

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Sepakbola merupakan salah satu olahraga yang sangat digemari di dunia, karena olahraga ini mudah dimainkan dimana saja dan bisa dimainkan oleh siapa saja, dari mulai anak-anak sampai orang dewasa, baik laki-laki atau perempuan, Sepakbola merupakan olahraga yang memerlukan kerjasama tim atau kolektifitas, maka dari itu sepakbola dinamakan olahraga beregu. Sucipto dkk. (2000, hlm.7) “sepakbola merupakan permainan beregu, masing-masing regu terdiri dari sebelas pemain, dan salah satunya penjaga gawang”. Tujuan dari permainan sepakbola adalah berusaha memasukan bola ke gawang lawan sebanyak mungkin dan berusaha mempertahankan gawangnya sendiri agar tidak kemasukan bola.

Untuk dapat menguasai cabang olahraga ini, tentunya tidak dapat dilakukan dengan cara instan, akan tetapi harus melalui latihan yang intensif, Menurut Harsono (2007, hlm. 2)

Tujuan serta sasaran utama dari latihan atau training adalah untuk membantu atlet meningkatkan keterampilan dan prestasinya semaksimal mungkin. Untuk mencapai hal itu, ada empat aspek latihan yang perlu diperhatikan dan dilatih secara seksama oleh atlet, yaitu (a) latihan fisik, (b) latihan teknik, (c) latihan taktik, dan (d) latihan mental.

Dari pernyataan diatas, bahwa salah satu faktor yang mempengaruhi prestasi dalam olahraga yaitu latihan teknik, untuk dapat bermain sepakbola, Sucipto dkk (2000, hlm. 17) “pemain yang memiliki teknik dasar yang baik, pemain tersebut cenderung dapat bermain sepakbola dengan baik pula”. Teknik dasar menurut Usli dkk. (2007, hlm. 38) adalah “ teknik dasar merupakan keterampilan-keterampilan pokok yang harus dikuasai untuk dapat berprestasi tinggi”. Untuk itu seorang pemain harus menguasai beberapa teknik dasar sepakbola, teknik dasar yang harus dimiliki seorang pemain sepakbola menurut Sucipto dkk. (2007, hlm. 17) adalah: “Menendang (*kickinng*), menghentikan (*stopping*), menggiring (*dribbling*), menyundul (*heading*), merampis (*tackling*), lemparan kedalam (*throw-in*), dan menjaga gawang (*goal keeping*)”. Masing-masing teknik dasar tersebut mempunyai peran dan kedudukan yang sama pentingnya dalam rangkain suatu pola serangan maupun pertahanan. Dalam penelitian ini teknik dasar yang

akan penulis bahas adalah mengoper bola (*passing*) dan menghentikan bola (*stopping*).

Salah satu teknik yang dominan dilakukan dalam permainan sepakbola adalah mengoper (*passing*). Seorang pemain yang memiliki teknik operan (*passing*) yang baik akan dapat bermain dengan baik dan efisien. Mengoper merupakan teknik dasar yang paling sering dilakukan dalam permainan sepakbola. Seperti yang diungkapkan Sucipto dkk (2000, hlm. 17) bahwa “Menendang bola merupakan salah satu karakteristik permainan sepakbola yang paling dominan”. Hampir sama dengan *passing*, *stopping* juga mempunyai kedudukan penting dalam permainan sepakbola, dalam Sucipto dkk (2000, hlm. 22) “menghentikan bola merupakan salah satu teknik dasar dalam permainan sepakbola yang penggunaannya bersamaan dengan teknik menendang bola, tujuan menghentikan bola untuk mengontrol bola, yang termasuk didalamnya untuk mengatur tempo permainan, mengalihkan laju permainan dan memudahkan untuk *passing*”.

Dalam rangka usaha untuk meningkatkan penguasaan keterampilan teknik dasar *passing* dan *stopping* dalam permainan sepakbola, banyak variasi latihan yang dapat dilakukan, salah satunya dengan menggunakan media. Menurut H.Malik (1994) dalam situs (panduanguru.com/meida-pembelajaran-apa-dan-bagaimana/) “mengemukakan bahwa media belajar adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan pembelajaran dalam kegiatan belajar, untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu”. Sejalan dengan ini, pendapat Rusman, dkk (2011, hlm. 63) membagi media pembelajaran menjadi lima jenis yaitu :

- a. Media Visual, media visual merupakan media yang melibatkan indera penglihatan, karena pesan yang disajikan hanya dapat dilihat baik berupa gambar diam maupun gambar bergerak.
- b. Media Audio, media audio merupakan media yang memiliki bunyi atau berbentuk suara yang dapat di dengar dan melibatkan indera pendengaran, contohnya seperti rekaman suara atau radio.
- c. Media Audio dan Visual, media audio visual merupakan perpaduan antara media audio dan visual, pesan yang dihasilkan dalam media audio visual ini yakni dapat dilihat dan didengar secara bersamaan, contohnya seperti video, televisi, slide dan lain sebagainya, penggunaan media ini, apa yang dilihat diperkuat dengan pendengaran dan apa yang didengar diperkuat dengan penglihatan.

- d. Kelompok Media Penyaji, dalam hal ini terdapat tujuh kelompok media penyaji sejalan dengan ungkapan yang dikemukakan oleh Mc Donald dan John dalam Rusman, dkk (2011, hlm. 63), sebagai berikut :
- 1) Kelompok pertama; grafis, bahaan cetak dan gambar diam
 - 2) Kelompok kedua; media proyeksi diam
 - 3) Kelompok ketiga; media audio
 - 4) Kelompok keempat; media audio
 - 5) Kelompok kelima; media gambar hidup/film
 - 6) Kelompok keenam; media televisi
 - 7) Kelompok ketujuh; multimedia
- e. Media objek dan media interaktif berbasis komputer, media objek merupakan media yang menampilkan karakteristik fisik karena media ini disajikan dalam bentuk dimensi, sehingga pesan atau informasi yang disampaikan dapat berupa ukuran, bentuk, tekstur, warna, fungsi dan lain sebagainya. Sedangkan media interaktif berbasis komputer adalah media yang menuntut adanya komunikasi atau interaksi secara aktif. Contohnya seperti CD Interaktif.

Dari kelima macam jenis media pembelajaran yang telah dijelaskan diatas, peneliti memilih menggunakan media audio visual, karena penggunaan media ini melibatkan dua indra secara bersamaan, sejalan dengan ini Rusman, dkk (2011, hlm. 63) “media audio visual merupakan perpaduan antara media audio dan visual, pesan yang dihasilkan dalam media audio visual ini yakni dapat dilihat dan didengar secara bersamaan, contohnya seperti video, televisi, slide dan lain sebagainya, penggunaan media ini, apa yang dilihat diperkuat dengan pendengaran dan apa yang didengar diperkuat dengan penglihatan”. Selain itu Rohani (1997, hlm. 97) menjelaskan bahwa “Media audio visual merupakan media perantara atau penggunaan materi dan penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran sehingga membangun kondisi yang dapat membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap yang baik”. Dari beberapa penjelasan para ahli diatas maka dipilihlah media audio visual untuk meningkatkan keterampilan siswa, diharapkan dengan menggunakan media ini siswa lebih cepat memahami apa yang disampaikan oleh pengajar.

Penggunaan media audio visual dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan, Media audio visual merupakan salah satu alat media yang dapat digunakan untuk membantu pembelajaran dalam memberikan materi kepada siswa atau anak didik serta dapat meningkatkan motivasi siswa dalam proses latihan. Menurut Rohani (1997, hlm. 97) menjelaskan bahwa “Audio visual

adalah media intruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman (kemajuan ilmu pengetahuan teknologi), meliputi media yang dapat dilihat dan didengar”. Dalam penyajian materi media audio visual memberikan kemudahan bagi para siswa untuk belajar. Contoh media audio visual diantaranya program video atau televisi, dan program slide suara (*soundslide*).

Dalam proses pembelajaran atau latihan dibutuhkan cara menyampaikan materi yang baik untuk dipelajari oleh siswa. Kemajuan teknologi saat ini memberikan banyak kemudahan dalam membuat suatu perencanaan dalam pengembangan sistem pendidikan, khususnya konsep dan model pembelajaran yang menggunakan media video dan audio record. Menurut daryanto (2010, hlm. 86) “video merupakan suatu media yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran, baik untuk pembelajaran massal, individual, maupun berkelompok”.

Video adalah suatu alat yang dapat dikombinasikan dengan gambar gerak. Program video dapat dimanfaatkan dalam program pembelajaran, karena dapat memberikan pengalaman yang tidak terduga kepada siswa, kemampuan video dalam memvisualisasikan materi terutama efektif untuk membantu menyampaikan materi yang bersifat dinamis seperti gerakan motorik.

Teknik penyampaian gerak dengan video pada dasarnya menyajikan Informasi yang berupa gambar atau film tentang gerakan keterampilan motorik yang dapat diperhatikan oleh anak didik pada saat proses pembelajaran atau berlatih. Dalam pengajaran ini, rekaman video yang akan digunakan berupa informasi-informasi tentang bagaimana cara memberikan passing kepada teman satu timnya dengan baik.

Dalam proses penyampaian video, awalnya peserta didik diperlihatkan video cara memberikan passing yang baik kepada temannya, kemudian siswa melakukan gerakan yang telah dipelajari dalam video tersebut dan diambil gerakannya dengan cara merekamnya, setelah itu, siswa dapat menganalisis gerakannya sendiri dengan membandingkan teknik gerakannya dengan teknik gerakan yang ada dalam video.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti ingin mengungkapkan lebih jauh tentang dampak penggunaan media audio visual berbentuk video terhadap peningkatan keterampilan teknik dasar *passing* dan *stopping* dalam permainan sepakbola.

Diharapkan dengan penggunaan media ini dapat meningkatkan keterampilan teknik dasar *passing* dan *stopping* siswa sehingga dapat berkontribusi maksimal dalam suatu pertandingan, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengambil judul “Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual berbentuk video Terhadap Peningkatan Keterampilan Teknik Dasar *Passing* dan *Stopping* Siswa Dalam Permainan Sepakbola”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka peneliti merumuskan masalah penelitian yaitu, apakah latihan menggunakan media Audio visual berbentuk video dapat meningkatkan pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan teknik dasar *passing* dan *stoppingg* siswa dalam permainan sepakbola?

C. Tujuan Penelitian

Penetapan tujuan dalam suatu kegiatan adalah hal yang penting sebagai awal untuk kegiatan selanjutnya guna mencapai tujuan penelitian. Dalam penelitian ini yang menjadi tujuannya sebagai berikut, untuk mengetahui latihan penggunaan media audio visual berbentuk video berpengaruh signifikan terhadap keterampilan teknik dasar *passing* dan *stopping* siswa ketika bertanding.

D. Manfaat Penelitian

Setelah penelitian ini tercapai, maka hasilnya dapat bermanfaat bagi semua pihak yang terkait. Adapaun pihak-pihak tersebut diantaranya :

1. Secara teoritis

Untuk memperoleh pemahaman secara teoritis mengenai metode pelatihan dalam olahraga sepakbola khususnya, sebagai bahan referensi, sumbang keilmuan dan rujukan bagi siswa, pelatih, dan pembina pada umumnya.

2. Secara praktis

Dapat memberikan masukan bagi siswa, atau pihak-pihak terkait, dan dijadikan acuan dalam pembinaan prestasi cabang olahraga sepakbola, memberikan variasi latihan untuk meningkatkan keterampilan teknik dasar *passing* dan *stopping* siswa serta hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai dasar untuk melakukan penelitian lebih lanjut.

E. Struktur Organisasi Skripsi

Bagian ini memuat sistematika sebagai berikut :

1. BAB I, berisi latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian serta struktur organisasi skripsi. Pada bagian ini peneliti membuat kerangka mulai dari permasalahan yang akan diteliti hingga maksud dan tujuan dilakukannya sebuah penelitian.
2. BAB II, berisi kajian pustaka atau landasan teoritis yang didalamnya terdapat beberapa pengertian dan konsep dari para ahli mengenai permasalahan penelitian.
3. BAB III, berisi tentang gambaran, alur, prosedur penelitian yang dilaksanakan oleh penulis untuk memaparkan bentuk metode penelitian yang terkait.
4. BAB IV, berisi dua hal utama, yaitu (1) temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan data dan analisis data, (2) pembahasan penemuan penelitian.
5. BAB V, berisi simpulan, implikasi, dan rekomendasi. Pada bab ini penulis menyimpulkan hasil dari analisis temuan yang penulis teliti, juga mengajukan hal-hal penting yang bermanfaat dari hasil penelitian.

