

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Belajar merupakan unsur yang paling fundamental dalam proses pendidikan. Pemahaman yang benar mengenai arti belajar dengan segala aspek, bentuk, dan manifestasinya mutlak diperlukan oleh para pendidik. Kekeliruan persepsi mereka terhadap proses belajar dan hal-hal yang berkaitan dengannya, mungkin akan mengakibatkan kurang bermutunya hasil pembelajaran yang dicapai peserta didik. Menurut Samsudin (dalam Wulansari, 2014, hlm. 10) menyatakan bahwa, “Belajar pada hakekatnya merupakan proses perubahan di dalam kepribadian berupa kecakapan, sikap, kebiasaan, dan kepandaian. Perubahan ini bersifat menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil dari latihan atau pengalaman.”

Berdasarkan penjelasan, maka dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan proses kegiatan belajar mengajar terjadi suatu interaksi yang dilakukan secara sadar dalam rangka pencapaian tujuan berupa perubahan tingkah laku yang menetap melalui latihan dan pengalaman menjadikan hidup yang lebih baik. Belajar sebagai proses perubahan yang dialami oleh individu dipengaruhi oleh faktor dari dalam diri dan faktor di luar diri individu yang bersangkutan. Faktor dari dalam diri individu dapat berupa minat dan motivasi. Sedangkan faktor dari luar diri individu dapat berupa teman, guru, orang tua, lingkungan, sarana belajar dan media belajar.

Keberhasilan belajar atau prestasi belajar yang dicapai seorang individu merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhinya baik dari dalam diri (faktor internal) maupun dari luar diri (faktor eksternal) individu. Pengenalan terhadap faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar penting sekali untuk pencapaian tujuan, artinya dalam rangka membantu siswa dalam mencapai prestasi belajar yang sebaik-baiknya.

Dalam proses kegiatan belajar mengajar kemampuan yang dimiliki oleh siswa sangat menentukan keberhasilan belajar, seperti aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Selain itu keberhasilan belajar siswa ditentukan pula oleh pihak

pengajarnya yaitu guru. Guru pendidikan jasmani apabila mengharapkan anak didiknya berprestasi hendaknya harus dapat melaksanakan peran dan tugasnya dengan penuh tanggung jawab, agar pencapaian tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Kegiatan pembelajaran ini akan bermakna bagi anak jika dilakukan dalam lingkungan yang nyaman dan memberikan rasa aman bagi anak. Winataputra (2007, hlm. 1.18) mengemukakan bahwa “Pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menginisiasi, memfasilitasi, dan meningkatkan intensitas dan kualitas belajar pada diri peserta didik.”

Pembelajaran yang berkualitas sangat tergantung dari motivasi pelajar dan kreatifitas pengajar. Pembelajar yang memiliki motivasi tinggi ditunjang dengan pengajar yang mampu memfasilitasi motivasi tersebut akan membawa pada keberhasilan pencapaian target belajar. Target belajar dapat diukur melalui perubahan sikap dan kemampuan siswa melalui proses belajar. Desain pembelajaran yang baik, ditunjang fasilitas yang memandai, ditambah dengan kreatifitas guru akan membuat peserta didik lebih mudah mencapai target belajar.

Pendidikan merupakan sebuah proses yang sangat panjang untuk menuju kehidupan yang lebih baik dalam berbagai aspek kehidupan. Pendidikan berawal sejak seorang bayi masih berada dalam kandungan ibu dan berlangsung seumur hidup. Dalam bahasa Yunani, pendidikan berasal dari kata *pedagogi* yang dapat diartikan sebagai ilmu atau seni membimbing anak. 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 integral dari proses pendidikan 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. 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 hubungannya dengan tubuh manusia dalam upaya membentuk dan mengembangkan kemampuan gerak, 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.

Kekurangan dalam pengajaran pendidikan jasmani disebabkan oleh tiga faktor, yaitu pertama guru, kedua jam pelajaran, dan ketiga kurangnya bahan atau media pembelajaran. Kenyataan di lapangan dalam mengajarkan, guru masih kurang paham terhadap tujuan pembelajaran pendidikan jasmani, sehingga tidak dapat menunjang keberhasilan pembelajaran. Hal tersebut disebabkan adanya perubahan kurikulum atau masih kurangnya waktu untuk pembelajaran di sekolah. Tujuan pembelajaran pendidikan jasmani yang dirumuskan guru dalam proses belajar mengajar harus mengacu pada tujuan kurikulum, seperti memahami berbagai macam olahraga permainan dan penerapan teknik dasar dalam bermain, setiap kali mengajar guru diharapkan dapat merumuskan tujuan pembelajaran secara spesifik, menggambarkan jelas isi tugas yang diberikan, serta dapat diukur dan dievaluasi tingkat keberhasilannya.

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 cabang olahraga di SMA Negeri 26 Bandung adalah ekstrakurikuler hoki, selain menjadi ekstrakurikuler permainan hoki di SMA Negeri

26 Bandung menjadi materi pembelajaran pendidikan jasmani. Hoki merupakan olahraga beregu, kompetitif, dan dinamis yang menuntut pemainnya bergerak dari satu tempat ke tempat lain. Di Indonesia olahraga hoki yang berkembang adalah hoki *field* dan hoki ruangan (*indoor*). Hoki *field* dimainkan dilapangan terbuka seperti di rumput dan di karpet diamankan oleh 11 orang pemain dalam satu tim. Sedangkan hoki ruangan (*indoor*) jumlah pemain dalam satu tim 5 orang dan dalam permainan hoki ruangan mempunyai peraturan tersendiri atau khusus yang sebagian tidak sama dengan permainan hoki *field* dimana dalam hoki ruangan pemain tidak boleh menggunakan teknik *scoop* (mengangkat bola), *hit* (memukul bola), dan *tapping* (menghentakkan bola).

Penguasaan terhadap teknik dasar hoki bukanlah hal yang mudah, karena olahraga hoki merupakan olahraga kompetitif dan dinamis yang menuntut pemainnya bergerak kian kemari dari satu tempat ke tempat yang lain melalui penerapan strategi permainan. Dalam pergerakannya, setiap pemain harus menguasai beberapa teknik dasar permainan hoki. Beberapa keterampilan teknik yang harus dikuasai diantaranya adalah keterampilan *push* (mendorong bola), *hit* (memukul bola), *stop* (menahan bola), *dribble* (menggiring bola), *jab* (menjangkau bola), *flick* (mencungkil bola), *tackle* (merampas bola), dan *scoop* (mengangkat bola).

Tujuan utama permainan hoki adalah memasukkan bola ke dalam gawang sebanyak-banyaknya melalui penggunaan teknik dan penerapan strategi serta menjaga gawang sendiri agar tidak terjadi gol oleh lawan. Oleh karena itu dibutuhkan kerjasama antar pemain dalam satu tim. Tujuan tersebut akan sulit terealisasi jika kemampuan *passing* para pemain kurang mendukung, jangankan untuk merancang serangan dan mencetak gol kedalam gawang lawan, untuk mengumpan ke teman satu tim saja akan kesulitan karena kemampuan akurasi *passing* yang sangat lemah dikarenakan tidak menguasai teknik *passing* dengan baik khususnya teknik *push*. Kondisi semacam ini menuntut setiap pemain memiliki kemampuan *passing* dan *shooting* dengan teknik *push* yang cepat dan akurat yang merupakan salah satu teknik yang sangat penting dalam menyusun suatu penyerangan maupun pertahanan.

Hoki merupakan olahraga yang unik dengan memainkan bola kecil menggunakan tongkat sehingga bisa dijadikan olahraga rekreatif. Dalam Powwel (dalam Andriani, 2013, hlm. 24) mengemukakan bahwa, “permainan hoki adalah sebuah permainan tim yang menyenangkan, cepat, dan membutuhkan keterampilan”. Keterampilan *push* (mendorong) merupakan suatu teknik *passing* yang umum digunakan dalam permainan hoki. *Push pass* biasa digunakan pada jarak 4,5 – 13,8 m. Dalam *push pass* ada hal penting yang harus diperhatikan yaitu akurasi, kecepatan gerakan, dan merubah arah. Akurasi *push pass* dipengaruhi oleh posisi kaki serta keseimbangan tubuh. Mendorong (*push*) adalah salah satu bentuk teknik dasar dengan cara mendorong bola yang dalam permainan hoki digunakan untuk mengoper bola kepada teman, dengan jarak yang dekat ataupun jauh dan menjadi tembakan ke gawang. Teknik dasar *push* adalah salah satu bentuk teknik dasar yang mutlak harus dikuasai oleh para pemain hoki.

Jika setiap tujuan pembelajaran gerak harus berakhir dengan munculnya suatu hasil maka tidak lain hasil itu adalah keterampilan gerak. Keterampilan seseorang dalam menyelesaikan tugas gerak akan terlihat nilainya dari seberapa jauh orang itu mampu menyelesaikan tugas gerak yang diberikan dengan tingkat keberhasilan tertentu, semakin baik tingkat keberhasilan dalam melaksanakan tugas gerak maka semakin baik keterampilan orang itu. Dengan demikian maka keterampilan menunjuk pada kualitas tertentu dari suatu gerak individu tersebut. Perkembangan kemampuan seseorang karena faktor usia jelas tidak bisa dikatakan sebagai hasil pembelajaran gerak karena keterampilan ini hanya sampai batas minimal tanpa mengetahui sampai dimana tingkat keterampilan itu berkembang jika tidak dilatih khusus. Hal ini sesuai dengan konsep yang dijelaskan Mahendra (1998, hlm. 130)

Keterampilan menunjuk pada kualitas tertentu dari suatu tugas gerak. Di dalamnya terdapat unsur efektivitas dan efisiensi gerak yang tinggi, dimana seseorang yang dapat menunjukkan kedua kualitas tersebut dalam tugas gerak tertentu bisa dikatakan orang yang terampil, serta gerakannya sendiri disebut sebagai penampilan yang terampil.

Koordinasi dan kontrol tubuh yang baik akan meningkatkan keterampilan dalam melakukan gerakan. Keterampilan gerak bisa diartikan sebagai kemampuan untuk melaksanakan tugas-tugas gerak tertentu dengan baik. Semakin baik penguasaan gerak keterampilan, maka pelaksanaannya akan semakin efisien. Dengan kata lain bahwa efisiensi pelaksanaan diperlukan untuk melakukan gerakan keterampilan. Efisiensi pelaksanaan bisa dicapai apabila secara mekanis gerakan dilakukan dengan benar. Apabila gerakan keterampilan bisa dikuasai, maka yang menguasai dikatakan terampil.

Untuk menguasai gerakan keterampilan tersebut diperlukan proses belajar dan berlatih. Gerakan bisa dikuasai dengan baik apabila dipraktekkan berulang-ulang. Jangka waktu yang diperlukan untuk pelaksanaan proses belajar dan berlatih untuk setiap kategori gerakan keterampilan tidak sama. Semakin kompleks gerakan keterampilan yang dipelajari, akan memerlukan waktu yang lebih lama. Lamanya waktu yang diperlukan bukan hanya tergantung pada tingkat kompleksnya gerakan, tetapi juga dipengaruhi oleh bakat si pelajar atau atlet. Dalam hal ini ada pelajar yang bisa lebih cepat menguasai gerakan keterampilan, dan ada juga yang lambat menguasainya.

Kekhasan pendidikan jasmani yaitu proses pembelajaran yang terlihat dari pembelajaran keterampilan gerak untuk gaya hidup aktif, dengan kata lain guru pendidikan jasmani dalam mengajar siswa dengan banyak ide kognitif, keterampilan dan juga dengan kontribusi utama dalam sikap dan nilai siswa, namun sebagai kontribusi khas dalam bidang ini adalah keterampilan gerak yang berkontribusi pada gaya hidup aktif. Seperti yang dikemukakan oleh E.R. Guthrie (dalam Mahendra, 2007, hlm. 6) “Keterampilan merupakan kemampuan untuk membuat hasil akhir dengan kepastian yang maksimum dan pengeluaran *energy* dan waktu yang minimum.”

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan untuk memperoleh tingkat keterampilan yang diinginkan sesuai dengan konsep yang telah dikemukakan, diperlukan pengetahuan yang mendasar tentang bagaimana keterampilan itu bisa diperoleh, serta faktor-faktor apa saja yang dapat mendorong penguasaan

keterampilan. Pada intinya keterampilan itu dapat dihasilkan atau diperoleh apabila dipelajari atau dilatihkan secara berulang-ulang dan tekun menjalaninya.

Dari zaman dahulu hingga sekarang pembelajaran hoki menggunakan metode konvensional dimana guru sebagai instruktur berdiri di depan murid-murid kemudian menjelaskan materi pembelajaran. Seiring perkembangan zaman yang semakin canggih guru belum bisa memanfaatkan media, dalam proses pembelajarannya guru langsung menerapkan praktek dilapangan untuk menunjang ketercapaian pembelajaran, guru langsung melakukan demonstrasi atau peragaan. Padahal permainan hoki masih belum banyak dikenal seperti olahraga umum lainnya seperti sepakbola, bola basket, bola voli atau bulu tangkis. Hal tersebut berdampak kurang baik bagi murid-murid yang diajarnya.

Dari hasil pengamatan dan observasi pembelajaran hoki di SMA Negeri 26 Bandung ternyata kurang efektif, dikarenakan:

1. Kurangnya memanfaatkan media dalam Pembelajaran hoki
2. Kurangnya pemahaman keterampilan dasar *push* dalam pembelajaran hoki
3. 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, Rahardjo (dalam Juliantine dkk, 2010, 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 hoki, 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 (dalam 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 Rahardjo (dalam 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 (dalam 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 keterampilan dasar *push* mewakili dari media audio visual.

Berdasarkan latar belakang, penulis tertarik untuk menerapkan Media Audio Visual dalam pembelajaran hoki terhadap penguasaan keterampilan dasar *push*. Maka dengan judul “Pengaruh Penerapan Media Audio Visual terhadap Penguasaan Keterampilan Dasar *Push* dalam Pembelajaran Hoki di SMA Negeri 26 Bandung”.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang masalah dan identifikasi masalah maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan diteliti adalah “Apakah Media Audio Visual berpengaruh terhadap penguasaan keterampilan dasar *push* dalam pembelajaran Hoki di SMA Negeri 26 Bandung?”

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan yang ingin dicapai dalam pelaksanaan penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh penerapan Media Audio Visual terhadap penguasaan keterampilan dasar *push* dalam pembelajaran Hoki di SMA Negeri 26 Bandung.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Penelitian ini diharapkan memiliki manfaat baik secara teoritis maupun praktis, diantaranya;

1. Secara teoritis, penelitian ini dapat mendorong, menguatkan, menawarkan, menolak atau menyanggah terhadap teori-teori yang ada atau teori terdahulu dan teori ini dapat dijadikan metode untuk mengembangkan proses pembelajaran hoki. Karena metode pembelajaran merupakan cara untuk mengajar dan

penelitian ini dapat menjadi sumbangan pikiran untuk bahan pembelajaran hoki atau ekstrakurikuler hoki di SMA Negeri 26 Bandung.

2. Secara Praktis, hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dan bahan masukan bagi guru, pelatih, siswa, atlet, dan pembaca tentang penggunaan media pembelajaran khususnya untuk menyampaikan materi *push* hoki agar memperoleh hasil yang lebih baik.

E. Sistematika Penelitian

Sistematika penulisan dalam penelitian ini adalah:

BAB I Pendahuluan. Pada bab ini membahas latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II Kajian Pustaka. Pada bab ini membahas teori-teori yang digunakan pada bahan analisi masalah. Teori diambil dari berbagai literatur yang berkaitan dengan pembahasan masalah yang diteliti, serta pengambilan hipotesis didasarkan pada rumusan masalah yang diajukan penelitian.

BAB III Metode Penelitian. Pada bab ini membahas tentang cara yang akan digunakan peneliti dalam mendukung pengolahan data yang didapat setelah melakukan penelitian.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan. Pada bab ini membahas hasil dari pengolahan data, yang hasilnya digunakan sebagai jawaban pada penelitian yang telah dilakukan.

BAB V Kesimpulan dan Saran. Pada bab ini membahas kesimpulan dari hasil penelitian yang dilakukan, Implikasi membahas tentang dampak langsung setelah dilakukannya penelitian, dan Rekomendasi yang membangun sebagai acuan terhadap penelitian selanjutnya.