

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Corona virus adalah salah satu jenis virus yang dapat menyerang sistem pernafasan manusia. Virus ini pertama kali ditemukan di salah satu pasar ikan dan *seafood* di kota Wuhan, Cina pada akhir Desember 2019 dan disebut dengan virus 2019 Novel Coronavirus (2019-nCoV). Kemudian, pada tanggal 11 Februari 2020, *World Health Organization* (WHO) secara resmi memberikan nama bagi virus ini menjadi Covid-19. Nama Covid-19 diambil dari kata *Corona* (Co), *virus* (vi), *disease* (d), dan angka 19 diambil dari tahun pertamakali ditemukannya virus ini yaitu pada tahun 2019.

Sebelum ditemukannya virus corona, di dunia telah ditemukan beberapa jenis virus yang memiliki gejala yang mirip dengan virus ini seperti Middle East Respiratory Syndrom (MERS-CoV) dan Serve Acute Respiratory Syndrom (SARS). Ketiga virus ini (Covid-19, MERS, dan SARS) memiliki gejala yang sama seperti diawali dengan flu yang kemudian akan diikuti dengan gejala lainnya yang dapat membahayakan penderitanya. Gejala yang timbul pada penderita Covid-19 ini adalah pilek atau flu ringan selama 2 hingga 4 hari setelah terinfeksi, kemudian setelah beberapa hari akan timbul gejala lainnya seperti bersin, hidung meler, kelelahan, batuk, demam, sakit tenggorokan, dan asma (Felman dalam medicalnewstoday.com dan Pemerintah Canada dalam www.canada.ca).

Dengan adanya penyebaran wabah corona virus di seluruh dunia termasuk di Indonesia, sangat berdampak besar pada berbagai bidang, salah satunya dalam bidang pendidikan. Dunia pendidikan juga ikut merasakan dampaknya Sehingga para pelajar melakukan aktivitas seperti biasanya yaitu dengan metode pembelajaran Daring (Online) seperti Google Meet, Zoom, Whatsapp dan lainnya yang menggunakan jaringan internet. Serta metode pembelajaran Luring (Luar Jaringan) yang artinya tidak menggunakan jejaring internet. Seperti, menonton acara TVRI sebagai program pembelajaran siswa sekolah dan melalui buku pegangan siswa dan guru. Melalui kemajuan teknologi serta ilmu pengetahuan

memiliki andil yang besar dalam perkembangan dalam beragam perangkat dan media pendidikan turut mendukung proses optimalisasi pembelajaran, baik dalam lingkup formal juga non-formal. Kemajuan teknologi serta ilmu pengetahuan tersebut menyampaikan kemudahan-kemudahan, yg memungkinkan pembelajaran bisa berlangsung dalam jarak jauh, tidak hanya dengan tatap muka biasa. Terlebih di tengah pandemi Covid-19 ini, seorang pendidik dituntut untuk berusaha mencari media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Salah satu media yang dapat digunakan adalah Media Pembelajaran Audio-Visual.

Media Pembelajaran Audio visual ialah kombinasi asal audio serta visual, yang biasa diklaim dengan media pandang serta dengar. Penyajian materi pembelajaran dapat dilakukan melalui media tersebut, sehingga pembelajaran berpusat terhadap siswa dan pendidik beralih sebagai fasilitator pembelajaran. Penyampaian materi ajar yang disalurkan melalui media ini berupa pesan lisan juga non-lisan yang ditangkap siswa dengan indra penglihatan maupun pendengarannya. Pada dasarnya, media pembelajaran adalah alat atau suatu hal yang digunakan oleh pendidik untuk memberi kemudahan, memperlancar, atau memberi efisiensi bagi sebuah pembelajaran. Pembelajaran dengan media audio visual akan lebih mudah dipahami oleh siswa, sebab memiliki karakteristik yang lebih lengkap dibandingkan dengan media audio juga media visual saja.

Hall (2013:53) mengemukakan “The procurement and implementation of technology is a critical strand through which the interrelationships between the dynamics of capitalist work and the realities of administration, teaching and research as forms of academic labor can be revealed”. Pengadaan dan implementasi teknologi adalah kritikan penting melalui keterkaitan antara dinamika kerja kapitalis dan realita administrasi, pengajaran dan penelitian sebagai bentuk kerja akademik dapat terungkap. Yang artinya adalah penggunaan dan pengadaan teknologi adalah salah satu kritikan penting dalam ranah akademik pengajaran.

Dengan adanya wabah tersebut ketiadaan kegiatan belajar mengajar di sekolah membuat para guru dan siswa terpaksa menggunakan media audio visual yang tersambung ke internet untuk melanjutkan pelajaran yang tertunda selama

masa wabah Covid-19. Media pembelajaran pada pendidikan jasmani aneka macam jenis dan macamnya, mulai yg paling sederhana serta murah sampai yang canggih dan mahal harganya, oleh karena itu pemanfaatan media harus optimal. Hal ini artinya satu faktor yg sangat mendukung pada proses pembelajaran tersebut, misalnya: penggunaan media gambar, penggunaan media audio visual. Media pembelajaran tersebut akan sangat membantu siswa dalam kelancaran proses pembelajaran penjas.

Berdasarkan Toho Cholik serta Rusli Lutan “Pendidikan jasmani bisa didefinisikan menjadi suatu proses pendidikan yang ditujukan untuk mencapai tujuan pendidikan melalui gerak fisik” (2001:2). Maka dari itu pendidikan jasmani adalah pendidikan yang utama untuk menunjang prestasi peserta didik. Salah satu masalah utama pada pendidikan jasmani saat ini merupakan rendahnya kualitas pendidikan jasmani pada sekolah-sekolah. Hal itu ditimbulkan karena terbatasnya kemampuan pengajar pendidikan jasmani dan terbatasnya sumber yang digunakan untuk mendukung telaksananya proses pendidikan jasmani Guru sulit untuk mengakses sumber pembelajaran terkini ditambah lagi dengan keadaan pandemi covid-19 membuat sebagian guru kewalahan dalam menerapkan pembelajaran berbasis online.

Salah satu media yang dapat dilaksanakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani oleh guru adalah melalui media audio visual. Kata audio adalah suara yang dapat didengar oleh manusia sedangkan visual adalah gambar yang dapat dilihat oleh mata. Perpaduan dari audio visual adalah sebuah media yang dapat dilihat sekaligus didengarkan oleh siswa. Dalam proses pembelajaran gerak siswa dapat melakukan visualisasi, Sukadiyanto (2006:32) pengertian visualisasi adalah proses membayangkan, menggunakan penghayatan terhadap apa yang dicermati, didengar dan dirasakan untuk diperlihatkan kembali menjadi aktivitas sesuai dengan peristiwa sebelumnya.

Jadi nantinya, alat-alat teknologi yang berperan sebagai media akan mempermudah guru dalam membantu penyampaian materi dalam pembelajaran sehingga nantinya dapat terwujud sesuai amanat UUD 1945 untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Hall (2013:58) juga mengemukakan “*educational technology is an important domain through which these strategies play-out*”. Teknologi

pendidikan merupakan domain penting melalui mana strategi ini dijalankan.

Disisi lain, Bila melihat perkembangan teknologi saat ini, terdapat berbagai terobosan serta inovasi dalam mempermudah proses kerja serta kehidupan sehari-hari. Salah satu fenomena yang saat ini sedang ramai diperbincangkan adalah tentang media jejaring sosial. Media tersebut kini menjadi demam isu di seluruh kalangan rakyat tanpa memandang usia, hal itu karena media jejaring sosial menyampaikan kemudahan pada berkomunikasi khususnya berinteraksi dan mengembangkan info kepada seluruh manusia. Bila dikaitkan dalam kajian pendidikan, media jejaring sosial juga sebagai salah satu kebutuhan pada komunikasi sehari-hari pada pelaksanaan pendidikan. Sehubungan dengan hal itu, Asnawir (2012:1) menjelaskan bahwa peran media sangat dibutuhkan pembelajaran dimana dalam perkembangan saat ini media bukan lagi dipandang sekedar alat bantu tetapi merupakan bagian yang intergal dalam sistem pendidikan dan pembelajaran.

Fungsi utama dari media pembelajaran itu sendiri ialah menjadi sarana untuk mewujudkan pembelajaran yg lebih efektif. Hal tersebut akan berpengaruh terhadap kualitas hasil belajar yang lebih baik jika penggunaan medianya sempurna. Sebab melalui media pembelajaran, konsep-konsep yang bersifat abstrak bagi siswa akan tergambar secara konkret sehingga membangkitkan minat belajar siswa. Media pembelajaran terbagi ke dalam tiga jenis yakni media visual, media audio dan media audio-visual. Ketiga jenis tersebut sesuai dengan karakteristik siswa. Dimana setiap siswa mempunyai kemampuan berbeda dalam menangkap pesan yang diterimanya ketika pembelajaran. Media audio-visual merupakan salah satu yang dianggap dapat mewakili setiap peserta didik dalam menangkap pembelajaran. Karena media audio-visual dapat menampilkan berbagai macam jenis visual serta audio pada dalam satu sajian unik serta menarik.

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (Penjasorkes) di sekolah merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas

jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional. Penjasorkes adalah bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan. Oleh karena itu, sudah selayaknya bila diberikan perhatian yang proporsional. Sejalan dengan hal tersebut, pelaksanaan pendidikan Penjasorkes di sekolah seharusnya dilaksanakan secara efisien, efektif serta sesuai dengan kondisi fisik dan psikis anak (Departemen Pendidikan Nasional, 2007: 1)

Media audio-visual seringkali dikatakan multimedia. Hal ini dikarenakan karakteristiknya yang merupakan penggabungan lebih dari satu unsur media serta melibatkan lebih dari satu anggota panca. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Munir (2010, hlm. 234) yang mengemukakan bahwa “kelengkapan media dalam teknologi multimedia melibatkan pendayagunaan seluruh panca indera sehingga daya imajinasi, kreativitas, fantasi, emosi, peserta didik berkembang ke arah yang lebih baik”.

Penelitian (Kurniawan, 2016) menyimpulkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan berbicara siswa dengan menggunakan Audio Visual Media (AVM), meliputi peningkatan dalam pengucapan, tata bahasa dan kosakata, akan tetapi tidak demikian dalam kelancaran dan pemahaman siswa. Selanjutnya (Syandri, 2015) menyatakan bahwa media visual yang digunakan dalam proses pembelajaran sangat membantu dan sangat efektif. Media visual dapat pula digunakan sebagai cara untuk memotivasi, menghemat waktu, membuat siswa senang dan tertarik, hasilnya dari penelitaian yang sudah dilakukan siswa benar-benar bisa mengerti dengan materi yang diberikan. (Sedyani,et.al 2017) dalam penelitiannya, mengatakan bahwa pengitegrasian multimedia dan audio visual dalam pembelajaran anak berkebutuhan khusus, dapat meningkatkan kompetensi siswa. (Wamalwa & Wamalwa, 2014) sesuai teori kognitif, bahwa kesesuaian media yg dipilih bisa membantu pemahaman siswa, diantaranya melalui diagram, lembar cetak atau video. Alasan dari penggunaan media tersebut dapat mengurangi persoalan pada pemecahan konsep yg tersajikan.

Dalam pembelajaran penjasorkes banyak sekali materi yang cocok untuk siswa di jenjang sekolah menengah pertama, salah satunya adalah rounders atau bola kasti. Kasti merupakan permainan yang dimainkan oleh dua regu (kelompok)

yang anggotanya minimal 2 orang. Permainan ini menggunakan bola kasti / bola tenisan pemukul bola yang terbuat dari kayu atau balok dan dimainkan di lapangan. Para pemain yang berada di posisi regu pemukul harus melewati 3 tonggak (tiang atau *base*) dan kembali ke rumah (*home*). (Hestty P. Utami, S.T , 2008 : 2). Olahraga kasti adalah olahraga masyarakat yang dilakukan pada waktu senggang atau waktu kosong, terutama oleh anak/murid sekolah. Olahraga ini termasuk olahraga tradisional yang banyak diminati anak-anak remaja, karena dalam permainan kasti meningkatkan ketangkasan dan kekompakan regu atau pemain. Sehingga melalui permainan kasti dapat menjalin hubungan persahabatan dan kerjasama yang baik. (Hestty P. Utami, S.T , 2008 : 5).

Alasan peneliti memilih materi bola kasti adalah karena dimasa Covid-19 siswa belajar dirumah maka dari itu target pembelajaran salah satu materi ajarnya adalah permainan bola kecil yaitu *rounders*. Target dari pembelajaran ini adalah siswa kelas 9 yaitu siswa melempar, menangkap dan memukul bola sesuai perangkat pembelajaran kelas 9. Peneliti akan mencoba memberikan siswa-siswi latihan *rounders* melalui audio visual yang akan peneliti berikan melalui audio visual yang peneliti buat menggunakan video yang telah direkam sebelumnya.

berdasarkan capaian aktivitas pembelajaran diharapkan siswa tidak hanya mengenal serta mempraktekkan saja, tetapi peserta didik betul-betul tahu secara lebih jelasnya yang dapat memungkinkan siswa melakukan pengembangan berdasar dari kreativitasnya. Guna mencapai dari tujuan pembelajaran yg ada di kurikulum 2013 maka seorang pengajar dituntut untuk kreatif dalam memakai media pembelajaran yg efektif dan efisien. Salah satu jenis media yang dapat digunakan pada pembelajaran mata pelajaran pendidikan jasmani adalah media audio visual. Dasar dari literasi penelitian-penelitian yang diungkapkan oleh (Al Mamun, 2014) banyaknya guru yang beralih dalam penggunaan dari media, gambar, klip audio, video, power point, dan poster dalam proses pembelajaran setelah dilakukan penelitian didapatkan data bahwa penggunaan media audio visual dapat memberikan hasil yang diharapkan oleh guru dan peserta didik.

Maka dari itu muncul berbagai macam cara guru agar siswa dapat belajar tanpa harus ke sekolah atau tatap muka langsung dengan guru ataupun tentang pendidikan. Berangkat dari permasalahan diatas, maka peneliti tertarik untuk

mengajukan penelitian yang berjudul “**Pembelajaran Melalui Audio Visual di masa Covid-19 Terhadap Hasil Belajar Penjas**”.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan uraian pada latar belakang diatas, maka rumusan masalah untuk penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimana proses pembelajaran penjas melalui audio visual dimasa Covid-19?
- 2) Bagaimana dampak pembelajaran penjas melalui audio visual terhadap hasil pembelajaran penjas dimasa Covid-19?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagaiberikut :

- 1) Untuk mengetahui proses pembelajaran penjas melalui audio visual di masa Covid-19
- 2) Untuk mengetahui dampak pembelajaran penjas melalui audio visual terhadap hasil pembelajaran penjas dimasa Covid-19

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat bagi penulis

Penelitian ini dilakukan sebagai salah satu syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Fakultas Pendidikan Olahraga dan Kesehatan Universitas Pendidikan Indonesia.

1.4.2 Manfaat bagi obyek penelitian

Bagi instansi pendidikan, penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan dalam membuat dan melaksanakan kebijakan terkait penanganan wabah penyakit menular seperti Covid-19 ini dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar dirumah melalui media seperti pembelajaran berbasis audio visual.

1.4.3 Manfaat akademik

Penelitian ini diharapkan dapat menambah khazanah literatur penelitian di bidang pendidikan terutama mengenai pembelajaran melalui audio visual dimasa Covid-19 terhadap hasil belajar penjas. Selain itu,

diharapkan penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi bagi penelitian selanjutnya mengenai pembelajaran penjasorkes melalui audio visual.

1.5 Struktur Organisasi Penelitian

Sistematika penulisan pada skripsi ini adalah sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan

Pada bagian ini, penulis akan memberikan uraian mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan skripsi.

Bab II Kajian Pustaka

Tujuan pustaka merupakan bab yang berisi penguraian tentang kajian pustaka, baik dari buku-buku ilmiah maupun sumber lain yang mendukung penelitian ini. Pada bab ini terdapat landasan teori, kajian relevan, kerangka pemikiran dan hipotesis tindakan.

Bab III Metode Penelitian

Metode penelitian adalah bab yang didalamnya menguraikan tentang desain penelitian, partisipan dan tempat penelitian, populasi dan sampel, instrumen penelitian, pengumpulan data dan analisis data.

Bab IV Hasil dan Pembahasan

Pada bab ini berisi tentang hasil analisis data dan pembahasan hasil penelitian

Bab V Kesimpulan, Implikasi dan Rekomendasi

menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis data hasil penelitian.