

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Olahraga merupakan mata pelajaran yang tak dapat dipisahkan dengan kurikulum, yang bertujuan agar siswa menjadi terampil dalam melakukan aktivitas fisik dan meningkatkan kesegaran jasmani siswa. Karena melalui Pendidikan Jasmani dan Kesehatan, peserta didik dapat mengembangkan kemampuan gerak dasar yang mendukung sikap (effective) 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 kearah optimal.

Materi yang diajarkan bersifat monoton, sehingga hal ini menjadi masalah yang serius untuk membuka jalan penyelesaian baik guru dilingkungan sekolah. Hal ini jelas dirasakan siswa karena kenyataannya sekarang adalah sangat jarang sekolah yang memiliki sarana dan prasarana olahraga yg memadai, dan didukung dengan guru yang jarang menggunakan media pengajaran didalam melaksanakan tugasnya sebagai tenaga pengajar, padahal salah satu konsep kunci operasional pembelajaran yang harus dihayati oleh seorang guru dan pendidik adalah bagaimana mendesain pembelajaran agar dapat berjalan seefektif dan seefisien mungkin untuk mencapai tujuan. 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 komplit, 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 perkembangan jasmani dan rohani peserta didik, dalam mengembangkan pribadi, 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 sebagai berikut : 1). Guru sebagai pemimpin, 2). Guru sebagai pendidik, 3). Guru sebagai pengajar, 4). Guru sebagai pembimbing, 5). Guru sebagai fasilitator".

Peran guru sebagai fasilitator adalah menyiapkan kondisi-kondisi lingkungan belajar dan memberikan petunjuk-petunjuk, penyediaan, pengaturan alat dan fasilitas, agar anak didik mendapat kemudahan dalam pemecahan

masalah belajarnya sehingga 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 jika diperkaya dengan kegiatan melihat, menyentuh, memahami, dan merasakan melalui media. Selain itu media dapat memperkuat kecintaan dan apresiasi siswa terhadap ilmu pengetahuan dan proses mencari ilmu itu sendiri.

Proses belajar yang dilakukan disekolah 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. Kelengkapan sarana pembelajaran disekolah turut mempengaruhi ketercapaian tujuan pembelajaran. Sarana yang lengkap dapat 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. 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.

Lempar cakram adalah salah satu nomor yang terdapat pada cabang atletik, dapat dikemukakan bahwa lempar cakram adalah suatu gerakan melempar dengan menggunakan cakram yang terbuat dari logam campuran, untuk mencapai tujuan tersebut, setiap siswa dituntut terlebih dahulu menguasai teknik dasar dalam permainan lempar cakram.

Berdasarkan hasil pengamatan yang penulis lakukan di SMPN 2 SIPISPIS serta informasi yang diperoleh dari guru penjas yang mengajar di sana, bahwasanya selama ini guru penjas menggunakan media ceramah dan media buku paket dari sekolah. Dimana siswa diajak berimajinasi terlebih dahulu untuk memperoleh informasi mengenai materi lempar cakram dengan melihat gambar yang ada dalam buku paket tersebut, dan itu terasa kurang efektif dan efisien. Sehingga membuat siswa cepat merasa bosan dan kurang bersemangat dalam pembelajaran lempar cakram., sehingga sangat mempengaruhi terhadap hasil belajar yang didapat selama ini. Dalam pembelajaran Penjas, sekolah telah menetapkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada nilai siswa yaitu 70, namun masih banyak siswa yang mendapat nilai rata-rata yang rendah yaitu dibawah 70.

Berdasarkan hasil observasi peneliti pada tanggal 02 mei 2014 dengan guru Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Olahraga Kelas VIII-A SMPN 2

SIPISPIS, masih banyak siswa yang belum mengetahui cara melempar cakram. Dari jumlah siswa kelas VIII-A sebanyak 40 orang, diketahui nilai KKM siswa belum tercapai. Rendahnya nilai siswa dikarenakan kurangnya pemahaman siswa terhadap teknik-teknik lempar cakram.

Belum diketahui secara pasti penyebabnya dari kesulitan siswa dalam memahami materi pelajaran yang diterangkan oleh guru dan rendahnya hasil belajar siswa disebabkan oleh kurangnya penjelasan yang diberikan guru mengenai cara melakukan lempar cakram tersebut atau kurang perhatian siswa mengenai cara melakukan lempar cakram tersebut.

Banyak faktor juga yang mempengaruhi hasil belajar siswa, diantaranya adalah motivasi, minat, bakat, semangat, kondisi fisik, sarana atau media yang digunakan kurang menarik, hal ini kurang dapat membantu pencapaian hasil belajar siswa. Menyadari hal tersebut, perlu dibutuhkan media tambahan yang dapat membantu siswa memahami materi yang di ajarkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

Oleh karena itu diperlukan suatu cara agar siswa dapat menguasai gerakan atau teknik dasar lempar cakram dengan baik dan benar. Salah satunya adalah melalui media audio visual. Jika selama ini guru pendidikan jasmani menyajikan materi lempar cakram melalui media buku dan contoh (peragaan) maka pada kesempatan ini guru menyajikan informasi melalui media audio visual yang diperlihatkan kepada siswa.

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

Berdasarkan uraian diatas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Lempar Cakram Melalui Media Audio Visual pada Siswa Kelas VIII SMPN 2 Sipispis”.

B. Identifikasi masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Rendahnya hasil belajar siswa dalam pelajaran lempar cakram di Kelas VIII SMPN 2 SIPISPIS
2. Kurangnya motivasi siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar lempar cakram di Kelas VIII SMPN 2 SIPISPIS.
3. Tidak lengkapnya sarana dan prasarana yang mendukung proses belajar mengajar lempar cakram di SMPN 2 SIPISPIS.
4. Kurangnya media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar lempar cakram di SMPN 2 SIPISPIS.
5. Kurangnya penjelasan guru mengenai cara melakukan lempar cakram dan kurangnya perhatian siswa mengenai cara melakukan lempar

cakram tersebut sehingga siswa cenderung menjadi pasif, bosan dan kurang semangat.

C. Pembatasan masalah

Agar penelitian ini dapat terfokuskan lebih efektif dan efisien sehingga tercapai apa yang diharapkan, maka peneliti membatasi masalah yang akan diteliti. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah : “Upaya meningkatkan Hasil Belajar Lempar Cakram dengan Menggunakan Media Audio Visual Lempar Cakram pada siswa Kelas VIII SMPN 2 SIPISPIS Tahun Ajaran 2014/2015. Dimana variabel bebasnya adalah Menggunakan Media Audio Visual dan variabel terikatnya adalah Hasil Belajar Lempar Cakram”.

D. Perumusan masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan diteliti adalah : “Apakah melalui Media Audio Visual dapat meningkatkan hasil lempar cakram pada siswa di Kelas VIII SMPN 2 SIPISPIS Tahun Ajaran 2014/2015 ”.

E. Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah: “Untuk Mengetahui seberapa besar peningkatan Hasil Belajar Lempar Cakram dengan Menggunakan Media Audio Visual pada Siswa Kelas VIII SMPN 2 SIPISPIS Tahun Ajaran 2014/2015.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberi manfaat sebagai berikut :

1. Untuk menambah wawasan, pengetahuan dan pengalaman dalam penggunaan media yang tepat yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Sebagai bahan ajar bagi guru dengan menerapkan media pembelajaran Audio Visual untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Sebagai bahan masukan bagi guru bidang studi produktif untuk menggunakan media pembelajaran yang efektif dan efisien guna meningkatkan hasil belajar siswa.
4. Untuk membantu siswa dalam memahami materi dengan pembelajaran media Audio Visual yang lebih menarik dan menyenangkan dalam pembelajaran.