

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu upaya dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia Indonesia, dengan pendidikan yang baik maka Indonesia dapat berkembang dengan baik. Tujuan pendidikan pada dasarnya adalah untuk mendewasakan manusia itu sendiri, merubah dari yang tidak tahu menjadi tahu, dan yang tidak baik menjadi baik. Tujuan tersebut dapat dicapai melalui pendidikan baik formal, non formal maupun informal. Pendidikan menurut Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional tahun 2003 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 dan masyarakat.

Pada peraturan Pemerintah nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan pasal 6 dinyatakan bahwa kurikulum untuk jenis pendidikan umum, kejuruan dan khusus pada jenjang pendidikan dasar dan menengah terdiri dari lima kelompok mata pelajaran, yaitu :

- Kelompok mata pelajaran Agama dan Akhlak Mulia
- Kelompok mata pelajaran Kewarganegaraan dan Kepribadian
- Kelompok mata pelajaran Ilmu Pengetahuan dan Teknologi
- Kelompok mata pelajaran Estetika
- Kelompok mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan.

Dalam hal ini peneliti akan mengkaji kelompok mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan. Pendidikan jasmani adalah suatu bidang kajian yang sangat luas. Titik perhatiannya terletak pada peningkatan gerak manusia. Lebih khususnya, pendidikan jasmani berkaitan dengan hubungan antar gerak manusia dengan wilayah pendidikan lainnya, seperti hubungan dari perkembangan tubuh-fisik dengan pikiran dan jiwanya. Hal ini yang membuat

manusia tumbuh dan berkembang menjadi manusia yang unik. Sesungguhnya pendidikan jasmani harus menyebabkan perbaikan dalam “pikiran dan tubuh” yang mempengaruhi seluruh aspek kehidupan harian seseorang. Sehingga dengan meminjam ungkapan Gensmer (freeman,2001) mengistilahkan bahwa pendidikan jasmani adalah sebagai proses menciptakan “tubuh yang baik tempat pikira atau jiwa” artinya di dalam tubuh yang baik diharapkan pula terdapat jiwa yang sehat, seperti pepatah romawi kuno: *men sana in corpore sano*. Pendidikan jasmani adalah salah satu faktor penting dalam mencapai tujuan pendidikan, karena pendidikan jasmani tidak hanya mengembangkan aspek psikomotor saja tetapi juga aspek kognitif dan aspek afektif.

Secara umum tujuan pendidikan jasmani dapat diklasifikasikan ke dalam empat kategori, yaitu:

1. Perkembangan fisik.

Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan aktivitas-aktivitas yang melibatkan kekuatan fisik dari berbagai organ tubuh seseorang (*physical fitness*).

2. Perkembangan gerak.

Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan untuk melakukan gerak secara efektif, efisien, halus, indah, dan sempurna (*skillfull*).

3. Perkembangan mental.

Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan berpikir dan menginterpretasikan keseluruhan pengetahuan tentang pendidikan jasmani ke dalam lingkungannya sehingga memungkinkan tumbuh dan berkembangnya pengetahuan, sikap, dan tanggung jawab siswa.

4. Perkembangan sosial.

Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan siswa dalam menyesuaikan diri pada suatu kelompok atau masyarakat.

Dilingkungan persekolahan permainan bolatangan merupakan salah satu aktivitas pembelajaran Pendidikan Jasmani, yaitu: dalam ruang lingkup materi permainan dan olahraga. Dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah (2006:195) :

“Mempraktikkan gerakan dasar ke dalam permainan sederhana dan olahraga serta dalam nilai-nilai yang terkandung di dalamnya, yang terdiri dari tiga kompetensi dasar, yaitu (1) Mempraktikkan permainan bola kecil sederhana dengan peraturan yang dimodifikasi, serta nilai kerjasama tim, sportivitas, dan kejujuran; (2) Mempraktikkan gerak dasar atletik sederhana, serta semangat, percaya diri dan disiplin; (3) Mempraktikkan gerak dasar permainan bola besar sederhana dengan peraturan yang dimodifikasi, serta nilai kerjasama, sportivitas dan kejujuran.”

Dengan dimasukkannya permainan bolatangan ke dalam kurikulum Pendidikan Jasmani, sebagai salah satu aktivitas pembelajaran pendidikan jasmani maka guru dan sekolah berkewajiban untuk menjadikan permainan bolatangan menjadi salah satu aktivitas pembelajaran pendidikan jasmani. Merujuk kepada rumusan standar kompetensi di atas, maka standar kompetensi yang harus dicapai oleh aktivitas pembelajaran permainan bolatangan dapat dirumuskan sebagai berikut, “Mempraktikkan gerakan dasar ke dalam permainan bolatangan sederhana (modifikasi) serta nilai-nilai yang terkandung didalamnya, seperti kerjasama, sportivitas dan kejujuran”.

Permainan bolatangan merupakan permainan yang alami (natural game). Maksudnya, semua orang, baik wanita, pria, tua, muda dapat memainkan permainan ini. karena pada dasarnya manusia memiliki kemampuan dasar yang alamiah seperti melompat, melempar, berlari, menangkap yang akan terdapat dalam komponen-komponen yang terdapat dalam permainan bolatangan.

Permainan bolatangan dimainkan oleh dua tim yang masing-masing tim terdiri dari tujuh orang. Permainan beregu ini dimainkan disebuah lapangan dengan ukuran panjang 40 meter dan lebar 20 meter, dua buah gawang berukuran tinggi dua meter dan panjang tiga meter. Disekeliling dibuat garis untuk menandai daerah yang hanya boleh dimasuki oleh penjaga gawang, garis tersebut adalah

garis enam meter, yang sering disebut daerah gawang. Bolatangan dimainkan selama 2 x 30 menit dan apabila terjadi penalti dilakukan dari jarak tujuh meter.

Dalam permainan bolatangan, setiap atlet dituntut untuk dapat menguasai berbagai teknik dasar yang ada dalam permainan bolatangan itu sendiri. Hal ini dikarenakan kemampuan teknik dasar yang baik merupakan salah satu faktor pendukung dalam pencapaian prestasi yang maksimal. Ada beberapa teknik dasar dalam permainan bolatangan yaitu berlari, melompat, menangkap bola, mengoper bola, menggiring bola dan menembakkan bola. Hal ini juga dijelaskan oleh Haris (1987:12) bahwa:

Teknik dasar dalam permainan bolatangan terdiri dari:

- a. Berlari dan melompat
- b. Menangkap bola
- c. Mengoper bola (*passing*)
- d. Menggiring bola (*dribbling*)
- e. Menembak bola (*shooting*)

Adapun mengenai perkembangan permainan bola tangan di Indonesia khususnya, apabila kita amati (berdasarkan sejarah) mengalami kemunduran pada saat setelah permainan bola tangan 11 pemain pernah mengisi acara pertandingan dalam Pekan Olahraga Nasional, tetapi hanya pada PON ke II yang diselenggarakan di Jakarta pada tahun 1951. Setelah itu, belum pernah ada upaya yang serius dari pihak-pihak tertentu agar bola tangan dapat berkembang secara pesat. Dan mungkin pada saat ini cabang olahraga bola tangan ini ingin dipopulerkan dan dikembangkan lagi oleh pihak-pihak tertentu, karena meskipun seperti ini (di Indonesia) cabang olahraga bola tangan ini sudah terdaftar dan dipertandingkan di Olympiade.

Pada tahun 2007 untuk pertama kalinya kejuaraan nasional bolatangan antar mahasiswa diselenggarakan di Universitas Negeri Jakarta, dengan diadakannya kejuaraan tersebut permainan bolatangan kembali menggeliat di tingkat universitas karena kejuaraan semacam itu terus diselenggarakan tiap

tahunnya, seiring berjalannya waktu kejuaraan serupa juga digelar untuk tingkat pelajar sehingga makin berkembanglah permainan bolatangan sampai saat ini.

Asosiasi Bolatangan Indonesia sebagai organisasi yang menaungi bolatangan di Indonesia juga pernah mengirimkan timnya di kejuaraan tingkat dunia, diantaranya *Asean Beach Games* yang diselenggarakan di Muscat, Oman pada tahun 2010, *Asian Women Championship* pada tahun 2012, Indonesia sebagai tuan rumahnya yang diselenggarakan di Jogjakarta, dan baru-baru ini tim bolatangan putri dikirimkan ke Qatar untuk mengikuti kejuaraan di negara tersebut dan mendapatkan peringkat ke tiga.

Dalam proses belajar mengajar di lingkungan pendidikan terdapat beberapa unsur penting yang mempengaruhi proses pembelajaran diantaranya metode belajar dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan, pemilihan metode mengajar tertentu akan mempengaruhi media pembelajaran yang akan digunakan meski masih banyak unsur lain yang mempengaruhi pemilihan penggunaan media pembelajaran antara lain tujuan pembelajaran, jenis tugas, karakteristik siswa dan respon siswa yang diharapkan setelah pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, fungsi utama media pembelajaran dapat dikatakan sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi dan lingkungan belajar yang di tata oleh guru. Hamalik (1986:15) mengemukakan bahwa “pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa”.

Media pembelajaran merupakan alat penyalur atau penyampai pesan yang dapat membantu guru meringankan perannya dalam proses pembelajaran. Di samping dapat menarik perhatian siswa, media pembelajaran juga dapat menyampaikan pesan yang ingin disampaikan di setiap mata pelajaran. Dalam penerapan pembelajaran di sekolah, guru dapat menciptakan suasana belajar yang menarik perhatian dengan memanfaatkan media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan variatif, sehingga pembelajaran dapat berlangsung secara optimal.

Dalam pembelajaran pendidikan jasmani, media yang berkaitan dengan pembelajaran praktik banyak macamnya, dalam hal ini penulis akan mengangkat media *audiovisual*. Mengapa audiovisual ? karena media *audiovisual* ini adalah sarana yang mengandalkan penglihatan dan pendengaran, maka dari itu penulis harus bisa meneliti dengan benar, apakah dengan penerapan media *audiovisual* tersebut peserta didik akan berkembang dan memungkinkan akan mengembangkan kreativitas, imajinasi, ekspresi dan sebagainya dalam pembelajaran bolatangan. Media *audiovisual* harus bisa memberikan contoh yang efektif dan menarik bagi peserta didik tentang materi-materi yang dipelajarinya.

Tujuan utama pembelajaran menggunakan media *audiovisual* adalah memberikan pengetahuan baru tentang pembelajaran bolatangan terhadap siswa dan mengembangkan segenap potensi yang optimal bagi siswa melalui media *audiovisual*. Keberhasilan peserta didik dalam pembelajaran bolatangan di luar individunya ditentukan oleh beberapa faktor diantaranya materi yang diajarkan dan media pembelajarannya yang memberikan kemudahan bagi siswa untuk mempelajarinya.

Dalam proses pembelajaran bolatangan dengan media *audiovisual* memeberikan pengaruh yang positif sehingga tujuan pembelajaran tersebut dapat dicapai. Menurut Gamayanti (2005) mengatakan :

“Anak yang terbiasa bermain dengan media *audiovisual* terbiasa dengan stimulus lima komponen yaitu : gambar, suara, warna, gerakan dan cahaya. Maksudnya adalah keleluasaan objek dari kesepatan gambarcepat, luas dan penuh serta serat banyak sekali efek sinar ternyata berpengaruh pada keseimbangan fungsi otak kanan dan otak kiri.”

Oleh karena itu melalui pembelajaran dengan menggunakan media *audiovisual* siswa akan lebih mudah mempraktekan pembelajaran bolatangan, kegunaan lain menerapkan media pembelajaran bola tangan yaitu dapat : (1) memeperjelas pesan agar tidak terlalu *verbalistis*, (2) mengatasi keterbatasan waktu, ruang, tenaga dan day indra, (3) menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antar siswa dan sumber belajar, (4) memungkinkan siswa belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya,

serta (5) memberikan rangsang yang sama, menyamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama. Dengan demikian, penerapan media *audiovisual* cenderung lebih sesuai dengan tuntutan pembelajaran, diantaranya pembelajaran bolatangan, karena siswa akan lebih mudah untuk memahami materi pembelajaran bolatangan.

Ibrahim (1982:12) menegaskan, fungsi media *audiovisual* dalam proses belajar mengajar yaitu : (1) Dapat menghindari terjadinya verbalisme, (2) Membangkitkan minat dan motivasi, (3) Menarik perhatian, (4) mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan ukuran, (Mengaktifkan siswa dalam belajar dan (6) mengefektifkan pemberian rangsang untuk belajar.

Kemampuan siswa dalam menerima suatu informasi yang bisa di lihat dan di dengar sangat memberikan pengaruh yang cukup baik seperti yang di ungkapkan oleh daryanto (2011:13) bahwa “kemampuan daya serap manusia di klasifikasikan ke dalam 5 bagian, yaitu : (1) penglihatan 82%, (2) pendengaran 11%, (3) penciuman 1%, (4) pengecapn 2,5%, (5) perabaan 3,5%, pemahaman siswa dalam penggunaan media audiovisual 80% daya serap siswa lebih baik dari media yang lain karena tidak ada pemahaman yang lain dengan apa yang lihat maka akan lebih lama tersimpan di memori. Maka jelas bahwa penggunaan media *audio visual* memberikan pengaruh yang baik bagi siswa.

Selama ini banyak faktor yang menjadi hambatan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani khususnya bolatangan, sehingga kurang berhasil dalam penyampaian materi pembelajaran permainan bolatangan. Beberapa kendala atau hambatannya yaitu faktor guru yang kurang menguasai materi, siswa yang kurang tertarik dengan materi pelajaran, lingkungan sekolah yang kurang memadai, metode pembelajaran yang kurang bervariasi, sarana dan prasarana yang kurang lengkap, media yang digunakan kurang menarik. Bertolak belakang dari pemikiran tersebut, penulis berupaya melakukan penelitian dengan mengambil judul : Pengaruh Penggunaan Media Audiovisual Terhadap Hasil Pembelajaran Bolatangan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka masalah yang dikaji dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

“Apakah media *audiovisual* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar bolatangan?”

C. Tujuan Penelitian

Dalam suatu penelitian terdapat suatu tujuan yang ingin dicapai. Penetapan tujuan dalam suatu kegiatan merupakan titik awal untuk melakukan kegiatan selanjutnya. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

“Untuk mengetahui pengaruh media *audiovisual* terhadap hasil belajar bolatangan”

D. Manfaat Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah di uraikan di atas, ada beberapa manfaat yang dapat dihasilkan antara lain :

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan penggunaan media audio visual dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil pembelajaran bolatangan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Untuk menambah referensi media-media pengajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran bolatangan.

b. Bagi Siswa

Untuk menumbuhkan minat siswa dan meningkatkan kreativitas dan imajinasi siswa dalam pembelajaran bolatangan.

E. Batasan Masalah Penelitian

Dengan adanya batasan penelitian ini diharapkan permasalahan yang akan diteliti tidak meluas dan menciptakan persepsi ganda, adapun pembatasan penelitian yang penulis tetapkan adalah :

1. Ruang lingkup dalam penelitian ini hanya pada media pembelajaran *audiovisual* terhadap hasil pembelajaran permainan bolatangan.
2. Hasil pembelajaran yang dimaksud dalam penelitian ini hanya mencakup pada aspek psikomotornya saja.
3. Media audio visual adalah media yang memiliki unsur suara dan gambar. Media audio visual yang penulis gunakan dalam penelitian ini yaitu video pembelajaran permainan bola tangan.
4. Permainan bola tangan adalah olahraga yang dimainkan dengan cara mengoper bola menggunakan tangan dengan tujuan mencetak skor ke gawang lawan. Permainan bola tangan yang penulis teliti adalah permainan bola tangan *indoor* yang di pertandingkan tujuh lawan tujuh.