

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani termasuk bagian yang integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan. Pendidikan jasmani pada hakekatnya merupakan suatu proses yang diarahkan untuk mendorong, membimbing, mengembangkan, serta membina kemampuan jasmani dan rohani pelakunya. Melalui pendidikan jasmani diharapkan seseorang mempunyai jasmani dan rohani yang sehat, sehingga mampu melaksanakan tugas untuk kepentingan sendiri maupun bagi kepentingan bangsa.

Seperti yang diungkapkan oleh Jenny(1961) dan Williams(1961) menyatakan bahwa:

Pendidikan Jasmani merupakan suatu proses yang bertujuan meningkatkan prestasi manusia melalui aktivitas fisik yang berkait rapat dengan pemilikan dan penghalusan kemahiran-kemahiran motor, pembangunan dan pemeliharaan kecerdasan untuk kesehatan optimum dan keadaan baik, memperoleh pengetahuan, dan pembangunan sikap-sikap positif terhadap aktivitas fisik. Pendidikan Jasmani memberi pendidikan melalui aktivitas fisik dan manfaatnya mempengaruhi semua perkembangan fisik termasuk perkembangan mental dan sosial.

Pendidikan jasmani secara keseluruhan bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial, penalaran stabilitas nasional, dan lain sebagainya. Pada hakekatnya pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan kegiatan pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani untuk mencapai tujuan pendidikan bukan prestasi dalam cabang olahraga, akan tetapi tidak menutup kemungkinan adanya pengembangan prestasi bagi siswa yang memiliki bakat dan kemampuan dalam cabang olah raga tertentu.

Tujuan pendidikan jasmani sudah tercakup dalam pemaparan di atas yaitu memberikan kesempatan kepada anak untuk mempelajari berbagai kegiatan yang membina sekaligus mengembangkan potensi anak, baik dalam aspek fisik, mental, sosial, emosional dan moral. Singkatnya, pendidikan jasmani bertujuan untuk mengembangkan potensi setiap anak setinggi-tingginya.

Pembelajaran adalah proses, cara menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Proses pembelajaran dialami setiap orang sepanjang hayat serta dapat berlaku di manapun dan kapanpun. Pembelajaran merupakan interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya sehingga terjadi perubahan perilaku kearah yang lebih baik. Dalam pembelajaran tugas guru yang paling utama adalah mengkondisikan lingkungan agar menunjang terjadinya perubahan perilaku bagi peserta didik. Pada dasarnya pembelajaran mempunyai pengertian yang mirip dengan pengajaran, walaupun memiliki konotasi yang berbeda. Dalam konteks pendidikan, guru mengajar supaya peserta didik dapat belajar dan menguasai isi pelajaran hingga mencapai sesuatu objektif yang ditentukan (aspek kognitif), juga dapat mempengaruhi perubahan sikap (aspek afektif), serta keterampilan (aspek psikomotor) seseorang peserta didik. Pengajaran memberi kesan hanya sebagai pekerjaan satu pihak, yaitu pekerjaan guru saja. Sedangkan pembelajaran juga menyiratkan adanya interaksi antara guru dengan peserta didik. di dalam pembelajaran dapat berlangsung dengan atau tanpa hadirnya guru.

Pembelajaran penjas telah mengalami perkembangan yang sangat pesat di beberapa negara maju di dunia seperti China, Jepang, Belanda, Amerika Serikat, Jerman dan sebagainya. Berbanding terbalik dengan negara kita yang masih mengacu kepada pendidikan yang mengarahkan siswa kepada pembelajaran kecabangan olahraga tertentu, ini merupakan suatu keadaan yang sangat ironis karena seharusnya pembelajaran penjas sudah merupakan bagian yang sangat penting untuk menunjang pembelajaran gerak dan sebagai sarana untuk meningkatkan kebugaran yang menyenangkan tanpa adanya suatu unsur olahraga didalamnya. Hal ini berkaitan dengan kaidah penjas itu sendiri yang mengutamakan kesenangan dan aspek bermain tanpa mengesampingkan nilai-nilai pendidikan dan tujuan pembelajaran. Pembelajaran penjas bukanlah merupakan suatu pembelajaran yang mengarahkan siswa kepada suatu prestasi dari suatu kecabangan olahraga, akan tetapi adalah suatu pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang bersumber pada "*human movement*" atau dapat diartikan gerak insani yang merupakan inti dari pendidikan jasmani.

Dunia olahraga dewasa ini mengalami perkembangan yang pesat, pesatnya perkembangan olahraga tidak lepas dari kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Olahraga dulu hanya sebatas aktivitas gerak yang sederhana, sekarang olahraga tidak

Moch Irfan Satriadi, 2014

Penerapan media audio visual dalam pembelajaran Permainan sepakbola pada siswa kelas x Sma negeri 2 ciamis

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

hanya untuk aktivitas gerak saja namun dimanfaatkan untuk kesenangan, pekerjaan, kebugaran atau prestise. Hal itulah yang berdampak terhadap pandangan orang bahwa olahraga tidak hanya bertujuan untuk aktivitas gerak semata tetapi masuk ke ranah kompetisi (pertandingan), materi, kesehatan dan lain-lain.

Sepakbola adalah satu olah raga yang sangat populer di dunia. Dalam pertandingan, olahraga ini dimainkan oleh dua kelompok berlawanan yang masing-masing berjuang untuk memasukan bola ke gawang kelompok lawan. Masing-masing kelompok beranggotakan sebelas pemain, dan karenanya kelompok tersebut dinamakan kesebelasan.

Menurut Sucipto dkk (2000, hal. 7)

Sepakbola adalah permainan beregu, masing-masing regu terdiri atas sebelas pemain dan salah satunya penjaga gawang. Permainan ini hampir seluruhnya dimainkan dengan menggunakan tungkai, kecuali penjaga gawang yang dibolehkan menggunakan lengannya di daerah tendangan hukumannya.

Tujuan permainan sepakbola, dua tim yang masing-masing terdiri dari sebelas orang bertarung untuk memasukan sebuah bola bundar ke gawang lawan (“mencetak gol”). Tim yang mencetak lebih banyak gol adalah sang pemenang (biasanya dalam jangka waktu 90 menit), tetapi ada cara lain untuk menentukan pemenang jika hasilnya seri dalam jangka waktu 90 menit akan diadakan pertambahan waktu 2 x 15 menit dan apabila dalam pertambahan waktu hasilnya masih seri akan diadakan adu penalti yang setiap timnya akan diberikan lima kali kesempatan untuk menendang bola ke arah gawang dari titik penalti yang berada di dalam daerah kiper hingga hasilnya bisa ditentukan. Peraturan terpenting dalam mencapai tujuan ini adalah para pemain (kecuali penjaga gawang) tidak boleh menyentuh bola dengan tangan mereka selama masih dalam permainan.

Perkembangan sepakbola akhir-akhir ini menunjukkan peningkatan yang sangat pesat, yaitu dengan banyaknya perkumpulan dan pertandingan baik di daerah, provinsi, maupun nasional. Serta banyaknya dukungan penonton dalam suatu pertandingan baik tua maupun muda. Hal ini memberikan gambaran bahwa permainan sepakbola sangat populer dan sangat digemari oleh masyarakat.

Dalam permainan sepakbola, mencapai sebuah kemenangan merupakan hal yang sangat membanggakan namun bukanlah segalanya atau suatu tujuan yang harus

pasti diperoleh. Namun dalam konteks penjas kemenangan bukanlah tujuan utama yang harus diutamakan melainkan pemahaman siswa atau peserta didik pada saat pembelajaran permainan sepak bola sedang berlangsung.

Sedangkan media pembelajaran dapat diartikan:

1. Kata media, berasal dari bahasa Latin, bentuk jamak dari *medium* secara harfiah berarti perantara atau pengantar.
2. Media adalah suatu alat yang dipakai sebagai saluran (*channel*) untuk menyampaikan pesan (*message*) atau informasi dari suatu sumber (*resource*) kepada penerimanya (*receiver*) (Soeparno, 1988, hal. 1).
3. Media adalah semua bentuk perantara yang dipakai orang penyebar ide, sehingga ide atau gagasan itu sampai pada penerima (Santoso S. hamijoyo).
4. Media pengajaran merupakan *hardware* (perangkat keras) yang dipakai untuk menunjang berlangsungnya proses belajar mengajar.
5. Media pengajaran pada hakekatnya hanya merupakan alat yang berfungsi untuk memvisualisasikan konsep tertentu.

Dalam penjas juga ada beberapa cara yang dilakukan untuk menunjukkan cara-cara pembelajaran yaitu salah satunya dengan menggunakan media *audio visual*. Maksud *audio visual* adalah wadah atau sarana yang mengandalkan penglihatan dan pendengarannya. Terutama dalam pembelajaran sepakbola dengan menggunakan media *audio visual*. Maka dari itu kita sebagai guru penjas harus bisa meneliti dengan benar, apakah dengan penerapan media *audio visual* tersebut siswa yang kita didik akan berkembang yang memungkinkan akan meningkatkan kreativitas, imajinasi, ekspresi, dan sebagainya dalam pembelajaran sepakbola. Media *audio visual* harus bisa memberikan contoh yang efektif dan menarik bagi siswa didik tentang gerakan-gerakan yang dipelajarinya.

Tujuan utama dalam pembelajaran menggunakan media *audio visual* adalah memberikan pengetahuan baru tentang pembelajaran sepakbola terhadap siswa dan mengembangkan segenap potensi yang optimal bagi siswa melalui media *audio visual*. Oleh karena itu, contoh gerakan yang diberikan melalui media *audio visual* terhadap peserta didik harus menarik dan dapat dipahami agar memberikan pengaruh perkembangan kemampuan peserta didik. Keberhasilan peserta didik dalam

pembelajaran sepakbola ditentukan oleh beberapa faktor yang ada diluar individu adalah bahan ajar yang memberikan kemudahan bagi individu untuk dipelajarinya. Dalam proses pembelajaran sepakbola dengan menerapkan media pembelajaran memberikan pengaruh yang positif sehingga tujuan pembelajaran tersebut dapat dicapai. Menurut Gamayanti (2005) mengatakan :

Anak yang terbiasa bermain dengan media *audio visual* terbiasa dengan stimulus 5 komponen yaitu: gambar, suara, warna, gerakan, dan cahaya. Maksudnya adalah keleluasaan objek dan kecepatan gambarnya cepat, luas, dan penuh serta banyak sekali efek sinarnya ternyata berpengaruh pada keseimbangan fungsi otak kanan dan otak kiri, karena itu melalui pembelajaran media *audio visual* siswa akan lebih mudah mempraktekan gerakan teknik dasar pada pembelajaran sepakbola dan mengetahui langsung gerakannya seperti nyata atau sungguhan.

Kegunaan menerapkan media pembelajaran antara lain dapat :

- a. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis,
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra,
- c. Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar,
- d. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya, serta
- e. Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

Dengan demikian, penerapan *audio visual* cenderung lebih sesuai dengan tuntutan pembelajaran khususnya sepakbola, karena siswa akan lebih mudah untuk menirukan gerakan teknik dasar sepakbola diantaranya :menendang, mengontrol, dan menggiring bola yang sebelumnya siswa menafsirkan gerakan tersebut. Hal tersebut membantu dalam pencapaian suatu gerakan menendang, mengontrol, dan menggiring bola yang baik dalam proses pembelajaran sepakbola.

Selama ini banyak faktor yang menjadi hambatan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani khususnya sepakbola, sehingga kurang berhasil dalam menyampaikan materi pembelajaran permainan sepakbola. Kendala atau hambatannya adalah faktor guru, siswa, lingkungan sekolah yang kurang memadai,

metode pembelajaran yang kurang bervariasi, sarana dan pra sarana yang kurang lengkap, alat dan media yang dipergunakan kurang.

Demikian juga dengan persoalan pembelajaran pendidikan jasmani di kelas X.4 (tempat penulis melakukan observasi awal), hasil observasi awal menunjukkan kecenderungan umum siswa kurang termotivasi untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, proses pembelajaran yang monoton atau masih menggunakan pendekatan teknis sehingga siswa menjadi jenuh saat pembelajaran berlangsung, dan minimnya penggunaan media *audio visual* pada saat proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, persoalan pokok yang dihadapi penulis saat melakukan proses pembelajaran di kelas X.4 Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Ciamis, yaitu mayoritas siswa menunjukkan hasil belajar yang rendah pada pembelajaran permainan sepakbola. Persoalan pokok ini akan mempengaruhi pada iklim pembelajaran secara keseluruhan dan juga mengganggu kenyamanan siswa-siswa lainnya dalam mengikuti pembelajaran. Pada gilirannya, akan berimbas pada kurang memuaskannya prestasi akademik atau nilai akhir yang diperoleh siswa dengan indikasi pokok masih minimnya penguasaan keterampilan gerak dasar permainan sepakbola mahasiswa dan rendahnya hasil belajar siswa, sekaligus menambah citra kurang bagus mata pelajaran pendidikan jasmani.

Sesuai dengan uraian pokok diatas dan kondisi riil permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan maka perlu dilakukan upaya kongkrit dan inovatif untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran mata pelajaran pendidikan jasmani, salah satunya antara lain dengan menerapkan media *audio visual*. Untuk itu, penulis bermaksud melakukan penelitian tindakan kelas, dan merumuskannya dalam sebuah judul penelitian “*Penerapan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Permainan Sepak Bola Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Ciamis*”.

B. Rumusan Masalah

Dari hasil observasi awal peneliti saat melihat langsung pembelajaran di kelas X.4 SMA Negeri 2 Ciamis terdapat beberapa fenomena yang terjadi pada siswa. Diantaranya : kecenderungan siswa kurang termotivasi untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, terlihat siswa cepat merasa jenuh dalam mengikuti

Moch Irfan Satriadi, 2014

Penerapan media audio visual dalam pembelajaran Permainan sepakbola pada siswa kelas x Sma negeri 2 ciamis

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

pembelajaran, dan minimnya pemanfaatan media pembantu dalam proses pembelajaran. Persoalan pokok ini akan mempengaruhi pada iklim pembelajaran secara keseluruhan dan juga mempengaruhi kenyamanan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini akan mempengaruhi hasil belajar yang kurang memuaskan khususnya dalam pembelajaran permainan sepakbola.

Menurut penulis penerapan media *audio visual* dianggap sebagai suatu strategi alternatif yang mampu memberikan dampak positif bagi perkembangan hasil belajar siswa dalam pembelajaran permainan sepakbola.

Berdasarkan latar belakang yang penulis kemukakan di atas, maka penulis merumuskan masalah penelitian yang timbul sehingga betul-betul merasa tertarik untuk meneliti lebih lanjut. Memperhatikan kenyataan ini, maka timbul permasalahan yang mendorong penulis untuk meneliti, yaitu sebagai berikut:

Apakah penerapan media *audio visual* pada saat proses pembelajaran permainan sepakbola dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas X.4 SMAN 2 Ciamis?

C. Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran dengan menerapkan media *audio visual* kelas X.4 SMAN 2 Ciamis. Sedangkan secara khusus di dasarkan pada beberapa tujuan sebagai berikut:

1. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X.4 SMAN 2 Ciamis dengan menerapkan media *audio visual* pada saat proses pembelajaran permainan sepakbola yang diantaranya menendang, mengontrol, dan menggiring bola.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini diharapkan dapat membantu semua pihak, terutama kepada yang berkecimpung dalam dunia pendidikan jasmani. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis, yaitu:

1. Sebagai bahan masukan dan informasi yang dibutuhkan oleh guru untuk dapat melaksanakan proses pembelajaran permainan sepakbola dengan cara penerapan media *audio visual* sebagai sarana pendukung proses pembelajaran.

2. Dapat dijadikan sebagai acuan dan variasi dari kegiatan belajar mengajar permainan sepakbola bagi guru yang di sekolahnya sudah menerapkan pembelajaran menggunakan media *audio visual*.
3. Penelitian ini dapat dijadikan masukan bagi kepentingan perkembangan dan kemajuan dunia pendidikan khususnya pendidikan jasmani dalam proses pembelajaran menggunakan media *audio visual*.

E. Batasan Penelitian

Agar penelitian ini memperoleh sasaran yang sesuai dengan tujuan yang diharapkan, maka perlu adanya pembatasan masalah. Tentang perlu adanya pembatasan ini, sebagaimana yang dikemukakan oleh Surakhmad (2006, hal. 13) sebagai berikut:

Pembatasan masalah diperlukan untuk memudahkan menyederhanakan masalah, untuk menetapkan daerah, suatu yang diperlukan untuk memecahkan masalah yang dibatasi oleh keadaan waktu, tenaga, kecakapan masalah ini juga untuk menghindari terlalu luasnya masalah yang akan dibahas.

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. Masalah pokok penelitian berkenaan dengan penerapan media *audio visual* dalam pembelajaran permainan sepakbola pada siswa kelas X.4 SMAN 2 Ciamis.
2. Media yang akan digunakan adalah *audio visual*.
3. Penelitian dilaksanakan selama proses pembelajaran berlangsung untuk pokok bahasan menendang, mengontrol, dan menggiring bola dalam permainan sepakbola di kelas X.4 SMAN 2 Ciamis.
4. Subyek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas X.4 SMAN 2 Ciamis.
5. Lokasi penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 2 Ciamis Jalan. Kh. Ahmad Dahlan No 2 kabupaten Ciamis.
6. Instrumen penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah dengan cara Observasi, Wawancara, Catatan lapangan, dan Dokumentasi foto selama pembelajaran.

7. Populasi terdiri dari siswa kelas X.4 SMA Negeri 2 Ciamis sebanyak 33 orang.

F. Batasan Istilah

Untuk menghindari salah penafsiran terhadap istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka penulis mencoba memberikan penjelasan mengenai istilah sebagai berikut :

1. Sepakbola, menurut Sucipto dkk (2000, hal. 7) sepakbola adalah permainan beregu, masing-masing regu terdiri atas sebelas pemain dan salah satunya adalah penjaga gawang. Permainan ini hampir seluruhnya dimainkan dengan menggunakan tungkai, kecuali penjaga gawang yang dibolehkan menggunakan lengannya didaerah tendangan hukumannya.
2. Media *audio visual*, Slide bersuara merupakan salah satu contoh dari media pembelajaran yaitu media *audio-visual*. Media *audio-visual* yaitu media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar (Djamarah S.B, 1997, hal. 212).
3. Belajar, menurut Slameto (2003, hal. 2) adalah proses untuk memperoleh suatu pengetahuan atau materi dengan tujuan untuk merubah perilaku sehingga dapat merubah perilaku sehingga dapat diperoleh dari hasil proses.
4. Hasil belajar, hasil belajar umumnya dapat didefinisikan sebagai kemampuan seorang siswa dalam menerima pembelajaran di sekolah, dimana kemampuan itu dapat diukur melalui suatu tes atau ujian dengan menggunakan skala point. Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah proses belajar berlangsung, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan siswa sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya. Hamalik (1995, hal. 15) mengatakan bahwa hasil belajar dapat didefinisikan sebagai perubahan tingkah laku subjek yang meliputi kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor dalam situasi tertentu berkat pengalamannya berulang-ulang.