

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **I. Pendahuluan**

##### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan berawal saat seorang bayi baru lahir dan berlangsung seumur hidup. Pendidikan merupakan sebuah proses yang sangat panjang untuk menuju kehidupan yang lebih baik dalam berbagai aspek kehidupan. Dalam bahasa Yunani, pendidikan berasal dari kata *pedagogi* yang dapat diartikan sebagai ilmu atau seni membimbing anak.

Menurut Undang-Undang No. 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 1, tentang Sistem Pendidikan Nasional,

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan Negara.

Pendidikan juga dapat diartikan sebagai proses mentransfer ilmu dari generasi satu ke generasi lainnya. Tujuan pendidikan itu sendiri untuk membuat kita lebih baik dalam segala aspek kehidupan. Ada pepatah mengatakan *mensana incorpore sano* yang artinya dalam tubuh yang sehat terdapat pula jiwa yang sehat. Mewujudkan pepatah tersebut dapat dengan berbagai cara. Salah satunya dengan pendidikan yaitu Pendidikan jasmani.

Pendidikan Jasmani merupakan bagian yang sangat penting dalam keseluruhan pendidikan. Pendidikan Jasmani merupakan suatu bidang kajian yang sangat luas dan memiliki ciri bermain (play) dan olahraga (sport). Pendidikan Jasmani memberikan kesempatan pada individu untuk terlibat langsung dalam aneka pengalaman belajar

melalui aktivitas jasmani, bermain dan berolahraga yang dilakukan secara sistematis, terarah dan terencana. Sedangkan pengertian Aktivitas jasmani menurut Abduljabar (2010, hlm. 3) mengatakan bahwa :

Aktivitas jasmani adalah segala bentuk kegiatan jasmani. Aktivitas Jasmani sangat mudah dikenali sebagai padanan kata lain gerak badan, yang pada masa penjajahan Jepang, dikenal dengan nama *Taiso*. Aktivitas Jasmani atau gerak badan disebut juga dengan istilah *human movement*, yang arti dalam bahasa Indonesiannya gerak insan atau gerak manusiawi. Secara ringkas dapat dikatakan bahwa pendidikan jasmani adalah pendidikan dari, tentang, dan melalui aktivitas jasmani.

Jadi dapat dikatakan aktivitas jasmani merupakan gerak yang dilakukan oleh manusia. Ilmu fisiologi dalam olahraga harus diterapkan dalam melakukan aktivitas jasmani ini untuk menghindari cedera yang diakibatkan oleh kerja tubuh yang tidak semestinya. Aktivitas jasmani dapat dipilih menurut tujuan yang ingin dicapai dan disesuaikan dengan kemampuan siswa.

Pendidikan Jasmani menurut Mahendra (2009, hlm. 3) adalah “Proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional.”

Dapat diartikan pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan yang melibatkan gerak dari tubuh manusia itu sendiri sebagai alat untuk mencapai tujuannya. Pendidikan Jasmani, dalam perkembangannya, sangat dipengaruhi oleh sistem budaya dan keadaan lingkungan dimana pendidikan jasmani berada.

Pendidikan Jasmani merupakan bagian integral dari proses pendidikan jasmani secara keseluruhan yang bertujuan untuk mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan berfikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran dan tindakan moral melalui aktivitas jasmani dan olahraga. Hal ini sejalan dengan UU nomor 2 tahun 1989 dikutip dari Tarigan (2010, hlm. 74) tentang sistem pendidikan nasional yang menegaskan bahwa ‘pendidikan nasional sebagai

sistem yang dalam pelaksanaannya harus dipahami sebagai suatu kesatuan yang utuh dan terpadu dari semua kesatuan dan kegiatan pendidikan.’

Selaras dengan pendidikan nasional, terdapat 3 ranah yang menjadi tujuan pendidikan Jasmani yaitu Tujuan Psikomotor, Kognitif dan Afektif. Pendidikan jasmani merupakan salah satu alat dalam usaha pencapaian tujuan pendidikan. Untuk mencapai keberhasilan tujuan pendidikan jasmani, perlu adanya suatu cara untuk melaksanakannya. Berdasarkan ruang lingkup pendidikan jasmani, dapat dilihat banyaknya alat-alat yang dapat digunakan oleh guru untuk mencapai tujuan pendidikan. Tujuan umum pendidikan jasmani di sekolah adalah memacu kepada pertumbuhan dan perkembangan jasmani, mental, emosional dan sosial yang selaras dalam upaya membentuk dan mengembangkan kemampuan gerak dasar, menanamkan nilai, sikap dan membiasakan hidup sehat. Dengan pendidikan jasmani diharapkan siswa dapat terpacu pertumbuhan jasmaninya seperti bertambahnya tinggi dan berat badan, melancarkan perkembangan sistem peredaran darah, pencernaan, pernafasan dan persyarafan, serta meningkatkan kesegaran jasmani. Pendidikan jasmani merupakan alat untuk menanamkan nilai-nilai afektif seperti disiplin, kerja sama, sportivitas dan lain-lain. Nilai-nilai tersebut ditanamkan kepada siswa melalui aktifitas-aktifitas jasmani yang sesuai. Misalnya menanamkan nilai kerja sama melalui olahraga beregu dan menanamkan nilai keberanian melalui olahraga beladiri.

Pendidikan Jasmani merupakan pendidikan yang memakai 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 olahraga tertentu. Pengembangan minat dan bakat siswa di sekolah dapat dilakukan melalui kegiatan ekstrakurikuler.

Banyak sekali jenis cabang olahraga yang dapat dijadikan kegiatan ekstrakurikuler. Salah satunya yang paling umum dan hampir dimiliki oleh semua sekolah adalah ekstrakurikuler beladiri Karate. Karate merupakan beladiri asal Jepang dan mempunyai banyak perguruan menurut aliran jurus dan pendirinya.

Karatedo menurut Suntoda dan Alif (2012, hlm. 10) :

Kara = kosong, cakrawala, Te = tangan atau seluruh bagian tubuh yang mempunyai kemampuan, Do = jalan. Dengan demikian Karate-do dapat diartikan sebagai suatu taktik yang memungkinkan seseorang membela diri dengan tangan kosong tanpa senjata.

Menurut pendapat di atas dapat disimpulkan karate merupakan beladiri yang memanfaatkan tangan kosong berupa pukulan, tangkisan dan tendangan untuk melindungi diri. Perkembangan karate di Indonesia saat ini sudah sangat luas bahkan perkembangannya sudah masuk ke dalam pendidikan jasmani di sekolah. Hal ini dapat dilihat dari kompetensi dasar yang mengharuskan siswa untuk mempraktikkan variasi dan kombinasi teknik dasar salah satu permainan olahraga beladiri lanjutan dengan koordinasi yang baik serta nilai keberanian, kejujuran, menghormati lawan dan percaya diri.

Karate itu sendiri terdiri dari 3 unsur utama yaitu. *Kihon* atau dasar, *Kata* atau rangkaian gerakan jurus dan *Kumite* atau pertarungan. Tahapan pembelajaran Karate dimulai dari *kihon* atau dasar, selanjutnya rangkaian jurus atau *Kata*.

Kata menurut Sagitarius (2008, hlm. 108)

Merupakan bentuk rangkaian yang terdiri dari serangan dan tangkisan. Kata dalam istilah kita adalah jurus, dalam Karate bersifat baku yaitu gerakan dan alur gerakan (embusen) sudah ditetapkan sehingga tidak dapat dirubah atau dimodifikasi sesuai dengan keinginan kita.

Di dalam Karate terdapat 5 kata dasar. *Kata* dasar pertama yang dipelajari oleh seorang karateka pemula adalah *Kata Heian Shodan* atau dalam bahasa Indonesianya *Kata Satu*. Lalu berikutnya yang dipelajari adalah *Kata Heian Nidan* atau dalam bahasa Indonesianya *Kata Dua*. *Kata Heian Nidan* dan *Kata Heian Shodan* biasanya dipelajari oleh seorang karateka pemula bersamaan, karena kedua *kata* tersebut termasuk yang paling mudah gerakannya.

Muhamad Fajar, 2014

***Pengaruh Penerapan Media Audio Visual Terhadap Penguasaan Gerak Kata Heian Nidan Dalam Pembelajaran Karate di SMP Negeri 1 Bandung***

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

Dewasa ini, perkembangan karate di Indonesia sangat pesat. Terlihat dari banyaknya generasi muda Indonesia yang belajar Karate. Dari zaman dahulu hingga sekarang pembelajaran Karate khususnya *Kata* menggunakan metode konvensional dimana guru sebagai instruktur berdiri di depan murid murid. Demonstrasi atau peragaan dari seorang guru karate sangat penting sekali untuk menunjang ketercapaian pembelajaran. Dalam peragaan murid akan melihat peragaan gerak dari guru karate sebagai tujuan ketercapaian tugas gerak yang akan dipelajari. Seiring perkembangan zaman, banyak Instruktur Karate yang berlisensi sabuk hitam tapi kurang mumpuni dalam hal penguasaan gerak *Kata*. Hal tersebut berdampak kurang baik bagi murid murid yang diajarnya.

Di sekolah, baik swasta maupun negeri banyak yang memasukkan Karate sebagai aktivitas ekstrakurikuler di sekolah tersebut, salah satunya di SMP Negeri 1 Bandung yang memiliki ekstrakurikuler Karate.

Dari hasil pengamatan, observasi dan hasil wawancara penulis dengan guru Karate SMP Negeri 1 Bandung, pembelajaran Karate di SMP Negeri 1 Bandung kurang efektif, dikarenakan:

1. Kurangnya kompetensi pengajar dalam pembelajaran *Kata*
2. Kurangnya memanfaatkan media dalam Pembelajaran *Kata*
3. Kurangnya penguasaan gerak *Kata* dasar Karate *Heian Nidan*
4. Kurangnya memanfaatkan berbagai pendekatan dan metode pembelajaran

Menurut buku Belajar Pembelajaran Penjas (Juliantine dkk:2010), salah satu cara mengatasi masalah diatas adalah dengan penggunaan Media. Media merupakan alat bantu untuk merangsang siswa untuk belajar. Secara harfiah, media berarti perantara atau pengantar, sejalan pendapat tersebut, R. Rahardjo (1984, hlm. 48) dalam Juliantine dkk (2012, hlm. 97) menjelaskan bahwa 'media merupakan wadah dari pesan yang oleh sumber atau penyaluran ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan.'

Kemampuan media tersebut dapat dimanfaatkan untuk proses pembelajaran Karate, misalnya gerak lambat suatu tugas gerak, menampilkan gerakan yang sukar dan berbahaya sehingga para siswa dapat dengan jelas mengamati dan diharapkan dapat menerapkan atau melakukan gerakannya dengan baik.

Salah satu dari jenis media adalah “Media Audio Visual”. Media Audio Visual merupakan media yang paling lengkap, yaitu menggunakan kemampuan audio dan visual.

Menurut Rohani (1997, hlm. 97-98) dikutip dari Dede (2013, hlm. 5):

Media audio visual adalah media intruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman (kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi) karena meliputi penglihatan, pendengaran dan gerakan, serta menampilkan unsur gambar yang bergerak. Jenis media yang termasuk dalam kelompok ini adalah televisi, video tape, dan film bergerak.

Berdasarkan anggapan yang lebih modern, media ini mempunyai kemampuan yang lebih luas dari hanya sekedar alat bantu. Dengan alat bantu media audio visual, siswa akan dapat melihat berulang-ulang gerakan yang sama tanpa menurunkan kualitas gerakan tersebut.

Menurut R. Rahardjo (1984, hlm. 51) dikutip dari Juliantine dkk (2010, hlm. 98) secara lebih rinci mengemukakan kemampuan tersebut sebagai berikut:

1. Membuat kongkrit konsep yang abstrak, misalnya untuk menjelaskan sistem peredaran darah.
2. Membawa objek yang berbahaya atau sukar didapat ke dalam lingkungan belajar.
3. Menampilkan objek yang terlalu besar, misalnya lapangan bola, lapangan basket, dan sebagainya
4. Mengamati gerakan yang terlalu cepat, misalnya dengan slow motion
5. Memungkinkan siswa berinteraksi dengan lingkungannya
6. Memungkinkan keseragaman pengamatan dan persepsi bagi pengalaman belajar siswa
7. Membangkitkan motivasi

8. Memberi kesan perhatian individual untuk seluruh anggota kelompok belajar
9. Menyajikan informasi belajar secara konsisten dan dapat diulang maupun disimpan menurut kebutuhan
10. Menyajikan pesan atau informasi belajar secara serempak, mengatasi batasan waktu dan ruang, dan mengontrol arah maupun kecepatan belajar siswa

Hal tersebut senada dengan yang diutarakan oleh Ibrahim (1982, hlm. 12) dikutip dari Reandy (2013, hlm. 9) bahwa fungsi dan peranan media audio visual dalam pembelajaran antara lain:

1. Dapat menghindari terjadinya verbalisme
2. Membangkitkan minat dan motivasi
3. Menarik perhatian
4. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan ukuran
5. Mengefektifkan pemberian rangsangan untuk belajar

Berdasarkan kriteria media audio visual, dalam penelitian ini peneliti menggunakan media video *Kata Heian Nidan* mewakili dari media audio visual.

Berdasar latar belakang di atas, penulis tertarik untuk menerapkan *Media Audio Visual* dalam pembelajaran Karate terhadap penguasaan gerak *Kata Heian Nidan*. Maka Judul yang diambil oleh penulis adalah “*Pengaruh Penerapan Media Audio Visual terhadap Penguasaan Gerak Kata Heian Nidan dalam Pembelajaran Karate di SMP Negeri 1 Bandung*”

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah, maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan diteliti adalah

Apakah *Media Audio Visual* berpengaruh terhadap penguasaan gerak *kata Heian nidan* dalam pembelajaran Karate di SMP Negeri 1 Bandung?

## **C. Tujuan Penelitian**

Muhamad Fajar, 2014

*Pengaruh Penerapan Media Audio Visual Terhadap Penguasaan Gerak Kata Heian Nidan Dalam Pembelajaran Karate di SMP Negeri 1 Bandung*

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

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan yang ingin dicapai dalam pelaksanaan penelitian ini adalah

Untuk mengetahui Pengaruh penerapan *Media Audio Visual* terhadap penguasaan gerak *kata Heian nidan* dalam pembelajaran Karate di SMP Negeri 1 Bandung

#### **D. Pembatasan Masalah**

Untuk menghindari interpretasi yang salah dan sebagai pembatasan masalah dalam penelitian yang akan dilakukan, maka perlu kiranya peneliti membatasi hal-hal sebagai berikut:

1. Variabel Bebas adalah Penggunaan *Media Audio Visual*
2. Variabel terikat adalah Penguasaan Gerak *Kata Heian Nidan*
3. Permasalahan yang akan diteliti adalah apakah penerapan *Media Audio Visual* berpengaruh terhadap Penguasaan Gerak *Kata Heian Nidan* dalam Pembelajaran Karate di SMP Negeri 1 Bandung?
4. Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa yang mengikuti ekstrakurikuler Beladiri Karate di SMP Negeri 1 Bandung yang berjumlah 20 orang
5. Sampel yang digunakan adalah sampling jenuh, yaitu menggunakan semua populasi sebagai sampel
6. Instrumen yang digunakan adalah tes keterampilan *kata* berdasarkan kriteria penilaian *kata* menurut *WKF (World Karate Federation) rule of competition (2011:29)*
7. Lokasi penelitian di SMP Negeri 1 Bandung

#### **E. Manfaat Hasil Penelitian**

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat, mencakup :

1. Secara Teoritis, penelitian ini dapat dijadikan metode untuk mengembangkan proses pembelajaran kata. Karena metode pembelajaran merupakan cara untuk

mengajar dan penelitian ini dapat menjadi sumbangan pikiran untuk bahan pengajaran karate di ekstrakurikuler karate di SMP Negeri 1 Bandung.

2. Secara Praktis, hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dan bahan masukan bagi guru Karate tentang penggunaan media pembelajaran khususnya untuk menyampaikan materi *Kata Heian Nidan* Karate agar memperoleh hasil yang lebih baik.

## **F. Definisi Istilah**

1. Pembelajaran menurut Husdarta (2000, hlm. 119) dalam Reandy (2013, hlm. 10) yaitu “Pembelajaran adalah suatu cara yang dipakai oleh guru yang diberikan kepada siswa untuk aktif dibimbing oleh gurunya dalam proses belajar, guru cenderung berperan sebagai fasilitator dan monitor agar siswa mau untuk diajak belajar.”
2. Media menurut R. Rahardjo (1984, hlm. 48) dalam Juliantine dkk (2012, hlm. 97) “Media merupakan wadah dari pesan yang oleh sumber atau penyaluran ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan”
3. Media Audio Visual menurut Rohani (1997) dalam Dede (2013, hlm. 5) ‘Media intruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman (kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi) karena meliputi penglihatan, pendengaran dan gerakan, serta menampilkan unsure gambar yang bergerak. Jenis media yang termasuk dalam kelompok ini adalah televisi, video tape, dan film bergerak’
4. Karatedo menurut Suntoda dan Alif (2012, hlm. 10) “Kara = kosong, cakrawala, Te = tangan atau seluruh bagian tubuh yang mempunyai kemampuan, Do = jalan. Dengan demikian Karate-do dapat diartikan sebagai suatu taktik yang memungkinkan seseorang membela diri dengan tangan kosong tanpa senjata.”
5. Karate menurut Sagitarius (2010, hlm. 1) “Karate adalah seni beladiri yang berasal dari Jepang dan dibawa masuk ke Jepang lewat pulau Okinawa. Yang terdiri 2

kata kanji “Kara” yang artinya kosong dan “Te” yang artinya tangan. Jadi dapat diartikan Karate adalah seni beladiri tangan kosong”

6. Kata menurut Sagitarius (2010, hlm. 108)“Kata merupakan bentuk rangkaian yang terdiri dari serangan dan tangkisan. Kata dalam istilah kita adalah jurus, dalam Karate bersifat baku yaitu gerakan dan alur gerakan (embusen) sudah ditetapkan sehingga tidak dapat dirubah atau dimodifikasi sesuai dengan keinginan kita.”