

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan dibangun untuk kehidupan masa kini dan masa depan yang lebih baik dari masa lalu dengan berbagai kemampuan intelektual, berkomunikasi, sikap sosial, kepedulian, dan partisipasi untuk mewujudkan kehidupan masyarakat dan bangsa yang lebih baik. Pemerintah merumuskan dalam Undang- Undang Republik Indonesia No 20 tahun 2003 yaitu tentang Sistem Pendidikan Nasional telah ditegaskan mengenai tujuan pendidikan nasional, yakni :

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”

Pendidikan jasmani merupakan sarana pembelajaran di sekolah, pada hakikatnya mempunyai arti, peran dan fungsi yang amat vital dan strategis dalam menciptakan suatu masyarakat yang sehat secara dinamis, karena peserta didik adalah masyarakat yang sedang tumbuh berkembang serta memiliki berbagai aspek fisik dan psikis yang memerlukan pembinaan dan bimbingan khususnya pendidikan formal. Menurut Jesse Feiring Williams dalam B.Abduljabar (2008, hlm5), “pendidikan jasmani adalah sejumlah aktivitas jasmani manusiawi yang terpilih sehingga dilaksanakan untuk mendapatkan hasil yang diinginkan”. Sedangkan menurut Husdarta (2011, hlm 18), “pendidikan jasmani adalah proses pendidikan melalui aktivitas jasmani, permainan atau olahraga yang terpilih untuk mencapai tujuan pendidikan”.

Dalam pendidikan jasmani terdapat beberapa macam aktivitas antara lain aktivitas permainan dan olahraga, aktivitas pengembangan, aktivitas uji diri/beladiri, aktivitas ritmik, aktivitas air yang diberikan didalam proses pembelajaran di sekolah dan di luar sekolah. Mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (PJOK) tidak hanya mengembangkan pendidikan siswa dalam ranah jasmaniah saja. Tetapi juga memenuhi tiga aspek pendidikan yakni aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), serta psikomotor (keterampilan

gerak). Dalam hal ini Agus Mahendra (2015, hlm, 40) mengemukakan bahwa pengertian pendidikan jasmani yaitu: “Proses pendidikan melalui aktivitas jasmani, permainan dan olahraga yang terpilih untuk mencapai tujuan pendidikan.

Jadi melalui pendidikan jasmani siswa harus mampu mengekspresikan olah gerak sesuai instruksi guru untuk mencapai tujuan pendidikan melalui pendidikan jasmani sebagai mediana. Melalui pendidikan jasmani pula siswa dapat mencapai pengalaman gerak yang optimal sehingga siswa dapat merasakan bahwa suatu gerak itu adalah kebutuhan hidup manusia.

Media pembelajaran sangat membantu guru dan juga siswa dalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran pendidikan jasmani banyak jenis media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh guru seperti media berbasis manusia, media berbasis cetakan, media berbasis visual, media berbasis audio visual, media berbasis komputer, pemanfaatan perpustakaan sebagai sumber belajar. Pemakaian media dalam pengajaranpun boleh memakai berbagai jenis yang disesuaikan kebutuhan pengajaran.

“Arsyad (2015, hlm. 102) mengemukakan bahwa: “media pembelajaran berbasis visual adalah visualisasi pesan, informasi, atau konsep yang ingin disampaikan kepada siswa dapat dikembangkan dalam berbagai bentuk, seperti foto, gambar/ilustrasi, sketsa/gambar garis, grafik, bagam, chart, dan gabungan dari dua bentuk atau lebih.”

Dengan menggunakan media pembelajaran khususnya audio-visual diharapkan dapat membantu proses pembelajaran penjas, kebanyakan guru masih menggunakan media konvensional, ditambah dengan gaya komando yang dalam proses pengajaran guru menjadi sumber intruksi. “dalam gaya ini (komando) keputusan-keputusan dibuat dalam langkah proses belajar mengajar sepenuhnya didominasi guru” Tite (2012, hlm. 40).

Pada permasalahan kali ini dalam pembelajaran PJOK sering kali terjadi kurang tepatnya pemilihan media pembelajaran sehingga siswa mengalami kesulitan dalam mengikuti instruksi yang guru berikan dengan maksimal. Guru cenderung memilih media pembelajaran yang konvensional seperti guru menjadi contoh peragaan dengan kemampuan guru. Hal demikian dianggap mampu menunjukkan motivasi belajar kepada siswa karena melihat gurunya dapat menampilkan atau menunjukkan contoh instruksi sehingga muncul rasa kagum dan

segi kepada guru. Namun kelemahan dari masalah ini adalah guru hanya mampu memberikan contoh beberapa kali saja karena faktor lelah atau kesal yang disebabkan terhambatnya proses menganalisis instruksi dari guru yang mungkin terlalu cepat dalam memberikan contoh dan tidak bisa menahan peragaan untuk dianalisis oleh siswa.

Dari fenomena di atas, dapat menggambarkan pentingnya guru dapat memilih media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat bantu dalam menyampaikan informasi atau instruksi dari guru kepada siswa. R.Rahardjo (dalam Tite, 2012, hlm. 6) mengemukakan bahwa “media merupakan wadah dari pesan yang oleh sumber atau penyalur ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan”.

Oleh karena itu peneliti merasa tertarik untuk memecahkan masalah tersebut, maka judul masalah yang penulis ajukan sebagai berikut “***pengaruh media audio visual terhadap keterampilan gerak dasar (kihon) karate dalam ekstrakurikuler karate smpn 1 plered kabupaten purwakarta***”.

1.2 Identifikasi Masalah

Pengajaran pendidikan jasmani di sekolah mengalami berbagai masalah diantaranya adalah :

- a. Guru lebih menggunakan media non audio visual dan metode konvensional yaitu komando.
- b. Kurangnya variasi metode dan media pembelajaran yang digunakan guru.
- c. Tingkat motivasi belajar siswa yang rendah.

Dari masalah-masalah di atas upaya yang dapat guru lakukan adalah seperti mengubah media *konvensional* yang biasa dilakukan oleh guru atau pelatih menjadi media *audio-visual*. Guru menggunakan video sebagai media untuk meningkatkan keterampilan gerak dasar *kihon* siswa.

1.3 Rumusan Masalah

Dari uraian atau paparan tentang media audio visual dalam pelaksanaan ekstrakurikuler karate di atas maka penulis ajukan masalah sebagai berikut “Apakah

terdapat perbedaan pengaruh antara media audio visual dan konvensional terhadap keterampilan gerak dasar karate di SMPN 1 Plered Purwakarta ?”

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan utama dalam penelitian ini untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan pengaruh antara media audio visual dan konvensional terhadap keterampilan gerak dasar karate di SMPN 1 Plered Purwakarta

1.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Agar penelitian ini memberikan gambaran bagaimana penerapan media audio-visual dan konvensional dalam pembelajaran Karate pada pokok bahasan gerakan dasar Kihon.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan terhadap berbagai pihak terkait, diantaranya:

a. Bagi Guru

- 1) Meningkatkan pengetahuan, kemampuan, dan keterampilan guru dalam mengidentifikasi masalah dalam pembelajaran
- 2) Meningkatnya pengetahuan dan kemampuan dalam memilih media pembelajaran sesuai dengan materi pembelajaran.

b. Bagi Sekolah

- 1) Memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan jasmani
- 2) Menjadi model dan percontohan bagi sekolah lain
- 3) Meningkatnya pengetahuan dan kemampuan dalam kualitas pembelajaran

c. Bagi Siswa

- 1) Meningkatkan motivasi anak untuk mengikuti kegiatan diluar pembelajaran akademik
- 2) Meningkatkan pengetahuan, kemampuan dan keterampilan siswa di dalam kegiatan ekstrakurikuler.

1.6 Batasan Masalah

Agar penelitian ini memperoleh sasaran yang sesuai dengan tujuan yang diharapkan, maka perlu adanya pembatasan masalah tentang masalah ini.

Berdasarkan latar belakang masalah ini, serta untuk menghindari munculnya penafsiran-penafsiran yang terlalu luas, dan juga untuk memperoleh gambaran yang jelas maka batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Permasalahan yang diteliti dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media audio visual dan konvensional terhadap keterampilan gerak dasar *kihon* siswa di SMPN 1 Plered.
2. Lokasi yang menjadi tempat penelitian adalah di SMPN 1 Plered.
3. Sampel dalam penelitian ini adalah anggota ekstrakurikuler SMPN 1 Plered yang merupakan anggota baru atau penyandang sabuk putih yang belum menguasai gerakan *kihon* dengan jumlah sampel 20 orang dengan teknik *sampling jenuh*.
4. Variable bebas dalam penelitian ini adalah media audio visual dan konvensional variable terikatnya adalah keterampilan gerak dasar *kihon*.
5. Kriteria penilaian dilihat dari bentuk gerakan mulai dari kuda-kuda, pukulan, tangkisan, tendangan, dan kombinasi gerakan maju mundur.