

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Di dalam era globalisasi yang terjadi dalam segala bidang banyak berpengaruh terhadap aspek kehidupan termasuk pendidikan. Pendidikan merupakan salah satu aspek penting yang menjadi ujung tombak didalam menompong pembangunan sumber daya manusia. Dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia perlu diambil tindakan kongkrit salah satunya dalam meningkatkan kualitas pendidikan.

Teknologi pendidikan adalah suatu bidang yang terlibat dalam membantu kegiatan belajar manusia melalui identifikasi pengembangan organisai dan pemanfaatan berbagai sumber belajar secara sistematik serta melalui pengelolaan atas proses-proses tersebut. Teknologi pendidikan dapat digambarkan pertama dari bahan yang dipakainya dan kemudian menggambarkan apa yang dilakukan oleh para praktisi dengan bahan-bahan itu. Secara kusus hal ini berarti ditunjukkannya: 1) berbagai sumber untuk belajar yang menjadi garapan bidang itu, 2) cara sistematik untuk mengidentifikasi, mengembangkan, mengorganisasikan, menyediakan dan memanfaatkan sumber-sumber itu serta caranya mengelola proses yang bersangkutan. Deskripsi bidang teknologi pendidikan disarikan dalam “model kawasan teknologi pendidikan”. (Aect 1972 36-38-40).

Teknologi pendidikan pada hakikatnya merupakan suatu bidang studi yang baru. Saetler (1968:32) menelusuri filosofi teknologi pendidikan, dan menganggap landasan itu telah ada pada zaman keemasan Yunani, yang dilakukan oleh kaum sufi. Meskipun mata-rantai perkembangan itu secara historis dapat dipertanggung jawabkan, dan memberikan bukti bahwa teknologi pendidikan merupakan bidang garapan yang sudah mapan dan patut di hargai, namun secara oprasional hal itu tidak serasi Wallington, (1974:15).

Di tinjau dari teknis, yang dimaksud dengan pembelajaran audio visual menunjukkan pada beberapa macam perangkat keras yang di pakai guru untuk menyampaikan ide dan pengalaman melalui mata dan telinga. Pembelajaran audio visual memberikan tekanan pada pengalaman konkrit atau non-verbal dalam proses belajar. Meskipun demikian, penelitian tentang efektivitas bahan audio visual serta jenis bahan mana yang paling efektif untuk keperluan pengajaran, banyak dilakukan hoban dan Van Omer (1950:35), Dale, Finn dan Hoban (1949:35).

Peningkatan kualitas pendidikan membutuhkan perhatian dari semua pihak, termasuk khususnya peran serta pendidik dan siswa dalam proses belajar mengajar. Pendidikan dituntut mengoptimalkan proses belajar mengajar mulai dari perencanaan, pelaksanaan sampai evaluasi, dengan melakukan keterlibatan mental, fisik , dan sosial siswa dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan pikiran, keterampilan dan apresiasi siswa baik secara tertulis maupun lisan.

“Mengingat keragaman latar belakang dan karakteristik peserta didik, serta tuntutan untuk menghasilkan lulusan yang bermutu, proses pembelajaran untuk semua pelajaran harus fleksibel, bervariasi, dan memenuhi standar. (Permendiknas 2007:41) “proses pembelajaran pada setiap satuan pendidikan dasar dan menengah harus interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik “.

Upaya untuk mencapai hasil yang lebih baik dalam pengertian penampilan (performance) dan prestasi membutuhkan penguasaan keterampilan yang tinggi. Dan hal itu hanya dapat dicapai melalui kegiatan belajar dan berlatih. Prilaku motorik ditandai dengan respon berupa gerakan otot atau anggota tubuh dibawah sistem persyarafan, sementara faktor pembuatan keputusan dan kemampuan kognitif hanya memberikan kontribusi minimal. Keterampilan dipandang sebagai satu perbuatan atau tugas, dan lainnya adalah sebagai sebuah indikator dari tingkat kemahiran. Jika suatu keterampilan dipandang sebagai aksi motorik atau pelaksanaan suatu tugas (task), keterampilan itu akan terdiri dari sejumlah respons motorik dan persepsi yang diperoleh melalui belajar. Sebagai contoh, dalam bermain bolavoli, di antaranya servis, smash, passing.

Keterampilan servis juga dapat di pahami sebagai indikator dari tingkat kemahiran atau penguasaan suatu hal yang memerlukan gerak tubuh penguasaan seseorang mengembangkan seperangkat respons kedalam suatu gerakan yang terkoordinasi, terorganisasi, dan terpadu. Keterampilan servis membutuhkan pengorganisasian gerakan otot, baik dalam aspek tempat dan

waktu. Pengorganisasian otot menurut tempatnya berarti bahwa terdapat sekelompok otot yang terpilih untuk memilih suatu gerakan, pengorganisasian otot menurut waktu berarti otot-otot berkontraksi atau relaksasi harus terjadi pada waktu yang tepat dan serasi. Semakin mampu seseorang mencapai tujuan yang diharapkan, maka orang tersebut makin terampil. Sebagai contoh, seorang pemain bolavoli melakukan servis dan dia mampu melakukan mencetak angka, meskipun jarak bola jauh dan sedikit celah kosong pada lawan, akan disebut sebagai pemain yang memiliki keterampilan servis yang tinggi.

Maka dalam permainan bolavoli servis sangat penting tidak boleh dilupakan karena servis adalah sentuhan pertama dengan bola pada saat akan melakukan serangan terhadap lawan. Berjalannya permainan tergantung pada awal melakukan servis yang baik, sangat mempengaruhi seluruh jalan pertandingan. Dengan melakukan servis pada saat ini berkembang menjadi bertujuan langsung meraih angka kemenangan. Menurut Dieter beutelsthal (2009:8) mula-mula servis ini hanya di anaggap sebagai pukulan permulaan saja, cara melempar bola untuk memulai permainan tetapi servis ini kemudian berkembang menjadi suatu senjata yang ampuh untuk menyerang. Sudah jelas bahwa taktik individu memegang peran penting pada servis masing-masing siswa dapat menentukan sendiri bagaimana mereka akan melancarkan servis dan dimana bola akan ditujukan tidak tergantung pada pemain yang lain. Jadi teknik dasar servis tidak boleh kita abaikan dan harus kita latih. tetapi tidaklah

berarti aspek lain, seperti peranan domain kognitif di abaikan, maka dari itu kognitif memiliki peran penting dalam keterampilan servis. Dalam psikologi kognitif dijelaskan sebuah proses adalah seperangkat kejadian atau peristiwa berlangsung bersama menghasilkan perilaku tertentu. Konsep tersebut sama seperti belajar keterampilan motorik yang berfokus pada perubahan yang terjadi dalam organisme yang memungkinkannya untuk melakukan sesuatu yang berbeda dengan sebelum berlatih.

Salah satu penyebab kurang berhasilnya pembelajarn keterampilan melakukan servis adalah kurangnya keterkaitan siswa untuk mengikuti pembelajaran teori. Kondisi ini bisa di sebabkan oleh pembelajaran yang monoton sehingga siswa merasa jenuh dan menganggap pembelajaran penjas sebagai suatu proses yang membosankan. Hal ini bisa di sebabkan oleh ketidavariatifan media yang digunakan dalam proses pembelajaran, padahal media yang variatif dan menarik dapat merangsang siswa untuk menyukai pembelajaran penjas serta mendukung pencapaian tujuan PBM.

Sekurang-kurangnya ada enam alasan mengapa sampai saat ini masih ada sejumlah guru yang enggan menggunakan media dalam pembelajaran. Keenam alasan tersebut adalah sebagai berikut; Pertama, menggunakan media itu repot, kedua, media itu canggih dan mahal, ketiga, tidak bisa menggunakannya, keempat, media itu hiburan sedangkan belajar itu serius, kelima, tidak tersedia media di sekolah, keenam, kebiasaan menikmati bicara.

Untuk mengatasi semua alasan tersebut hanya sedikit yang diperlukan, yaitu perubahan sikap.

Perlu disadari bahwa proses pelajaran yang menyenangkan merupakan salah satu faktor yang dapat menunjang keberhasilan suatu pembelajaran. Pernyataan ini biasanya di jadikan sebagai respon. Salah satu faktor penyebab siswa kurang menyukai pembelajaran bolavoli khususnya teknik pembelajaran servis sebagai beban belaka dan sesuatu kurang menarik. Oleh karena itu, di tuntut kreativitas yang tinggi dari para pengajar untuk terus mencari metode dan media pengajaran yang dapat menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif. Seperti yang di kemukakan Sudjana (2005:1) “yang menyebabkan bahwa dalam metodologi pengajaran terdapat dua aspek yang paling menonjol metode mengajar dan media pengajaran”.

Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang sangat penting adalah metode belajar mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan siswa kuasai setelah pembelajaran berlangsung, dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik siswa. Meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan

diciptakan oleh guru. Hamalik (1986 :15) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

Media pembelajaran merupakan wahana penyalur atau wadah pesan pembelajaran. Media pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Disamping dapat menarik perhatian siswa, media pembelajaran juga dapat menyampaikan pesan yang ingin di sampaikan di setiap mata pembelajaran. Dalam penerapan pelajaran di sekolah, guru dapat menciptakan suasana belajar yang menarik perhatian dengan memanfaatkan media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan variatif, sehingga pembelajaran dapat berlangsung mengoptimalkan proses dan berorientasi Pada prestasi belajar.

untuk mengatasi masalah di atas, penggunaan media audio visual dapat digunakan sebagai alternative untuk mengurangi kebosanan siswa saat pembelajaran bolavoli dan untuk maeningkatkan keterampilan siswa dalam

pembelajaran teknik servis. Berdasarkan hal tersebut perlu dilakukan penelitian tentang keterampilan servis dengan menggunakan media audio visual. Oleh karena itu, dalam penelitian ini peneliti mengambil judul Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Keterampilan Servis Siswa Pada Pembelajaran Bolavoli.

### **B. Identifikasi masalah**

Berdasarkan kondisi belajar dan uraian di atas, penulis mengidentifikasi kekurangan dari pembelajaran yang dilaksanakan. Dari hasil observasi terungkap beberapa masalah yang terjadi dalam pembelajaran, yaitu:

1. Kurangnya kemampuan pendidik dalam menjelaskan teori sehingga kebanyakan siswa tidak memahami materi pembelajaran
2. Kurang memadai media pembelajaran yang di gunakan sehingga siswa mengalami kejenuhan pada saat pemberian materi yang mengakibatkan siswa tidak memperhatikan penjelasan materi atau teori dari guru.
3. Rendahnya siswa dalam melakukan servis.

Melalui observasi di SMPN 1 Bandung, maka peneliti menganalisis masalah pembelajaran tersebut dan di ketahui bahwa faktor penyebab siswa kurang memahami materi yang di ajarkan:

1. Guru kurang memberikan penjelasan tentang pentingnya pemahaman teori bolavoli.
2. Guru kurang memberikan motivasi belajar kepada siswa.
3. Guru tidak menggunakan media pembelajaran yang relevan sehingga membosankan pada saat pembelajaran teori bolavoli.
4. Kurangnya berlatih yang menyebabkan keterampilan servis siswa rendah.

### **C. Pembatasan Masalah**

Agar langkah-langkah pemecahan masalah dapat dilaksanakan dengan tepat, penulis membatasi masalah yang akan dibahas. Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini hanya difokuskan pada penggunaan media audio visual dalam aktivitas servis pada pembelajar bolavoli.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, secara umum permasalahan utama dalam penelitian ini adalah “Bagaimana pengaruh media audio visual terhadap peningkatan keterampilan servis siswa pada pembelajaran bolavoli?”.

Penelitian akan di laksanakan pada latar pembelajaran pendidikan jasmani di kelas VII SMPN 1 Bandung mengenai teori permainan bolavoli. Agar penelitian lebih terarah, maka rumusan masalah di atas dapat dijabarkan dalam pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana keterampilan servis siswa pada pembelajaran bolavoli sebelum mengikuti pembelajaran bolavoli dengan menggunakan media audi visual
2. Bagaimana keterampilan servis siswa pada pembelajaran bolavoli dengan menggunakan media audio visual.
3. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan keterampilan servis pada siswa sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran servis dengan menggunakan media audio visual.

Dalam rencana pemecahan permasalahan penelitian ini ada beberapa faktor yang dilakukan oleh peneliti. Penelitian ini menggunakan alat bantu media audio visual untuk meningkatkan keterampilan pembelajaran bolavoli khususnya servis. Cara penayangan video ada dua kegiatan yaitu : didalam kelas dan diluar kelas (dilapangan) dan siswa sambil mempraktekan. Metode yang digunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). atau dikenal juga dengan istilah *classroom action reseaech* Terdiri empat kegiatan : perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, observasi serta pencatatan tindakan dan refleksi. Dan peneliti juga mempersiapkan alat bantu untuk kepentingan penelitian : lembar observasi rencana pelaksanaan, lembar observasi pelaksanaan pembelajaran, lembar observsi aktivitas dalam pembelajaran, catatan lapangan, dan dokumentasi (kamera).

### **E. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui hal-hal sebagai berikut :

1. Mengoptimalkan kemampuan guru membuat rencana Pelaksanaan Pembelajaran Penjas dengan menggunakan media audio visual untuk meningkatkan kemampuan servis siswa pada pembelajaran bolavolli.
2. mengoptimalkan kinerja guru dalam menggunakan media audio visual untuk meningkatkan keterampilan servis siswa pada pembelajaran bolavolli.
3. untuk memperoleh data objektif dan factual tentang peningkatan kemampuan servis siswa pada pembelajaran bolavolli dengan menggunakan media audio visual.

### **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian merupakan dampak dari tercapainya tujuan. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan penggunaan media audio visual dalam proses pengajaran untuk meningkatkan kemampuan keterampilan servis bawah.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Manfaat penelitian ini bagi guru adalah menambah referensi media-media pengajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran bolavoli servis bawah. Dengan demikian diharapkan kreativitas guru dalam memilih serta menggunakan media pembelajran semakin terasah dan akhirnya dapat meningkatkan minat, aktivitas, dan hasil pembelajaran bolavoli servis bawah.

b. Bagi Siswa

Manfaat penelitian ini bagi siswa adalah untuk menumbuhkembangkan minat siswa dan meningkatkan kreativitas serta imajinasi siswa dalam pembelajaran bolavoli servis bawah

### **G. Definisi Operasional**

Untuk lebih jelas dan mengarahkan pembahasan dalam penelitian ini dan agar tidak menimbulkan penafsiran yang salah terhadap judul penelitian, maka penulis menganggap perlu mendefinisikan istilah-istilah yang ada pada judul penelitian ini, adapun penjelasannya adalah sebagai berikut:

1. Alat peraga ialah suatu media yang dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran.
2. Audio-Visual adalah perpaduan antara komponen suara dan visual, menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan

pesan-pesan audio visual, bercirikan pemakaian perangkat keras selama proses penyampaian, seperti mesin proyektor film, tape recorder, dan proyektor visual yang lebar.

3. keterampilan servis merupakan sebuah proses dimana seseorang mengembangkan seperangkat respons kedalam suatu gerakan yang terkoordinasi, terorganisasi, dan terpadu.

## **H. Anggapan Dasar**

Dalam melaksanakan suatu penelitian Anggapan Dasar adalah segala kebenaran teori atau pendapat yang dijadikan landasan dasar dalam suatu penelitian Suyatna, (2004:7). Segala kebenaran teori, pendapat yang dijadikan pegangan itu tidak dipersoalkan lagi kebenarannya. Pada prinsipnya segala sesuatunya itu dapat diterima oleh semua pihak tanpa harus diuji lagi.

Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain. Sudjana dan Rivai, (1992:2)

“anak usia dini sekolah dasar memiliki rasa ingin tahu yang besar, melakukan eksplorasi dan menanggapi rangsang yang di terima oleh panca indra” , joice and weil (1987:20). Maka dari itu penulis mencoba

menggunakan media audio visual dalam pembelajaran teori untuk memaksimalkan tujuan yang diharapkan.

Berdasarkan hal tersebut, penulis memiliki anggapan dasar yaitu, siswa SMPN 1 Bandung tergolong pada usia anak-anak, dan pada masa tersebut mereka senang bermain dan juga senang melakukan sesuatu dengan cara baru. Hal ini tidak menutup kemungkinan pada saat kegiatan pembelajaran bolavoli, siswa di didik oleh para gurunya untuk menjadi siswa yang memiliki keterampilan motorik yang tinggi dalam berolahraga, khususnya pembelajaran bolavoli.

Penggunaan media audio-visual pada saat pembelajaran materi bolavoli dapat berpengaruh pada perkembangan keterampilan motorik siswa pada bidang studi pendidikan jasmani.