

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Atletik merupakan salah satu cabang olahraga yang pada umumnya menggunakan gerak dasar dari manusia. Atletik yang kita kenal saat ini tergolong dalam cabang olahraga yang paling tua di dunia. Gerakan – gerakan dasar yang terkandung di dalam atletik sudah digunakan sejak adanya peradaban manusia di dunia ini.

Dalam peningkatan prestasi, atletik juga merupakan cabang olahraga yang memerlukan atlet yang benar-benar potensial yang dimulai dengan pembinaan sejak usia dini hingga tingkat prestasi maksimal. Oleh karena itu pemerintah mengambil kebijakan yang menjadikan atletik sebagai salah satu kurikulum pendidikan jasmani di sekolah, baik tingkat sekolah dasar, menengah pertama dan menengah atas.

Pendidikan jasmani memiliki peranan yang sangat penting dalam mengintensifkan penyelenggaraan pendidikan sebagai satuan proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup dan memberikan kesempatan pada siswa untuk terlibat langsung dalam aneka pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, bermain dan berolahraga yang dilakukan secara sistematis, terarah dan terencana.

Pembelajaran pendidikan jasmani adalah suatu kegiatan pembelajaran yang di dalam pengajarannya menekankan aktifitas gerak dan jasmani serta usaha yang dilakukan secara sadar melalui pendidikan untuk merangsang pertumbuhan

dan perkembangan siswa untuk tampil sebagai insan sehat baik dalam bertindak, tingkah laku, pikiran, dan mental.

Atletik adalah olahraga dasar dari atletik. Atletik sering juga disebut sebagai induk/ ibu dari cabang olahraga. Atletik pada umumnya berisikan gerak dasar alamiah manusia yang berisikan jalan, lari, lompat, dan lempar. Adapun yang menjadi bahan penelitian adalah cabang olahraga lompat yang terdiri dari lompat jauh (long jump), lompatjangkit (triple jump), lompat tinggi (high jump), dan lompat galah (pole vault).

Lompat jauh merupakan salah satu aktivitas pengembangan akan kemampuan daya gerak yang dilakukan dari satu tempat ke tempat lainnya. Lompat jauh ini salah satu jenis olahraga yang dilombakan di berbagai kejuaraan olahraga baik di tingkat nasional, kawasan maupun dunia.

Dalam lompat jauh terdapat tiga macam gaya yaitu: Lompat Jauh gaya Jongkok (tuck), gaya menggantung (hang style), dan gaya jalan di udara (walking in the air).

Olahraga atletik pada dasarnya telah diajarkan di setiap jenjang pendidikan perlunya suatu cara dalam meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya dalam pembelajaran lompat jauh, karena pembelajaran ini pelaksanaannya bukan melalui pengajaran didalam kelas yang bersifat kajian teoritis, namun banyak melibatkan unsur fisik, mental dan intelektual. aktivitas yang diberikan dalam pengajaran harus mampu melibatkan siswa secara tepat dengan presentase keterlibatan siswa yang tinggi dari waktu yang tersedia, sehingga yang dilakukan dapat mencapai tujuan dan member hasil yang semakin baik.

Untuk mencapai olahraga yang maksimal dibutuhkan peranan guru, pelatih, pembimbing yang baik dan memang benar-benar bertanggung jawab terhadap siswa maupun atlet yang sedang di bimbingnya, juga tak kalah pentingnya peranan latihan-latihan yang terprogram dan sistematis serta dilaksanakan dengan baik. Yang dimaksud dengan latihan yang terprogram dengan baik adalah suatu latihan yang memiliki tujuan yang jelas, baik materi maupun prakteknya di lapangan dimana harus sesuai dengan karakteristik cabang olahraga yang sedang dibina tersebut, serta memiliki alternatif gaya mengajar dan penerapan gaya mengajar ini haruslah sesuai dengan bentuk kegiatan yang diberikan dan dapat menarik perhatian serta menggiatkan partisipasi siswa untuk melaksanakan atau mengetahui proses kegiatan belajar mengajar dengan baik.

Keberhasilan proses kegiatan belajar mengajar pada pembelajaran penjas dapat diukur dari keberhasilan siswa yang mengikuti kegiatan tersebut. Keberhasilan itu dapat dilihat dari tingkat pemahaman, penguasaan materi dan hasil belajar siswa. Semakin tinggi pemahaman, penguasaan materi dan hasil belajar maka semakin tinggi pula tingkat keberhasilan pembelajaran.

Dalam pembelajaran penjas, guru harus menguasai materi yang di ajarkan. Tetapi banyak guru penjas yang masih terbatas dalam mengajar pembelajaran praktek penjas, karena berbagai macam keterbatasan dalam menyediakan sarana yang menunjang dalam pembelajaran penjas dan penggunaan media dalam kegiatan proses belajar mengajar merupakan salah satu cara pendekatan yang bisa diharapkan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penggunaan media yang tepat sesuai dengan materi pelajaran diharapkan akan meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan observasi yang sudah dilakukan di SMA Swasta HKBP 2 Tarutung pada bulan Mei 2014, peneliti menemukan beberapa masalah terhadap hasil belajar siswa pada materi lompat jauh. Hasil observasi dengan guru penjas kelas XI SMA Swasta HKBP 2 Tarutung, bahwa penggunaan alat-alat olahraga di sekolah tidak didukung dengan media yang tepat sehingga siswa tidak begitu memahami tehnik dasar dalam melakukan lompat jauh. Dan banyak siswa yang bermain-main pada saat melakukan latihan lompat jauh tanpa memperhatikan tehnik dasar lompat jauh yang benar. Begitu juga dengan sumber belajar siswa yang minim, sehingga pengetahuan yang mereka dapat hanya dari guru saja. Banyak siswa yang tidak berkeinginan untuk mencari sumber belajar lain padahal sudah banyak sumber belajar yang mudah didapat saat ini. Hasil belajar siswa pada materi lompat jauh masih dalam kategori rendah. Bahwa dari 30 siswa ternyata 25 siswa (83,33%) masih memperoleh nilai di bawah KKM dan 5 siswa (16,66%) mencapai nilai ketuntasan.

Masalah tersebut tidak boleh dibiarkan berkelanjutan oleh karena itu diperlukan upaya yang dapat menunjang keberhasilan siswa dalam proses belajar. Salah satu yang dilakukan untuk meningkatkan hasil siswa adalah dengan menggunakan media audiovisual dalam pembelajaran penjas. Untuk meningkatkan minat belajar siswa agar lebih termotivasi dalam belajar.

Oleh karena dalam pembelajaran menggunakan media audiovisual diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar pada materi lompat jauh. Sehingga peserta didik lebih bersemangat yang dapat membangkitkan dan meningkatkan motivasi siswa dan keragaman karakteristik siswa.

Untuk mencapai pencapaian yang baik, guru di tuntun untuk mampu memilih dan menggunakan media yang sesuai dengan materi yang diajarkan dalam materi lompat jauh.

Pelajaran melalui audio visual dikembangkan berdasarkan konsep menggunakan bahan visual untuk memberikan gambaran kongkrit tentang materi-materi pelajaran yang abstrak. Audio visual berfungsi memberikan pengalaman yang kongkrit kepada siswa, sebagai sarana komunikasi dan interaksi antara siswa dengan media tersebut. Dengan pembelajaran melalui audio visual siswa termotivasi untuk mengikuti pembelajaran dengan rangsangan audio visual.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Upaya Peningkatan Hasil Belajar Lompat Jauh Dengan Menggunakan Audio Visual pada Siswa Kelas XI SMA HKBP 2 Tarutung Tahun Ajaran 2014/ 2015”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka dapatlah diidentifikasi permasalahan yang dihadapi, yaitu:

1. Penggunaan alat-alat olahraga di sekolah tidak di dukung dengan media yang tepat.
2. Kebanyakan siswa bermain-main (tidak aktif) pada saat latihan lompat jauh.
3. Minimnya sumber belajar yang digunakan
4. Tidak adanya keinginan siswa dalam mencari sumber belajar lainnya.

C. Pembatasan Masalah

Untuk menghindari penafsiran dan sekaligus membuat sasaran pembahasan menjadi lebih berfokus, maka perlu adanya pembatasan masalah dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar lompat jauh gaya jongkok dengan menggunakan media Audio Visual pada Siswa kelas XI SMA Swasta HKBP 2 Tarutung Tahun Ajaran 2014/2015.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

“Apakah dengan menggunakan media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar lompat jauh gaya jongkok pada siswa kelas XI SMA Swasta HKBP 2 Tarutung Tahun Ajaran 2014/2015?”

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

“Untuk mengetahui berapa besar peningkatan hasil belajar lompat jauh gaya jongkok dengan menggunakan media audio visual pada siswa kelas XI SMA Swasta HKBP 2 Tarutung Tahun Ajaran 2014/2015.”

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi guru

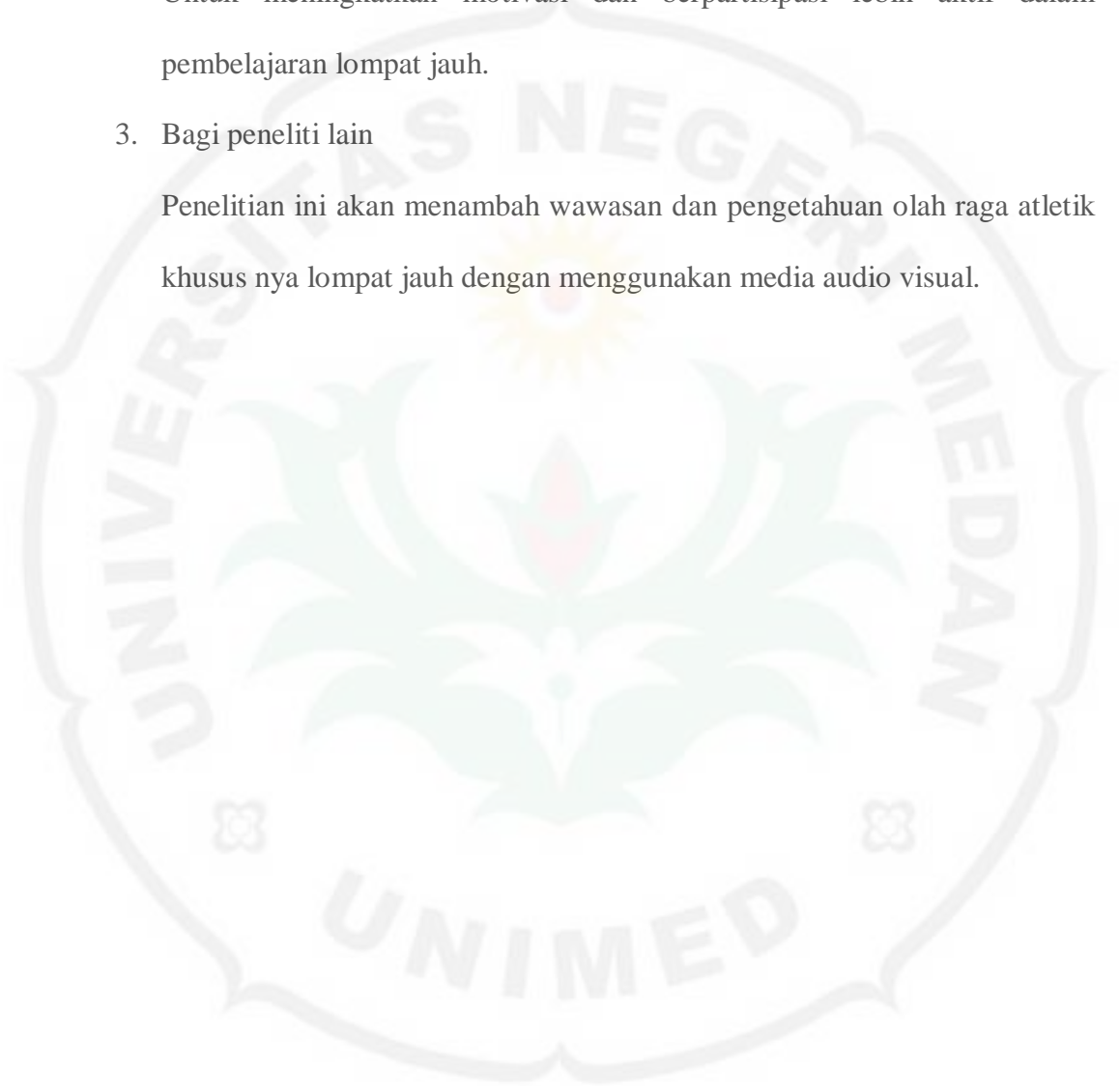
Untuk meningkatkan kualitas mengajar dan meningkatkan efektifitas pembelajaran melalui penggunaan media audio visual dan proses belajar mengajar.

2. Bagi siswa

Untuk meningkatkan motivasi dan berpartisipasi lebih aktif dalam pembelajaran lompat jauh.

3. Bagi peneliti lain

Penelitian ini akan menambah wawasan dan pengetahuan olah raga atletik khususnya lompat jauh dengan menggunakan media audio visual.



THE
Character Building
UNIVERSITY