

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional mengamanatkan bahwa sistem pendidikan nasional harus mampu menjamin pemerataan kesempatan pendidikan, peningkatan mutu serta relevansi dan efisiensi manajemen pendidikan untuk menghadapi tantangan sesuai dengan tuntutan perubahan kehidupan lokal, nasional, dan global sehingga perlu dilakukan pembaharuan pendidikan yang terencana dan terarah. Pembaharuan pendidikan secara nasional mengalami kemajuan yang sangat pesat. Hal ini, bisa dilihat dengan adanya perubahan dan pembaharuan dari sistem pendidikan baik di tingkat nasional maupun daerah. Adapun perubahan tersebut menyangkut sistem pembelajaran, kurikulum pembelajaran, materi-materi pembelajaran, strategi pembelajaran, dan pendekatan pembelajaran. Pernyataan diatas sejalan dengan dokumen undang-undang No 20 tahun 2003 pasal 1 yang berbunyi:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Sekolah merupakan lembaga pendidikan yang berfungsi sebagai lembaga sosial atau dapat dipandang sebagai lembaga ekonomi non profit. Sebagai lembaga sosial, sekolah dapat memberikan pelayanan kebutuhan pendidikan dan pengajaran bagi masyarakat, sedangkan sebagai lembaga ekonomi non profit, sekolah menghasilkan sumber daya manusia yang memiliki kompetensi ekonomi untuk hidup dan berkembang di tengah masyarakat. Hal ini dilihat dari hasil pendidikan yang memiliki dampak sosial dan ekonomi kepada masyarakat. Dampak ekonomi dapat dilihat dari peningkatan kesejahteraan masyarakat,

sedangkan dampak sosial dapat dilihat pada kehidupan bermasyarakat yang tentram, aman, dan sentosa. Etika moral dan akhlak mulia masyarakat dapat dibangun melalui pendidikan, untuk member ketentraman kepada masyarakat. Kesejahteraan masyarakat tidak hanya bersifat material tetapi juga sosial, oleh karena itu semua negara berusaha untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

Banyak faktor yang menentukan kualitas pendidikan, antara lain kualitas pembelajaran dan karakter peserta didik yang meliputi bakat, minat, dan kemampuan. Kualitas pembelajaran dilihat pada interaksi peserta didik dengan sumber belajar, termasuk pendidik itu sendiri. Interaksi yang berkualitas adalah yang menyenangkan dan menantang. Menyenangkan berarti peserta didik belajar dengan rasa senang, sedangkan menantang berarti ada pengetahuan atau keterampilan yang harus dikuasai untuk mencapai kompetensi.

Pendidikan jasmani yang diajarkan di sekolah mempunyai peranan penting untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan yang terpilih dan dilakukan secara sistematis. Pembekalan pengalaman belajar itu diarahkan untuk membina pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik, sekaligus membentuk pola hidup sehat dan bugar sepanjang hayat. Olahraga merupakan kegiatan pembelajaran jasmani, yaitu kegiatan jasmani untuk memperkaya dan meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar maupun gerak keterampilan (kecabangan olahraga). Kegiatan itu merupakan bentuk pendekatan ke aspek sejahter jasmani atau sehat jasmani yang berarti juga sehat dinamis, yaitu sehat yang disertai dengan kemampuan gerak yang memenuhi segala tuntutan gerak kehidupan sehari-hari, artinya ia memiliki tingkat kebugaran jasmani yang memadai. Demikianlah maka pendidikan jasmani dan olahraga di lembaga pendidikan mempunyai tujuan membina mutu sumber daya manusia seutuhnya yaitu manusia yang sehat atau bugar seutuhnya atau sejahtera seutuhnya, yaitu sejahtera jasmani, rohani dan sosial.

Kegiatan belajar di Sekolah Menengah Pertama (SMP), pada khususnya mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) berupa aktivitas jasmani yang salah satunya berbentuk aktivitas permainan dan olahraga, sehingga dalam penyampaian materi pelajaran pun dapat dilakukan melalui aktivitas bermain dengan menggunakan media pembelajaran. Aktivitas Permainan bola besar khususnya bolavoli termasuk salah satu materi pelajaran pendidikan jasmani yang tercantum dalam kurikulum pembelajaran nasional. Pembelajaran permainan bolavoli dapat menyalurkan unsur hobi, bakat dan kegembiraan siswa, selain itu dapat membuat siswa akan lebih bugar. Berkaitan permainan bolavoli dengan dunia pendidikan hendaknya permainan ini terus dikembangkan melalui pembelajaran yang terarah dan terencana melalui beberapa media pembelajaran yang sesuai dan alat yang tepat dengan karakteristik bahan pelajaran serta kondisi peserta didik. Dalam suatu proses pembelajaran, biasanya seorang guru pendidikan jasmani akan menggunakan berbagai media agar materi pembelajaran dapat dipahami dan dikuasai oleh siswa dengan mudah.

Terdapat fakta saat dilakukan pengamatan di lapangan bahwa dalam proses pembelajaran khususnya aktivitas permainan bolavoli, sebagian siswa terlihat kurang aktif, penguasaan keterampilan teknik dasar kurang, kurangnya fokus terhadap materi, kurangnya pemahaman tentang strategi, kurangnya kemampuan teknik dasar, serta sarana dan prasarana yang kurang memadai. Sebagai solusinya diperlukan suatu media pembelajaran yang dapat menumbuhkan minat siswa untuk berpartisipasi aktif dalam melaksanakan tugas gerak. Dalam permainan bolavoli ada beberapa keterampilan yang harus dipelajari diantaranya: service, passing, set-up/umpan, smash/spike, dan block/bendungan.

Penggunaan media pembelajaran yang menarik bagi siswa tidaklah mudah, perlu kecermatan dari guru dalam menentukan dan menerapkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik bahan pelajaran yang akan diberikan (diajarkan) sehingga tercipta proses belajar mengajar yang efektif. Oleh

karena itu, guru harus menguasai beberapa jenis media pembelajaran agar proses belajar mengajar berjalan lancar.

Banyak media yang dapat digunakan dalam pembelajaran penjas diantaranya yaitu audiovisual, maksud audiovisual adalah wadah atau sarana yang mengandalkan penglihatan dan pendengarannya. Seiring dengan penjelasan tersebut Sulaeman (1985:12) menyatakan bahwa:

Alat-alat *audiovisual* mempunyai persamaan istilah yaitu *audiovisual education*, yang dalam bahasa Indonesia berarti *audiovisual* pendidikan. Disebutkan juga bahwa media berarti alat-alat pembantu panca indra, atau juga dengan istilah *Audiovisual Commuication*, yang arti komunikasi melalui *Audiovisual*.

Pendapat yang serupa juga dikemukakan oleh Hoban dan Zisman (1937:9-10) dalam Sulaeman, yang beranggapan bahwa:

Alat bantu visual umumnya diklasifikasikan mulai dari tingkatannya mulai dari yang paling mudah sampai dengan tingkat yang paling abstrak, diantaranya alat bantu visual yaitu gambar, model, objek atau alat-alat yang dipakai untuk menyajikan pengalaman yang lengkap melalui visualisasi kepada siswa.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media audiovisual merupakan alat-alat pembantu panca indra atau alat komunikasi melalui audio dan visual yang diklasifikasikan dalam tingkatan yang berbeda mulai dari yang paling mudah sampai dengan tingkat yang paling abstrak contohnya yaitu gambar, video, model, objek yang dapat dilihat sehingga dalam proses pembelajaran bolavoli siswa dapat melihat dan mendengar kemudian siswa dapat mempraktekan secara langsung dari apa yang siswa lihat dan dengar.

Kemampuan siswa dalam menerima suatu informasi yang bisa dilihat dan didengar sangat memberikan pengaruh yang cukup baik. Sejalan dengan penjelasan diatas Daryanto (2011:13) mengungkapkan bahwa kemampuan daya serap manusia diklasifikasikan kedalam 5 bagian yaitu: (1) penglihatan 82%, (2) pendengaran 11%, (3) penciuman 1%, (4) pengecapan 2,5% dan (5) perabaan 3,5%.”

Dari penjelasan diatas guru penjas harus bisa meneliti dengan benar, apakah dengan menggunakan media audiovisual tersebut siswa yang kita didik akan berkembang yang memungkinkan akan mengembangkan kreativitas, imajinasi, ekspresi dan sebagainya. Media audiovisual harus bisa memberikan contoh yang efektif dan menarik bagi siswa didik tentang gerakan-gerakan yang dipelajarinya. Tujuan utama dalam pembelajaran menggunakan media audiovisual adalah memberikan pengetahuan baru tentang pembelajaran bolavoli terhadap siswa dan mengembangkan segenap potensi yang optimal bagi siswa.

Tujuan utama dalam pembelajaran menggunakan media audiovisual adalah memberikan pengetahuan baru tentang pembelajaran bolavoli terhadap siswa dan mengembangkan segenap potensi yang optimal bagi siswa melalui media audiovisual. Dengan demikian, penggunaan audiovisual cenderung lebih sesuai dengan tuntutan pembelajaran khususnya bolavoli, karena siswa akan lebih mudah untuk melakukan gerakan yang dipelajari, siswa terlebih dahulu mengamati gerakan. Hal tersebut membantu dalam pencapaian suatu gerakan tehnik dasar yang baik dalam proses pembelajaran bolavoli. Maka dari itu penulis berupaya melakukan penelitian yang berjudul: “Pengaruh Media Audiovisual Terhadap Hasil Belajar Permainan Bola Besar (Aktifitas Bolavoli) Siswa Kelas VII SMP N 4 Ciawigebang Kabupaten Kuningan”.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian, yakni bagaimana merangsang minat, tertarik dan mengembangkan kemampuan siswa dalam teknik dasar bermain bolavoli. Salah satu langkahnya adalah dengan menggunakan media audiovisual yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan aktivitas permainan bola besar (bolavoli). Berdasarkan masalah yang telah dipaparkan, maka rumusan penelitian adalah:

1. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara pembelajaran menggunakan media audiovisual dibandingkan pembelajaran tanpa menggunakan audiovisual terhadap hasil belajar permainan bola besar

Ade Ahmad Irfai, 2016

PENGARUH MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR PERMAINAN BOLA BESAR (AKTIFITAS BOLAVOLI) SISWA KELAS VII SMP N 4 CIAWIGEBANG KABUPATEN KUNINGAN
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

(Aktifitas Bolavoli) siswa kelas VII SMPN 4 Ciawigebang Kabupaten Kuningan?

2. Seberapa besar perbedaan pengaruh pembelajaran menggunakan media audiovisual dengan pembelajaran tanpa menggunakan media audiovisual terhadap terhadap hasil belajar permainan bola besar (Aktifitas Bolavoli) siswa Kelas VII SMP N 4 Ciawigebang?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara pembelajaran menggunakan media audiovisual dengan pembelajaran tanpa menggunakan audiovisual terhadap hasil belajar permainan bola besar (Aktifitas Bolavoli) Siswa Kelas VII SMPN 4 Ciawigebang Kabupaten Kuningan.
2. Untuk mengetahui seberapa besar perbedaan pengaruh pembelajaran menggunakan media audiovisual dengan pembelajaran tanpa menggunakan media audiovisual terhadap hasil belajar permainan bola besar (Aktifitas Bolavoli) siswa Kelas VII SMP N 4 Ciawigebang Kabupaten Kuningan

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini di harapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak, baik secara umum begitu pula secara khusus, manfaat hasil hasil penelitian secara umum, yaitu: Manfaat dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Manfaat Teoritis

Berhubungan dengan manfaat teoritis, hasil penelitian dapat dijadikan bahan masukan dan saran bagi guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan tingkat Sekolah Menengah Pertama tentang penggunaan media audiovisual Permainan Bola Besar (Aktifitas Bolavoli).

b. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Bagi guru Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) dapat dijadikan sebagai bahan acuan dalam menggunakan media pembelajaran khususnya media audiovisual
- 2) Bagi Kepala Sekolah dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk memecahkan masalah dalam proses pembelajaran Pendidikan Jasmani terutama peran dan penggunaan media audiovisual
- 3) Sebagai bahan kajian selanjutnya dalam kegiatan Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) PJOK berkenaan dengan media pembelajaran yaitu media audiovisual dalam aktivitas permainan bolavoli.

E. Struktur Organisasi

Untuk membentuk jalan pikiran yang sistimatis, maka perlu struktur organisasi dalam skripsi ini. Penulis memaparkan pembahasan skripsi ini terdiri dari bab-bab dan sub bab yaitu: Bab satu tentang pendahuluan yang berisikan latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan pembatasan masalah. Bab dua tentang landasan teori teori yang mengupas tentang Pengertian Media Pembelajaran Audiovisual, Hasil belajar, permainan bolavoli, Hasil belajar permainan bolavoli, Pengaruh media audiovisual terhadap hasil belajar permainan bolavoli, kerangka berpikir, Hipotesis.

Bab tiga tentang metode penelitian, yang pada bab ini berisikan tentang Populasi dan sampel, desain penelitian, lokasi penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik analisis data. Bab empat yaitu: analisis data dan pembahasan tentang hasil penelitian pengaruh media audiovisual terhadap hasil belajar permainan bola besar (aktivitas bolavoli). Bab lima tentang kesimpulan dan saran serta implikasi.

F. Batasan Penelitian

Pembatasan penelitian sangat diperlukan dalam setiap penelitian agar masalah yang diteliti lebih terarah. pembatasan ini diperlukan bukan saja untuk memudahkan atau menyederhanakan masalah bagi penyelidikan, tetapi juga untuk dapat menetapkan lebih dahulu segala sesuatu yang diperlukan untuk pemecahannya.

Maka dalam penelitian ini, penulis membatasi masalah sebagai berikut:

1. Variabel independen atau variabel bebas, yaitu Pengaruh media audiovisual
2. Variabel dependen atau variabel terikat yaitu, hasil belajar permainan bola besar (aktivitas bolavoli)
3. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 4 Ciawigebang Kabupaten Kuningan yang berjumlah 4 kelas (140 orang).
4. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa-siswi kelas VII.A berjumlah 32 orang
5. Instrumen dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar bolavoli menggunakan GPAI (*Game Performance Assesment Instrument*) dari Metzler (2000) dalam Setiawan (2014:8). Peneliti memfokuskan pada tiga aspek penampilan pada setiap komponen: “a. *decision made* keputusan yang dibuat (tepat atau tidak tepat), b. *skill execution* kemampuan mengeksekusi (efektif atau tidak efektif), c. *support* dukungan (tepat atau tidak tepat).