

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Kemampuan dalam teknik dasar suatu cabang olahraga menggambarkan tingkat keterampilan dalam cabang olahraga tersebut. Indikator yang dapat diamati adalah penguasaan teknik dasar cabang olahraga tersebut. Seseorang dinyatakan terampil dalam suatu cabang olahraga apabila ia dapat menguasai teknik-teknik dasar cabang olahraga tersebut dengan sempurna.

Taekwondo merupakan suatu cabang olahraga yang menuntut tiap individunya untuk menguasai berbagai macam teknik-teknik dasar seperti kuda-kuda, pukulan, tangkisan dan tendangan. Penguasaan terhadap teknik-teknik dasar tersebut akan mencerminkan tingkat keterampilan individu yang bersangkutan. Lutan (1988, hlm. 96) menjelaskan bahwa, “Seseorang dapat dikatakan terampil atau mahir ditandai oleh kemampuannya untuk menghasikan sesuatu dalam kualitas yang tinggi (cepat atau cermat) dengan tingkat keajegan yang cukup mantap”.

Untuk menguasai teknik-teknik dasar taekwondo harus melalui tahapan belajar dan latihan, mulai dari belajar dan latihan gerak yang bersifat kasar sampai yang bersifat halus. Dalam hal ini tiap individu akan melalui proses pembelajaran yang sistematis dan berulang-ulang.

Proses pembelajaran pada hakekatnya adalah proses komunikasi. Dalam komunikasi tidak jarang terjadi kesalahan dalam menafsirkan pesan yang disampaikan, terutama bila pesan tersebut berbentuk pesan lisan. Penggunaan berbagai media komunikasi untuk menjembatani kesalahpahaman tersebut menjadi suatu hal yang sangat dibutuhkan. Penggunaan berbagai media dalam proses pembelajaran bahkan akan dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Selain itu, proses belajar dengan menggunakan berbagai media akan dapat

memberikan kesan belajar yang lebih mendalam, karena siswa belajar tidak hanya menggunakan indera pendengaran dan penglihatannya saja.

Proses pembelajaran keterampilan teknik dasar taekwondo, yang didalamnya mencakup pembelajaran teori dan praktek akan lebih menarik bila menggunakan berbagai media, baik itu media Audio Visual maupun media lain yang dapat membantu membelajarkan gerak siswa yang bersangkutan.

Sedangkan media audio visual adalah alat bantu dengan memperlihatkan gambar yang bergerak dan suara secara bersama-sama saat menyampaikan informasi atau pesan. Audio visual merupakan media yang efektif dalam menyampaikan informasi yang mencakup unsur gerak karena dapat memperlihatkan suatu peristiwa secara berkesinambungan dan yang menjadi model dalam penyampaian informasi tersebut adalah orang yang memiliki keterampilan sesuai dengan gerak yang diinformasikan (Parwata, 2008, hlm. 39). Dengan penggunaan media audio visual akan dapat membantu siswa dalam mempelajari gerak secara teliti dan benar sehingga dapat membantu pelaksanaan proses pembelajaran secara baik dan berkualitas.

Oleh karena itu, peneliti ingin menerapkan suatu model pembelajaran dengan penggunaan media berupa audio visual dimana penerapan penggunaan media audio visual ini digunakan pada siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler taekwondo dengan materi jurus tae geuk 1. Dimana jurus tae geuk 1 ini wajib dikuasai oleh siswa yang memiliki tingkat atau geup 8 penyandang sabuk kuning strip hijau. Jumlah hitungan dalam jurus ini ada 20 hitungan dimana didalamnya siswa harus menguasai teknik kuda-kuda, pukulan dan tangkisan.

Kendala yang dihadapi dalam proses pembelajaran keterampilan dengan materi jurus tae geuk 1 yaitu ketika mencontohkan gerakan masing-masing jurus terasa kurang maksimal. Selain itu juga selama memberikan materi peneliti belum pernah menggunakan media pembelajaran berupa media audio visual. Penyampaian materi yang selama ini dilakukan oleh peneliti hanya mempraktekkan sendiri contoh gerakan yang dilakukan, selanjutnya siswa mencontoh apa yang dilakukan.

Edyana Nugraha, 2014

Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Keterampilan Jurus Tae Geuk 1 Pada Siswa Yang Mengikuti Kegiatan Ekstrakurikuler Taekwondo Di SMP Negeri 3 Cimahi

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Dari penjelasan di atas maka penulis tertarik untuk meneliti tentang penggunaan media audio visual dalam pembelajaran keterampilan jurus tae geuk 1 pada siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler taekwondo di SMPN 3 Cimahi, sehingga dapat membuat para siswa lebih tertarik lagi untuk mempelajari taekwondo.

B. Identifikasi Masalah Penelitian

1. Kurang maksimalnya penyampaian materi dalam mengajarkan materi jurus tae geuk 1.
2. Selama menyampaikan materi belum pernah menggunakan media audio visual dalam pengajaran.
3. Siswa kurang memperhatikan dan merasa bosan dengan pengajaran konvensional yang diterapkan pelatih ekstrakurikuler taekwondo di SMPN 3 Cimahi.

C. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas peneliti memiliki rumusan masalah sebagai berikut : Adakah pengaruh penggunaan media audio visual dalam pembelajaran keterampilan jurus tae geuk 1 pada siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler taekwondo di SMPN 3 Cimahi ?

D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan latar belakang dan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka dalam suatu penelitian tentunya harus memiliki tujuan yang jelas dan tepat sehingga dapat memberikan solusi, informasi dan hasil penelitian yang benar. Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu ingin mengetahui pengaruh penggunaan media audio visual dalam pembelajaran keterampilan jurus tae geuk 1 pada siswa yang mengikuti ekstrakurikuler taekwondo di SMPN 3 Cimahi.

E. Manfaat Penelitian

Jika tujuan penelitian ini tercapai, manfaat yang dapat dirasakan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara teoritis, hasil penelitian ini dapat menambah konsep baru yang dapat dijadikan sebagai bahan rujukan penelitian lebih lanjut bagi pengembangan teori pembelajaran.
2. Secara praktis, hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dan bahan masukan bagi pelatih ekstrakurikuler taekwondo untuk menyampaikan materi pembelajaran tae geuk 1 sehingga hasil belajar yang diperoleh siswa akan lebih baik.

F. Batasan Penelitian

Agar penelitian ini memperoleh sasaran yang sesuai dengan tujuan yang diharapkan, maka perlu adanya pembatasan masalah tentang pembatasan masalah ini, sebagaimana yang dikemukakan oleh Surakhmad (1987, hlm. 35) sebagai berikut :

Pembatasan ini diperlukan bukan saja untuk memudahkan atau menyederhanakan masalah bagi peneliti, tetapi juga dapat menetapkan lebih dahulu segala sesuatu yang diperlukan untuk pemecahannya, tenaga, kekuatan, ongkos dan lain-lain yang timbul dari rencana tertentu.

Berpedoman dari latar belakang di atas, serta untuk menghindari timbulnya penafsiran yang terlalu luas dan untuk memperoleh gambaran yang jelas, maka batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Permasalahan yang diteliti pada penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh penggunaan media audio visual dalam pembelajaran jurus tae geuk 1 pada siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler taekwondo di SMPN 3 Cimahi.

Edyana Nugraha, 2014

Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Keterampilan Jurus Tae Geuk 1 Pada Siswa Yang Mengikuti Kegiatan Ekstrakurikuler Taekwondo Di SMP Negeri 3 Cimahi

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2. Lokasi yang menjadi tempat penelitian adalah di SMPN 3 Cimahi.
3. Populasi penelitian ini adalah siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler taekwondo di SMPN 3 Cimahi sebanyak 156 orang.
4. Sampel dalam penelitian ini dilaksanakan pada siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler taekwondo di SMPN 3 Cimahi penyandang sabuk kuning strip hijau yaitu sebanyak 30 orang dengan teknik *purposive sampling*.
5. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media audio visual, dan variabel terikatnya adalah keterampilan jurus tae geuk 1.
6. Variabel kontrolnya adalah secara non audio visual atau konvensional.
7. Kriteria penilaian dilihat dari rangkaian gerakan jurus tae geuk 1, sedangkan pada hasil pembelajaran dilihat dari hasil akhir penguasaan gerakan jurus tae geuk 1 oleh para siswa.

G. Definisi Operasional

Untuk menghindari salah pengertian dalam penelitian, terlebih dahulu penulis menjelaskan beberapa istilah yang terdapat dalam penelitian, sebagai berikut :

1. Media adalah segala bentuk dan saluran yang dapat digunakan dalam suatu proses penyajian informasi (AECT Task Force, 1977, hlm. 162) (dalam Latuheru, 1988, hlm. 11). Robert Heinich dkk (1985, hlm. 6) mengemukakan definisi medium sebagai sesuatu yang membawa informasi antara sumber (source) dan penerima (receiver) informasi. Masih dari sudut pandang yang sama, Kemp dan Dayton (1985, hlm. 3), mengemukakan bahwa peran media dalam proses komunikasi adalah sebagai alat pengirim (transfer) yang mentransmisikan pesan dari pengirim (sander) kepada penerima pesan atau informasi(receiver).
2. Media audio visual Menurut (Harmawan, 2007) mengemukakan bahwa “Media Audio Visual adalah Media instruksional modern yang sesuai dengan

Edyana Nugraha, 2014

Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Keterampilan Jurus Tae Geuk 1 Pada Siswa Yang Mengikuti Kegiatan Ekstrakurikuler Taekwondo Di SMP Negeri 3 Cimahi

perkembangan zaman (kemajuan ilmu pengetahuan, dan teknologi) meliputi media yang dapat dilihat dan didengar”. (<http://robiatulfazriah.blogspot.com/2011/05/media-audio-visual.html>).

3. Keterampilan proses belajar mengajar adalah penguasaan terhadap kemampuan yang berkaitan dengan proses pembelajaran. Untuk melaksanakan tugas-tugas dengan baik, guru memerlukan kemampuan.Cooper(dalam Zahera, 1997) mengemukakan bahwa guru harus memiliki kemampuan merencanakan pengajaran, menuliskan tujuan pengajaran, menyajikan bahan pelajaran, memberikan pertanyaan kepada siswa, mengajarkan konsep, berkomunikasi dengan siswa, mengamati kelas, dan mengevaluasi hasil belajar.
4. Ekstrakurikuler adalah kegiatan ekstrakurikuler adalah kegiatan – kegiatan di luar jam pelajaran sekolah yang mempunyai fungsi pendidikan dan biasanya berupa klub – klub, misalnya: olahraga, kesenian, ekspresi dan lain- lain ahmadi (1984, hlm. 105). Kegiatan ekstrakurikuler bertujuan untuk memperluas pengetahuan siswa mengenai hubungan antara berbagai berbagai mata pelajaran, meyalurkan bakat dan minat serta melengkapi upaya pembinaan manusia seutuhnya (sahartian,1978, hlm. 83).
5. Taekwondo adalah olahraga bela diri asal Korea yang juga populer di Indonesia, olah raga ini juga merupakan olahraga nasional Korea.. Dalam bahasa Korea, hanya untuk *Tae* berarti “menendang atau menghancurkan dengan kaki”, *Kwon* berarti “tinju”; dan *Do* berarti “jalan” atau “seni”. Jadi, *Taekwondo* dapat diterjemahkan dengan bebas sebagai “seni tangan dan kaki” atau “jalan” atau “cara kaki dan kepala”.. Seperti banyak seni bela diri lainnya, taekwondo adalah gabungan dari teknik perkelahian, bela diri, olahraga, olah tubuh, hiburan, dan filsafat. (<http://pangeransiwix.tumblr.com/post/3704215985/definisi-taekwondo-taekwondo-juga-dieja-tae>)

Edyana Nugraha, 2014

Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Keterampilan Jurus Tae Geuk 1 Pada Siswa Yang Mengikuti Kegiatan Ekstrakurikuler Taekwondo Di SMP Negeri 3 Cimahi

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu