

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Jasmani dan Kesehatan merupakan mata pelajaran yang tak dapat dipisahkan dengan kurikulum, yang bertujuan agar siswa menjadi terampil dalam melakukan aktifitas fisik dan meningkatkan kesegaran jasmani siswa. Karena melalui Pendidikan Jasmani dan Kesehatan, peserta didik dapat mengembangkan kemampuan gerak dasar yang mendukung sikap (afective) dan perilaku (behavioral) hidup bersih dan sehat serta kesegaran jasmani. Pendidikan Jasmani dan Kesehatan disesuaikan dengan keadaan dan kebutuhan lingkungan sehingga bahan pelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan khususnya di SMP dan kegiatan bermain dalam rangka pembentukan kebiasaan hidup sehat dan segar serta membantu peserta didik mencapai pertumbuhan ke arah yang optimal.

Kehidupan seseorang dilingkungan sekolah, disatu sisi tampaknya merupakan salah satu bagian kehidupan yang sangat menyenangkan, tetapi mungkin pula menjadi hal yang paling mencemaskan. Setiap hari mereka dapat belajar dengan bebas, mengikuti kegiatan belajar di kelas, belajar di perpustakaan dan lain-lain yang kesemuanya menjadi masukan bagi perkembangan pengetahuannya.

Di lain sisi, siswa juga dituntut menyelesaikan segala tugas sekolah yang diperoleh dari kegiatan proses mengajar tersebut kurang menarik, membosankan, materi yang diajarkan bersifat 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 sekarang adalah sangat jarang sekolah yang memiliki sarana dan prasarana olahraga yang memadai, dan didukung dengan guru yang jarang 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 dan seefisien mungkin untuk mencapai tujuan Husdarta, Yudha M. Saputra. (2000).

Disini guru dituntut memiliki kreatifitasnya dalam pembelajaran agar dapat menjalankan proses belajar mengajar dengan baik. Persoalan ini tampak kelihatan mudah, tetapi sesungguhnya merupakan kegiatan yang sulit dan komplis, sebab membutuhkan profesionalisme dan penghayatan yang seksama menyangkut aspek-aspek kompetensi belajar dan mengajar.

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

Fuad Ihsan (2005 :11) menyatakan : “Pendidikan berfungsi membantu secara sadar perkembangan jasmani dan rohani peserta didik, dalam pengembangan dirinya yaitu pengembangan pribadi, pengembangan warga Negara, pengembangan kebudayaan dan pengembangan bangsa”.

Selama ini guru bukan hanya menyampaikan bahan pelajaran agar dapat diterima oleh anak didik tetapi juga mempunyai peran-peran serta fungsi lain yang bersifat majemuk. Sekali waktu ia juga harus membimbing anak belajar, sekali waktu harus memberi contoh teladan, dan bahkan memimpin murid manakala memang diperlukan.

Nadisah (1992:37) mengemukakan : “beberapa peran dan fungsi guru dalam lingkungan sekolah antara lain adalah sebagai berikut : 1. Guru sebagai pemimpin, sebagai pendidik, sebagai pengajar, sebagai pembimbing dan sebagai fasilitator”.

Peran guru sebagai fasilitator adalah menyiapkan kondisi-kondisi lingkungan belajar dan memberikan petunjuk-petunjuk, penyediaan dan pengaturan alat dan fasilitas, agar anak didik mendapat kemudahan dalam pemecahan masalah belajarnya. Apabila seorang guru dapat menerapkan peran-peran proses pembelajaran diatas maka segala kegiatan dalam pembelajaran akan terasa lebih menyenangkan dan lebih bermakna bagi siswa.

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 menyediakan media yang sesuai dengan kebutuhan sehingga proses belajar dapat terlaksana dengan baik.

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.

Proses belajar yang dilakukan di sekolah khususnya untuk mata pelajaran pendidikan jasmani hendaknya didukung dengan sarana prasarana yang lengkap karena sarana merupakan salah satu bagian yang strategis dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Dengan kata lain, lengkap dan tidak lengkapnya sarana prasarana pembelajaran di sekolah turut mempengaruhi maksimal dan tidak maksimalnya ketercapaian tujuan pembelajaran. Sarana yang lengkap bisa memudahkan guru untuk mencapai target-target tertentu yang menjadi tujuan pembelajarannya. Begitu sebaliknya, sarana yang tidak lengkap akan menyulitkan bagi guru dalam mencapai target-target tujuan pembelajarannya.

Atletik merupakan cabang olahraga yang didalamnya mencakup semua aspek gerak manusia, seperti jalan, lari, lompat dan lempar. Gerakan-gerakan yang terdapat dalam cabang olahraga atletik merupakan dasar dari cabang olahraga lainnya. Oleh sebab itu Aip Syarifudin (1992 :1) menyatakan bahwa “Atletik adalah ibu dari semua cabang olahraga”. Dalam kegiatannya, olahraga atletik mempunyai nomor-nomor yang diperlombakan pada umumnya adalah jalan, lari, lompat dan lempar. Setiap nomor yang diperlombakan memiliki ciri gerak yang berbeda. Perbedaan itu disesuaikan dengan gerakan yang dilakukan.

Lempar Lembing adalah salah satu nomor yang terdapat dalam nomor lempar lembing pada cabang atletik. Dapat dikemukakan bahwa lempar lembing adalah suatu bentuk gerakan melempar dengan menggunakan lembing yang terbuat

dari logam campuran yang dilakukan lengan yang lepas dari atas kepala mendapat jarak sejauh-jauhnya.

Pembelajaran atletik di sekolah menengah pertama (SMP) merupakan salah satu cabang olahraga yang di ajarkan salah satu materinya lempar lembing. Cara memegang lempar lembing terbagi tiga yaitu pegangan cara Amerika, pegangan cara Finlandia dan pegangan cara menjepit lembing (Pegangan tang).

Berdasarkan hasil pengamatan yang penulis lakukan di SMP Negeri 9 Padangsidempuan serta informasi yang diperoleh dari guru Penjas, bahwasanya selama ini guru Penjas dalam proses pembelajarannya menggunakan metode demonstrasi yaitu guru setelah memberikan penjelasan kepada siswanya langsung mempraktekkan apa yang telah dijelaskan sebelumnya. Namun dampak dari apa yang diterapkan guru selama ini yaitu bahwasanya tidak semua siswa akan mudah memahami dan mengerti tentang materi pelajaran yang disampaikan oleh gurunya. Karena tidak semua siswa menaruh perhatian yang penuh terhadap apa yang disampaikan dan dipraktekkan oleh gurunya.

Selain penggunaan metode demonstrasi, guru juga menggunakan media dalam proses pembelajarannya yaitu guru menggunakan media buku paket dari sekolah. Dimana siswa diajak berimajinasi terlebih dahulu untuk memperoleh informasi mengenai materi lompat jauh dengan melihat gambar yang ada dalam buku paket tersebut. Dan itu terasa kurang efektif dan efisien.

Sehingga dengan metode dan media pembelajarannya yang digunakan selama ini membuat siswa cepat merasa bosan dan kurang bersemangat dalam

pembelajaran lempar lembing. Dan itu juga mempengaruhi terhadap hasil belajar yang didapat selama ini. Dalam pembelajaran Penjas, sekolah telah menetapkan kriteria ketuntasan minimal (KKM) pada nilai siswa yaitu 77, namun masih banyak siswa yang memiliki nilai rata-rata yang rendah yaitu dibawah 76.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 15 Maret 2013 di lingkungan sekolah sebenarnya SMP Negeri 9 padangsidempuan, masih banyak siswa yang belum memahami cara melakukan lempar lembing. Dari jumlah siswa kelas VII –I sebanyak 27 orang, hanya 5 orang (18.5%) yang bisa melakukan gerakan Lempar Lembing dengan baik. Dan 22 orang (81.4%) yang masih belum dapat melakukan gerakan teknik dasar Lempar lembing.

Belum diketahui secara pasti penyebab dari kesulitan siswa untuk melakukan lempar lembing. Mungkin karena kurang jelasnya penjelasan yang diberikan guru mengenai cara melakukan lempar lembing tersebut atau kurang perhatian siswa mengenai cara melakukan lempar lembing tersebut.

Banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, diantaranya adalah motivasi, minat, bakat, semangat, kondisi fisik, sarana atau media pembelajaran, guru dan strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru dan lain-lain. Menyadari hal tersebut, perlu adanya suatu pembaharuan dalam pembelajaran untuk memungkinkan siswa dapat mempelajari penjas khususnya materi Lempar lembing menjadi lebih mudah, lebih cepat, lebih bermakna, efektif dan menyenangkan.

Untuk itu diperlukan suatu cara agar siswa dapat menguasai gerakan lempar lembing dengan benar sehingga akan menguasai teknik melempar lembing

yang baik. Salah satunya adalah melalui media audiovisual. Jika selama ini guru pendidikan jasmani menyajikan materi pelajaran lempar lembing lewat informasi buku dan contoh (peragaan) maka pada kesempatan kali ini guru menyajikan informasi melalui media audiovisual yang diperlihatkan kepada siswa.

Media audiovisual merupakan metode pembelajaran yang bersifat memakai suatu alat bantu atau media untuk mepermudah 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, audio yang didapat digunakan dan dapat disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa. Audio dapat menampilkan pesan yang memotivasi. Dengan menggunakan media audiovisual, diharapkan siswa dapat memahami dan melakukan lemparan dengan benar sesuai dengan rangkaian gerakan lempar lembing yang dapat dilihat pada media audiovisual .

Berdasarkan uraian diatas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang “ Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Lempar Lembing Dengan Menggunakan Media Audio Visual Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 9 Padangsidempuan Tahun Ajaran 2012/2013.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan, maka dapatlah dibuat suatu gambaran tentang permasalahan yang dihadapi. Dalam penelitian ini masalah yang diteliti dapat diidentifikasi sebagai berikut : 1) faktor-faktor apa sajakah yang mempengaruhi dalam hasil belajar lempar lembing?, 2) Apakah melalui media audiovisual dapat meningkatkan hasil belajar lempar lembing? 3) Adakah pengaruh media pembelajaran terhadap hasil lempar lembing? 4) Apakah melalui optimalisasi penggunaan media pembelajaran yang dimodifikasi dapat meningkatkan hasil belajar pendidikan jasmani ? 5) Berapa besarkah optimalisasi penggunaan media pembelajaran yang dimodifikasi dalam menunjang hasil belajar pembelajaran pendidikan Jasmani?

C. Pembatasan Masalah

Mengingat banyaknya masalah yang berkaitan dengan yang akan diteliti seperti yang dipaparkan dalam identifikasi masalah, agar penelitian ini lebih terarah pada tujuan yang diharapkan. Maka yang menjadi batasan masalah dalam penelitian ini adalah : Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Lempar Lembing Dengan Menggunakan Media Audio Visual Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 9 Padangsidempuan Tahun Ajaran 2012/2013 . Dimana variabel bebasnya adalah Menggunakan Media Audio visual dan variabel terikatnya hasil belajar lempar lembing.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan diteliti adalah : “ Apakah penggunaan Media Audio Visual dapat meningkat secara signifikan terhadap hasil belajar lempar lembing pada siswa kelas VII SMP Negeri 9 Padangsidimpuan Tahun Ajaran 2012/2013?”.

E. Tujuan Penelitian

Adapun Tujuan dari penelitian ini adalah : “ Untuk Mengetahui seberapa besarkah Peningkatan Hasil Belajar Lempar Lembing Dengan Menggunakan Media Audio Visual pada siswa kelas VII SMP Negeri 9 Padangsidimpuan Tahun Ajaran 2012/2013”.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Memperkaya ilmu pengetahuan tentang pengoptimalan penggunaan media pembelajaran dalam mencapai tujuan belajar.
2. Sebagai bahan informasi bagi guru dalam memilih model pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Untuk memberikan penjelasan tentang pengoptimalisasian penggunaan media pembelajaran yang dimodifikasi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.
4. Sebagai wawasan bagi peneliti maupun pembaca lainnya tentang metode pengajaran media pembelajaran yang dimodifikasi.