

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Secara asasi pentingnya olahraga selaras dengan ekonomi, seni dan bidang kehidupan manusia yang lainnya. Memang ada sebagian manusia cenderung meremehkan arti dan pentingnya olahraga bagi kehidupan manusia, namun pada saat-saat tertentu olahraga diakui sebagai sesuatu yang mempunyai fungsi sekaligus makna dalam kehidupan manusia. Pertumbuhan olahraga yang semakin pesat dewasa ini dengan keanekaragaman ciri yang terdapat pada masing-masing cabang olahraga, menyebabkan suka diperoleh suatu definisi yang tuntas. Pertumbuhan macam-macam olahraga tidak terlepas dari pengaruh keadaan sosial, budaya, kondisi ekonomi, pendidikan, geografis dan juga politik.

Salah satu keadaan yang mempengaruhi kondisi pertumbuhan olahraga diatas salah satunya adalah pendidikan. Pendidikan olahraga sebagai alat pendidikan memiliki norma-norma dan nilai yang sesuai dengan karakteristik setiap materi yang dipilih menjadi kegiatannya. Dari pada itu, gerak manusia dalam pendidikan olahraga tidak sepenuhnya gerak yang sekehendak hati, namun dibatasi oleh aturan-aturan tertentu yang mengkondisikan geraknya sedemikian rupa sehingga tercapai suatu perilaku gerak yang sesuai dalam materi olahraga yang diajarkan. Kegiatan tersebut terapkan dalam kegiatan Pendidikan Jasmani dan Kesehatan yang terintegrasikan kedalam satuan pendidikan formal.

Pendidikan Jasmani bertujuan mengembangkan aspek jasmani dan rohani, dalam rangka mengembangkan manusia seutuhnya. Pendidikan Jasmani bagi

masyarakat Indonesia dalam pengertian pembangunan manusia Indonesia seutuhnya, jelas bahwa pendidikan jasmani merupakan bagian yang tidak bisa dipisahkan dari upaya pembangunan manusia seutuhnya. (Pidato Presiden RI Tgl. 16 Agustus 1981)

Faktor esensial pendidikan jasmani adalah gerak yang mengikuti batasan waktu, ruang dan bobot. Dalam batasan waktu itulah tersapat gerakan, perubahann pergantian, keseimbangan, keterhubungan dan pemisahan jenis-jenis dinamika gerakan yang harus ditetapkan berdasarkan kelenturan ruang dan bobot.



Pendidikan jasmani dan kesehatan merupakan salah satu unsur mata pelajaran yang terstruktur dikurikulum sekolah. Pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan dewasa ini juga tidak terlepas dari perkembangan jaman yang telah memasuki era globalisasi.

Kurikulum yang mengacu pada teknologi informasi menjadi unsur pemenuhan sarana pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan. Penggunaan media belajar komputer salah satu bentuk proses belajar mengajar yang berorientasi pada teknologi dan informasi. Dengan penggunaan komputer, seorang guru akan lebih mudah menyampaikan materi pembelajaran secara visual dan audio. Walaupun pemenuhan media belajar tersebut masih terbatas dalam segi kuantitasnya. Namun tidak semua kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan selalu menerapkan model pembelajaran yang berorientasi pada teknologi dan informasi. Perlu juga model pembelajaran yang nantinya mampu mencapai standar kompetensi dan kompetensi dasar. Salah satunya adalah model pembelajaran langsung, dimana model pembelajaran ini menerapkan pola pembelajaran yang menekankan pada prioritas pemilihan tugas-tugas selama pembelajaran, kontrol dari guru, penentuan kelompok, dan pengoptimalisasian waktu belajar. Dari kedua model pembelajaran diatas tentunya mempunyai pengaruh dan indikasi yang berbeda-beda dalam pelaksanaannya.

Di jenjang sekolah menengah, pada ruang lingkup pembelajaran materi permainan besar terdapat permainan bola besar yang bersifat invasing. Dimana permainan tersebut menggunakan lapangan dan bola sebagai objeknya. Permainan tersebut adalah bola voli, yang dimainkan oleh 6 orang per tim. Dengan tujuan

menyeberangkan bola (invasi) ke pihak lawan, sehingga lawan tidak dapat mengembalikan bola kembali. Dalam pelaksanaan pembelajaran bola voli, teknik dasar menjadi modal penting guna menguasai sebuah permainan. Salah satunya teknik dasar pasing bawah. Dengan penguasaan pasing yang baik, maka strategi menyerang dan bertahan akan lebih mudah dilakukan. Untuk itu perlu praktik melakukan pasing bawah dengan model dan pola aktivitas belajar yang tepat dan terukur. Dengan desain model pembelajaran yang sudah direncanakan, kemudian praktik, dievaluasi, dan dikontrol setiap perubahannya maka model pembelajaran tersebut dapat diaplikasikan dengan tepat dan terarah. Dari perencanaan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di sebuah sekolah menengah pertama, didapat informasi dari guru pengajar bahwasanya setiap siswa baru di kelas VII sebelumnya, permasalahan teknik dasar pasing bawah menjadi input kelemahan kompetensi mereka. Karena menurut guru pengajar pendidikan jasmani dan kesehatan, karakteristik permainan bola voli di sekolah dasar sangat berbeda dengan sekolah lanjutan, baik dari ukuran, satuan berat, dan aturan permainan sangat berbeda. Sehingga ketika dihadapkan pada materi pasing bawah bola voli, sebagian besar mereka berkompotensi sangat kurang.

Keterbatasan waktu dalam kegiatan pembelajaran juga menjadi tantangan bagi guru pengajar. Sehingga optimalisasi pelaksanaan strategi belajar sangat dibutuhkan. Mengingat sarana dan prasarana yang ada juga terbatas. Kunci utama dalam solusi tersebut adalah bentuk model pembelajaran yang sesuai dan tepat. Keragaman paradigma dan model pembelajaran selalu bermula dari keinginan

untuk memenuhi kebutuhan siswa. Model pembelajaran disusun atas kesadaran praktis tentang masih banyaknya guru yang bingung dalam memilih model pembelajaran. Banyak kita temui guru disekolah yang masih menggunakan model instruksi langsung tanpa diimbangi bentuk model-model yang memperhatikan kebutuhan dan keinginan para siswanya yang beragam. Tentu saja ini merupakan kondisi yang mengejutkan ditengah orkestari model-model pembelajaran yang semakin marak saat ini. Kesulitan guru saat ini adalah memilih model pembelajaran yang paling sesuai dengan materi pelajaran serta sesuai dengan harapan siswa sehingga siswa dapat mengembangkan potensi belajarnya secara optimal. Siswa akan menyukai model pembelajaran yang berindikasi terhadap gaya mengajar guru yang menyenangkan, suasana belajar yang kondusif dan siswa termotivasi. Sekalipun guru dapat memilih model yang diinginkan namun tidak ada satupun model yang berhak mendapat julukan terbaik. Oleh karena itu, guru perlu mempertimbangkan dan menganalisa karakteristik khas tiap model.

Dengan memahami itu maka guru pendidikan jasmani dan kesehatan terbantu memilih keputusan terbaik. Untuk membantu pelaksanaan pembelajaran disekolah tersebut maka penulis akan mencoba menerapkan model pembelajaran yang memang sebelumnya belum pernah diterapkan disekolah tersebut. Dengan harapan model pembelajaran yang diterapkan akan mampu menjadikan pencapaian kompetensi dasar terutama pada ranah psikomotorik atau keterampilan dapat terwujud. Penulis dalam kaitannya dengan penelitian ini akan mengujicobakan bentuk model pembelajaran yang berbeda,yaitu model pembelajaran langsung dan model pembelajaran audio visual. Dari latar belakang

diatas maka penulis merumuskan sebuah judul proposal penelitian yaitu: Perbandingan Hasil Belajar Antara Model Pembelajaran Langsung dengan Audio Visual Materi Pasing Bawah Permainan Bola Voli Pada Peserta Didik Kelas VII Mts Miftahul Anwar Dapenda Tahun Pelajaran 2019.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang diatas maka dapat disimpulkan beberapa identifikasi yang dapat mengarah kepada sebuah permasalahan penelitian, antara lain :

1. Perlu bentuk model pembelajaran yang tepat dalam mencapai tujuan pembelajaran materi pasing bawah.
2. Belum pernah menerapkan model pembelajaran langsung dan audio visual pada ruang lingkup pembelajaran bola voli materi pasing bawah.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terfokus pada titik permasalahan maka perlu dirumuskan batasan masalah, agar tidak terjadi perbedaan persepsi antara penulis dan pembaca. Maka dirumuskan batasannya sebagai berikut :

Model penelitian yang diterapkan adalah model pembelajaran langsung dan model pembelajaran audio visual.

Ruang lingkup penelitian adalah kompetensi psikomotorik/ keterampilan materi pasing bawah permainan bola voli.

D. Rumusan Masalah

Dari kesimpulan diatas maka didapat bentuk permasalahan penelitian yang akan dipecahkan, yaitu :

1. Adakah perbedaan yang signifikan antara model pembelajaran langsung dengan model pembelajaran audio visual materi pasing bawah permainan bola voli ?
2. Manakah yang lebih baik peningkatan hasil belajar antara model pembelajaran langsung dengan model pembelajaran audio visual materi pasing bawah permainan bola voli ?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini mempunyai tujuan yaitu :

1. Untuk mengetahui perbedaan yang signifikan antara model pembelajaran langsung dengan model pembelajaran audio visual materi pasing bawah permainan bola voli
2. Untuk mengetahui kontribusi peningkatan hasil belajar antara model pembelajaran langsung dengan model pembelajaran audio visual materi pasing bawah permainan bola voli.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini mempunyai manfaat baik secara teoritis maupun praktis, antara lain :

1. Mamfaat teoritis :

- a. Sebagai acuan literatur dan referensi bagi pihak sekolah maupun institusi dalam pengembangan riset dan karya ilmiah, terutama dibidang olahraga cabang bola voli.
 - b. Pengembangan bakat dan kemampuan karya tulis bagi peneliti selama mengemban ilmu di STKIP PGRI Sumenep.
2. Manfaat praktis.
- a. Sebagai bahan evaluasi dan hasil belajar siswa pada ranah psikomotorik materi pasing bawah permainan bola voli.
 - b. Sebagai bahan informasi mata pelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan berkaitan dengan penerapan model pembelajaran langsung dan audio visual materi pasing bawah permainan bola voli.

G. Definisi Oprasional

1. Hasil Belajar Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006) “hasil belajar adalah hasil yang dicapai dalam bentuk angka-angka atau skor setelah diberikan tes hasil belajar pada setiap akhir pembelajaran.
2. Model Pembelajaran langsung menurut Dini Rosdiani (2012:6) adalah “model pembelajaran yang lebih terpusat pada guru dan lebih mengutamakan strategi pembelajaran efektif guna memperluas informasi materi ajar.”
3. Audio visual Menurut (Wina Sanjaya, 2012:211) model pembelajaran yang memanfaatkan media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti : rekaman video, *slide* suara dan lain-lain.