

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Futsal merupakan olahraga permainan yang cukup populer di tingkat internasional maupun nasional terlihat dari kepopuleran permainan itu sendiri yang dipertandingkan dari tingkat paling bawah seperti pertandingan daerah sampai dengan tingkat paling tinggi seperti pertandingan internasional. Kepopuleran futsal di kalangan profesional juga menarik perhatian masyarakat termasuk generasi muda dalam kategori siswa atau pelajar. Hadirnya olahraga futsal ini memberi dampak positif pada prestasi, kesehatan dan pendidikan. Dampak positif atau manfaat olahraga termasuk futsal terhadap kesehatan yaitu merangsang otot dan bagian tubuh lainnya untuk bergerak, sirkulasi darah dan oksigen menjadi lancar sehingga metabolisme tubuh menjadi optimal, tubuh terasa segar, otak sebagai pusat saraf akan bekerja menjadi lebih baik, menguatkan struktur tulang dan mampu menurunkan tingkat stress (Pane, 2015). Sedangkan dampak positif atau manfaat futsal dalam pendidikan dapat dilihat dari dimensi kognitif, afektif dan psikomotor diantaranya dapat menambah pengetahuan, meningkatkan pemecahan masalah, rasa tanggung jawab, disiplin, saling menghargai, serta mengembangkan keterampilan (Hanif et al., 2023).

Jika dilihat dari salah satu dampak positif futsal yaitu prestasi, maka diperlukan persiapan yang matang baik secara fisik, teknik, taktik dan keadaan psikologis yang baik. Sarana dan prasarana, tenaga pelatih handal, pengorganisasian, sumber dana dan sebagainya juga menjadi pendukung tercapainya prestasi futsal (Lhaksana, 2011). Peningkatan prestasi atau hasil bermain futsal juga dapat dilakukan dengan cara pembinaan di *training center*, *club* dan organisasi lain. Sekolah juga dapat memberikan pola pembinaan dengan berbagai cara misalnya di proses belajar mengajar atau di ekstrakurikuler. Proses pembelajarannya bisa manual, latihan-latihan langsung, atau penggunaan media.

Penggunaan media ini penting karena dapat meningkatkan kualitas hasil belajar siswa dalam bermain futsal. Materi belajar dapat mudah diserap siswa

secara mendalam dan utuh dengan bantuan media pembelajaran. Media yaitu segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat terdorong terlibat dalam proses pembelajaran (Noor, 2021). Media pembelajaran selalu terdiri dari dua unsur penting yaitu unsur peralatan atau perangkat keras (*hardware*) dan unsur pesan yang dibawanya (*message/software*). Peralatan diperlukan dalam suatu media pembelajaran untuk menyajikan pesan. Hal penting dalam media tersebut yaitu pesan atau informasi belajar (Susilana & Riyana, 2018). Media pembelajaran yang dimaksud terdiri dari beberapa jenis. Leshin, Pollock & Reigeluth dalam (Kristanto, 2016) mengklasifikasikan media ke dalam lima kelompok. Pertama, media berbasis guru yaitu guru, instruktur, tutor, main-peran dan kegiatan kelompok. Kedua, media berbasis cetak yaitu buku, penuntun, buku latihan, dan alat bantu kerja. Ketiga, media berbasis visual yaitu buku, alat bantu kerja (*cones*), dan gambar. Keempat, media berbasis audio-visual yaitu video dan televisi. Kelima, media berbasis komputer yaitu pengajaran dengan bantuan komputer seperti interaktif video. Berkenaan dengan penelitian ini, peneliti hanya akan fokus kepada media visual yaitu berupa video rekaman aktivitas belajar siswa dan video youtube.

Media visual merupakan media yang dapat ditangkap dengan indra penglihatan. Pesan verbal dan nonverbal dapat terkandung dalam media visual. Terdapat media visual yang menghadirkan unsur audio sehingga siswa mendapatkan pesan atau informasi dari visualisasi yang dilengkapi dengan suara (Pagarra et al., 2022). Media visual memberikan penampilan melalui proyektor atau alat proyeksi. Menurut Levie dan Lentz dalam (Noor, 2021) ada beberapa fungsi dari media visual ini, di antaranya adalah fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif dan fungsi kompensatoris. Keempat fungsi tersebut saling berkaitan dalam membantu siswa untuk lebih berkonsentrasi, menarik perhatian siswa dan memudahkan dalam memahami informasi pembelajaran. Penggunaan media visual dapat menenangkan dan mengarahkan perhatian peserta didik pada pelajaran yang akan diterimanya. Hal tersebut memungkinkan bagi peserta didik untuk memperoleh dan

mengingat isi materi pelajaran. Tampilan visual yang menarik perhatian menjadikan peserta didik menikmati proses pembelajaran dan menggugah emosi serta sikap peserta didik (Milawati, 2021). Manfaat media visual tidak hanya dirasakan oleh siswa, akan tetapi juga dirasakan oleh guru. Penggunaan media video dapat menghemat energi bagi guru untuk menjelaskan suatu materi secara lisan. Peran guru hanya mendampingi dan sebagai fasilitator dan memberikan arahan (Pagarra et al., 2022).

Berdasarkan penelitian terdahulu yang telah dilakukan Ruslandi et al., (2022) terbukti bahwa media visual berbentuk video memberikan pengaruh terhadap ketepatan hasil bermain futsal yaitu *shooting* dengan kategori baik. Media visual dapat memberikan berbagai manfaat untuk meningkatkan hasil belajar futsal, sehingga menjadikan penerapan media visual dalam proses pembelajaran perlu diperhatikan oleh sekolah termasuk di SMK Inovasi Mandiri. Pengamatan yang dilakukan Hafid Hilmi (2017), ditemukan bahwa siswa ekstrakurikuler futsal SMA Negeri 1 Krembung dalam teknik shooting masih perlu dibenahi dan ditingkatkan. Shooting pemain banyak yang tidak mengarah ke gawang, sehingga peluang untuk mencetak gol sangat kecil. Untuk membantu melakukan gerakan yang benar dalam berlatih shooting sehingga memberikan hasil yang baik, peneliti menggunakan media visual. Fenomena yang terjadi di SMK Inovasi Mandiri dari hasil wawancara dengan guru yang melatih ekstrakurikuler Futsal, ditemukan fenomena bahwa hasil belajar bermain futsal siswanya terbilang masih kurang. Siswa cenderung pasif dan dalam prosesnya siswa hanya melakukan apa yang di instruksikan oleh guru dan tidak pernah atas inisiatif siswa, serta pembelajaran yang dilaksanakan pun belum menggunakan media belajar yang inovatif.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk mengangkat judul “Penerapan Media Visual terhadap Hasil Belajar Bermain Futsal pada Siswa SMK Inovasi Mandiri”. Video rekaman aktivitas proses pembelajaran dan video YouTube digunakan oleh peneliti sebagai media visual selama proses belajar dengan anggapan bahwa media visual mampu meningkatkan hasil belajar bermain futsal siswa.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah penulis uraikan, maka masalah penelitian akan diuraikan dalam bentuk pertanyaan penelitian “Bagaimana perbandingan hasil belajar bermain futsal siswa di SMK Inovasi Mandiri setelah menerapkan Media Visual berupa Video Rekaman Aktivitas Belajar Siswa dan Video Youtube?”

## **1.3. Tujuan Penelitian**

### **1.3.1. Tujuan Umum**

Tujuan umum dari penelitian untuk mendapatkan bukti dan fakta empiris bagaimana Penerapan Media Visual Terhadap Hasil Belajar Bermain Futsal pada Siswa SMK Inovasi Mandiri.

### **1.3.2. Tujuan Khusus**

Tujuan khusus dari penelitian ini bertujuan untuk menambah edukasi kepada peneliti terhadap penelitian yang sedang dilaksanakan berharap mendapatkan hasil penelitian yang maksimal.

## **1.4. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan latar belakang dan tujuan penelitian maka manfaat yang diharapkan penulis melalui penelitian ini yaitu secara teoritis dan secara praktis.

Manfaat secara teoritis, diharapkan penelitian ini bermanfaat untuk memberikan informasi mengenai Penerapan Media Visual Terhadap Hasil Belajar Bermain Futsal pada Siswa SMK Inovasi Mandiri. Sedangkan manfaat berdasarkan kebijakan, diharapkan penelitian menjadi masukan atau referensi bagi guru pendidikan jasmani disekolah untuk menggunakan media pembelajaran. Manfaat praktik dari penelitian ini adalah menambah pengetahuan dan pengalaman bagi peneliti dalam mengetahui Penerapan Media Visual Terhadap Hasil Belajar Bermain Futsal pada Siswa SMK Inovasi Mandiri. Penelitian ini juga bermanfaat dari segi isu serta aksi sosial karena dapat dijadikan sebagai referensi untuk riset selanjutnya untuk penelitian yang lebih mendalam.

### **1.5. Struktur Organisasi Skripsi**

Struktur organisasi skripsi berisi rincian tentang urutan penulisan dari setiap bab dan bagian bab dalam skripsi, mulai dari bab I sampai bab V.

Bab I berisi uraian tentang pendahuluan dan merupakan bagian awal dari skripsi yang terdiri dari Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian dan Struktur Organisasi Skripsi.

Bab II berisi uraian tentang kajian pustaka, pembahasan teori-teori, konsep serta turunannya dalam bidang yang dikaji dan hipotesis penelitian.

Bab III berisi penjabaran rinci mengenai metode penelitian.

Bab IV berisi tentang hasil penelitian dan pembahasan.

Bab V berisi kesimpulan dan saran.