

BAB I

PENDAHULUAN

I. Latar Belakang Masalah

Sekolah adalah sebagai lembaga formal dalam sistem pendidikan tidak terlepas dari usaha-usaha peningkatan prestasi belajar anak didik. Kegiatan disekolah merupakan proses keseluruhan pembelajaran, hal ini berarti berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan itu dengan perubahan tingkah laku, pengetahuan, maupun keterampilan siswa tergantung pada bagaimana proses pembelajaran yang dialami siswa sebagai anak didik. Sesuai dengan pencapaian hasil belajar suatu proses pembelajaran disekolah, sudah tentu akan menuntut sistem pendidikan dan pengajaran yang lebih baik termasuk didalamnya struktur program sampai metode yang dilakukan dalam belajar, demikian juga halnya dalam mempelajari gerak dalam pendidikan jasmani. Secara umum tujuan pendidikan jasmani dapat diklasifikasikan kedalam empat katategori yaitu perkembangan fisik, perkembangan gerak, perkembangan mental dan perkembangan sosial.

Mata pelajaran pendidikan jasmani adalah mata pelajaran yang merupakan bagian dari pendidikan secara keseluruhan dalam proses pembelajaran yang mengutamakan aktifitas jasmani dan kebiasaan hidup sehat menuju pada pertumbuhan dan perkembangan jasmani, mental sosial dan emosioanal yang serasi, selaras dan seimbang. Secara umum kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani melibatkan aktivitas fisik, demikian pula dalam belajar Smash. Salah satu faktor keberhasilan guru dalam menyampaikan materi di pengaruhi oleh metode

mengajar. Metode mengajar diartikan sebagai cara yang dipilih guru untuk berinteraksi dengan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga materi yang diajarkan dapat dikuasai anak dengan baik. Metode mengajar yang sesuai dalam pelaksanaan pembelajaran akan membantu anak untuk menguasai materi.

Saat ini masih banyak kita temukan sistem pengajaran yang bersifat konvensional dalam pendidikan, yaitu proses pembelajaran yang berpusat pada guru, dimana guru aktif menjelaskan sedangkan siswa bersifat pasif, siswa hanya mendengarkan dan mencatat sehingga membuat siswa merasa kejenuhan dan membuat strategi pembelajaran itu menjadi kaku. Jika hal ini berlangsung terus menerus maka minat, motivasi, aktivitas, hasil belajar siswa juga akan menurun. Padahal guru sebagai tenaga profesional dan fasilitator dalam pembelajaran seharusnya terus menerus mengembangkan kreatifitasnya dalam proses belajar mengajar. Faktor yang mempengaruhi rendahnya hasil belajar smash bola voli adalah faktor metode belajar yang diterapkan guru pendidikan jasmani tersebut. Dalam proses pembelajaran guru menjadi faktor yang utama untuk mencapai keberhasilan tujuan pembelajaran khususnya pendidikan jasmani. Peran guru sangat vital dalam proses pembelajaran karena disini guru sebagai fasilitator, Selain faktor strategi guru yang kurang kreatif, faktor sarana dan prasarana juga dapat mempengaruhi hasil belajar smash bola voli. Masalah sarana dan prasarana disekolah tersebut memang menjadi kendala yang sangat rentan untuk kemajuan pendidikan jasmani dan proses pembelajaran kurang maksimal khususnya pembelajaran smash bola voli. Fasilitas olahraga yang dimiliki disekolah tersebut juga sangat minim dan kurang mendukung pencapaian pembelajaran pendidikan

jasmani tersebut. Alat teknologi di sekolah tersebut seperti Proyektor, Laptop, sangat minim di gunakan untuk keperluan belajar mengajar, hal ini terjadi disebabkan guru yang bersangkutan kurang mengerti menggunakan alat teknologi tersebut. Salah satu faktor tercapainya tujuan pembelajaran pendidikan jasmani adalah faktor lingkungan disekitar. Lingkungan sekitar sekolah mempunyai pengaruh yang besar terhadap tumbuh kembang siswa dan merupakan rangsangan berfikir yang kuat buat siswa ketika pembelajaran pendidikan jasmani.

Perkembangan media pendidikan pada mulanya media hanya dianggap sebagai alat bantu mengajar guru (teaching visual : alat bantu yang dipakai adalah visual, misalnya , gambar, model , objek yang dapat memberikan pengalaman yang konkret, motivasi belajar daya serap dan retensi belajar siswa. Dengan masuknya pengaruh teknologi audio pada sekitar pertengahan abad ke -20 , alat visual mengkongretkan ajaran ini di lengkapi dengan alat audio visual.

Pada akhir tahun 1950 teori komunikasi mulai mempengaruhi penggunaan alat bantu audio visual, sehingga selain sebagai alat bantu media juga berfungsi sebagai penyalur pesan atau informasi belajar. Pada tahun 1960-1965 orang mulai memperhatikan siswa sebagai komponen yang penting dalam proses belajar mengajar.

Pada tahun 1965-1970 , pendekatan sistem (system approach) mulai menampakkan pengaruhnya dalam kegiatan pendidikan dan kegiatan pembelajaran. Pendekatan sistem ini mendorong digunakanya media sebagai bagian integral dalam program pembelajaran. Guru dan media pendidikan

hendaknya perlu bahu-membahu dalam kemudahan belajar bagi siswa. Perhatian dan bimbingan secara individual dapat dilaksanakan oleh guru dengan baik sementara informasi dapat pula disajikan secara jelas, menarik dan diteliti oleh media pendidikan. Perkembangan media audio visual teknologi membawa banyak manfaat untuk dunia pendidikan, salah satunya teknologi yang dipergunakan sebagai media pembelajaran. Para guru hendaknya dapat memanfaatkan dan mengaplikasikan hasil teknologi yang ada dalam pembelajarannya. Salah satu hasil teknologi saat ini adalah audio visual.

Perlu adanya usaha perbaikan dalam hal pengajaran, misalnya penerapan metode bagian dengan audio visual (tampilan gerak *Slow motion*). Penggunaan tampilan gerak *slow motion* merupakan unsur dari audio visual yang dimana sangat mendukung peningkatan hasil belajar siswa disekolah. Hal tersebut dapat menambah ketertarikan dan minat belajar siswa serta memperjelas materi pembelajaran yang diberikan oleh guru. Sebagaimana terdapat Undang – undang pendidikan No 2 Tahun 1989 Tentang sistem pendidikan Nasional, pasal 35 , yaitu setiap satuan pendidikan jalur pendidikan sekolah, baik diselenggarakan oleh pemerintah maupun masyarakat harus menyediakan sumber belajar.

Media audio visual yang menampilkan gerak lambat (*Slow motion*) yang dapat merangsang gairah dan motivasi belajar siswa. Karena adanya suara dan tampilan gerak lambat yang menarik perhatian siswa untuk belajar. Dengan adanya penerapan metode bagian audio visual tersebut pada pembelajaran Smash bola voli membuat siswa akan belajar lebih banyak dan mudah memahami jika materi pembelajaran disajikan dengan stimulus pandang dan stimulus dengar yang

nantinya akan memberikan kesan belajar yang lebih mendalam. Penerapan metode bagian dengan audio visual tersebut (Slow motion) membuat siswa tidak hanya menggunakan indra penglihatan dan pendengaran saja, tetapi tampilan ini juga membuat siswa juga lebih tertantang untuk mendalami pelajaran dengan menemukan titik tepat smash dari pelajaran yang disajikan melalui tampilan gerak lambat tersebut. Selain itu dengan melihat dan mendengar siswa akan mudah menyerap dan mengingat materi pelajaran yang disajikan karena menurut Dele dan Arsyad (1995) memperkirakan bahwa pemerolehan hasil belajar melalui indra pandang dan indra pendengaran memiliki perbedaan, yaitu sekitar 75 % hasil belajar seseorang diperoleh melalui indra pandang, Sekitar 13 % di peroleh melalui indra pendengar, dan 12 % lainnya diperoleh melalui indra lainnya.



Gambar 1. Kerucut pengalaman Edgar Dale (*Dale's cone of experience*)

Kerucut ini menjelaskan hasil belajar seseorang diperoleh melalui pengalaman langsung (Konkret), kenyataan yang ada dilingkungan seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai kepada lambang verbal (Abstrak). Semakin ke atas di puncak kerucut semakin abstrak media penyampaian pesat itu.

Dalam pendidikan jasmani , banyak materi yang harus diajarkan termasuk materi “Smash bola voli“. Smash ini terdiri dari 4 indikator yaitu awalan, tolakan, pukulan , mendarat. Dalam hal ini peneliti akan menerapkan metode bagian audio visual dengan tampilan gerak lambat (slow motion), dengan tampilan slow motion tersebut maka akan didapatkan titik penting dari gerak smash tersebut.

Berdasarkan hasil observasi dan pengalaman penulis pada tanggal 7 Agustus 2014 di SMA Negeri 5 Tanjungbalai terlihat bahwa pada saat proses pembelajaran smash berlangsung banyak siswa yang kurang memahami teknik dasar smash bola voli dalam melakukan aktivitas pembelajaran. Dalam Observasi yang dilakukan penulis dari guru bidang studi pendidikan jasmani bahwa teknik dasar smash bola voli siswa masih rendah. Ini disebabkan karena kurang aktifnya siswa dalam mengikuti dan melaksanakan pembelajaran pendidikan jasmani khususnya pada materi Smash bola voli. Dari hasil wawancara penulis dengan guru bidang studi pendidikan jasmani di SMA Negeri 5 Tanjungbalai menyatakan Bahwa: “Siswa kurang memahami teknik dasar Smash bola voli, mereka selalu mengalami kesulitan dimana titik tepat disaat melakukan Smash dengan baik, apalagi dalam permainan bola voli hal yang sulit di lakukan adalah salah satunya melakukan Smash, sehingga hasil belajar smash yang diperoleh kurang maksimal”.

Selain itu siswa merasa kurang percaya diri dan merasa canggung karena melakukan smash bola voli cukup sulit dan perlu melakukannya dengan akurat. Sesuai dengan pengamatan atau survey yang dilakukan oleh peneliti di kelas X SMA Negeri 5 Tanjungbalai, Peneliti menetapkan kelas yang paling rendah pendidikan jasmaninya khususnya pembelajaran bola voli dalam materi Smash adalah siswa X-3 yang berjumlah 32 siswa. Masih banyak dijumpai para siswa yang kurang terampil dalam melakukan teknik dasar smash bola voli, karena itu hasil belajar smash bola voli siswa masih sangat rendah, dibawah tingkat kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 75, dari 32 siswa hanya 5 siswa yang nilainya diatas 75 itu artinya hanya 15,6% siswa tuntas , sementara siswa yang tidak tuntas 27 siswa atau 84,4% siswa tidak tuntas dalam satu kelas tersebut, berarti dari data tersebut hanya 15,6% dari siswa seluruhnya yang berhasil melakukan smash bola voli, ini bukti konkret bahwa hasil belajar smash bola voli siswa kelas X-3 SMA Negeri 5 belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 75.

Melalui Penerapan Metode bagian Audio visual tersebut (tampilan gerak *Slowmotion*) siswa diajarkan untuk memahami “bagaimana cara belajar melakukan Smash“ dan bagaimana cara berfikir”. Melakukan pembelajaran berdasarkan aktivitas dan pemanfaatan indra sebanyak mungkin. Tampilan gerak *Slow motion* merupakan tampilan yang menunjukkan titik dimana pentingnya melakukan suatu gerakan smash, sehingga para siswa dapat memahami secara perlahan gerak – gerak itu pada saat melakukan Smash.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) pada siswa kelas X SMA Negeri 5 Tanjungbalai dengan judul : Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Smash Bola Voli Melalui Penerapan Metode Bagian Audio Visual Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 5 Tanjungbalai Tahun Ajaran 2013/2014.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang di kemukakan, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut : Faktor – faktor apa saja yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa ? Apakah cara mengajar guru berpengaruh terhadap hasil belajar siswa ? Apakah melalui penerapan bagian metode audio visual dapat meningkatkan hasil belajar siswa ? Berapa besar kah peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan metode bagian audio visual ?

C. Pembatasan Masalah

Mengingat luasnya ruang lingkup masalah serta keterbatasan waktu, dana dan kemampuan penulis maka perlu adanya pembatasan masalah. Adapun pembatasan masalah yang dibahas dalam penelitian ini adalah Penerapan Metode Bagian Audio Visual Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Smash Bola Voli Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 5 Tanjungbalai Tahun Ajaran 2013/2014.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang dapat diambil berdasarkan uraian diatas adalah : “ Apakah Melalui Penerapan Metode Bagian Audio Visual Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Smash Bola Voli siswa kelas X SMA Negeri 5 Tanjungbalai Tahun Ajaran 2013/2014 ?”

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah : “ Untuk mengetahui seberapa besar hasil belajar yang didapat setelah menerapkan Metode Bagian Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Smash Bola Voli Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 5 Tanjungbalai Tahun Ajaran 2013 / 2014”.

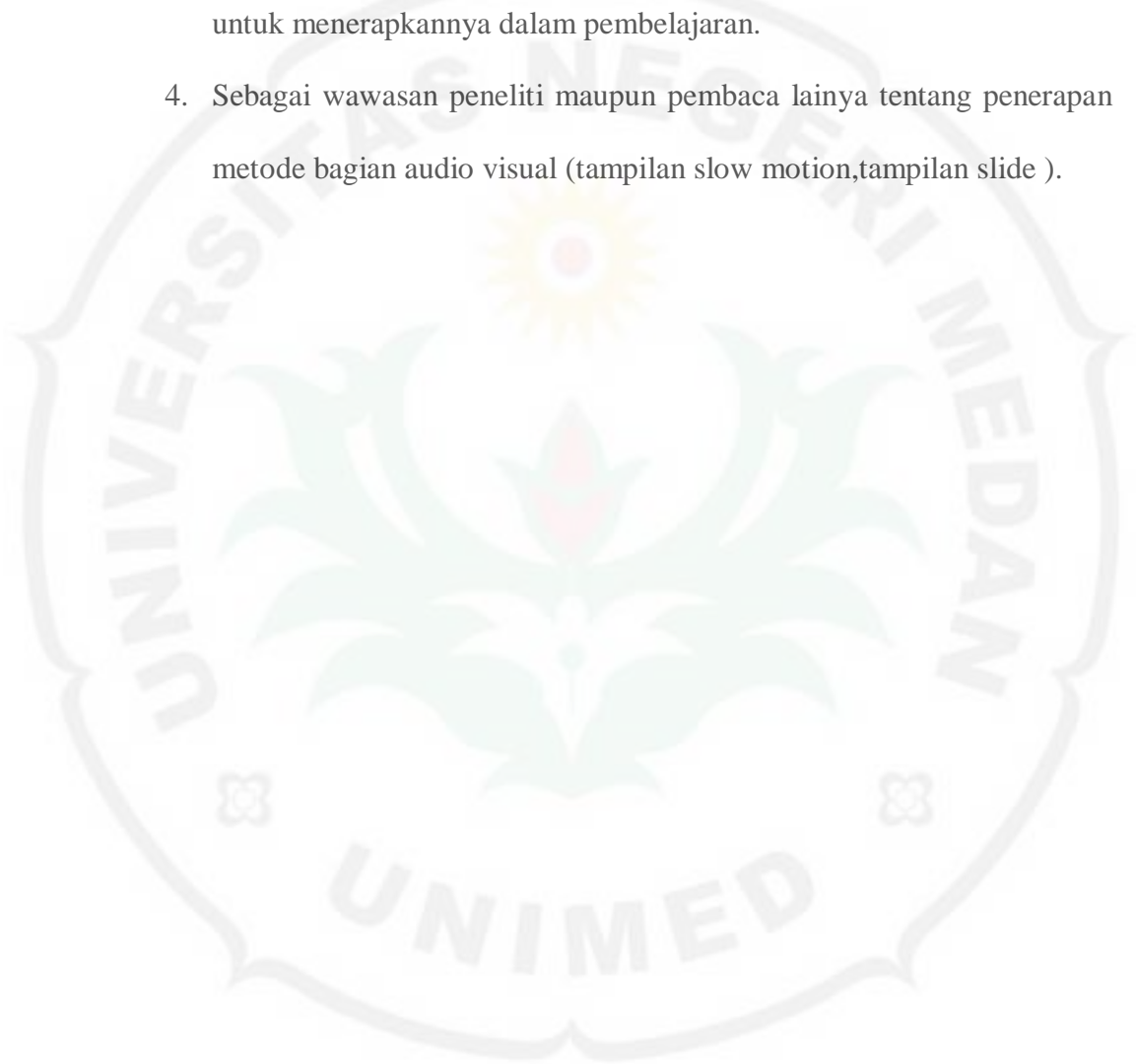
F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Sebagai salah satu usaha meningkatkan hasil belajar siswa
2. Sebagai bahan informasi bagi guru dalam memilih model pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan hasil belajar siswa
3. Sebagai masukan bagi guru agar dapat memanfaatkan Media Teknologi seperti Audio Visual dan unsur yang ada pada bagian Audio

Visual seperti tampilan gerak lambat (*slowmotion*),*Tampilan slide*, untuk menerapkannya dalam pembelajaran.

4. Sebagai wawasan peneliti maupun pembaca lainya tentang penerapan metode bagian audio visual (tampilan slow motion,tampilan slide).



THE
Character Building
UNIVERSITY