

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Permainan bolatangan merupakan aktivitas fisik yang memiliki berbagai manfaat signifikan bagi individu yang berpartisipasi di dalamnya, baik dari segi fisik, mental, maupun sosial. Selain itu, olahraga ini juga berperan dalam mendukung kesehatan mental dan emosional, serta memperkuat interaksi sosial antar pemain. Permainan bolatangan memiliki beberapa manfaat ketika seseorang melakukan aktivitas tersebut, seperti halnya dapat meningkatkan kebugaran fisik dan menguasai kemampuan tingkat lanjut, bermain bolatangan juga dapat membantu kesehatan mental, emosional, dan sosial pemain (Supriatna, 2022). Namun permainan bolatangan saat ini belum berkembang pesat seperti olahraga sepakbola, bolabasket dan bolavoli. Hal ini disebabkan karena bolatangan merupakan olahraga yang kurang menarik bagi sebagian orang, terutama anak-anak sekolah, karena kurangnya pengetahuan seseorang terhadap permainan bolatangan, dan tidak adanya fasilitas serta peralatan yang menunjang untuk dapat digunakan dalam permainan bolatangan. Hal tersebutlah yang menjadikan olahraga permainan bolatangan belum banyak diketahui orang, terutama siswa-siswi di beberapa sekolah.

Olahraga merupakan aktivitas fisik yang dapat dilakukan seseorang untuk menyalurkan hobi yang mereka suka seperti olahraga badminton, sepak bola, berenang dan lainnya. Dengan melakukan aktivitas tersebut, banyak manfaat yang akan dirasakan oleh setiap orang, dari mulai meningkatkan kebugaran jasmani, meningkatkan sistem kekebalan tubuh, meningkatkan kesehatan mental dan hal positif lainnya (Karina Nur Safitri *et al.*, 2024). Di dalam undang-undang sistem keolahragaan nasional no 3 tahun 2005 bahwa, “Olahraga adalah segala kegiatan yang sistematis untuk mendorong, membina, serta mengembangkan potensi jasmani, rohani dan sosial.” Secara sederhana, olahraga merupakan kegiatan yang dapat dilakukan oleh siapapun, dimanapun dan kapanpun tanpa adanya keterbatasan pada seseorang dalam melakukan aktivitas jasmani tersebut.

Olahraga Pendidikan merupakan aktivitas fisik yang dilakukan oleh seseorang dalam mencari maupun memperoleh pengetahuan kepribadian, keterampilan, kesehatan, dan kebugaran jasmani. Dengan adanya olahraga di dalam dunia pendidikan menjadikan siswa mengetahui informasi dan pengetahuan tentang aktivitas fisik olahraga (Prianto, 2021). Pendidikan Jasmani dan Kesehatan memiliki peranan penting dalam pembelajaran di sekolah, sebab di dalam proses pembelajaran PJOK siswa dipaksa untuk bergerak dalam membangun jiwa semangat dan meningkatkan kebugaran jasmani yang dimiliki oleh siswa untuk membantu meningkatkan keterampilan dalam aspek kognitif, afektif serta dalam aspek psikomotor. Dengan adanya hal tersebut tersebut, siswa dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik dan tujuan dari proses pembelajaran yang telah diberikan dapat tercapai dengan sesuai (Rejeki *et al.*, 2019). Namun di dalam proses pembelajaran terkadang tidak sesuai dengan kenyataan yang ada di lapangan, serta menjadikan siswa menjadi sulit dalam memahami materi pembelajaran, ada beberapa faktor yang menjadikan siswa kesulitan dalam memahami materi pembelajaran, salah satunya yaitu dari cara mengajar dan metode pembelajaran yang digunakan oleh seorang guru di dalam proses penyampaian materi.

Peranan guru di dalam proses pembelajaran mempengaruhi keaktifan dan pemahaman siswa, guru pendidikan jasmani berbeda dengan guru mata pelajaran lainnya. Guru pendidikan jasmani harus mempunyai ide lebih kreatif untuk dapat menciptakan suasana belajar yang seru dan gembira sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik, serta siswa pun menjadi lebih tertarik dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru tersebut (Denny *et al.*, 2018). Salah satu cara yang bisa dilakukan oleh guru olahraga di dalam mengembangkan cara mengajar yaitu dengan memanfaatkan media *audio visual* sebagai alat bantu untuk menyampaikan informasi terkait materi pembelajaran yang baru diketahuinya dan belum banyak informasi terkait materi tersebut, misalnya seperti materi permainan bolatangan. Sehingga ketika ingin melakukan praktek pembelajaran, mereka sudah paham tentang materi yang sedang dipelajari melalui alat bantu pembelajaran media *audio visual*.

Pemahaman siswa terhadap pengenalan yang meliputi tujuan permainan (afektif, kognitif dan psikomotor), unsur dan indikator dalam permainan, teknik dasar permainan bolatangan, alat yang digunakan dalam permainan, durasi permainan dan peraturan pelaksanaan permainan dari pra siklus ke siklus I meningkat mencapai 9%, (2) pencapaian peningkatan pemahaman siswa pada siklus I dan siklus II mencapai 34% (3) efektifitas pembelajaran pendidikan jasmani menggunakan media interaktif masuk dalam kategori “baik”. Dari penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *audio visual* mampu meningkatkan pemahaman siswa tentang tujuan permainan, teknik dasar, dan peraturan, dengan peningkatan sebesar 9% dan 34% yang diamati di seluruh siklus, sehingga peserta didik SMP 2 Merauke memahami atas materi pembelajaran yang disampaikan melalui penggunaan media interaktif (Sumarsono et al., 2019).

Peneliti melakukan wawancara dengan guru PJOK SMP Negeri 19 Bandung dengan tujuan untuk mengetahui situasi dan kondisi terkait pemahaman siswa di sekolah tersebut tentang materi permainan bolatangan, dari hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan guru PJOK SMP Negeri 19 Bandung mengatakan bahwa “Dengan adanya pembaharuan dari kurikulum sebelumnya, menjadikan materi permainan bolatangan adalah materi baru yang diterapkan di dalam materi PJOK SMP Negeri 19 Bandung pada kurikulum merdeka. Materi tersebut masuk ke dalam kategori materi invansi yang dimana adanya gerakan menyerang ke wilayah lawan untuk mencetak poin/gol. Materi permainan bolatangan masih baru diajarkan di dalam sekolah, hal tersebut menjadikan pemahaman siswa tentang materi permainan bolatangan masih sangat minim, terkait cara bermain, peraturan, dan kondisi saat berada di lapangan. Penjelasan tersebut juga didasari dari hasil penilaian yang dilakukan guru PJOK di dalam proses pembelajaran, dimana dari total keseluruhan peserta didik kelas VIII SMP Negeri 19 Bandung sebanyak 246, siswa yang memahami materi dan mampu melakukan permainan bolatangan sebanyak 76 orang (30,8 %), siswa yang mampu memahami materi namun belum mampu melakukan permainan bolatangan sebanyak 120 orang (48,9 %) dan siswa yang belum paham dan tidak bisa melakukan permainan bolatangan sebanyak 50

orang (20,3 %). Di dalam proses pembelajaran guru PJOK memberikan 3 kategori penilaian tersebut untuk membantu melihat kemampuan siswa dalam memahami dan melakukan praktek terkait permainan bolatangan, hal tersebut juga dapat diketahui berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti selama pelaksanaan Program Penguatan Profesi Kependidikan (P3K), ketika siswa dan siswi diberikan kesempatan untuk bertanya terkait materi permainan bolatangan, mereka merasa sudah paham tentang materi permainan bolatangan, namun ketika diberikan pertanyaan terkait materi tersebut oleh guru, terdapat siswa yang belum bisa menjawab pertanyaan yang diberikan tentang materi permainan bolatangan. Disaat melakukan praktek game terkait permainan bolatangan, masih terdapat siswa yang belum bisa bermain sesuai dengan peraturan yang ada di dalam materi permainan bolatangan.

Berbagai penelitian terdahulu telah menunjukkan bahwa media *audio visual* memiliki potensi besar dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PJOK, namun terdapat sejumlah kesenjangan penelitian yang belum banyak diteliti secara mendalam. Pertama, sebagian besar penelitian terdahulu lebih banyak dilakukan di luar wilayah Bandung, sehingga hasilnya belum tentu sepenuhnya relevan dengan karakteristik siswa dan kondisi pembelajaran di SMP Negeri 19 Kota Bandung. Kedua, materi permainan bolatangan sendiri merupakan bagian dari kurikulum merdeka yang relatif baru diterapkan di sekolah ini, sehingga masih minim pemahaman baik dari pihak guru maupun siswa. Ketiga, sebagian besar studi sebelumnya hanya menilai hasil belajar dari sisi kognitif atau keterampilan saja, sementara penelitian ini mencoba untuk secara menyeluruh mengkaji peningkatan pemahaman siswa dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hal ini menjadi penting karena mengisi kekosongan tersebut dan memberikan kontribusi baru dalam pemanfaatan media *audio visual* untuk memperkuat pemahaman siswa secara komprehensif pada materi pembelajaran permainan bolatangan di tingkat SMP.

Oleh sebab itu, peneliti ingin membahas judul tentang “Penggunaan Media *Audio visual* untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa dalam Materi Permainan

Bolatangan (PTK) di SMP Negeri 19 Kota Bandung.” karena masih terdapat siswa dan siswi yang belum memahami bagaimana cara bermain dan peraturan yang terdapat di dalam materi permainan bolatangan, dan juga pemahaman guru terkait permainan bolatangan masih belum cukup dikuasai, sehingga siswa mengalami kendala untuk memahami materi pembelajaran permainan bolatangan.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana tingkat pemahaman siswa di SMP Negeri 19 Bandung terhadap materi permainan bolatangan setelah penerapan menggunakan metode pembelajaran media *audio visual*?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan dari penelitian ini yaitu:

1.3.1 Untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa di SMP Negeri 19 Bandung terhadap materi permainan bolatangan setelah penerapan metode pembelajaran dengan media *audio visual*.

1.3.2 Untuk mengetahui Apa saja faktor pendukung dan penghambat dalam penerapan metode pembelajaran media *audio visual* pada materi permainan bolatangan di SMP Negeri 19 Bandung.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang rinciannya sebagai berikut.

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada pembaca serta dapat menjadi panduan untuk peneliti di masa depan yang tertarik terhadap judul Penggunaan media *audio visual* untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam materi permainan Bolatangan (PTK) di SMP Negeri 19 kota Bandung.

1.4.2 Manfaat Praktis

Hasil dari penelitian ini dapat memberikan bantuan kepada sekolah dan guru untuk menjadikan referensi dalam proses pembelajaran menggunakan metode media *audio visual* dalam memberikan materi maupun informasi terkait materi

pembelajaran pendidikan jasmani yang akan diberikan kepada peserta didik untuk membantu mereka dalam memahami materi pembelajaran.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini difokuskan pada pemanfaatan media *audio visual* sebagai strategi pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi permainan bolatangan di SMP Negeri 19 Kota Bandung. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus dengan pendekatan model Kemmis dan McTaggart.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII H SMP Negeri 19 Kota Bandung tahun ajaran 2024/2025 dengan jumlah 34 orang. Fokus penelitian dibatasi pada peningkatan pemahaman siswa dalam tiga ranah pembelajaran, yaitu:

1. Ranah Kognitif

Mencakup pemahaman siswa terhadap konsep dasar permainan bolatangan, termasuk peraturan permainan, tujuan permainan, serta teknik dasar seperti melempar, menangkap, menggiring, dan menembak bola.

2. Ranah Afektif

Meliputi sikap siswa selama mengikuti pembelajaran, seperti sportivitas, tanggung jawab, kerja sama, dan disiplin saat bermain bolatangan maupun saat menyimak tayangan media *audio visual*.

3. Ranah Psikomotorik

Mencakup kemampuan keterampilan fisik siswa dalam mempraktikkan gerakan dasar permainan bolatangan seperti melempar, menangkap, menggiring, dan menembak bola secara tepat sesuai instruksi yang diperoleh dari media pembelajaran.