

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu baik dalam hal fisik, mental, serta emosional (Mahendra. 2015, hlm. 11). Artinya, penjas dapat meningkatkan perubahan perilaku siswa melalui aktivitas fisik. Perubahan perilaku tersebut meliputi perubahan perilaku kognitif, afektif, dan psikomotor yang dimana hal tersebut dijadikan sebagai alat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan pemaparan tersebut, pendidikan jasmani mempunyai peranan penting bagi pendidikan. Dengan pengertian tersebut, dipandang turut mempengaruhi potensi peserta didik dalam hal kognitif, afektif, dan psikomotor. Dengan kata lain pendidikan jasmani memiliki tujuan untuk mengembangkan siswa secara menyeluruh yang diperoleh dari pengalaman gerak dalam proses pembelajaran.

Dalam kurikulum 2013, pendidikan jasmani banyak mengandung materi yang diajarkan kepada siswa. Dari mulai aktivitas permainan dan olahraga, aktivitas kebugaran, aktivitas senam, ritmik, aquatik dan pendidikan kesehatan. Pencak silat juga terdapat dalam kurikulum sebagai bagian dari aktivitas olahraga, khususnya olahraga beladiri. Masuknya pencak silat dalam kurikulum tentu dengan pertimbangan bahwa pencak silat merupakan salah satu identitas Negara yang patut kita lestarikan dan disebarluaskan keberadaanya.

Pada dasarnya pencak silat digunakan untuk mempertahankan diri. Hal tersebut sesuai dengan yang dikemukakan oleh Mulyana (2014, hlm. 85) bahwa "...pencak silat memiliki pengertian permainan (keahlian) dalam mempertahankan diri dengan kepandaian menangkis, menyerang, dan membela diri, baik dengan atau tanpa senjata". Pembelajaran ini sangat digemari oleh siswa-siswi di sekolah dikarenakan pencak silat mempunyai daya tarik tersendiri yang dirasa siswa cukup menarik dan menantang untuk dipelajari.

Dalam mata pelajaran PJOK pembelajaran pencak silat yang biasanya diajarkan yaitu materi tanding maupun seni. Menurut Iskandar (dalam Notosoejitno, 1997) Pencak silat mempunyai tiga tingkatan dengan urutan yaitu pencak, pencak silat, dan silat. Lebih lanjut Iskandar juga menyatakan:

Pencak adalah gerak dasar beladiri yang terikat pada aturan tertentu dan digunakan dalam belajar dan latihan atau pertunjukan. Pencak silat adalah gerakan bela diri tingkat tinggi yang disertai persaan, sehingga merupakan penguasaan gerak yang efektif dan terkendali serta sering digunakan dalam latihan sabung atau pertandingan. Sedangkan Silat adalah gerak bela diri yang sempurna, bersumber pada kerohanian yang suci murni guna keselamatan diri atau kesejahteraan bersama. (hlm. 35)

Berdasarkan pengertian tersebut, pencak dan silat merupakan beladiri yang digunakan untuk latihan mempertahankan diri serta menyerang. Oleh sebab itu pembelajaran pencak silat sangat penting untuk dipelajari. Namun pada saat pembelajaran ditemukan permasalahan siswa terhadap penguasaan gerak pada pencak silat. Salah satunya pada penguasaan gerak pukulan, tendangan, dan lainnya yang disebabkan setiap pembelajaran pencak silat guru mengajar secara langsung tanpa menggunakan media atau alat pembelajaran, sehingga siswa sulit memahami tugas gerak yang diberikan. Terkait dengan kesulitan siswa dalam menguasai sebuah keterampilan, perlu dipecahkan salah satunya dengan penggunaan media. Hal tersebut diperkuat oleh Muhson (2010) yang menyatakan “materi pembelajaran akan sulit untuk dapat dicerna dan dipahami oleh siswa, apalagi bila materi pembelajaran yang harus disampaikan tergolong rumit dan kompleks. Untuk itu penggunaan media harus dilakukan agar materi dapat sampai ke peserta didik secara efektif dan efisien”.

Media yang digunakan oleh guru dapat berupa media gambar diam dan media gambar hidup. Media gambar diam yang pada umumnya digunakan dalam pembelajaran menurut Anita, S. (2010, hlm. 8) “potret, kartopus, ilustrasi dari buku, katalog, dan gambar cetak”. Lebih lanjut Anita (2010, hlm. 55) juga menyatakan “media gambar hidup adalah media yang menunjukkan unsur auditif (pendengaran) maupun visual (penglihatan), jadi dapat dipandang maupun didengar suaranya”. Artinya, dengan penggunaan

media pembelajaran akan lebih memudahkan siswa dalam mempelajari pembelajaran yang sulit. Media gambar hidup dalam pembelajaran olahraga dianggap baik, karena rangkaian gambar yang bergerak langsung bisa dilihat gerakannya dari awal sampai akhir secara lebih detail jika dibandingkan dengan media gambar diam.

Permasalahan lain yang sering terlihat dalam pembelajaran penjas adalah jarang nya siswa berinteraksi dengan siswa lain, karena proses pembelajaran atau tugas pembelajaran yang diberikan oleh guru lebih cenderung membuat siswa bekerja secara individual. Hal tersebut bisa terjadi karena secara umum guru masih menggunakan model pembelajaran langsung, dimana tuntutan pembelajaran langsung adalah pada penguasaan keterampilan. Dalam hal itu siswa akan diminta oleh guru untuk mengulang-ulang gerakan secara individual sampai mereka menguasai gerakannya. Terkait dengan siswa bekerja secara individual ini, tujuan pembelajaran penjas hanya terkait dengan aspek penguasaan keterampilan atau aspek psikomotornya saja, tetapi pada saat yang sama siswa tidak belajar aspek yang lain. Masalah tersebut bisa dipecahkan dengan penggunaan model pembelajaran, karena saat ini banyak model pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan tujuan dari masing-masing domain.

Untuk mengatasi hal tersebut, maka guru dianjurkan untuk menggunakan model pembelajaran yang tepat. Model menurut Juliantine, dkk. (2015, hlm. 5) “suatu penyajian fisik atau konseptual dari sistem pembelajaran, serta berupaya menjelaskan keterkaitan berbagai komponen sistem pembelajaran ke dalam suatu pola/kerangka pemikiran yang disajikan secara utuh”. Sehingga Juliantine (2015, hlm. 2) menyatakan “...seorang guru harus dapat menyesuaikan materi ajar dengan situasi dan kondisi, juga dengan karakteristik siswa yang tentunya setiap siswa mempunyai kekhasan dalam bersikap”. Dalam hal ini model kooperatif dirasa cocok untuk digunakan pada saat pembelajaran, karena di dalamnya terdapat aspek sosial (aspek afektif). Hal tersebut diperkuat oleh Slavin (2012, hlm. 4) yang menyatakan “model pembelajaran kooperatif merujuk pada berbagai macam metode pengajaran dimana para siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling

membantu satu sama lainnya dalam mempelajari materi pembelajaran”. Artinya, penggunaan model kooperatif dapat membantu siswa supaya lebih berinteraksi dengan siswa lain pada saat pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan permasalahan yang disampaikan di atas, hal tersebut menjadi pertanyaan yang menarik, apakah penerapan model dan media cocok digunakan dalam pembelajaran pencak silat? Maka dari itu penulis bermaksud melaksanakan penelitian eksperimen dengan mengambil judul “Perbandingan Pengaruh Model Kooperatif Dengan Media Gambar Hidup Dan Media Gambar Diam Terhadap Penguasaan Jurus Tunggal Baku Tangan Kosong”.

## **1.2 Rumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang masalah, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Apakah model kooperatif dengan media gambar hidup berpengaruh terhadap penguasaan jurus tunggal baku tangan kosong?
2. Apakah model kooperatif dengan media gambar diam berpengaruh terhadap penguasaan jurus tunggal baku tangan kosong?
3. Manakah yang lebih berpengaruh antara model kooperatif dengan media gambar hidup dan media gambar diam terhadap penguasaan jurus tunggal baku tangan kosong?

Batasan pada penelitian ini dibatasi hanya dengan kelompok eksperimen saja, yaitu terkait dengan model kooperatif dengan media gambar hidup dan media gambar diam terhadap penguasaan jurus tunggal baku tangan kosong pada siswa SDN 053 Cisitu Kota Bandung. Sedangkan untuk kelompok kontrol, konvensional saja yang sering dilakukan oleh guru yang bersangkutan di sekolah tersebut.

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Dalam penelitian ini perlu adanya tujuan, maka tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini sebagai berikut:

### 1.3.1 Tujuan Umum

Untuk menambah pengetahuan bagi penulis maupun bagi pembaca mengenai model kooperatif dengan media gambar hidup dan media gambar diam terhadap penguasaan jurus tunggal baku tangan kosong ini agar dapat diterapkan oleh guru penjas di sekolah dasar.

### 1.3.2 Tujuan Khusus

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian eksperimen ini yaitu:

1. Untuk mengetahui pengaruh model kooperatif dengan media gambar hidup terhadap penguasaan jurus tunggal baku tangan kosong.
2. Untuk mengetahui pengaruh model kooperatif dengan media gambar diam terhadap penguasaan jurus tunggal baku tangan kosong.
3. Untuk mengetahui perbandingan antara model kooperatif dengan media gambar hidup dan media gambar diam terhadap penguasaan jurus tunggal baku tangan kosong.

## 1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara:

### 1.4.1 Teoritis

Untuk mengembangkan model pembelajaran kooperatif melalui penggunaan media gambar hidup dan media gambar diam terhadap penguasaan jurus tunggal baku tangan kosong.

### 1.4.2 Secara Kebijakan

Adapun kebijakan lembaga seperti sekolah dan dinas, yaitu:

1. Memberikan kesempatan kepada guru PJOK untuk mengembangkan pembelajaran khususnya terkait model kooperatif dengan media gambar hidup dan media gambar diam dalam kurikulum pembelajaran PJOK di sekolah dasar.
2. Hasil penelitian ini akan memberikan sumbangan yang bermanfaat bagi sekolah dalam rangka perbaikan pembelajaran pada sekolah tersebut dan sekolah lain pada umumnya.

3. Mengirimkan guru untuk mengikuti pelatihan tentang model-model dalam pendidikan jasmani dan menyediakan sarana pembelajaran.
4. Pemerintah membuat kebijakan yang diharapkan dapat meningkatkan pendidikan yaitu seperti kebijakan Bantuan Operasional Sekolah (BOS).

### **1.4.3 Secara Praktik**

Sebagai pedoman dalam melaksanakan proses pembelajaran dengan menerapkan model kooperatif dengan media gambar hidup dan media gambar diam terhadap penguasaan jurus tunggal baku tangan kosong.

### **1.4.4 Isu/Aksi Sosial**

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber atau referensi bagi pembaca atau khalayak umum yang ingin meneliti lebih lanjut tentang model kooperatif, media pembelajaran, dan jurus tunggal baku tangan kosong.

## **1.5 Struktur Organisasi Skripsi**

Struktur organisasi penelitian merupakan suatu gambaran lebih jelas tentang isi dari keseluruhan skripsi yang disajikan dalam bentuk struktur organisasi. Struktur organisasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini merupakan bagian awal dari skripsi yang menguraikan latar belakang penelitian berkaitan dengan permasalahan dan fakta di lapangan, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

### **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

Bab ini berisi tentang kajian teori yang terdiri dari teori pembelajaran, model pembelajaran, model pembelajaran kooperatif, media pembelajaran,

media gambar hidup, media gambar diam, pengertian pencak silat, dan jurus tunggal baku tangan kosong.

### BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisi tentang metode penelitian yang akan digunakan. Seperti desain penelitian, partisipan, populasi dan sampel penelitian, instrumen penelitian, prosedur penelitian, dan analisis data.

### BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini mengemukakan tentang hasil penelitian yang telah dicapai meliputi pengolahan data serta temuan dan pembahasannya.

### BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Bab ini menyajikan simpulan penelitian, implikasi penelitian dan rekomendasi penelitian.