

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan jasmani termasuk bagian yang integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan. Pendidikan jasmani pada hakekatnya merupakan suatu proses yang diarahkan untuk membimbing, mendorong, mengembangkan, serta membina kemampuan jasmani dan rohani pelakunya. Melalui pendidikan jasmani diharapkan seseorang mempunyai jasmani dan rohani yang sehat, sehingga mampu melaksanakan tugas dan kewajibannya untuk kepentingan sendiri maupun bagi kepentingan bangsa.

Pada kenyataannya pendidikan jasmani adalah suatu bidang kajian yang sungguh luas. Titik perhatiannya adalah peningkatan gerak manusia. Lebih khusus lagi, penjas berkaitan dengan hubungan antara gerak manusia dan wilayah pendidikan lainnya. Hubungan dari perkembangan tubuh, fisik dengan pikiran dan jiwanya. Fokusnya pada pengaruh perkembangan fisik terhadap wilayah pertumbuhan dan perkembangan aspek lain dari manusia itulah yang menjadikannya unik. Tidak ada bidang tunggal lainnya seperti pendidikan jasmani yang berkepentingan dengan perkembangan total manusia. Tujuan pendidikan jasmani bukan aktivitas jasmani itu sendiri, tetapi untuk mengembangkan potensi siswa melalui aktivitas jasmani. Dauer dan pangrazi (1989:1) mengemukakan bahwa :

Pendidikan jasmani adalah fase dari program pendidikan keseluruhan yang memberikan kontribusi, terutama melalui pengalaman gerak, untuk pertumbuhan dan perkembangan secara utuh untuk tiap anak. Pendidikan jasmani didefinisikan sebagai pendidikan dan melalui gerak dan harus dilaksanakan dengan cara-cara yang tepat agar memiliki makna bagi anak. Pendidikan jasmani merupakan program pembelajaran yang memberikan

perhatian yang proposional dan memadai pada domain-domain pembelajaran, yaitu psikomotor, kognitif, dan afektif.

Pendidikan jasmani merupakan salah satu ajaran yang penting kita pelajari karena mengandung istilah-istilah didalamnya. Misalnya pendidikan adalah proses perubahan sikap dan tingkah laku seseorang atau kelompok orang dalam mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan latihan. Sedangkan jasmani adalah tubuh atau badan atau fisik. Namun yang dimaksud jasmani disini bukan badan saja, tapi keseluruhan (manusia seutuhnya), karena antara rohani dan jasmani tidak dapat di pisah-pisahkan, jasmani dan rohani merupakan satu kesatuan yang utuh, yang selalu berhubungan dan saling berpengaruh. Disekolah pendidikan jasmani sangatlah perlu, karena aspek didalamnya dapat menyehatkan tubuh kita dari berbagai unsur-unsur yang bisa merubah tata cara laku kita menjadi tidak sehat.

Pendidikan jasmani secara keseluruhan bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan sosial, keterampilan berpikir kritis, penalaran stabilitas nasional, dan lain sebagainya. Pada hakekatnya pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan kegiatan pendidikan yang memanfaatkan 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.

Banyak sekali jenis-jenis olahraga, salah satunya adalah sepakbola. Sepakbola sudah dikenal sejak ribuan tahun yang lalu. Inggris adalah salah satu negara yang paling tepat menjadi kiblat persepakbolaan modern. Banyak yang sependapat bahwa perkembangan sepakbola di Inggris mengalami perubahan dan keragaman. kemudian pada tanggal 21 Mei 1904 berdiri *Federation Internationale de Football Association (FIFA)* di Paris, Prancis. Sepakbola menurut aturan *FIFA* merupakan suatu permainan beregu yang

dimainkan 2 regu, yang masing-masing regunya terdiri dari sebelas orang pemain termasuk seorang penjaga gawang. Tujuan dari permainan sepakbola adalah masing-masing regu berusaha menguasai bola, memasukan bola ke gawang lawan sebanyak mungkin, dan berusaha mematahkan serangan lawan untuk melindungi gawangnya agar tidak kemasukan bola. Hal ini sesuai dengan definisi sepakbola menurut Sucipto dkk (2000:7) :

Sepakbola adalah permainan beregu, masing-masing regu terdiri atas sebelas pemain dan salah satunya adalah penjaga gawang. Permainan ini hampir seluruhnya dimainkan dengan menggunakan tungkai, kecuali penjaga gawang yang dibolehkan menggunakan lengannya didaerah tendangan hukumannya.

Sepakbola sejatinya adalah permainan tim. Walaupun pemain yang memiliki keterampilan tinggi bisa mendominasi pada kondisi tertentu, seorang pemain sepakbola harus saling bergantung pada setiap anggota tim untuk membuat keputusan yang tepat. Agar bisa berhasil didalam lingkungan tim ini, untuk bermain sepakbola dengan baik pemain dibekali dengan teknik dasar yang baik. Pemain yang memiliki teknik dasar yang baik pemain tersebut cenderung dapat bermain sepakbola dengan baik pula. Beberapa teknik dasar yang perlu dimiliki pemain sepakbola adalah *dribbling*, *stopping*, *shooting*, *tackling*, dan *passing*. Dalam bermain sepakbola diantara kelima teknik dasar tersebut yang paling dominan dalam bermain sepakbola yaitu *passing*, jadi setiap pemain sepakbola harus mengasah keterampilan *passing*.

Passing adalah seni memindahkan bola dari satu pemain ke pemain lain. Menurut Danny Mielke (2007:19) *passing* membutuhkan banyak teknik yang sangat penting agar dapat tetap menguasai bola. Dengan *passing* yang baik, pemain akan dapat berlari ke ruang yang terbuka dan mengendalikan permainan saat membangun strategi penyerangan. *Passing* yang efektif juga memberikan peluang yang lebih baik untuk mencetak gol karena pemain yang menerima *passing* tersebut berada pada lokasi yang lebih menguntungkan jika

dibandingkan dengan *passing* yang dilakukan dengan lemah atau tidak terarah. Dalam teknik dasar *passing* juga ada beberapa bentuk seperti : *passing* dengan kaki bagian dalam, *passing* dengan kaki bagian luar, dan *passing* dengan punggung kaki.

Namun, kebanyakan *passing* dilakukan dengan menggunakan kaki bagian dalam karena di kaki bagian itulah terdapat permukaan yang lebih luas bagi pemain untuk menendang bola, sehingga memberikan kontrol bola yang lebih baik. Selain itu, kaki bagian dalam merupakan permukaan yang lebih tepat untuk melakukan *passing*.

Selama ini banyak faktor yang menjadi hambatan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani khususnya sepakbola, sehingga kurang berhasil dalam menyampaikan materi pembelajaran permainan sepakbola. 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 gerak dari sebuah pemodelan, dan menampilkan akurasi gerak yang 100 % walaupun diulang-ulang. Maksud audio visual adalah wadah atau sarana yang mengandalkan penglihatan dan pendengarannya. Terutama dalam pembelajaran sepakbola 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 sepakbola. 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 sepakbola 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 sepakbola ditentukan oleh beberapa faktor yang ada diluar individu adalah bahan ajar yang memberikan kemudahan bagi individu untuk dipelajarinya.

Dalam proses pembelajaran sepakbola dengan menerapkan media pembelajaran memberikan pengaruh yang positif sehingga tujuan pembelajaran tersebut dapat dicapai. Menurut Gamayanti (2005) 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 gambarnya 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 sepakbola dan mengetahui langsung gerakannya 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 indra, (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 sepakbola, karena siswa akan lebih

mudah untuk melakukan gerakan yang dipelajari khususnya mengoper bola, yang sebelumnya siswa menafsirkan gerakan mengoper bola tersebut. Hal tersebut membantu dalam pencapaian suatu gerakan mengoper bola yang baik dalam proses pembelajaran sepakbola. Maka dari itu penulis berupaya melakukan penelitian yakni dengan mengambil judul : Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar *Passing* Dalam Pembelajaran Sepakbola di SMP Negeri 3 Lembang.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut diatas, maka yang menjadi masalah dalam penelitian ini adalah Apakah berpengaruh secara signifikan penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar *passing* dalam permainan sepakbola ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah penelitian yang telah dijelaskan di atas, setiap penelitian harus didasarkan pada tujuan yang hendak dicapai. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah Untuk mengetahui apakah berpengaruh secara signifikan penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar *passing* dalam permainan sepakbola.

D. Manfaat Penelitian

Penulis merasa yakin bahwa masalah diatas penting untuk diteliti terutama dari segi manfaatnya, yang akan berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan bermain sepakbola bagi siswa. Maka manfaat penelitian yang dapat diambil adalah sebagai berikut :

1. Secara Teoritis

Dapat dijadikan sumbangan keilmuan yang berarti mengenai Pengaruh Media Audio Visual Terhadap hasil belajar *Passing* Dalam Pembelajaran Sepakbola di SMP Negeri 3 Lembang.

2. Secara Praktis

Sebagai bahan perkembangan bagi guru penjas dalam menerapkan pembelajaran khususnya sepakbola.

E. Batasan Istilah

Penafsiran seseorang terhadap suatu istilah tidaklah sama sehingga bisa menghasilkan salah pengertian, oleh karena itu untuk menghindari kesalahan pemahaman dalam penulisan penelitian ini, maka penulis membatasi batasan istilah yang digunakan sebagai berikut :

1. **Belajar.** Menurut Suparyanti (1992:3) adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan diri seseorang sebagai hasil dari proses belajar dan bukan suatu kebetulan. Perubahan tersebut bisa dalam bentuk pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, daya kreasi, daya penerimaan dan aspek lain yang ada pada diri individu.
2. **Pembelajaran.** Dalam Skripsi A. Angga Permadi 2011 adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara sengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus untuk menghasilkan respon terhadap situasi tertentu, pembelajaran merupakan bus set dari pendidikan.
3. **Sepakbola.** Menurut Sucipto, dkk. (1999:7) adalah permainan beregu, masing-masing regu terdiri dari sebelas pemain dan salah satunya adalah penjaga gawang, yang dimainkan dengan menggunakan kaki, kecuali

penjaga gawang yang boleh menggunakan lengannya di daerah tendangan hukumannya.

4. **Media Audio Visual.** Menurut H. Malik (1994) adalah pengamatan melalui indera penglihatan dan pendengaran yang dipersepsikan dalam bentuk-bentuk tugas gerak yang harus dilakukan.

Audio visual dapat berupa pengamatan yang dilakukan tidak secara langsung tetapi melalui objek lain yang dapat berupa gambar dan film.

F. Batasan Penelitian

Untuk menghindari timbulnya penafsiran yang terlalu luas, dan untuk memperoleh gambaran yang jelas, maka perlu adanya ruang lingkup penelitian sebagai berikut :

1. Permasalahan dalam penelitian ini adalah memfokuskan pada hasil belajar *passing* dengan menggunakan media audio visual dan non audio visual dalam pembelajaran sepakbola.
2. Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 3 Lembang.
3. Populasi penelitian ini adalah siswa SMP Negeri 3 Lembang.
4. Sampel yang digunakan adalah siswa yang mengikuti Ektrakurikuler sepakbola kelas VIII SMP Negeri 3 Lembang, sebanyak 22 orang.
5. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah audio visual. Dan variabel terikatnya yaitu hasil belajar *Passing*.
6. Sedangkan Variabel Kontrolnya adalah secara Non Visual (Tradisional).
7. Metode yang dipakai dalam penelitian ini adalah metode Eksperimen.