

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) belakangan ini sangat mempengaruhi perkembangan pendidikan, terutama di negara-negara yang sudah maju. Tingkat ilmu pengetahuan dan teknologi yang dicapai suatu bangsa biasanya dipakai sebagai tolak ukur kemajuan bangsa ini, khususnya teknologi informasi sekarang ini telah memberikan dampak positif dalam aspek kehidupan manusia. Dalam menghadapi tantangan perkembangan teknologi informasi tersebut, bangsa Indonesia perlu memiliki warga yang bermutu atau berkualitas tinggi. Perlu diketahui kualitas seseorang akan terlihat jelas dalam bentuk kemampuan dan kepribadiannya sewaktu orang tersebut harus berhadapan dengan tantangan atau harus mengatasi masalah sampai masalah tersebut dapat dipecahkan dengan baik.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai 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. Di samping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia.

Media pembelajaran dibutuhkan dalam proses pembelajaran sebab kegiatan proses belajar mengajar selama ini kurang menarik, membosankan, materi yang diajarkan bersifat monoton, sehingga hal ini menjadi masalah yang serius untuk membuka jalan penyelesaian yang baik bagi guru dilingkungan sekolah. Di samping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia.

Dalam proses belajar mengajar pendidikan jasmani di sekolah, secara umum guru menyampaikan materi yang diajarkan dengan teori dan praktek. Sebelum melaksanakan praktek, terlebih dahulu guru menyampaikan materi yang akan diajarkan dengan teori (lisan). Ini dilakukan agar siswa terlebih dahulu mengetahui dan memahaminya secara teoritis. Selanjutnya siswa melaksanakan praktek yang terlebih dahulu diperagakan atau dicontohkan oleh guru. Dalam pelaksanaan praktek dilapangan sering sekali dihadapi kendala, diantaranya keterbatasan sarana dan prasarana. Untuk mengatasi kendala yang ada guru dituntut untuk dapat memanfaatkan sarana dan prasarana yang ada. Selain itu guru juga dituntut untuk dapat menyediakan alat peraga bahkan media sebagai alat bantu belajar siswa. Dengan demikian proses belajar mengajar dapat terlaksana dengan baik.

*Shooting* bola basket merupakan salah satu teknik dasar dalam permainan bola basket yang dipelajari di sekolah (SMA). Demikian halnya di SMA Negeri 1 Pahae jae, *shooting* bola basket merupakan salah satu materi pelajaran yang diberikan guru kepada siswa. Namun dalam pelaksanaannya materi pelajaran *shooting* belum dapat sepenuhnya sesuai dengan tuntutan kurikulum yang ada. Sehingga hasil belajar *shooting* di SMA Negeri 1 Pahae jae kurang maksimal. Hal ini dapat terlihat dari siswa yang melakukan *shooting*, gerakan yang dilakukan masih belum sesuai dengan gerakan sebenarnya sehingga hasil *shooting* bola tidak maksimal.

Berdasarkan hasil pengamatan dan observasi yang penulis lakukan di SMA Negeri 1 Pahae jae kelas X IPA<sup>3</sup>, di peroleh kesimpulan bahwa nilai kemampuan siswa dalam melakukan *shooting* masih rendah. Selain itu, diperoleh data hasil belajar siswa. Data hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa sekitar 83,3% siswa tidak memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), dari sekitar 30 siswa; 5 siswa mendapat nilai rata-rata >70 dan 25 siswa kurang dari 65, dari ini disebabkan materi yang diberikan guru bidang studi pendidikan jasmani kesehatan terlalu monoton hanya menggunakan model demonstrasi saja. Pada saat proses pembelajaran berlangsung, kebanyakan siswa belum menguasai gerakan *shooting*. Apalagi pada saat melakukan tahap sikap persiapan, pelaksanaan, *follow-thought*. Hal ini mempengaruhi siswa dalam melakukan *shooting* kurang maksimal.

Dampak itulah yang membuat siswa kurang memahami materi *shooting*. Bisa juga dikarenakan kesalahan sikap saat posisi kaki, bahu yang terlalu kaku, rentangan siku, atau juga ketidakpahaman siswa bagaimana cara melakukan

gerakan sebenarnya. Serta kurangnya penjelasan dari guru mengenai cara yang tepat untuk melakukan sikap persiapan dengan benar saat melakukan materi bola basket.

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 pendidikan jasmani kesehatan dan kesehatan khususnya materi *shooting* pada bola basket agar menjadi lebih mudah, lebih cepat, lebih bermakna, efektif dan menyenangkan.

Untuk itu peneliti tertarik menggunakan media audio visual agar siswa menguasai gerakan *shooting* dengan baik. Jika selama ini guru penjas menyajikan materi pelajaran *shooting* bola basket lewat informasi contoh (peragaan) maka pada kesempatan kali ini guru menyajikan melalui media audio visual yang ditayangkan melalui gambar dan suara kepada siswa. Dengan memanfaatkan media audio visual ini, diharapkan siswa dapat memahami dan melakukan gerakan *shooting* dengan benar sesuai dengan apa yang dilihat pada media *audio visual* melalui alat gambar dan suara.

Dalam media *audio visual* siswa dapat mendengar sekaligus menyaksikan teknik dan bentuk cara melakukan gerakan *shooting* dengan sebenarnya. Sehingga dengan digunakan media *audio visual* ini, membantu daya penalaran siswa untuk dapat mengerti akan gerak dasar sebenarnya melakukan *shooting* tersebut.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentan “Penerapan Penggunaan Media Pembelajaran *Audio Visual* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar *Shooting* Bola Basket Pada Siswa Kelas X IPA<sup>3</sup> SMA Negeri 1 Pahae Jae 2014 / 2015”.

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian masalah yang telah dikemukakan dalam latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut: 1). Rendahnya minat belajar siswa, 2). Gaya mengajar yang monoton, 3). Kurangnya pengelolaan kelas terhadap siswa. 4). Kurangnya sarana dan prasarana dalam belajar, 5). Tidak kreatifnya guru dalam pemanfaatan media dalam belajar, 5). Rendahnya prestasi belajar siswa.

### **C. Pembatasan Masalah**

Agar penelitian ini efektif dan efisien maka peneliti membuat pembatasan masalah yang akan diteliti, untuk mempertegas sasaran yang akan di capai. Maka yang menjadi batasan masalah dalam penelitian ini adalah pelaksanaan metode belajar dengan menggunakan “ *Audio Visual* Yang Dikaitkan Dengan *Shooting* Bola Basket Pada Siswa Kelas X IPA<sup>3</sup> SMA Negeri 1 Pahae Jae Tahun Ajaran 2014/2015”.

### **D. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah : Bagaimanakah:“ peningkatan hasil belajar *Shooting* dengan menerapkan metode *Audio visual*

dalam permainan bola basket pada siswa Kelas X IPA<sup>3</sup> SMA Negeri 1 Pahae Jae Tahun Ajaran 2014/2015?''.

#### **E. Tujuan Penelitian**

Yang menjadi tujuan penelitian adalah : untuk mengetahui Bagaimana peningkatan hasil belajar *shooting* dengan menerapkan media *audio visual* dalam permainan bola basket pada siswa kelas X IPA<sup>3</sup> SMA Negeri 1 Pahae Jae

#### **F. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah :

1. Untuk guru pendidikan jasmani hasil penelitian ini bermanfaat sebagai sumber informasi dalam menggunakan media pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar.
2. Memperkaya ilmu pengetahuan tentang media pembelajaran dalam mencapai tujuan belajar.
3. Untuk memberikan penjelasan tentang pengaruh media pembelajaran khususnya media *audio visual* dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.
4. Untuk memberikan informasi yang praktis bagi penelitian mahasiswa selanjutnya dalam penelitian dibidang pendidikan.