

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada dasarnya Manusia dalam melaksanakan fungsi-fungsi kehidupan tidak akan lepas dari pendidikan, karena pendidikan berfungsi untuk meningkatkan kualitas manusia baik individu maupun kelompok, baik jasmani, rohani, spiritual, maupun kematangan dalam berpikir. Pendidikan dilihat dari sudut pandang tertentu akan berbeda pengertiannya akan tetapi maksudnya tertuju pada peningkatan kualitas sumber daya manusia. Sebagaimana yang tertera di dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No.20 Tahun 2003 disebutkan bahwa:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan berencana 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, masyarakat bangsa dan negara.”

Pendidikan jasmani merupakan upaya agar dapat mengaktualisasikan seluruh potensi aktivitasnya sebagai manusia berupa sikap, tindakan dan karya yang diberi bentuk, isi dan arah menuju kebulatan pribadi sesuai cita-cita kemanusiaan. Mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (PJOK) tidak hanya mengembangkan pendidikan siswa dalam ranah jasmaniah saja. Tetapi juga memebuhi tiga aspek pendidikan yakni aspek afektif (sikap), kognitif (pengetahuan), serta psikomotor (keterampilan gerak). Dalam hal ini Supandi (1990, hlm. 29) mengemukakan bahwa “pendidikan jasmani adalah suatu aktivitas yang menggunakan fisik atau tubuh sebagai alat untuk mencapai tujuan pendidikan melalui aktivitas-aktivitas jasmani.”

Jadi, melalui PJOK siswa harus mampu mengekspresikan olah gerak sesuai instruksi guru untuk mencapai tujuan pendidikan melalui pendidikan jasmani sebagai mediana. Melalui pendidikan jasmani pula siswa dapan mencapai pengalaman gerak yang optimal sehingga dapat merasakan kesenangan, keceriaan

dalam melaksanakan proses belajar mengajar dan juga siswa dapat terhindar dari penyakit-penyakit kurang gerak seperti obesitas, stroke, gagal jantung dan lainnya.

Dalam pendidikan di sekolah tidak hanya mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Kesehatan (PJOK) saja yang menjadi media untuk siswa dapat mengekspresikan gerakannya, tetapi juga di sekolah siswa dapat mengikuti ekstra kulikuler untuk mengekspresikan dan mengembangkan potensi. Karena perkembangan potensi siswa tidak hanya pada pembelajaran akademis yang dilaksanakan dalam intra kurikuler, akan tetapi pada perkembangan bakat dan minat siswa yang dilaksanakan dalam ekstra kulikuler.

Di SMAN 1 Parongpong memiliki ekstrakurikuler karate. Ekskul karate ini masih terbilang baru di SMAN 1 Parongpong yang mana ekstrakurikuler ini beranggotakan siswa SMAN 1 Parongpong mulai dari kelas X sampai kelas XII. Dalam kegiatannya ekstrakurikuler karate ini sama seperti pada dojo-dojos pada umumnya. Yaitu mempelajari tentang kihon (dasar-dasar), kata (bunga/seni gerak), kumite (pertarungan). Hanya saja karena berada dalam lingkup sekolah (pendidikan), di dalamnya diterapkan proses pembelajaran gerak dan pendidikan karakter. Masalah yang membuat peneliti tertarik untuk membahasnya adalah metode pengajaran dari guru dan pelatih cenderung memakai metode konvensional. Yakni guru memberikan komando dan menjadi contoh.

Dalam proses belajar mengajar guru dituntut untuk dapat merancang rencana pengajaran yang diterapkan pada RPP. Tujuannya adalah supaya guru dapat menyiasati atau memprediksi apa yang akan terjadi dalam pengajaran suatu materi tertentu sehingga guru dapat menentukan model, metode mengajar serta media pembelajaran yang tepat. Karena dengan pilihan metode, dan media pembelajaran yang tepat dapat mempermudah siswa melaksanakan proses pembelajaran di kelas.

Pada permasalahan kali ini dalam pembelajaran PJOK sering kali terjadi kurang tepatnya pemilihan media pembelajaran sehingga siswa mengalami kesulitan dalam mengikuti instruksi yang guru berikan dengan maksimal. Guru cenderung memilih media pembelajaran yang konvensional seperti guru menjadi contoh peragaan dengan kemampuan guru. Hal demikian dianggap mampu menunjukkan motivasi belajar kepada siswa karena melihat gurunya dapat

menampilkan atau menunjukkan contoh instruksi sehingga muncul rasa kagum dan segan kepada guru. Namun kelemahan dari masalah ini adalah guru hanya mampu memberikan contoh beberapa kali saja karena faktor lelah atau kesal yang disebabkan terhambatnya proses menganalisis instruksi dari guru yang mungkin terlalu cepat dalam memberikan contoh dan tidak bisa menahan peragaan untuk dianalisis oleh siswa.

Dari fenomena di atas, dapat menggambarkan pentingnya guru dapat memilih media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat bantu dalam menyampaikan informasi atau instruksi dari guru kepada siswa. R.Rahardjo (dalam tite, 2012, hlm. 6) mengemukakan bahwa “media merupakan wadah dari pesan yang oleh sumber atau penyalur ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan”.

Media pembelajaran sangat membantu guru dan juga siswa dalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran pendidikan jasmani banyak jenis media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh guru. Seperti media berbasis manusia, media berbasis cetakan, media berbasis visual, media berbasis audio visual, media berbasis komputer, pemanfaatan perpustakaan sebagai sumber belajar, serta media yang memang sudah baku dalam kecabangan olahraga namun tetap dapat dimodifikasi oleh guru sesuai dengan kebutuhan. Pemilihan media dalam pengajaranpun boleh memakai berbagai jenis yang disesuaikan kebutuhan pengajaran.

Pada penelitian ini akan membahas pemilihan media yang tepat untuk menyampaikan instruksi dalam pembelajaran beladiri karate pada ekstra kurikuler karate di SMAN 1 Parongpong. Dalam kasus ini peneliti memilih penerapan media berbasis audio-visual.

Sukiman (2012, hlm 85) mengemukakan bahwa “Media pembelajaran berbasis visual adalah media pembelajaran yang menyalurkan pesan lewat indera pandang/penglihatan” Yang artinya media audio visual merupakan media atau alat bantu yang memadukan media berbasis audio (suara)

dengan visual (cahaya/pengelihatan) yang dikemas dalam satu media berupa video/gambar bergerak.

Dengan penggunaan media pembelajaran khususnya audio-visual diharapkan dapat mengefektif dan efisien proses pembelajaran penjas. Khususnya dalam pembelajaran bela diri karate. Karena yang akan diteliti adalah pada ranah pembelajaran bela diri karate. Walaupun karate kini sudah banyak diajarkan baik itu pada sekolah maupun club/dojo, kebanyakan guru atau pelatih masih menggunakan media konvensional yaitu guru yang menjadi media atau menjadi contoh. Ditambah dengan gaya komando yang dalam prosen pengajaran guru menjadi sumber instruksi. “dalam gaya ini (komando) keputusan-keputusan dibuat dalam langkah proses belajar mengajar sepenuhnya didominasi guru” (Tite, 2012, hlm. 40).

Sehingga kelemahan dari gaya komando dapat mematikan kemandirian dan siswa tidak dapat leluasa menganalisis instruksi yang diberikan oleh guru. Lalu muncullah anggapan peneliti sebagai solusi masalah tersebut di atas adalah menerapkan media audio-visual dalam pembelajaran karate. Diharapkan siswa tetap mengikuti instruksi dari guru yang diperjelas dengan tayangan dari video, sehingga siswa dapat menganalisis dengan baik tentang instruksi gerak yang diberikan guru. Dan jika siswa mengalami lupa dalam melakukan tahapan geraknya dapat memutar ulang video tanpa harus guru melakukan gerak contoh beberapa kali yang bisa saja membuat lelah guru dan menjadikan pembelajaran kurang efektif.

B. Identifikasi Masalah

Pengajaran pendidikan jasmani di sekolah mengalami berbagai masalah diantaranya adalah :

- a. Berdasarkan pengamatan dan pengalaman di sekolah dan dojo, guru lebih menggunakan media non audio visual dan metode konvensional yaitu komando. Sehingga menarik penulis untuk menerapkan

pengajaran menggunakan metode yang berbeda yaitu menggunakan media audio visual

- b. Kurangnya variasi metode dan media pembelajaran yang digunakan guru.
- c. Tingkat motivasi belajar siswa yang rendah.

Dari masalah-masalah di atas upaya yang dapat guru lakukan adalah seperti mengubah media *konvensional* yang biasa dilakukan oleh guru atau pelatih menjadi media *audio-visual*. Guru menggunakan video sebagai media untuk meningkatkan keterampilan gerak dasar *mawashi geri* siswa.

C. Rumusah Masalah

Rumusan masalah merupakan pertanyaan yang timbul dari identifikasi masalah yang ingin kita teliti. Sugiono (2013, hlm.54) mengatakan bahwa “Rumusan masalah itu merupakan suatu pertanyaan yang akan dicarikan jawabannya melalui pengumpulan data”.

Dari identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalahnya adalah :

“Apakah penerapan media audio-visual dapat meningkatkan kemampuan gerak dasar *mawashi geri* siswa?”

D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan masalah yang diajukan, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan keterampilan gerak *mawashi geri* siswa dengan penerapan media audio visual pada ekstrakurikuler karate SMAN 1 Parongpong.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini, antara lain :

1. Manfaat secara Teoritis

Secara teori hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan ilmu pengetahuan tentang ilmu pembelajaran baik bagi mahasiswa, guru, siswa sehingga dapat menjadi bahan pembelajaran dan juga menjadi salah satu cara pemecahan masalah untuk siswa yang memiliki kelemahan dalam menganalisis instruksi gerak yang diberikan oleh guru.

Rifqy Usa Umbara, 2017

PENGARUH MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP KETERAMPILAN GERAK DASAR MAWASHI GERI DALAM PEMBELAJARAN KARATE DI EKSTRA KURIKULUM KARATE SMAN 1 PAROMPONG KABUPATEN BANDUNG BARAT

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2. Manfaat Secara Praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan menjadi referensi baik bagi penulis khususnya, para dosen, guru, pelatih dan mahasiswa pada umumnya dalam meningkatkan kemampuan gerak dasar *mawashi geri* dalam pembelajaran bela diri karate.

F. Batasan Masalah

Agar penelitian ini memperoleh sasaran yang sesuai dengan tujuan yang diharapkan, maka perlu adanya pembatasan masalah tentang masalah ini.

Berdasarkan latar belakang masalah ini, serta untuk menghindari munculnya penafsiran-penafsiran yang terlalu luas, dan juga untuk memperoleh gambaran yang jelas maka batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Permasalahan yang diteliti dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media audio visual terhadap keterampilan gerak dasar *mawashi geri* siswa di ekstrakurikuler karate SMAN 1 Parongpong.
2. Lokasi yang menjadi tempat penelitian adalah di SMAN 1 Parongpong.
3. Sampel dalam penelitian ini adalah anggota ekstrakurikuler SMAN 1 Parongpong yang merupakan anggota baru atau penyandang sabuk putih yang belum menguasai gerakan *mawashi geri* dengan jumlah sampel 30 orang dengan teknik *total sampling*.
4. Variable bebas dalam penelitian ini adalah media audio visual dan variable terikatnya adalah keterampilan gerak dasar *mawashi geri*.
5. Kriteria penilaian dilihat dari bentuk rangkaian gerak mulai dari awalan, pelaksanaan, impact dan akhira