

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sebuah proses kegiatan yang disengaja atas input siswa untuk menimbulkan suatu hasil yang diinginkan sesuai tujuan yang ditetapkan. Dalam pelaksanaan pendidikan ada dua bentuk kegiatan yang tidak dapat dipisahkan, yaitu studi pendidikan dan praktek pendidikan. Menurut Mudyaharjo (dalam Rasyidin. 2009, hlm.1) mengungkapkan

“Studi pendidikan merupakan seperangkat kegiatan individu yang memahami suatu prinsip, konsep atau teori pendidikan, sedangkan praktek pendidikan merupakan seperangkat kegiatan bersama yang bertujuan membantu pihak lain agar mengalami perubahan tingkah laku yang diharapkan”.

Melalui pendidikan, peserta didik mengalami proses belajar mengajar. Dalam proses belajar mengajar peserta didik pasti melakukan aktivitas. Aktivitas terjadi karena adanya interaksi dari individu dengan lingkungannya. Tidak mungkin seseorang belajar tanpa adanya aktivitas. Melalui aktivitas siswa mengalami proses belajar karena pada saat menjalankan aktivitas siswa secara sendiri mengamati apa yang dilakukannya, melalui proses itu anak dengan sendirinya mengalami proses belajar melalui aktivitas yang dia lakukan.

Siswa mendapatkan berbagai macam pengetahuan dan pengetahuan tersebut harus didapatkan oleh siswa berdasarkan pengamatannya sendiri sehingga siswa mendapatkan pengalaman dari aktivitas yang siswa lakukan. Dengan adanya interaksi antar individu dengan lingkungannya maka terjadi suatu pengalaman. Terjadinya suatu interaksi dikarenakan adanya aksi dari lingkungan berupa rangsangan dari luar. Suatu reaksi tersebut dapat merangsang aktivitas yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar lebih banyak.

Sebagai seorang pendidik, guru harus bisa membantu anak dalam mengembangkan dirinya sendiri. Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang menyediakan kesempatan kepada siswa untuk dapat belajar sendiri atau melakukan aktivitas sendiri. Dalam aktivitas yang dilakukan oleh siswa dalam

pembelajaran, mereka belajar sambil bekerja. Dengan bekerja tersebut, siswa mendapatkan pengetahuan, pemahaman, dan aspek-aspek tingkah laku lainnya.

Melalui aktivitas pendidikan jasmani diharapkan guru dapat menyampaikan materi secara lengkap demi tercapainya tujuan pendidikan terutama aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah pendidikan yang pembelajarannya melalui aktivitas jasmani. Menurut William (dalam Abduljabar, 2009, hlm.5) “pendidikan jasmani adalah sejumlah aktivitas jasmani manusiawi yang terpilih sehingga dilaksanakan untuk mendapatkan hasil yang diinginkan”.

Dari pengertian diatas dapat dipahami bahwa pendidikan jasmani bukan sekedar pembelajaran yang memfokuskan pengembangan fisik saja, tetapi harus memperhatikan pengembangan peserta didik dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Maka, pendidikan jasmani sebagai suatu kegiatan mendidik melalui aktivitas jasmani yang memiliki tujuan untuk memberdayakan peserta didik mencapai kedewasaan dan mengalami perubahan perilaku secara positif.

Secara umum tujuan pendidikan jasmani 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.

Dalam pembelajaran pendidikan jasmani tentunya lebih banyak praktek pendidikan yang dilaksanakan. Aktivitas gerak merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang mempunyai penekanan pada sesuatu yang spesifik, yaitu untuk mencapai tujuan pendidikan jasmani. Banyaknya faktor yang mempengaruhi agar tujuan tersebut bisa tercapai diantaranya, kondisi sekolah yang meliputi sarana dan prasarana pembelajaran, serta kualitas guru dalam menyampaikan materi terhadap peserta didik, salah satunya pembelajaran permainan sepakbola.

Sepak bola merupakan salah satu pelajaran dalam pendidikan jasmani. Sepak bola beserta permainan lainnya terdapat dalam ranah permainan dan olahraga. Pembelajaran sepak bola merupakan salah satu cabang olahraga yang tergolong dalam cabang olahraga permainan. Permainan tersebut dilakukan dengan seluruh bagian badan, pemain dapat menggunakan tungkai, dada, dan kepala, kecuali penjaga gawang dalam memainkan bola bebas menggunakan seluruh anggota badannya termasuk lengan. Sucipto dkk. (1999, hlm. 7) menjelaskan bahwa :

Sepakbola merupakan permainan beregu masing-masing regu terdiri dari sebelas pemain dan salah satu nya adalah penjaga gawang, yang dimainkan dengan menggunakan kaki, kecuali penjaga gawang yang boleh menggunakan lengannya di daerah tendangan hukumannya.

Berdasarkan pendapat tersebut, maka dapat di deskripsikan bahwa sepak bola merupakan olahraga permainan yang dimainkan oleh dua tim, masing-masing anggota tim beranggotakan sebelas orang termasuk penjaga gawang

Selama ini banyak faktor yang menjadi hambatan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani khususnya sepak bola, sehingga kurang berhasil dalam menyampaikan materi pembelajaran permainan sepak bola. kendala atau hambatannya adalah faktor guru, siswa, lingkungan sekolah yang kurang memadai, metode pembelajaran yang kurang bervariasi, sarana dan prasarana yang kurang lengkap, alat dan media yang dipergunakan kurang.

Dalam penjas juga ada beberapa cara yang dilakukan untuk menunjukkan cara-cara pembelajaran yaitu dengan menggunakan media audio atau verbal, visual, dan

audio visual. Yang paling efektif dalam penggunaan media pembelajaran yaitu dengan menggunakan media audio visual, karena ada konsistensi dari sebuah pemodelan, dan menampilkan akurasi gerak yang 100% walaupun diulang-ulang. Terutama dalam pembelajaran sepak bola dengan menggunakan media audio visual. Maka dari itu kita sebagai guru penjas harus bisa meneliti dengan benar, apakah dengan menggunakan media audio visual tersebut siswa yang kita didik akan berkembang yang memungkinkan akan mengembangkan kreativitas, imajinasi, ekspresi, dan sebagainya dalam pembelajaran sepak bola. Media audio visual harus bisa 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 sepak bola 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 sepak bola ditentukan oleh beberapa faktor yang ada diluar individu adalah bahan ajar yang memberikan kemudahan bagi individu untuk dipelajarinya.

Dalam proses pembelajaran sepak bola dengan menerapkan media pembelajaran memberikan pengaruh yang positif sehingga tujuan pembelajaran tersebut dapat dicapai. Menurut Gamayanti ( 2005, hlm.27 ) mengatakan :

Anak yang terbiasa bermain dengan media audio visual terbiasa dengan stimulus 5 komponen yaitu : gambar, suara, warna, gerakan, dan cahaya. Maksudnya adalah keleluasaan objek dan kecepatan gambar nya cepat, luas, dan penuh serta banyak sekali efek sinarnya ternyata berpengaruh pada keseimbangan fungsi otak kanan dan otak kiri, karena itu melalui pembelajaran media audio visual siswa akan lebih mudah mempraktekkan gerakan passing pada pembelajaran sepak bola dan mengetahui langsung gerakkannya seperti nyata atau sungguhan.

Kegunaan menerapkan media pembelajaran antara lain dapat : (1) memperjelas pesan agar tidak terlalu *verbalistis*, (2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indera, (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) memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

Dengan demikian, penggunaan audio visual cenderung lebih sesuai dengan tuntutan pembelajaran khususnya sepak bola, karena siswa akan lebih mudah untuk melakukan gerakan yang dipelajari khususnya dalam bekerjasama mengoper bola, yang sebelumnya siswa menafsirkan gerakan kerjasama tim untuk mengoper bola tersebut. Hal tersebut membantu dalam pencapaian suatu gerakan untuk meningkatkan kerjasama siswa dalam pembelajaran aktivitas permainan sepak bola. Kerjasama merupakan hal penting dalam permainan sepakbola, karena tanpa kerjasama yang baik maka strategi apapun tidak akan berhasil dan tepat guna dalam mencapai tujuan permainan. Seperti yang dijelaskan Kurt Lewis dalam Ibrahim (2001, hlm.105) bahwa: “ Pencapaian tujuan mendorong individu untuk bertindak dan mengembangkan perilaku individual adalah melalui kerjasama dan kompetisi atau persaingan.”

Dari penjelasan tersebut, maka dengan adanya kerjasama sebuah tujuan tertentu bisa tercapai lebih mudah dan cepat. Oleh karena itu perlu adanya suatu penelitian yang dapat dijadikan suatu informasi bagi para guru dalam menerapkan media audio visual pada pembelajaran sepakbola.

Maka dari itu penulis berupaya melakukan penelitian yakni dengan mengambil judul : *Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kerjasama Siswa Dalam Pembelajaran Aktivitas Permainan Sepakbola (Penelitian Tindakan Kelas pada Siswa Kelas X SMA Negeri 15 Bandung).*

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang peneliti ajukan maka terdapat beberapa masalah yang dapat diidentifikasi diantaranya adalah :

- 1) Kurangnya kemampuan teknik dasar siswa dan kemampuan siswa bersosialisasi kelas X SMA Negeri 15 Bandung dalam bermain sepakbola.
- 2) Kurangnya pemahaman tentang strategi yang diberikan dan berdampak pada formasi yang tidak dapat diterapkan saat bermain.

- 3) Siswa belum memiliki pengalaman dan kemampuan antisipasi yang tepat, ketepatan mengambil keputusan, kerjasama, serta belum memiliki kelincahan dan koordinasi gerak yang baik dalam bermain sepakbola.
- 4) Kurangnya variasi pembelajaran sehingga siswa merasa kesulitan dalam proses pembelajaran permainan sepakbola, maka dari itu ditambahkan pembelajaran menggunakan media audio visual agar siswa memiliki gambaran untuk dapat mengikuti proses pembelajaran sepakbola.
- 5) Selain itu juga tuntutan kurikulum gurru harus dapat menyampaikan semua materi dengan jelas dan dapat dipahami oleh siswa.

### **C. Batasan Masalah**

Penelitian ini memiliki beberapa batasan yang perlu dikembangkan agar substansi penelitian ini tidak melebar dan agar dapat kesepahaman penafsiran tentang substansi yang ada dalam penelitian ini.

Batasan-batasan masalah tersebut adalah sebagaimana berikut ini:

1. Penelitian ini hanya menitik beratkan pada nilai kerjasama siswa dalam pembelajaran aktivitas permainan sepakbola (mencetak skor/ *skoring*) agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.
2. Penelitian ini menerapkan media pembelajaran audio visual untuk meningkatkan kerjasama siswa.
3. Penggunaan media audio visual diterapkan untuk meningkatkan kerjasama siswa dalam pembelajaran aktivitas permainan sepakbola.
4. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian tindakan kelas.
5. Penelitian ini menggunakan populasi siswa kelas X SMA Negeri 15 Bandung, dan sampel nya adalah 20 siswa laki-laki kelas X MIA 3 SMA Negeri 15 Bandung. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah teknik *purposive sampling*.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang dan masalah penelitian tersebut di atas, maka rumusan pertanyaan penelitian ini adalah apakah penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan kerjasama siswa dalam pembelajaran aktivitas permainan sepakbola pada siswa kelas X SMA Negeri 15 Bandung?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Mengacu pada permasalahan tersebut di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan kerjasama siswa secara nyata dalam pembelajaran aktivitas permainan sepakbola pada siswa kelas X SMA Negeri 15 Bandung.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan mempunyai kegunaan atau manfaat penelitian ini sebagai berikut :

- 1) Secara teoritis dapat dijadikan sumbangan informasi bagi para guru pendidikan jasmani dan sekolah sebagai lembaga yang berkompeten dalam penetapan kebijakan, khususnya mengenai penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan kerjasama siswa dalam pembelajaran aktivitas permainan sepakbola pada siswa kelas X SMA Negeri 15 Bandung.
- 2) Manfaat praktis Dari hasil penelitian ini bisa di jadikan inspirasi oleh pendidik untuk menambah pengetahuan tentang pembelajaran dengan penggunaan media pembelajaran audio visual yang menyerupai permainan sesungguhnya khususnya pada pembelajaran permainan sepakbola.

#### **G. Struktur Organisasi Tulisan**

BAB I : PENDAHULUAN, menerangkan latar belakang penelitian, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi tulisan.

BAB II : KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA BERPIKIR, DAN HIPOTESIS PENELITIAN, menerangkan pengertian pembelajaran, pengertian belajar,

Enda Lesmana, 2015

*Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kerjasama Siswa Dalam Pembelajaran Aktivitas Permainan Sepakbola*

Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.Upi.Edu | Perpustakaan.Upi.Edu

pengertian strategi belajar-mengajar penjas, pengertian media, pengertian media audio visual, pengertian sepakbola, karakteristik permainan sepakbola, pengembangan pembelajaran permainan sepakbola, pengertian , alat dan perlengkapan permainan, fungsi hasil belajar, tujuan hasil belajar, kerangka berpikir, dan hipotesis penelitian.

BAB III : METODE PENELITIAN, menerangkan sumber data, desain penelitian, metode penelitian, instrumen penelitian, analisis instrumen penelitian, teknik mengolah data, teknik pengumpulan data dan analisis data.

BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN, menerangkan hasil penelitian, dan pembahasan analisis data.

BAB V : PENUTUP, menerangkan kesimpulan dan saran.