

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Olahraga telah mengalami kemajuan yang begitu pesat seiring dengan perkembangan jaman. Hal tersebut ditandai dengan semakin meningkatnya perhatian dan antusiasme masyarakat terhadap berbagai macam kegiatan olah jasmani tersebut, bahkan dengan adanya konsistensi *event* olahraga bergengsi baik di dalam maupun luar negeri selalu mampu menyajikan kepuasan kepada para penikmat olahraga.

Tujuan melakukan aktivitas olahraga selain untuk mendapatkan kebugaran jasmani yang Psehat dan kuat adalah untuk meraih prestasi, hal tersebut dapat diwujudkan melalui pendidikan jasmani dari usia dini. Selain itu pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan yang bertujuan untuk mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan berpikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran dan tindakan moral melalui aktivitas jasmani dan olahraga. Pendidikan jasmani merupakan bagian dari pendidikan secara umum serta merupakan salah satu dari subsistem-subsistem pendidikan. Selaras dengan pendapat Tarigan (2009:70) “Pendidikan Jasmani merupakan bagian integral dari proses pendidikan secara keseluruhan sehingga tujuan pendidikan jasmani seyogianya selaras dengan tujuan yang ingin dicapai dalam dunia pendidikan Indonesia”.

Pendidikan jasmani secara teknis telah merambah ke seluruh tingkatan pendidikan, mulai dari Taman Kanak-kanak (TK), Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA) hingga perguruan tinggi, hal ini berangkat dari pentingnya proses seseorang dalam mengenal kegiatan jasmani dari usia dini. Mengapa demikian, karena pendidikan jasmani mampu memanfaatkan gerak tubuh untuk menghasilkan perubahan keseluruhan terhadap individu kearah yang

lebih baik, baik fisik maupun mental. Hal ini sesuai dengan apa yang diungkapkan oleh Mahendra (2003:4) “Pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam fisik, mental, serta emosional.”

Sebagaimana pendapat di atas, individu yang mendalami pendidikan jasmani mengalami perubahan yang lebih tinggi di atas rata-rata individu yang tidak mendalami. Dari aspek fisik terlihat dari derajat kesehatan, kebugaran serta keterampilan gerak tubuh sedangkan aspek mental dan emosional adalah menguasai taktik-taktik dalam sebuah permainan, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran stabilitas nasional, mampu menerima kemenangan ataupun kekalahan, dan lain sebagainya.

Masa remaja merupakan tahapan dimana seorang individu sudah mulai merespon timbal balik terhadap dirinya dengan lingkungan dalam segala aspek kehidupan. Di tahap ini, aspek emosional terkadang tidak sebanding dengan aspek mental yang disebabkan oleh proses puberitas. Seorang remaja akan lebih banyak merespon hal-hal yang menurutnya menarik untuk diperhatikan dan dipelajari hingga pada akhirnya akan ada keinginan untuk meniru, hal ini berangkat dari ketertarikan terhadap sesuatu. Sedangkan untuk prestasi, usia remaja yang berkisar antara 13-16 tahun atau pada umumnya seusia siswa SMA, menurut Sukatamsi (2003:129) mengenai tahapan-tahapan pembinaan dan tahap prestasi pada usia tersebut adalah tahap pembangunan dan tahap pembibitan, yang meliputi: dimulainya pembinaan prestasi melalui pembinaan-pembinaan khusus yaitu pembinaan teknik, pembinaan kondisi fisik, pembinaan taktik dan sering bertanding untuk kematangan juara.

Terdapat macam-macam olahraga pada saat ini, salah satunya sepakbola. Sepakbola merupakan cabang olahraga yang sangat populer saat ini, bahkan sepakbola sudah dikenal sejak ribuan tahun yang lalu. Di Inggris, sepakbola sudah dimainkan sejak abad ke-19, kemudian pada tanggal 21 Mei

1904 berdiri *Federation International de Football Association* (FIFA) di Paris, Prancis. Sepakbola menurut aturan *FIFA* merupakan suatu permainan beregu yang dimainkan 2 regu, yang masing-masing regunya terdiri dari sebelas orang pemain termasuk penjaga gawang.

Hal ini sesuai dengan definisi sepakbola menurut Sucipto dkk (2000:7) bahwa:

Sepakbola adalah permainan beregu, masing-masing regu terdiri atas sebelas pemain dan salah satunya adalah penjaga gawang. Permainan ini hampir seluruhnya dimainkan dengan menggunakan tungkai, kecuali penjaga gawang yang dibolehkan menggunakan lengannya didaerah tendangan hukumannya.

Tujuan dari permainan sepakbola adalah masing-masing regu berusaha menguasai bola, memasukkan bola ke gawang lawan sebanyak mungkin, dan berusaha mematahkan serangan lawan untuk melindungi gawangnya agar tidak kemasukkan bola. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Sucipto dkk (2000:7) bahwa “Tujuan permainan sepakbola adalah memasukkan bola sebanyak-banyaknya ke gawang lawan dan berusaha menjaga gawangnya sendiri agar tidak kemasukan.”

Sepakbola merupakan salah satu cabang olahraga yang kaya akan taktik permainan dan gerakan-gerakannya yang dinamis. Merujuk pada tahapan pembinaan prestasi pada usia remaja di atas, sepakbola merupakan permainan dengan membutuhkan banyak energi, memacu semangat sekaligus memberi luapan kegembiraan melalui kebersamaan dalam tim. Maka kecerdasan dalam mengatur strategi dan taktik menjadi penentu dalam keberhasilan permainan ini dan hanya pemain yang terdidik dengan baik dapat menyajikan permainan yang bagus, cerdas, dan menghibur.

Dengan penyesuaian tahapan pembinaan tersebut, memungkinkan seusia remaja sudah mampu menguasai teknik dan taktik permainan sepakbola. Pemain sepakbola memerlukan penguasaan teknik dasar, hal ini

dikarenakan penguasaan teknik dasar bermain sepakbola merupakan modal utama untuk bermain sepakbola, dalam permainan sepakbola teknik dasar mutlak harus dikuasai oleh seorang pemain. Menurut Sucipto (2000: 17) ada beberapa teknik dasar yang perlu dimiliki seorang pemain sepakbola adalah menendang (*kicking*), menghentikan (*stopping*), menggiring (*dribbling*), menyundul (*heading*), merampas (*tackling*), lemparan ke dalam (*throw-in*), dan menjaga gawang (*goal keeping*). Dalam permainan sepakbola hampir semua teknik tersebut digunakan selama pertandingan walaupun kadang-kadang teknik tanpa bola atau gerakan tanpa bola memberikan andil yang cukup besar untuk membantu penyerangan dan pertahanan.

Menurut Mielke (2007:19) bahwa:

Passing adalah seni memindahkan momentum bola dari satu pemain ke pemain lain. *Passing* adalah tehnik dasar yang sangat penting dalam suatu tim sepak bola karena dengan *passing* kekompakan tim bisa terjalin. Dengan *passing* yang baik, seorang pemain akan dapat berlari ke ruang yang terbuka dan mengendalikan permainan saat membangun strategi penyerangan.

Teknik mengoper bola (*passing*) adalah salah satu teknik terpenting dalam menentukan matangnya serangan-serangan yang dialamatkan ke gawang lawan. Teknik ini mengharuskan pemainnya dengan gesit merebut bola, menggiring dan mengoper bola ke arah yang tepat. Maka tanpa penguasaan teknik *passing* ini, pemain akan sulit berkoordinasi dengan timnya dan akan lebih mudah dikuasai oleh tim lawan. Penguasaan *passing* ini menjadi penentu apakah bola yang dialamatkan dapat terbaca oleh anggota tim lainnya, hal ini penting karena sepakbola berbicara mengenai taktik dan diperbolehkan mengelabui tim lawan. Teknik *passing* bagi sebagian besar orang dianggap sulit dikarenakan apabila bola sudah ada dalam pengawasannya, maka dengan sigap harus segera dioperkan. Hal ini membutuhkan konsentrasi dan pembacaan situasi yang kompleks, terlebih

orang yang tengah dalam pengawasan bola disekitarnya akan menjadi perhatian bagi seluruh pemain yang terlibat.

Seperti yang telah dijelaskan, bahwa dalam cabang olahraga sepakbola bukan hanya teknik dasar bermain sepakbola saja, tetapi masih ada unsur penting lainnya yaitu unsur kemampuan fisik yang terdiri atas kekuatan, daya tahan, daya ledak, kecepatan, kelentukan, kelincahan, koordinasi dan keseimbangan. Sebagaimana diungkapkan Komarudin (2005:33) bahwa “Kemampuan motorik yang menunjang terhadap pelaksanaan sepakbola sangat banyak, diantaranya adalah kelincahan (*agility*), koordinasi, kecepatan, dan keseimbangan”

Banyak kesalahan yang terjadi disaat pemain mengoper bola, terkadang bola lepas jauh dari penguasaan sehingga mudah direbut oleh lawan atau justru mengoper bola ke arah lawan. Maka faktor kelincahan, kecepatan dan keseimbangan sangat diperlukan pada saat melancarkan *passing* dan ini tidak mudah bagi sebagian orang.

Upaya untuk mencapai hasil yang lebih baik dalam artian penampilan (*performance*) dan prestasi membutuhkan penguasaan keterampilan yang tinggi dan semua itu didapat dari proses belajar. Maka penting bagi dunia pendidikan untuk menerapkan suatu metode pengajaran yang mampu memenuhi seluruh tujuan pendidikan nasional, salah satunya adalah dengan penerapan metode pengajaran yang menyenangkan dan memotivasi siswa. Perlu disadari bahwa proses pelajaran yang menyenangkan merupakan salah satu faktor yang dapat menunjang keberhasilan suatu pembelajaran.

Selain itu dalam proses belajar mengajar selain metode belajar mengajar adalah adanya media pembelajaran. Pemilihan satu metode mengajar tertentu dapat mempengaruhi media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media antara lain tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respon yang

diharapkan siswa kuasai setelah pembelajaran berlangsung, dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik siswa. Meskipun demikian, dapat dipahami bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Menurut Latuheru (1988:14), menyatakan bahwa: “Media pembelajaran adalah bahan, alat, atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna.”

Berdasarkan definisi tersebut, media pembelajaran memiliki manfaat yang besar dalam memudahkan siswa mempelajari materi pelajaran. Media pembelajaran yang digunakan harus dapat menarik perhatian siswa pada kegiatan belajar mengajar dan lebih merangsang kegiatan belajar siswa.

Dalam pendidikan jasmani memerlukan proses pembelajaran yang teratur dan alat atau media untuk menunjang proses pembelajaran sehingga pembelajarannya lebih inovatif dan kreatif. Penggunaan media audio visual dapat menjadi alternatif untuk merangsang kegiatan belajar siswa saat pembelajaran sepakbola dan untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam pembelajaran teknik *passing*. Seperti yang di kemukakan oleh Sulaeman (1985:12) menyatakan bahwa:

Alat-alat *audiovisual* mempunyai persamaan istilah yaitu *audiovisual education*, yang dalam bahasa Indonesia berarti *audiovisual pendidikan*. Disebutkan juga bahwa media berarti alat-alat pembantu panca indra, atau juga dengan istilah *Audiovisual Commuication*, yang arti komunikasi melalui *Audiovisual*.

Pendapat serupa dikemukakan oleh Hoban dan Zisman (1937:9-10) dalam Sulaeman, menyatakan bahwa:

Alat bantu visual umumnya diklasifikasikan mulai dari tingkatannya mulai dari yang paling mudah sampai dengan tingkat yang paling abstrak, diantaranya alat bantu visual yaitu gambar, model, objek atau

alat-alat yang dipakai untuk menyajikan pengalaman yang lengkap melalui visualisasi kepada siswa.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media *audio visual* merupakan media yang berarti alat-alat pembantu panca indra atau alat komunikasi melalui *audio dan visual* yang diklasifikasikan dalam tingkatan yang berbeda mulai dari yang paling mudah sampai dengan tingkat yang paling abstrak contohnya yaitu gambar, video, model, objek yang dapat dilihat sehingga dalam proses pembelajaran Sepakbola siswa dapat melihat dan mendengar kemudian siswa dapat mempraktekkan secara langsung dengan apa yang siswa lihat dan dengar.

Kemampuan siswa dalam menerima suatu informasi yang bisa dilihat dan didengar sangat memberikan pengaruh yang cukup baik. Seperti yang diungkapkan oleh Daryanto (2011:13) menyatakan bahwa “Kemampuan daya serap manusia diklasifikasikan kedalam 5 bagian yaitu: (1) penglihatan 82%, (2) pendengaran 11%, (3) penciuman 1%, (4) pengecapan 2,5% dan (5) perabaan 3,5%.”

Dengan demikian, penerapan audio visual cenderung lebih sesuai dengan tuntutan pembelajaran khususnya sepakbola, karena siswa akan lebih mudah untuk melakukan gerakan keterampilan passing, yang sebelumnya siswa menafsirkan gerakan keterampilan passing tersebut. Hal tersebut membantu dalam pencapaian suatu gerakan keterampilan passing yang baik dalam proses pembelajaran sepakbola.

Berdasarkan hal tersebut, penulis berupaya melakukan penelitian tentang keterampilan *passing* dengan menggunakan media audio visual. Oleh karena itu, dalam penelitian ini peneliti mengambil judul “Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual terhadap Peningkatan Keterampilan *Passing* dalam Pembelajaran Sepakbola”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah penggunaan media audio visual berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan keterampilan *passing* dalam pembelajaran Sepakbola?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang akan dicapai berkaitan dengan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penggunaan media visual dapat berpengaruh terhadap peningkatan keterampilan *passing* dalam pembelajaran sepakbola.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan masukan bagi berbagai pihak yang berkepentingan dalam pembinaan dan pengembangan pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di SMA.

1. Manfaat Teoritis

Dapat memberikan masukan yang dapat disajikan sebagai referensi, pertimbangan dalam menyusun dan melaksanakan program pembinaan, pelatihan olahraga Sepakbola, khususnya penerapan media audio visual dalam pembelajaran *passing*.

2. Manfaat Praktis

Dan aspek pengembangan teori, hasil penelitian ini merupakan bahan masukan bagi pengembangan ilmu pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan. Manfaat ini akan lebih dirasakan oleh lembaga-lembaga seperti FPOK dan Pusat Kegiatan Guru (PKG).

a. Kontribusi bagi FPOK

Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan masukan berupa pengayaan literatur dan pengembangan mata kuliah belajar dan pembelajaran di FPOK UPI. Khususnya Jurusan Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan

Rekreasi (KKR) dalam rangka mempersiapkan guru-guru pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di SMA.

b. Kontribusi bagi PKG

Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan perbandingan oleh PKG dalam pengembangan program pembelajaran berbasis media audio visual dalam pembelajaran sepakbola di SMA, yang ada pada umumnya para guru kurang memberikan perhatian terhadap metode pembelajaran. Untuk itu, hasil penelitian diharapkan dapat memberikan masukan kepada PKG dalam menyusun program dan melaksanakan penataran-penataran dan pelatihan-pelatihan yang berkaitan dengan penggunaan media-media yang memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap keterampilan terkait. Diperuntukkan untuk siswa-siswa dan guru-guru pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan tingkat SMA di Kota Serang Banten khususnya dan di Indonesia pada umumnya.

E. Penjelasan Istilah

Supaya tidak terjadi salah tafsir dan untuk memudahkan memahami penelitian yang penulis lakukan, maka pada bagian ini penulis uraikan pengertian istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut :

1. Pembelajaran. Menurut Sagala (2006:61) bahwa “Pembelajaran merupakan komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau murid”.

2. Belajar. Menurut Suparyanti (1992:3) adalah “Suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan diri seseorang sebagai hasil dari proses belajar dan bukan suatu kebetulan. Perubahan tersebut bisa dalam bentuk pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, daya kreasi, daya penerimaan dan aspek lain yang ada pada diri individu”.
3. Sepakbola. Menurut Sucipto dkk (2000:7) bahwa “Sepakbola adalah permainan beregu, masing-masing regu terdiri atas sebelas pemain dan salah satunya adalah penjaga gawang. Permainan ini hampir seluruhnya dimainkan dengan menggunakan tungkai, kecuali penjaga gawang yang dibolehkan menggunakan lengannya didaerah tendangan hukumannya”.
4. Pendidikan Jasmani. Menurut Tarigan (2009:70) bahwa “Pendidikan Jasmani merupakan bagian integral dari proses pendidikan secara keseluruhan sehingga tujuan pendidikan jasmani seyogianya selaras dengan tujuan yang ingin dicapai dalam dunia pendidikan Indonesia”.
5. Media pembelajaran. Menurut Latuheru (1988:14) menyatakan bahwa “Media pembelajaran adalah bahan, alat, atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna”.
6. Media Audio Visual. Menurut Harmawan (2007) mengemukakan bahwa “Media audio visual adalah Media instruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman (kemajuan ilmu pengetahuan, dan teknologi) meliputi media yang dapat dilihat dan didengar”.
7. Passing. Menurut Mielke (2007:19) “Passing adalah seni memindahkan momentum bola dari satu pemain ke pemain lain. Passing adalah tehnik dasar yang sangat penting dalam suatu tim sepak bola karena dengan passing kekompakan tim bisa terjalin. Dengan

passing yang baik seorang pemain akan dapat berlari ke ruang yang terbuka dan mengendalikan permainan saat membangun strategi penyerangan”.

F. Batasan Penelitian

Untuk memperoleh gambaran yang jelas mengenai penelitian ini, perlu ada pembatasan masalah sebagai berikut :

1. Permasalahan dalam penelitian ini adalah memfokuskan pada peningkatan keterampilan *passing* dengan menerapkan media audio visual dalam pembelajaran sepakbola.
2. Lokasi penelitian di SMA Negeri 3 Kota Serang.
3. Populasi penelitian ini adalah siswa SMA Negeri 3 Kota Serang
4. Sampel yang dipakai adalah siswa yang mengikuti ekstrakurikuler sepakbola di SMA Negeri 3 Kota Serang berjumlah 30 orang siswa.
5. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media audio visual.
6. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah keterampilan *passing* dalam pembelajaran Sepakbola.
7. Metode yang dipakai dalam penelitian ini adalah metode eksperimen.

