan Tahun Ajaran 2012/ 2013?

2. Apakah media pembelajaran berbasis teks (cetakan) efektif terhadap hasil belajar *chest pass* dalam permainan bola basket pada siswa kelas VII SMP Negeri 20 Medan Tahun Ajaran 2012/ 2013?
3. Apakah hasil belajar *chest pass* dalam permainan bola basket melalui media pembelajaran *audiovisual* lebih efektif daripada media pembelajaran berbasis teks (cetakan) pada siswa kelas VII SMP Negeri 20 Medan Tahun Ajaran 2012/ 2013?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui efektifitas pembelajaran dengan media *audiovisual* terhadap hasil belajar *chest pass* dalam permainan bola basket pada siswa kelas VII SMP Negeri 20 Medan Tahun Ajaran 2012/ 2013.
2. Untuk mengetahui efektivitas pembelajaran dengan media berbasis teks (cetakan) terhadap hasil belajar *chest pass* dalam permainan bola basket pada siswa kelas VII SMP Negeri 20 Medan Tahun Ajaran 2012/ 2013.
3. Untuk mengetahui perbedaan efektivitas media pembelajaran mana yang lebih baik antara media *audiovisual* dengan media pembelajaran berbasis teks (cetakan) terhadap hasil belajar *chest pass* dalam permainan bola basket pada siswa kelas VII SMP Negeri 20 Medan Tahun Ajaran 2012/ 2013.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi peningkatan mutu pendidikan, adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menambah pengetahuan dan wawasan penulis, serta peningkatan pengetahuan dan berpikir ilmiah tentang media pembelajaran.
2. Memberi masukan pada guru dalam usaha meningkatkan hasil belajar, dengan memilih media pembelajaran yang tepat.
3. Masukan bagi mahasiswa FIK UNIMED khususnya sebagai calon guru pendidikan jasmani dalam memilih media pembelajaran yang tepat pada materi pembelajaran bola basket.
4. Sebagai informasi praktis bagi penelitian mahasiswa selanjutnya dalam penelitian dan pendidikan.