

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sepakbola adalah suatu permainan yang sangat digemari di masyarakat. Usia muda, tua, sampai anak-anak menyenangi olah raga ini. Bahkan, bukan hanya kaum laki-laki, perempuan pun menggemari. Selain itu, kini olah raga ini digemari di seluruh negara di dunia ini. Karena itu, setiap penyelenggaraan kompetisi, senantiasa menjadi perhatian utama.

Dalam prakteknya, permainan sepakbola dimainkan oleh dua tim. Masing-masing tim terdiri dari 11 orang yang bermain di lapangan sesuai dengan posisinya. Dua tim tersebut memperebutkan satu bola yang diusahakan menghasilkan gol yang menandakan menangnya suatu tim. Karena itu, setiap tim menerapkan strategi-strategi tertentu agar menang.

Agar mampu menjalankan strategi-strategi berdasarkan intruksi pelatih, tentunya diperlukan pemain sepakbola yang telah mampu menguasai teknik-teknik bermain. Hal ini sangat logis, karena dalam bermain sepakbola beragam teknik sangat diperlukan.

Sekarang ini, permainan sepakbola sudah masuk dalam suatu pembelajaran di sekolah. Akan tetapi, permainan sepakbola di sekolah banyak sekali kendala-kendala yang di hadapi. Secara umum kendala yang banyak dihadapi adalah kurang memadainya sarana dan prasarana, termasuk media pembelajaran yang belum tepat. Imbasnya, materi sepakbola disekolah lebih banyak menekankan pada penguasaan pengetahuan semata.

Sebagai suatu mata pelajaran, pendidikan jasmani, olah raga, dan kesehatan diberikan kepada siswa. Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas

jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional.

Pendidikan sebagai suatu proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup, pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan yang diajarkan di sekolah memiliki peranan sangat penting, yaitu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan yang terpilih yang dilakukan secara sistematis. Pembekalan pengalaman belajar itu diarahkan untuk membina pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik, sekaligus membentuk pola hidup sehat dan bugar sepanjang hayat. Pendidikan memiliki sasaran pedagogis, oleh karena itu pendidikan kurang lengkap tanpa adanya pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan, karena gerak sebagai aktivitas jasmani adalah dasar bagi manusia untuk mengenal dunia dan dirinya sendiri yang secara alami berkembang searah dengan perkembangan zaman.

Selama ini telah terjadi kecenderungan dalam memberikan makna mutu pendidikan yang hanya dikaitkan dengan aspek kemampuan kognitif. Pandangan ini telah membawa akibat terabaikannya aspek-aspek moral, akhlak, budi pekerti, seni, psikomotor. Dengan diterbitkannya Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dan Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan akan memberikan peluang untuk menyempurnakan kurikulum yang komprehensif dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional. Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan merupakan media untuk mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap-mental-emosional-sportivitas-spiritual-sosial), serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang.

Dari ketentuan SKL demikian, guru sebagai pelaksana kurikulum tentunya harus berupaya mewujudkannya. Oleh karena itu, dalam pembelajaran penjas guru harus mampu menerapkan suatu pembelajaran yang inovatif sehingga mampu mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan sebelumnya. Apabila

pembelajaran yang diterapkan belum tepat, maka tidak menutup kemungkinan hasil belajarnya pun lebih cenderung verbal.

Dalam hal ini penjas mempunyai beberapa cara untuk menunjukkan cara-cara pembelajaran yaitu salah satunya dengan menggunakan media audio visual. Maksud audio visual adalah wadah atau sarana yang mengandalkan penglihatan dengan pendengarannya. Terutama dalam pembelajaran sepakbola dengan menggunakan media audio visual. Maka dari itu kita sebagai guru penjas harus bias meneliti dengan benar, apakah dengan penerapan media audio visual tersebut siswa yang kita didik akan berkembang yang memungkinkan akan mengembangkan kreativitas, imajinasi, ekspresi, dan sebagainya dalam pembelajaran sepakbola. Media audio visual harus bias 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 untuk memajukan perkembangan 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, media pembelajaran memberikan pengaruh yang positif sehingga tujuan pembelajaran tersebut dapat tercapai. Menurut Hermawan (2007) mengemukakan bahwa:

Media audio visual adalah media intruksional modern yang sesuai dengan perkembangan jaman (kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi) meliputi media yang dapat di lihat dan dapat didengar". Jika dilihat dari perkembangapendidikan, pada mulanya media hanya dianggap sebagai alat bantu guru (*teaching aids*).

Kegunaan menerapkan media pembelajaran antara lain dapat : (1) memperjelas pesan agar tidak terlalu *verbalistis*, (2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra, (3) menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih

langsung antara murid dengan sumber belajar, (4) memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya, serta (5) member rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

Sujarwo (2012: 10) mengemukakan bahwa “media dimaknai sebagai segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, dapat membangkitkan semangat, perhatian dan kemauan peserta didik, sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada diri peserta didik”. Media pembelajaran meliputi; media cetak dan media elektronik, media cetak meliputi: gambar, sketsa, kartun, diagram, *chart*, grafik, poster, sedangkan media elektronik meliputi: *audio* seperti: a) radio, tape, b) *visual* seperti: film, *slide*, film strip, film loop, epidioskop OHP, c) *audio visual* seperti: televisi, film suara. radio vision, *slide* suara, tape dan film suara.

Dengan demikian, penerapan audio visual cenderung lebih sesuai dengan tuntutan pembelajaran sepakbola, karena siswa akan lebih mudah untuk melakukan gerakan menyundul (*heading*) yang sebelumnya siswa menafsirkan gerakan menyundul (*heading*) tersebut. Hal tersebut membantu dalam pencapaian suatugerakan menyundul (*heading*) yang baik dalam proses pembelajaran sepakbola.

Berdasarkan uraian tentang media audio visual tersebut, maka dapat menjadi alternatif solusi untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam penguasaan keterampilan menyundul. Dengan penerapan media pembelajaran audio visual berbagai keterbatasan yang ada mampu diantisipasi. Selain itu, dengan media ini diharapkan mampu menghilangkan verbalisme tentang sepakbola pada siswa.

Berdasar pada pemaparan latar belakang penelitian di atas, maka penulis memandang sangat penting untuk melakukan penelitian agar permasalahan yang terjadi pada siswa kelas VII SMP Mekar Arum dapat diatasi. Adapun judul yang diangkat adalah “Pengaruh Media Audio Visual terhadap penguasaan keterampilan menyundul (*heading*) dalam pembelajaran Sepakbola Siswa SMP Mekar Arum Bandung”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada uraian latar belakang penelitian, maka yang menjadi masalah dalam penelitian ini adalah seberapa besar pengaruh media audio visual terhadap penguasaan keterampilan menyundul (*heading*) dalam pembelajaran sepakbola siswa SMP Mekar Arum Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah: Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media audio visual terhadap penguasaan keterampilan menyundul (*heading*) dalam pembelajaran sepakbolasiswa SMP Mekar Arum Bandung.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi:

1. Aspek Teoretis

Hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi pengembangan keilmuan mengenai kualitas pembelajaran dan media pembelajaran dalam proses pembelajaran Penjasorkes.

2. Aspek Praktis

a. Guru

1) Media pembelajaran audio visual dapat menjadi alternatif bagi guru untuk digunakan dalam pembelajaran Penjasorkes dalam meningkatkan keterampilan menyundul (*heading*) dalam pembelajaran sepakbola.

2) Media audio visual dapat menjadi alternatif bagi guru dalam menciptakan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan serta menghindari verbalisme.

b. Siswa

Pengaruh media audio visual dapat meningkatkan keterampilan menyundul (*heading*) dalam sepakbola, karena disuguhkan pada penayangan yang dapat diterapkan secara nyata

E. Batasan Penelitian

Untuk menghindari timbulnya penafsiran yang terlalu luas, dan untuk memperoleh gambaran yang jelas, maka perlu adanya ruang lingkup penelitian sebagai berikut :

1. Permasalahan dalam penelitian ini adalah memfokuskan pada penguasaan keterampilan menyundul (heading) dalam *sepakbola* dengan menerapkan audio visual dan non audio visual dalam pembelajaran sepakbola.
2. Penelitian ini dilakukan di SMP Mekar Arum Bandung.
3. Populasi penelitian ini adalah siswa SMP Mekar Arum Bandung.
4. Sampel yang dipakai adalah siswa yang mengikuti Ektrakurikuler sepakbola kelas 7 SMP Mekar Arum Bandung, sebanyak 22 orang.
5. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media audio visual. Dan variable terikatnya yaitu penguasaan keterampilan menyundul (heading) dalam pembelajaran *sepakbola*.
6. Menggunakan metode *eksperimen*

F. Penjelasan Istilah

Untuk menghindari kesalah-pahaman dalam menginterpretasikan judul dalam penelitian ini, penulis memandang perlu untuk menjelaskan istilah sebagai berikut:

1. Media audio visual yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah suatu media pembelajaran yang dilakukan dengan cara menayangkan lalu dipraktikkan.
2. Penguasaan keterampilan menyundul (heading) dalam penelitian ini adalah mengukur kemampuan siswa dalam menerima materi yang disampaikan.
3. Sepakbola yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah permainan yang dimainkan oleh dua (2) tim. Masing-masing tim terdiri dari 11 orang yang bermain di lapangan sesuai dengan posisinya. Dua (2) tim tersebut memperebutkan satu (1) bola.