

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu solusi strategis yang dapat ditawarkan dalam memecahkan persoalan bangsa, baik langsung maupun secara tidak langsung, termasuk pendidikan dasar. Solusi strategis tersebut terwujud apabila didukung oleh pelaksanaan manajemen profesional yang diharapkan dapat menumbuhkan kemampuan untuk menghadapi tuntutan perubahan pada kenyataan masa kini dan masa depan, baik perubahan dari dalam maupun perubahan dari luar. Sekolah harus dibangun sedemikian rupa, sehingga sekolah tidak hanya berfungsi mentransfer isi kurikulum, tetapi juga bagaimana proses pembelajaran dapat memberikan segala sesuatu yang peserta didik butuhkan, sehingga kelak dapat digunakan untuk menopang kehidupan mereka di tengah – tengah masyarakat dan dunia kerja. Pendidikan Jasmani (Penjas) sebagai salah satu mata pelajaran yang terkandung dalam pola pendidikan di Indonesia telah dirumuskan oleh pemerintah dalam Undang – undang No. 20 tahun 2003 pasal 37 poin 1 yang berbunyi :

Kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat:

Pendidikan agama; (b) pendidikan kewarganegaraan; (c) bahasa; (d) matematika; (e) ilmu pengetahuan alam; (f) ilmu pengetahuan sosial; (g) seni dan budaya; (h) pendidikan jasmani dan olahraga; (i) keterampilan/kejuruan; dan (j) muatan lokal. (UU No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional)

Salah satu prioritas utama dalam pembangunan sumber daya manusia di Indonesia adalah pendidikan, karena hanya dengan pendidikan negara Indonesia mampu bersaing dengan negara-negara lain di dunia. Pemerintah dan DPR menuangkannya dalam suatu Undang-Undang tentang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN). Di dalamnya dijelaskan mengenai Tujuan Pendidikan Nasional yang tercantum dalam (UUSPN No.2 pasal 4 tahun 1989) sebagai berikut:

Pendidikan Nasional bertujuan mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan YME, dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan.

Pernyataan tersebut disempurnakan dengan dibuatnya Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan nasional yang mengatakan bahwa:

Tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Sejalan dengan itu, pada periode 2010-2014, Kementerian Pendidikan Nasional menetapkan visi Terselenggaranya Layanan Prima Pendidikan Nasional untuk Membentuk Insan Indonesia Cerdas Komprehensif. Insan Indonesia cerdas komprehensif adalah insan yang cerdas spiritual, cerdas emosional, cerdas sosial, cerdas intelektual dan cerdas kinestetis. Untuk mewujudkan visi tersebut, pada tahun 2006 Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) menetapkan standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah yang berisi lima misi yang biasa disebut lima (5) K, yaitu: ketersediaan layanan pendidikan; keterjangkauan layanan pendidikan; kualitas atau mutu dan relevansi layanan pendidikan; kesetaraan memperoleh layanan pendidikan; kepastian atau keterjaminan memperoleh layanan pendidikan.

Sesuai dengan penjelasan di atas pada dasarnya pendidikan jasmani merupakan bagian yang penting dari sistem pendidikan secara keseluruhan, yang mempunyai tujuan mengembangkan kesehatan, kebugaran tubuh dan stabilitas emosional melalui aktivitas jasmani dan olahraga. Pendidikan jasmani merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang termuat dalam isi kurikulum setiap jenjang pendidikan, karena merupakan salah satu alat yang sangat penting untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan manusia.

Menurut (Depdiknas: 2003) 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.

Jadi, Pendidikan jasmani merupakan media untuk mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, dan penghayatan nilai-nilai serta pembiasaan pola hidup sehat untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang. Yang membedakan antara Penjas dengan mata pelajaran lain adalah alat yang digunakan yaitu gerak insani atau manusia yang bergerak secara sadar.

Sebagai salah satu aktivitas pembelajaran pendidikan jasmani, maka guru dan sekolah berkewajiban untuk menjadikan permainan bola tangan menjadi salah satu aktivitas pembelajaran pendidikan jasmani. Merujuk kepada rumusan standar kompetensi di atas, maka standar kompetensi yang harus dicapai oleh aktivitas pembelajaran permainan bola tangan dapat dirumuskan sebagai berikut, mempraktikkan gerakan dasar kedalam permainan bola tangan sederhana (modifikasi) serta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya, seperti kerjasama, sportifitas, dan kejujuran.

Permainan bola tangan 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 terdapat dalam komponen-komponen yang terdapat dalam permainan bola tangan.

Permainan bola tangan dimainkan oleh dua tim yang masing-masing tim terdiri dari tujuh orang. Lapangan bola tangan berukuran 40m x 20m dengan garis pemisah ditengah dan gawang ditengah kedua sisi pendek. Di sekeliling gawang dibuat garis untuk menandai daerah yang hanya boleh dimasuki penjaga gawang. Bola yang digunakan lebih kecil dari bola sepak. *Handball* dimainkan selama 2 x 30 menit. Penalti dilakukan dari jarak 7 meter.

Dalam permainan bola tangan, setiap atlet di tuntut untuk dapat menguasai berbagai teknik dasar yang ada dalam permainan bola tangan 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 bola tangan yaitu berlari, melompat, menangkap bola, mengoper bola, menggiring bola, dan menembakan bola hal ini juga dijelaskan oleh Haris (1987, hlm. 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*)

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 respons 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, hlm. 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 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*. 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 bola tangan. 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 bola tangan terhadap siswa dan mengembangkan segenap potensi yang optimal bagi siswa melalui media *audiovisual*. Keberhasilan peserta didik dalam pembelajaran bola tangan di luar individunya ditentukan oleh beberapa faktor diantaranya materi yang diajarkan dan media pembelajarannya serta kognitif setiap individu.

Aspek dalam proses kognitif antara lain:

- 1) Mengetahui, bisa mengungkapkan kembali/mengingat tentang informasi yang diterima.
- 2) Memahami, yaitu mengerti tentang apa yang diketahui.
- 3) Aplikasi, yaitu penggunaan pemikiran, prinsip, aturan-aturan atau metode-metode yang dimengerti pada situasi tertentu.
- 4) Analisis, penguraian suatu informasi kedalam elemen-elemen atau bagian-bagian agar menjadi luas dan hubungan antar elemen/bagian itupun lebih jelas.
- 5) Sintesis, pengaturan elemen-elemen menjadi suatu bentuk keseluruhan.
- 6) Evaluasi, pemberian arti tentang nilai suatu materi/metode dalam kaitannya dengan pencapaian tujuan tertentu.

Dalam proses pembelajaran bola tangan dengan media *audiovisual* memberikan 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 keluasan objek dari kesempatan gambar cepat, 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 mempraktikkan pembelajaran bola tangan, kegunaan lain menerapkan media pembelajaran bola tangan yaitu dapat :

- (1) Memperjelas pesan (tidak terlalu verbalistis).
- (2) Mengatasi keterbatasan waktu, ruang, tenaga, dan daya 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 kinestiknya.

- (5) Memberikan rangsang yang sama, menyamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama, dengan demikian penerapan media *audiovisual* cenderung lebih sesuai dengan tuntunan pembelajaran, diantaranya pembelajaran bola tangan, karena siswa akan lebih mudah untuk memahami materi pembelajaran bola tangan.

Kemampuan siswa dalam menerima suatu informasi yang bisa dilihat dan didengar sangat memberikan pengaruh yang cukup baik seperti yang diungkapkan oleh daryanto (2011, hlm. 13) bahwa “kemampuan daya serap manusia di klasifikasikan ke dalam 5 bagian, yaitu: (1) penglihatan 82%, (2) pendegaran, 11%, (3) penciuman 1%, (4) penecapan 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 dilihat maka akan lebih lama tersimpan dimemori. Maka jelas bahwa penggunaan media *audiovisual* diharapkan memberikan pengaruh baik bagi siswa.

Beberapa masalah pengajaran penjas di sekolah disebabkan terdiri dari beberapa indikator diantaranya :

- 1) Siswa malas bergerak atau berolahraga, misalnya siswa mempunyai banyak alasan ketika akan mengikuti pembelajaran penjas khususnya permainan menyerupai sepakbola biasanya ini didominasi oleh siswi wanita, hal ini disebabkan kurangnya keinginan siswa dalam pembelajaran penjas yang cenderung membuat bosan,
- 2) Siswa takut dalam bergerak, misalnya dalam beberapa pembelajaran penjas seperti senam, yang membutuhkan kelenturan dalam setiap keterampilan gerakannya. Bola tangan yang cenderung membuat siswa takut melakukan gerakan yang baru seperti menembak, mengoper, dan melakukan *passing* ke kawan keterampilan-ketrampiak gerak tersebut hampir tidak dikuasai dengan baik oleh siswa yang membuat mereka malas bergerak ini dikarenakan pembelajaran yang kurang menyenangkan, sehingga tidak membuat siswa merasa nyaman dan senang.

- 3) Siswa sering berdiam diri, ini dapat dilihat ketika siswa sering diam ketika pembelajaran berlangsung, ini dikarenakan gaya mengajar yang otodidak seperti melakukan *passing* dengan satu bola yang melibatkan beberapa siswa saling bergantian.
- 4) Guru mengajar . Misalnya dalam hal ini guru mengajar tidak mempunyai kreativitas dengan gaya atau metode mengajar yang itu-itu saja sehingga membuat hasil belajar siswa rendah baik dalam kemampuan kognisi maupun keterampilan belajar siswa.
- 5) Penerapan belajar tidak menarik, misalnya pembelajaran tidak dikemas semenarik mungkin sehingga siswa cepat merasa bosan dan lelah ketika pembelajaran sedang berlangsung.

Dari beberapa masalah pengajaran pendidikan jasmani di atas yang telah diuraikan dapat disimpulkan bahwa kemampuan seorang guru dalam mengemas proses pembelajaran penjas dapat mempengaruhi kemampuan siswa. Dalam hal ini peneliti cenderung melihat keterbatasan guru dalam menggunakan media pembelajaran yang hanya menggunakan demonstrasi guru, sehingga berdampak pada kemampuan dan hasil belajar siswa. Berdasarkan hal tersebut peneliti tertarik untuk membuat penelitian yang berjudul **“Pengaruh Media Pembelajaran *Audiovisual* Terhadap Kemampuan Kognisi dan Pemahaman Keterampilan Siswa dalam Pembelajaran Bola Tangan”**.

B. Identifikasi Masalah

Pengajaran pendidikan jasmani di sekolah mengalami berbagai masalah diantaranya adalah :

- a. Berdasarkan sarana dan prasarana yang minim dan tidak memadai mengharuskan untuk memodifikasi pembelajaran.
- b. Lemahnya motivasi siswa merupakan kendala terhadap motivasi belajar gerak siswa dalam pengajaran.

- c. Kurangnya motivasi guru (pengajar) untuk meningkatkan kemampuan belajar siswa dan keterampilan gerak siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

Dalam kaitan tersebut salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh guru adalah dengan cara mengubah media pembelajaran dengan menggunakan media *audiovisual*. Media *audiovisual* yang dimaksud adalah melalui penggunaan video, untuk meningkatkan kemampuan kognisi siswa dan penguasaan keterampilan dalam pembelajaran bola tangan.

C. Rumusan Masalah

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

- 1) Seberapa besar pengaruh penerapan media *audiovisual* terhadap kemampuan kognisi siswa dalam pembelajaran bola tangan?
- 2) Seberapa besar pengaruh penerapan media *audiovisual* terhadap penguasaan keterampilan siswa dalam pembelajaran bola tangan?

D. 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 :

- 1) Untuk mengetahui pengaruh media *audiovisual* terhadap kemampuan kognisi siswa dalam permainan bola tangan.
- 2) Untuk mengetahui pengaruh media *audiovisual* terhadap penguasaan keterampilan *flying shoot* siswa dalam permainan bola tangan.

E. Manfaat penelitian

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

1. Manfaat Teoritis

Manfaat

teoritis dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan penggunaan media *audiovisual* dalam proses pembelajaran bola tangan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

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

b. Bagi Siswa

Untuk menumbuhkan minat siswa dan meningkatkan kreativitas dan imajinasi siswa dalam pembelajaran bola tangan.