

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Motor educability adalah suatu istilah yang cukup populer di kalangan guru-guru pendidikan jasmani, karena berkenaan langsung dengan pengungkapan cepat lambatnya seseorang menguasai suatu keterampilan baru secara cermat. *Motor educability* berasal dari bahasa Inggris yang menurut uraian Pino dan Wittermans (dalam Syarifuddin, 1996, hlm. 16), ”*motor* artinya bergerak, *educatic* artinya pengetahuan, dan *ability* artinya kemampuan.” Rangkaian kedua kata menimbulkan istilah *motor educability* yang memberikan pengertian kemampuan umum bagi seseorang dalam menguasai atau menerima gerakan baru. *Motor educability* biasanya bertujuan untuk memprediksi potensi belajar dalam kemampuan belajar (Ashraf, 2010). Karena *motor educability* berkenaan langsung dengan pengungkapan cepat lambatnya seseorang dalam menguasai suatu keterampilan baru secara cermat, maka dianggap sebagai indikator “intelegrasi” dalam belajar motorik (Kirkendall, et.al, 1987; Burton & Rodgeron, 2001). Lutan (1988, hlm. 115) menyebutkan bahwa cepat atau lambatnya seseorang dalam menguasai suatu keterampilan baru secara cermat dikenal dengan istilah *motor educability*.

Cratty dalam Lutan (2005, hlm. 116) menjelaskan bahwa *motor educability* diartikan sebagai kemampuan umum untuk mempelajari tugas secara cepat dan cermat. Seorang peserta didik akan memiliki kemampuan *motor educability* yang baik apabila rajin serta aktif dalam berlatih, sehingga kemampuan tersebut akan memberikan kontribusi kepada individu agar mampu mempelajari secara cepat dan cermat kecakapan dasar dan keterampilan motorik (Drews, Chiviacowsky & Wulf, 2013). Gusril (2007, hlm. 11) menjelaskan bahwa “seseorang yang memiliki kemampuan motorik tinggi, diduga akan lebih berhasil dalam menyelesaikan tugas keterampilan motorik khusus”. Kemampuan *motor educability* peserta didik perlu diketahui oleh pelatih, karena saat beraktivitas di lapangan, kondisi fisik dan karakter psikologis akan menjadi suatu kesatuan yang

saling berinteraksi. Dengan mengetahui kemampuan *motor educability* peserta didik maka nantinya pelatih akan melakukan penyesuaian kembali program latihan yang cocok bagi peserta didik berdasarkan prinsip-prinsip latihan, dan tujuan yang akan dicapai.

Jika seorang peserta didik memiliki kemampuan *motor educability* yang baik memperhatikan contoh suatu gerakan, kemudian melakukannya sendiri, maka nantinya hal tersebut akan memberikan kontribusi yaitu persepsi kinestesis yang membutuhkan konsentrasi untuk merasakan suatu gerakan sehingga nantinya peserta didik akan lebih cepat menyerap suatu gerakan (Kraft, et. al., 2015). Di dalam proses pengembangan kemampuan *motor educability*, para pelatih perlu mempelajari kondisi peserta didik agar penyesuaian metode latihan cocok bagi peserta didik sendiri berdasarkan prinsip latihan dan kemudian tujuan apa yang hendak dicapai. Selain itu, setiap pelatih akan mempunyai gambaran tersendiri tentang keadaan peserta didik dari awal proses latihan sampai kepada inti dan kelangsungan proses latihan itu sendiri. Hal ini seperti yang dikatakan Kirkendall, et.al, (1987 hlm. 131) di dalam jurnal Semarayasa dkk, (2013, hlm. 135) yaitu kualitas potensial *motor educability* memberikan gambaran mengenai kemampuan seseorang dalam mempelajari gerakan-gerakan yang baru dengan mudah. Makin tinggi tingkat potensial *motor educability*nya, berarti derajat penguasaan terhadap gerakan-gerakan baru semakin mudah.

Pada dasarnya belajar gerak merupakan suatu proses belajar yang memiliki tujuan untuk mengembangkan berbagai keterampilan gerak yang optimal secara efisien. Sejalan dengan hal tersebut, Schmidt (1989, hlm. 34) menegaskan bahwa belajar gerak merupakan suatu rangkaian asosiasi latihan atau pengalaman yang dapat mengubah kemampuan gerak ke arah kinerja keterampilan gerak tertentu. Di dalam proses pembelajaran gerak, menurut Mahendra (2017) bahwa guru tidak mengajarkan keterampilan olahraga seperti teknik dasar, peraturan, batas-batas lapangan, alat olahraga seperti raket, bola atau net yang formal. Akan tetapi, guru lebih memperkenalkan konsep gerak yang terdiri dari konsep tubuh (apa yang bergerak, bagian tubuh yang digunakan) , konsep ruang (arah, bidang atau ketinggian), konsep usaha (lambat, cepat, kasar,

halus, lancar, tersendat, dsb.), serta konsep keterhubungan (seperti sendirian, berpasangan, berkelompok, dsb.).

Seorang guru atau pelatih dapat menggunakan media sebagai sarana untuk menyampaikan informasi atau bahan ajar yang dapat diterima dengan baik oleh muridnya. Tang (2011, hlm. 10) menyatakan, perkembangan teknologi multimedia telah diterapkan di dalam pembelajaran. Pesatnya perkembangan teknologi multimedia membawa dukungan besar bagi pendidikan olahraga (Tang, 2011; Lai, et. al, 2011). Dalam hal kemajuan teknologi, media memiliki peranan yang penting untuk menjembatani komunikasi dan interaksi yang hendak dibangun dalam olahraga (Wuang, Wang, Huang, & Su, in press). Salah satunya pada proses latihan. Teknologi multimedia akan membawa revolusi baru pendidikan olahraga, maka perlu memanfaatkan kesempatan untuk mengubah pola pendidikan tradisional (Tang, 2011).

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam memanfaatkan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar atau latihan (Delakis, Gravier, & Gros, 2008). Para guru atau pelatih dituntut agar mampu menggunakan media yang sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Penggunaan media *audio visual* dirasa penting dalam memfasilitasi anak didik supaya dapat menarik minat dan menerima materi yang disampaikan (Wilson, 2004). Hal ini dibutuhkan mengingat seorang guru atau pelatih tidak selalu berperan sebagai model. Jika penyajian materi sudah dapat digantikan oleh media, maka peran guru atau pelatih beralih menjadi fasilitator yaitu memberikan kemudahan bagi anak didik untuk belajar (Beery, 1997; Prihantoro, 2017, hlm. 57).

Kegiatan pelatihan pencak silat bisa menjadi salah satu aktifitas yang lebih menarik minat siswa apabila menggunakan media berupa *audio visual*. Penggunaan media *audio visual* diharapkan dapat mempercepat peserta didik memahami jurus pencak silat, sehingga gerakan-gerakan yang diajarkan pada materi ini dapat dikuasai dengan baik. Pernyataan tersebut sejalan dengan hasil penelitian dari Cañal-Bruland (2017) yang mengatakan bahwa persepsi informasi yang diterima dari proses mengamati objek visual berkontribusi cukup cepat

terhadap proses antisipasi dalam olahraga tenis. Hal ini tentu membantu mempermudah siswa dalam belajar gerak dan meniru gerakan jurus pencak silat secara detail dan dapat diulang-ulang. Hasil penelitian Dale (2007) menjelaskan bahwa pemerolehan hasil belajar melalui indera pandang berkisar 75%, melalui indera dengar sekitar 13%, dan melalui indera lainnya sekitar 12%. Media *audio visual* sangat bermanfaat dan terbukti efektif diterapkan dalam sebuah pembelajaran atau latihan olahraga.

Berdasarkan observasi di lapangan, masih banyak guru atau pelatih belum menggunakan media belajar. Sebagian besar masih menggunakan model klasikal atau pembelajaran langsung (*direct teaching*). Akibatnya peserta didik mudah bosan, sulit mengikuti aktifitas yang diberikan oleh gurunya dan banyaknya tuntutan gerak yang harus dilakukan peserta didik. Model pembelajaran klasikal di pandang kurang dapat menarik minat anak dalam mengembangkan pondasi gerakan selanjutnya. Diperlukan penggunaan media untuk mempermudah belajar gerak dan meniru gerakan jurus pencak silat.

Dari paparan di atas, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran gerak yang disampaikan melalui media *audio visual* di duga lebih mudah diserap dan dipahami oleh siswa. Oleh sebab itu perlu dilakukan penelitian secara mendalam mengenai pengaruh model pendidikan gerak dan integrasi media *audio visual* terhadap penguasaan rangkaian gerak pencak silat.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

1. Apakah terdapat perbedaan penguasaan rangkaian gerak dengan latihan menggunakan model pendidikan gerak dan integrasi media *audio visual*?
2. Apakah terdapat interaksi pengaruh model pendidikan gerak dan integrasi media *audio visual* yang memberikan perbedaan penguasaan rangkaian gerak pada anak yang memiliki tingkat *motor educability* tinggi dan *motor educability* rendah?

3. Apakah pengaruh model pendidikan gerak dapat meningkatkan penguasaan rangkaian gerak pencak silat pada anak yang memiliki tingkat *motor educability* tinggi dan tingkat *motor educability* rendah?
4. Apakah integrasi media *audio visual* dapat meningkatkan penguasaan rangkaian gerak pencak silat pada anak yang memiliki tingkat *motor educability* tinggi dan tingkat *motor educability* rendah?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui perbedaan penguasaan rangkaian gerak dengan latihan menggunakan model pendidikan gerak dan integrasi media *audio visual*.
2. Untuk mengetahui interaksi pengaruh model pendidikan gerak dan integrasi media *audio visual* yang memberikan perbedaan penguasaan rangkaian gerak pada anak yang memiliki tingkat *motor educability* tinggi dan *motor educability* rendah?
3. Untuk mengetahui pengaruh model pendidikan gerak dapat meningkatkan penguasaan rangkaian gerak pencak silat pada anak yang memiliki tingkat *motor educability* tinggi dan tingkat *motor educability* rendah?
4. Untuk mengetahui integrasi media *audio visual* dapat meningkatkan penguasaan rangkaian gerak pencak silat pada anak yang memiliki tingkat *motor educability* tinggi dan tingkat *motor educability* rendah?

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang serta tujuan penelitian, maka penulis mengharapkan adanya manfaat dan kegunaan bagi penulis maupun pembaca penelitian ini. Adapun manfaat dari hasil penelitian ini sebagai berikut :

1.4.1 Manfaat Teoritis

- 1) Hasil penelitian ini secara teoritis sebagai landasan pengembangan program latihan dengan media *audio visual* dalam kurikulum silat Perisai Diri. Selain itu penelitian ini diharapkan dapat menguatkan program latihan dengan media *audio visual* akan membantu dalam peningkatan penguasaan rangkaian gerak seorang pesilat.
- 2) Membuat peluang kepada peneliti lain untuk mengembangkan penelitian lebih mendalam mengenai permasalahan ini.

1.4.2 Manfaat Praktis

- 1) Secara praktis hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi guru dan pelatih, yang dalam pelaksanaan proses pembelajaran dan pelatihan dapat memanfaatkan pesatnya perkembangan teknologi.
- 2) Mampu memberikan wawasan dan pengetahuan kepada seluruh guru pendidikan jasmani dan pelatih tentang mengintegrasikan media *audio visual* kedalam model pembelajaran bagi pengembangan peserta didik yang positif.

1.5 Struktur Organisasi Tesis

Struktur organisasi tesis berisi rincian tentang urutan penulisan dari setiap bab dan bagian bab dalam tesis, mulai dari bab I hingga bab V.

BAB I berisi uraian tentang pendahuluan dan merupakan bagian awal dari tesis yang terdiri dari :

- 1) Latar Belakang Penelitian
- 2) Rumusan Masalah
- 3) Tujuan Penelitian
- 4) Manfaat Penelitian
- 5) Struktur Organisasi

BAB II berisi uraian tentang kajian pustaka dan hipotesis penelitian. Kajian pustakan mempunyai peran yang sangat penting, kajian pustaka berfungsi sebagai landasan teoritik dalam menyusun pertanyaan penelitian, tujuan, serta hipotesis, Bab II terdiri dari :

- 1) Pembahasan Teori – teori dan konsep dan turunannya dalam bidang yang dikaji
- 2) Kerangka Pemikiran
- 3) Penelitian yang relevan
- 4) Hipotesis penelitian

BAB III berisi penjabaran yang rinci mengenai metode penelitian yang terdiri dari :

- 1) Metode Penelitian
- 2) Desain penelitian
- 3) Partisipan
- 4) Populasi dan sampel penelitian
- 5) Instrumen penelitian
- 6) Prosedur Penelitian
- 7) Analisis data

BAB IV berisi hasil penelitian dan pembahasan, dalam bab ini mengemukakan mengenai :

- 1) Deskripsi dari hasil penelitian yang meliputi gambaran umum objek penelitian
- 2) Analisis data
- 3) Pengujian hipotesis serta pembahasannya
- 4) Pembahasan

BAB V berisi Kesimpulan, implikasi, dan rekomendasi. Bab ini berisi tentang :

- 1) Kesimpulan dari hasil penelitian yang dilakukan
- 2) Implikasi dan rekomendasi yang berhubungan dengan peneliti.