

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan digunakan 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. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (UU No. 20, 2003).

Pendidikan adalah praktik berkelanjutan yang terdiri dari proses pembelajaran yang terstruktur secara purposif, yang diarahkan baik secara individual atau social, diatur secara formal atau tidak resmi, ditunjukkan realisasi tujuan yang secara sadar berasal dari konsepsi tertentu tentang baik (Sarid, 2018). Salah satu penunjang dari pendidikan itu ada pendidikan jasmani.

Pendidikan Jasmani diartikan sebagai pendidikan melalui dan dari aktivitas jasmani. Siedentop (1991) dalam Oom & Carsiwan (2016, hlm. 89) bahwa:

“Education through and physical activities”. Permainan, rekreasi ketangkasan, olahraga, kompetisi, dan aktivitas-aktivitas fisik lainnya, merupakan materi-materi yang terkandung dalam pendidikan jasmani karena diakui mengandung nilai-nilai Pendidikan yang hakiki”.

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 disekolah dan diluar sekolah. Mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK) tidak hanya mengembangkan pendidikan siswa dalam ranah jasmaniah saja. Tetapi juga memenuhi tiga ranah (domain) yakni aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), serta psikomotor (keterampilan gerak) (Mahendra Agus, 2015, hlm. 46).

Didalam pembelajaran pendidikan jasmani terdapat beberapa metode pembelajaran yang dapat digunakan oleh seorang guru dalam mengajarkan siswa di sekolah, salah satunya yaitu metode pengajaran dengan menggunakan audio visual. Dengan menggunakan metode audio visual juga dapat memperluas intruksi yang telah direncanakan, artinya bisa digunakan untuk mengajar siswa yang tidak dapat belajar hanya dari materi visual saja, sehingga dengan adanya metode audio visual ini dapat memudahkan dalam proses pembelajaran (Apter, 1997).

Dalam metode pembelajaran audio visual mewajibkan siswa melakukan, berpartisipasi di setiap tahap proses pembelajaran, observasi, interpretasi, pemecahan masalah dengan bantuan (melalui rekaman) dari stimulus dan provokasi sesekali dengan suara guru (Skinner,1938).

Kemudian selain pendidikan formal di dalam Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 butir 12 dan 13 yang menyebutkan bahwa pendidikan nonformal adalah jalur pendidikan diluar pendidikan formal yang dapat dilaksanakan secara terstruktur dan berjenjang, dan pendidikan informal adalah jalur pendidikan keluarga dan lingkungan (UU No. 20, 2003).

Dari penjelasan tersebut di atas bahwa ternyata memang ada beberapa tempat selain pendidikan dalam kelas yang dapat mengembangkan potensi yang ada di dalam diri siswa, dimana salah satu wadahnya adalah kegiatan ekstrakurikuler, salah satunya ekstrakurikuler karate atau biasa disebut ilmu beladiri dengan tangan kosong, yang didalamnya terdapat 3 keterampilan gerakan kihon, kata, dan kumite. Kegiatan Ekstrakurikuler adalah kegiatan pendidikan di luar mata pelajaran untuk membantu pengembangan peserta didik sesuai dengan kebutuhan, potensi, bakat, dan minat mereka melalui kegiatan yang secara khusus diselenggarakan oleh pendidik dan atau tenaga kependidikan yang berkemampuan dan berkewenangan di sekolah/ madrasah (Anifral Hendri, 2008 : 1-2).

Adapun penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Gst. Bagus Maha Aryasa., I. K. Budaya Astra, I. G. Suwiwa (2017) meneliti hal serupa tentang media visual menggunakan kartu bergambar dalam pembelajaran teknik dasar tendangan

Silvi Deasari,2020

PENGARUH METODE AUDIO VISUAL DALAM PEMBELAJARAN EKSTRAKURIKULER KARATE TERHADAP KETERAMPILAN GERAKAN KATA HEIAN SHODAN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

pencak silat bahwa pengembangan media kartu bergambar teknik dasar kuda-kuda menggunakan metode luther menghasilkan media pembelajaran layak digunakan. Dilihat dari hasil validasi para ahli dan validasi dari siswa, validitas media kartu bergambar teknik dasar kuda-kuda menurut ahli adalah: (1) menurut review ahli isi mata pelajaran menunjukkan kategori sangat baik (95,5%), (2) menurut review ahli desain pembelajaran berada pada kategori sangat baik (90%), (3) menurut review ahli media pembelajaran menunjukkan kategori baik (95,5%). Validasi media pembelajaran menurut uji siswa adalah: Berdasarkan uji coba perorangan menunjukkan kategori sangat baik dengan tingkat pencapaian 94,18%. Berdasarkan uji coba kelompok kecil berada pada kategori sangat baik dengan tingkat pencapaian 90,70%. dan uji coba kelompok besar penunjukkan kategori sangat baik (90,57%), media kartu bergambar sangat baik dalam kesesuaian media dengan tujuan, kesesuaian dengan materi, kesesuaian gerak, kelengkapan materi, materi mudah dipahami, dan kejelasan informasi pada gambar, dengan kartu bergambar gerakan pada rangkaian gerakan mendasar terbukti secara empiris efektif untuk diterapkan oleh guru dan siswa, dan juga efektif juga dalam meningkatkan kemampuan gerakan mendasar siswa.

Adapun kekurangan media kartu adalah ukuran yang terlalu kecil untuk kelompok siswa yang besar dan tanggapan yang berbeda-beda dari siswa terhadap gambar yang sama, hanya menekankan persepsi indra mata, benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran, ukuran yang sangat terbatas untuk kelompok besar. Kemudian dari penelitian ini peneliti merekomendasikan untuk penelitian selanjutnya mengembangkan metode dengan pengembangan media yang lain agar lebih baik lagi.

Oleh karena itu peneliti merasa tertarik untuk memecahkan masalah tersebut, maka judul masalah yang penulis ajukan sebagai berikut “**Pengaruh Metode Audio Visual Dalam Pembelajaran Ekstrakurikuler Karate Terhadap Keterampilan Gerakan Kata Heian Shodan**”.

1.2. Rumusan Masalah

Silvi Deasari,2020

PENGARUH METODE AUDIO VISUAL DALAM PEMBELAJARAN EKSTRAKURIKULER KARATE

TERHADAP KETERAMPILAN GERAKAN KATA HEIAN SHODAN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Berdasarkan latar belakang masalah diatas yang telah dipaparkan, maka peneliti dapat merumuskan masalah yang akan diteliti sebagai berikut:

Apakah terdapat pengaruh hasil belajar gerakan *kata heian shodan* pada esktrakurikuler karate dengan menggunakan metode audio visual ?

1.3. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah diatas yang telah dipaparkan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh hasil belajar gerakan *kata heian shodan* pada esktrakurikuler karate dengan menggunakan metode audio visual.

1.4. Manfaat Penelitian

1. Segi Teori

Secara teoritis, penelitian ini dapat dijadikan metode untuk mengembangkan proses pembelajaran gerakan kata terutama dalam pemilihan metode dan media pembelajaran. Karena metode pembelajaran yang digunakan itu merupakan suatu cara untuk mengajar dan penelitian ini dapat menjadi sumbangsih pikiran untuk bahan mengajar atau pengajaran ekstrakurikuler karate.

2. Segi Kebijakan

Segi kebijakan, memberikan arahan kebijakan untuk pengembangan dalam pembelajaran karate khususnya dalam pembelajaran *kata* atau jurus.

3. Segi Praktik

Secara praktik, penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan masukan bagi guru karate di ekstrakurikuler karate bahwa banyak sekali media dan metode yang dapat dijadikan sebagai alat dan cara untuk menyampaikan materi pembelajaran karate, terutama dalam menyampaikan kata atau jurus. Kemudian memberikan pengalaman nyata dari proses penelitian, menambah ilmu dan wawasan bagi peneliti.

4. Segi Isu Serta Aksi Sosial

Segi isu serta aksi social, memberikan informasi kepada semua pihak mengenai pembelajaran karate khususnya dalam pembelajaran *kata* atau jurus.

1.5. Struktur Organisasi

Berdasarkan pedoman penulisan karya tulis ilmiah Universitas Pendidikan Indonesia (2018) maka struktur penulisan yang akan disusun adalah untuk mempermudah dalam pembahasan dan penyusunan, sebagai berikut:

a. BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab satu ini dipaparkan mengenai tahapan yang ditulis oleh peneliti dalam menganalisa Pengaruh Metode Audio Visual Dalam Pembelajaran Ekstrakurikuler Karate Terhadap Keterampilan Gerakan *Kata Heian Shodan* yang akan dilakukan dengan urutan penulisannya sebagai berikut:

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

b. BAB II : KAJIAN PUSTAKA/LANDASAN TEORITIS

Pada bab dua ini peneliti menulis mengenai teori – teori yang berhubungan dengan variabel penelitian. Adapun cara penulisannya sebagai berikut:

1. Deskripsi Teori
2. Hipotesis Penelitian

c. BAB III : METODE PENELITIAN

Bagian yang mengarahkan bagaimana peneliti merancang alur penelitiannya dari mulai pendekatan penelitian yang diterapkan, instrument yang

Silvi Deasari, 2020

PENGARUH METODE AUDIO VISUAL DALAM PEMBELAJARAN EKSTRAKURIKULER KARATE

TERHADAP KETERAMPILAN GERAKAN KATA HEIAN SHODAN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

digunakan, hingga langkah – langkah analisis data yang dijalankan. Adapun tahapan – tahapan penelitiannya sebagai berikut:

1. Desain Penelitian
2. Partisipan
3. Populasi dan Sampel
4. Instrumen Penelitian
5. Prosedur Penelitian
6. Analisis Data

d. BAB IV : TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini dibahas temuan penelitian berdasarkan hasil dan pengolahan analisis data dan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya.

e. BAB V : SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

Pada bab ini menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil temuan penelitian sekaligus mengajukan hal – hal yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian.