

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong pola pikir manusia untuk menentukan hal-hal baru, khususnya dibidang olahraga. Olahraga dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk mencapai tujuan pendidikan. Pendidikan jasmani dan olahraga, salah satu mata pelajaran di sekolah yang mengembangkan aspek kebugaran serta keterampilan gerak. Bahkan olahraga dapat dikembangkan di luar jam belajar sekolah, untuk mencapai cita-cita maupun prestasi seseorang, misalnya masuk ke klub-klub serta mengikuti kegiatan ekstrakurikuler di sekolah. Pendidikan jasmani dan olahraga sebagai bagian integral dari pendidikan, (Heru Suranto, 1993 :45) dalam hal tersebut penyelenggaraan pendidikan jasmani di sekolah-sekolah dengan tujuan menciptakan dan menyediakan situasi yang dapat membantu keseimbangan intelek, fisik, moral, estetis maupun perkembangan sosial.

Kegiatan olahraga yang dikembangkan di sekolah terprogram secara teratur berdasarkan tujuan yang akan dicapai. Memperkenalkan berbagai cabang olahraga baik perorangan ataupun beregu, seperti yang telah berjalan di sekolah-sekolah melalui pendidikan jasmani ataupun ekstrakurikuler. Hal baru di bidang olahraga beregu yang mulai populer dan digandrungi saat ini salah satunya adalah futsal. Permainan futsal merupakan permainan sepakbola versi baru, akan tetapi jumlah pemain, lapangan juga ukuran bola yang membedakan. Pada saat sekarang, futsal lebih digemari oleh anak-anak usia sekolah.

Futsal dalam bahasa Spanyol disebut *futbol sala* yang berarti sepakbola dalam ruangan. Pengertian futsal dapat diartikan permainan sepakbola yang di lakukan di dalam ruangan, (Lhaksana, 2011, hlm. 5). Pendapat ahli lain, futsal adalah sepakbola versi baru yang dimainkan oleh lima orang serta dimainkan di lapangan tertutup, (Eso Suwarso dan Sumaryo, 2012, hlm. 9). Dari pendapat ahli tersebut, dengan demikian futsal dapat disimpulkan yaitu permainan olahraga beregu yang dimainkan oleh 5 orang yang bertujuan untuk mencetak gol sebanyak-banyaknya dan dilakukan didalam lapangan tertutup.

Permainan futsal cenderung lebih dinamis karena gerakannya berbeda dengan sepakbola, sehingga gol yang terciptapun biasanya akan lebih banyak. Permainan futsal dituntut untuk bermain lebih akurat dalam teknik dasar bermain, misalnya teknik kontrol, dribbling dan shooting. Dari teknik-teknik dasar tersebut permainan futsal dapat dibentuk. Disamping itu, faktor strategi dalam bermain futsal juga merupakan faktor penting dalam permainan futsal agar bisa mencetak gol dan meraih kemenangan.

Permainan futsal tidak terlepas dari strategi bermain untuk meraih kemenangan. menurut. Menurut Sucipto (2015, hlm. 11).

Dalam permainan futsal, kecepatan berpikir dan mengambil keputusan disaat yang tepat merupakan faktor yang krusial. Selain itu, faktor kecerdasan dan intelegensi juga dibutuhkan dalam permainan futsal untuk menerapkan strategi yang tepat untuk mengalahkan lawan. Jika para pemain futsal selalu diasah kecerdasannya pada saat berlatih atau bertanding futsal, maka kecerdasannya lambat laun akan berkembang.

Jadi, permainan futsal selain teknik-teknik dasar, dibutuhkan juga kecerdasan serta intelegensi dan pemahaman untuk bisa menerapkan strategi bermain dalam permainan futsal sehingga bisa meraih kemenangan. Hal tersebut bisa didapat dan diasah melalui pembelajaran pada saat berlatih.

Dalam proses belajar mengajar atau berlatih terdapat beberapa unsur penting yang mempengaruhi proses pembelajaran diantaranya adalah media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat penyalur atau penyampai pesan yang dapat membantu guru atau pelatih meringankan perannya dalam proses pembelajaran. Selain itu juga penggunaan media pembelajaran dapat membantu sehingga pembelajaran dapat berlangsung secara optimal.

Dalam penjas ada beberapa cara yang di lakukan untuk menunjukkan cara-cara pembelajaran yaitu salah satunya adalah dengan menggunakan media 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 di ulang-ulang. Menurut Rusman, dkk. (2011, hlm. 181) mengemukakan bahwa Media *audio visual* adalah jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat. Dalam proses pembelajaran dengan

menerapkan media *audio visual* memberikan pengaruh yang positif sehingga materi yang disampaikan tersebut dapat di capai. Keberhasilan anak dalam pembelajaran ditentukan oleh beberapa faktor diantaranya materi yang di ajarkan, media pembelajarannya serta kognitif setiap individu.

Tingkatan aspek kognitif tiap siswa memang berbeda. Menurut Notoadmodjo (2007) ada beberapa faktor yang mempengaruhi pengetahuan, antara lain umur, pendidikan, pengalaman, lingkungan dan informasi.

Aspek dalam proses kognitif antara lain:

- 1) Mengetahui, mengingat kembali informasi yang diterima.
- 2) Memahami, mengerti apa yang di ketahui.
- 3) Aplikasi, mampu menerapkan pada situasi nyata
- 4) Analisa, menguraikan suatu materi menjadi komponen-komponen yang lebih jelas
- 5) Sintesis, pengaturan elemen-elemen menjadi bentuk keseluruhan.
- 6) Evaluasi, kemampuan membuat pertimbangan terhadap suatu kondisi.

Dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media *audio visual* dapat memberikan pengaruh yang positif terhadap kognitif anak, sehingga tujuan pembelajaran tersebut dapat tercapai, terutama pembelajaran yang bersifat praktik

Menurut Gamayanti (2005, hlm. 10) 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 berpengaruh pada keseimbangan fungsi otak kanan dan otak kiri, karena itu melalui pembelajaran media audio visual siswa akan lebih mudah mengembangkan aspek kognitif sehingga dapat mempraktekan dan mengetahui langsung gerakannya seperti nyata atau sungguhan.

Sejalan dengan itu, menurut Iqbal Abdul Jabbar (2015) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Media *Audio Visual* Terhadap Kemampuan Kognisi dan Penguasaan Keterampilan Dalam Permainan Bola Tangan” menyimpulkan bahwa penggunaan media *audio visual* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan kognitif dan keterampilan *flying shoot* dalam pembelajaran bola tangan.

Berdasarkan uraian tersebut di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengambil judul “Pengaruh Penerapan Media *Audio Visual* Terhadap Peningkatan Kemampuan Kognitif Dalam Strategi Bermain Futsal”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah yang dirumuskan penulis adalah sebagai berikut :

Apakah penerapan media *audio visual* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan kognitif dalam strategi bermain futsal?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penerapan media *audio visual* terhadap peningkatan kemampuan kognitif dalam strategi bermain futsal.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi dunia pendidikan terutama sebagai bahan dan referensi bagi pihak sekolah dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa khususnya dalam pemahaman dan pengetahuan strategi bermain futsal dengan menggunakan media *audio visual*.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini dapat dijadikan bahan masukan penting dan untuk memperluas wawasan para guru pendidikan jasmani dan pelatih dalam mengajar sehingga kualitas belajar dan pemahaman siswa dalam pembelajaran dapat meningkat.

E. Struktur Organisasi

Dalam penulisan skripsi ini, peneliti memaparkan urutan dalam penulisannya. Adapun urutan dari masing-masing bab akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Pada BAB I tentang pendahuluan, pendahuluan berisikan latar belakang penelitian, identifikasi masalah penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.
2. Pada BAB II tentang kajian pustaka, kajian pustaka berisikan pemaparan teori-teori dalam bidang yang dikaji dan pengaruh permainan tradisional terhadap kelincahan dan partisipasi, kemudian penelitian yang relevan, kerangka berpikir dan hipotesis penelitian. Pada kajian pustaka pemaparan teori-teori yang dikaji, yakni hakikat belajar, definisi belajar gerak, hakikat media *audio visual* dalam pembelajaran gerak, hakikat kognitif dalam futsal, hakikat permainan futsal, hakikat strategi dalam futsal, hakikat prinsip dasar dalam futsal, hakikat ekstrakurikuler, hipotesis penelitian.
3. Pada BAB III tentang metode penelitian, metode penelitian berisikan desain penelitian, populasi dan sampel penelitian, variabel penelitian, instrumen penelitian, langkah-langkah penelitian, dan teknik analisis data.
4. Pada BAB IV merupakan hasil penelitian dalam pembahasan, menjabarkan hasil pengolahan data dan analisis data yang diperoleh dari hasil penelitian, dan pembahasan hasil penelitian.
5. Pada BAB V merupakan saran, implikasi, dan rekomendasi.