

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memegang peranan penting untuk kemajuan dan masa depan suatu bangsa, tanpa pendidikan yang baik mustahil bangsa tersebut akan maju. Berbagai cara dilakukan oleh ahli pendidikan untuk meningkatkan mutu pendidikan dimulai dari mengembangkan pendekatan mengajar, metode pendidikan, model-model pendidikan, media pendidikan hingga mengembangkan kurikulum pendidikan. Semua itu dilakukan semata-mata untuk menjawab tantangan zaman yang semakin dinamis. Dengan adanya media yang dapat membantu memudahkan dalam hal kegiatan belajar mengajar.

Pendidikan adalah proses menolong, membimbing, mengarahkan, dan mendorong individu agar tumbuh dan berkembang sesuai dengan tahap-tahap perkembangannya, sehingga mereka dapat menyesuaikan diri dengan kehidupan di masa sekarang dan di masa yang akan datang. Ini berarti bahwa guru harus mendidik anak menjadi orang yang mampu melakukan hal-hal baru, dan tidak hanya sekedar mengulang apa yang telah dilakukan generasi sebelumnya, dengan tetap tanpa meninggalkan nilai-nilai yang berlaku di lingkungannya.

Dewasa ini banyak negara di dunia yang menempatkan pendidikan jasmani sebagian bagian yang integral dari sistem pendidikan yang diterapkan di negaranya. Misalnya, di Jepang, Cina, Malaysia, Inggris, Jerman, Rusia, Kenya, Amerika, dan beberapa negara lainnya telah melaksanakan pendidikan jasmani meskipun dengan cara dan prosedur yang berbeda. Begitu juga di Indonesia, pendidikan jasmani sudah tidak dapat dipisahkan dari sistem pendidikan nasional.

Berdasarkan uraian tersebut membuktikan bahwa pendidikan jasmani bukan hanya mengembangkan aspek fisik semata, melainkan juga mengembangkan aspek-aspek kognitif, emosi, mental, sosial, moral, dan estetika. Dengan mengembangkan beberapa aspek selain aspek fisik bukan tidak mungkin pendidikan jasmani dapat mengembangkan kemampuan akademik siswa.

Menurut Saylor, dkk. (dalam Ruhimat, 2009 hlm.2) ‘Kurikulum sebagai segala upaya sekolah untuk mempengaruhi siswa supaya belajar, baik dalam

ruangan kelas, di halaman, maupun diluar sekolah'. Sedangkan menurut Undang-undang No. 20 tahun 2003 (dalam Ruhimat, 2009, hlm.9) 'kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi dan bahan pelajaran serta cara digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai pendidikan tertentu'. Pada dasarnya yang mendasari kegiatan pembelajaran pada kurikulum 2013 adalah pendekatan ilmiah (*saintific approach*), walupun sebenarnya bukan hal yang baru, karena pendekatan ilmiah pada KBK sudah ada, namun istilahnya saja yang berbeda. Adapun ciri-ciri umumnya adalah kegiatan pembelajaran yang mengedepankan kegiatan-kegiatan proses yaitu : mengamati, menanya, mencoba, menyimpulkan.

Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari kurikulum di sekolah yang menekankan pada usaha memacu, meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan jasmani, mental, emosional, dan sosial siswa. Oleh karena itu program pendidikan jasmani wajib diikuti oleh siswa. Untuk menjamin agar pendidikan jasmani dapat menjalankan fungsinya dengan baik, maka dalam implementasi program-programnya dilapangan harus melalui strategi atau gaya-gaya pembelajaran yang efektif dan efisien, dalam arti memiliki fleksibilitas yang cukup tinggi dalam berinteraksi dengan berbagai faktor pendukung program pendidikan jasmani. Dalam kurikulum 2013, permainan bola kecil masuk ke dalam program pembelajaran pendidikan jasmani, dimana permainan bola kecil ini banyak sekali, seperti kasti, bulutangkis, rounders, bola bakar, softball dan bisbol.

Salah satu cara menempuh agar tujuan pendidikan tercapai dan dapat melibatkan siswa berperan aktif selama proses pembelajaran adalah dengan menggunakan model-model pembelajaran dan media yang mendukung segala aktivitas pembelajaran itu sendiri. Pengetahuan dan pemahaman siswa saat ini dimudahkan oleh teknologi sehingga memudahkan siswa untuk mencari informasi lebih baik. Hal ini memicu rasa keingintahuan siswa lebih besar, sehingga mengharuskan guru lebih variatif dalam mencari sumber belajar.

Dengan teknologi yang semakin maju, guru harus memahami dan menguasai pendekatan mengajar, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, model pembelajaran dan media pembelajaran yang digunakan agar memudahkan

dalam penyampaian materi. Ketika mengajarkan keterampilan yang kompleks dalam pengajarannya guru harus bisa mengemas agar keterampilan yang kompleks tersebut dapat mudah untuk diajarkan kepada siswa. Seperti dalam mengajarkan permainan bisbol yang merupakan keterampilan yang sulit diajarkan kepada siswa, guru harus menggunakan media pembelajaran yang tepat agar memudahkan siswa dalam proses pembelajarannya.

Media Pembelajaran sebagai alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Batasan ini cukup luas dan mendalam mencakup pengertian sumber, lingkungan, manusia dan metode yang dimanfaatkan untuk tujuan pembelajaran / pelatihan. Sedangkan menurut Criticos (dalam Daryanto 2010, hlm.5) 'media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan'. sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat keras.

Teknologi yang semakin maju dan berkembang, dapat memudahkan tenaga pendidik untuk dapat menggunakan atau menciptakan media sebagai alat bantu aktivitas pembelajaran. Menurut Briggs (dalam Sadiman dkk, 2010, hlm.6) memberikan definisi media adalah 'segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar'.

Menurut Daryanto (2010, hlm.51) "Multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu: multimedia linier dan multimedia interaktif". Multimedia linear tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan pengguna. Multimedia ini berjalan sekuensial (berurutan), contohnya TV dan film. Multimedia interaktif yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah aplikasi game dan lain-lain.

Apabila multimedia pembelajaran dipilih, dikembangkan dan digunakan secara tepat dan baik, akan memberi manfaat yang sangat besar bagi para guru dan siswa. Secara umum, manfaat yang dapat diperoleh dalam proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat

dikurangi, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan dimana dan kapan saja, serta sikap belajar siswa dapat ditingkatkan.

Pada umumnya sekolah-sekolah yang berstandar nasional hanya memiliki sarana dan prasarana olahraga seperti lapangan sepak bola, lapangan bola voli, lapangan bulutangkis, dan lapangan basket. Sedangkan untuk sarana dan prasarana permainan bisbol masih sangat jarang, bahkan dalam tingkatan sekolah tidak ada yang memiliki sarana atau lapangan bisbol. Hal ini disebabkan kurangnya pengetahuan siswa terhadap permainan bisbol. Dengan adanya kondisi seperti ini kegiatan belajar mengajar pun menjadi kurang efektif, dikarenakan sarana yang tidak ada. Selain itu kegiatan belajar mengajar permainan bisbol pun tidak bisa dilaksanakan meski permainan bisbol tersebut masuk dalam kurikulum 2013 dalam permainan bola kecil.

Dari persoalan-persoalan yang telah dijelaskan, penulis mencoba menggunakan media *PC Games MLB2k12* untuk melihat pengaruh media tersebut dalam hasil pengetahuan bermain bisbol. Maka, berdasarkan uraian permasalahan tersebut penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “PERBANDINGAN MEDIA *PC GAMES MLB2K12* DENGAN BISBOL KONVENSIONAL TERHADAP PENGETAHUAN BERMAIN DALAM PERMAINAN BISBOL.”

B. Identifikasi Masalah dan Rumusan Masalah

Dalam penelitian ini, masalah dalam proses pembelajaran penjas masih kurang menunjang dimulai dari sarana dan prasarana itu sendiri. Dengan sarana dan prasarana yang kurang menunjang aktivitas pendidikan jasmani tidak bisa terlaksana dengan efektif. Kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran dalam upaya peningkatan belajar siswa secara optimal, yang memungkinkan siswa dapat mencapai tujuan yang diharapkan.

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah di uraikan, maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari media *PC Game MLB2k12* terhadap hasil pengetahuan bermain dalam permainan bisbol?

2. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari permainan bisbol konvensional terhadap hasil pengetahuan bermain dalam permainan bisbol?
3. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara media *PC Game MLB2k12* dengan permainan bisbol konvensional terhadap pengetahuan bermain dalam permainan bisbol?

C. Batasan Penelitian

Agar penelitian ini tidak terlalu luas, peneliti berupaya membuat batasan penelitian sebagai berikut :

1. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media pembelajaran PC game 2k12 dan permainan bisbol konvensional.
2. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah pengetahuan bermain dalam permainan bola bisbol.
3. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen.
4. Populasi dan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa SMAN 2 Cimahi.

D. Tujuan Penelitian

Atas dasar latar belakang dan rumusan masalah yang telah diuraikan, penelitian ini bertujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh media *PC game 2k12* terhadap pengetahuan bermain dalam permainan bisbol.
2. Untuk mengetahui pengaruh permainan bisbol konvensional terhadap pengetahuan bermain dalam permainan bisbol.
3. Untuk mengetahui mana yang lebih berpengaruh antara media *PC game 2k12* dengan bisbol konvensional terhadap pengetahuan bermain dalam permainan bisbol.

E. Manfaat Penelitian

Dengan diadakannya penelitian ini diharapkan akan ada manfaat yang bisa berguna baik dari segi teori, segi kebijakan, segi praktik, dan segi aksi sosial. Manfaat penelitian tersebut sebagai berikut:

1. Segi teori, dengan adanya penelitian ini membuka teori-teori tentang media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar pendidikan jasmani.
2. Segi kebijakan, dengan adanya penelitian ini dapat menjadi bahan masukan atau pertimbangan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran materi dapat membantu permasalahan yang selama ini sekolah-sekolah mengalami kekurangan fasilitas atau sarana dan prasarana.
3. Segi praktik, dapat menjadi solusi atau alternatif bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran permainan bisbol.
4. Segi aksi sosial, dapat dijadikan jalan keluar yang selama ini sulit dalam melaksanakan pembelajaran dan memperkenalkan permainan bisbol dengan penggunaan media pembelajaran.

F. Batasan Istilah

Untuk mendapat data yang diperlukan, maka penulis memberikan penjelasan mengenai istilah yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Media pembelajaran. Menurut Briggs (1997, hlm.32) media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti : buku, film, video, dan sebagainya.
2. Pengetahuan. Dalam taksonomi Bloom, istilah pengetahuan adalah terjemahan dari kata *knowledge*. Tingkat pertama dalam ranah kognitif (Sudjana, 2009, hlm.23)
3. Permainan bisbol. Menurut Anjasmara dalam skripsi (2014, hlm.21) permainan bisbol adalah olahraga permainan yang dimainkan oleh dua regu yang bertanding yang dimana-masing-masing regu terdiri dari sembilan orang pemain dan dapat ditambah dengan pengganti pemukul *DH (designated hitter)*.