

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peranan penting dalam kehidupan manusia. Melalui Pendidikan manusia dapat memperoleh informasi atau wawasan dan juga dapat mengembangkan potensi dirinya. Menurut Rasyidin dkk. (2014, hlm. 27) mengemukakan bahwa “Pendidikan mencakup semua peristiwa belajar yang terjadi di lingkungan dan sepanjang hidup seseorang, serta semua situasi kehidupan yang mempengaruhi perkembangan seseorang”. Didalam Undang-undang No 20 (2003) menyatakan bahwa:

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.

Sesuai dengan pernyataan di atas, maka tujuan pendidikan nasional adalah membantu peserta didik dalam mengembangkan potensi dirinya sebagai 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 suatu proses pembelajaran yang didesain untuk mencapai tiga aspek dalam setiap pembelajaran, aspek tersebut meliputi kognitif, afektif, dan psikomotor. Hal tersebut sejalan dengan pendapat dari Mahendra (2015: hlm. 22) yang mengatakan “Diringkaskan dalam terminologi yang populer, maka tujuan pembelajaran pendidikan jasmani itu mencakup tujuan dalam, domain kognitif, afektif dan tak kalah pentingnya domain psikomotorik”. Berdasarkan perkataan di atas pendidikan jasmani memiliki tujuan dalam pembelajarannya untuk memenuhi kebutuhan tiga aspek yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik.

Menurut pendapat Abduljabar (2011) bahwa “Pendidikan Jasmani adalah proses adaptasi dan pembelajaran yang berbasis biologis, *neuromuskular*, intelektual, sosial, budaya, emosional, dan estetis yang dihasilkan dari proses pemilihan aktivitas fisik yang beragam”. Dunia pendidikan terus berubah, dan banyak faktor yang mempengaruhi sistem Pendidikan di sekolah. Tujuan kinerja yang harus dipenuhi hanyalah hasil belajar, pembelajaran yang inovatif diperlukan untuk mencapai hasil belajar yang baik. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Jusmiana (2020) bahwa “pembelajaran inovatif merupakan proses pembelajaran yang menarik dan kreatif. Oleh karena itu potensi siswa untuk lebih terstimulasi jika dibantu dengan berbagai media atau sarana dan prasarana yang mendukung proses interaksi yang sedang dilakukan dan sangat strategis dalam menentukan keberhasilan pembelajaran dari perspektif pendidikan, sehingga keberadaannya secara langsung dapat memberikan dinamika tersendiri bagi siswa.

Guru dan media pendidikan hendaknya perlu bahu membahu dalam memberi kemudahan belajar bagi siswa. Sejalan dengan yang di kemukakan oleh Kausar et al (2007) bahwa “media pembelajaran merupakan wahana penyampaian informasi dan pesan pembelajaran kepada siswa, dan diduga dengan memasukkannya kedalam proses belajar mengajar dapat membantu guru dalam meningkatkan keberhasilan hasil belajar siswa.” Oleh karena itu guru hendaknya menggunakan media dalam setiap proses pembelajaran demi tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Pencak silat merupakan aktivitas manusia dalam masyarakat yang bersifat konkret dan dapat diobservasi. Sedangkan menurut pendapat Lubis & Wardoyo (2014) Pencak silat merupakan” salah satu budaya khas negara Indonesia, dimana pendekar dan ahli pencak silat percaya bahwa masyarakat Melayu sejak zaman dahulu sudah menciptakan dan mempraktekkan pencak silat yang ada pada saat ini. Manusia harus menghadapi kerasnya alam dengan tujuan hidup (*surviving*) dan melawan satwa liar, oleh sebab itu manusia mulai mengembangkan pertahanan diri yaitu dengan mempelajari beladiri pencak silat “. Pencak Silat memiliki dua kategori pertandingan, yaitu kategori tanding dan kategori seni. Sejalan dengan itu mengemukakan Anggela & Damayanti (2016) bahwa “dalam kategori tanding terdiri atas tiga babak pertandingan dimana masing-masing babak berdurasi dua

menit, sementara itu untuk kategori seni dalam pencak silat terdiri dari tiga nomor pertandingan, yaitu *Single*, *Double*, *Team* (Tunggal, Ganda, dan Regu) “. Sejalan dengan pendapat Kriswanto (2015) bahwa:

Kategori tunggal adalah kategori yang menampilkan seorang pesilat yang memperagakan kemahirannya dalam menampilkan jurus tunggal baku secara benar, tepat dan mantap, penuh penjiwaan, dengan tangan kosong dan bersenjata serta tunduk kepada ketentuan dan peraturan yang berlaku untuk kategori tunggal dengan waktu 3 menit dan terdiri dari putra dan putri.

Media pembelajaran sangat membantu dalam proses pembelajaran kreativitas dan inovasi seperti inilah yang harusnya dilakukan oleh seorang guru sehingga dapat mencapai proses pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan, serta guru mampu memanfaatkan segala media pembelajaran untuk mendukung mutu pembelajaran di sekolah. Dengan penggunaan media audio visual siswa dapat terbantu dalam melakukan proses pembelajaran secara baik dan berkualitas.

Keterampilan merupakan kecakapan melakukan suatu tugas tertentu yang diperoleh dengan cara berlatih terus menerus, karena keterampilan tidak datang sendiri secara otomatis melainkan secara sengaja diprogramkan melalui latihan terus menerus. Sedangkan menurut Umami (2013) keterampilan belajar perlu dikuasai siswa karena belajar merupakan kegiatan yang mempunyai tujuan. Sedangkan menurut Mardhiyah et al (2021) bahwa “keterampilan merupakan sesuatu hal penting yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari”.

Keterampilan anak sangat berkaitan dengan karakter yang sudah diajarkan pada masa usia dini, oleh sebab itu Saavendra dan Opfer dalam (Zubaidah, 2016 : 9) menyarankan Sembilan prinsip keterampilan untuk anak: (1) menyusun strategi pembelajaran “*Big Picture*”; (2) memberika contoh kedisiplinan; (3) meningkatkan pola pikir agar lebih luas lagi dalam memahai berbagai konteks; (5) menyalurkan pembeajaran; (6) selalu memperbaiki kesalahan yang sudah dilakukan; (7) mengadakan kerja sama bersama tim yang ada; (8) memanfaatkan teknologi yang semakin berkembang (9) meningkatkan kretaitivas siswa.

Setiap cabang olahraga memerlukan keterampilan, keberanian, kesenangan dan percaya diri tertentu dalam melakukan agar hasilnya bisa maksimal. Seperti tinju, pencak silat, karate, sepak bola dan cabang olah raga yang lain memerlukan

hal tersebut. Demikian juga halnya dengan cabang olah raga pencak silat, agar hasilnya optimal perlu memiliki keterampilan dan kesenangan dalam melakukannya. Banyak siswa yang merasa takut dan tidak percaya diri untuk melakukan Gerakan pencak silat pada saat pembelajaran, dan anak – anak cenderung bosan dengan pembelajaran yang seperti biasa. Sejalan dengan hal tersebut Menurut Sucipto (2019) mengungkapkan bahwa “masih banyak guru Penjas dalam proses pembelajaran Penjas mengundang kecemasan pada diri siswa, menakutkan, sampai- sampai nilai dijadikan salah satu bentuk ancamannya dalam upaya supaya mengikuti pembelajaran Pendidikan”. Salah satu misi Penjas (PE) adalah promosi partisipasi kegiatan fisik yang menyenangkan (Prochaska et al., 2003).

Belajar adalah suatu proses unuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan mengokohkan kepribadian. keberhasilan seseorang dalam belajar ditentukan oleh bagaimana keterampilan orang tersebut dalam kegiatan belajarnya. Menurut Santi et al (2017) Belajar merupakan “tugas utama yang harus dilakukan oleh peserta didik”. Sedangkan menurut Syafni et al (2013) bahwa “pelaksanaan kegiatan proses belajar mengajar tidak terlepas dari berbagai masalah belajar, salah satunya yaitu yang berkaitan dengan masalah keterampilan belajar”. Dengan demikian, belajar dapat didefinisikan bahwa “perubahan siswa dapat dilihat yang tadinya tidak bisa menjadi bisa karena mengalami suatu pengalaman dalam belajar” (Watson, 2002).

Di dalam Kurikulum 2013 telah dicantumkan adanya materi pencak silat, sehingga saat ini dibuat ke dalam silabus guru pendidikan jasmani. Ekstrakurikuler adalah kegiatan di luar jam pelajaran biasa dan pada waktu libur sekolah, yang dilakukan, baik di sekolah ataupun diluar sekolah, dengan tujuan untuk memperdalam dan memperluas pengetahuan siswa, mengenal hubungan antara berbagai pelajaran, menyalurkan bakat dan minat, serta melengkapi upaya pembinaan manusia seutuhnya.

Dalam pencak silat memiliki beberapa aspek-aspek tertentu, pertama aspek olahraga, aspek beladiri, aspek budaya, dan aspek spiritual. “Dari ke empat aspek tersebut di atas maka aspek olahraga dalam pencak silat sangat menarik untuk diteliti karena sudah diangkat sebagai objek pertandingan”(Fajar Gumelar, 2018)..

Menurut pendapat (Luh & Snyanawati (2013) bahwa “pencak silat memiliki tujuan dipertandingkannya kategori tunggal tiada lain untuk menampilkan nilai budaya yang menjadi kekayaan pencak silat seperti jurus bela diri dan keterkaitannya dengan budaya lain seperti busana, musik, dan senjata”. Seni jurus tunggal dianggap penting dilatihkan sejak dini dikarenakan rangkaian gerak seni jurus tunggal yang cukup panjang. Sejalan dengan yang dikemukakan oleh Munas IPSI (2012) bahwa “kategori seni tunggal merupakan kategori yang menampilkan seorang pesilat memperagakan kemahirannya dalam Jurus Tunggal Baku secara benar, tepat dan mantap, penuh penjiwaan, dengan tangan kosong dan bersenjata serta tunduk kepada ketentuan dan peraturan yang berlaku

Guru hendaknya dapat memanfaatkan dan mengaplikasikan hasil teknologi yang ada dalam pembelajaran salah satu hasil teknologi saat ini adalah media audio visual. Sejalan dengan yang dikemukakan oleh Islamiyah (2021) bahwa media audio visual dalam pembelajaran teori seni jurus tunggal dapat memotivasi peserta didik untuk belajar, dengan menggunakan media ini pendidik dapat menyampaikan teori sekaligus menunjukkan langsung gambaran teori yang dimaksudkan sebelum melaksanakan langsung pembelajaran praktik di lapangan.



Gambar 1.1 Seni Tunggal Tangan Kosong

Sumber <https://olahraga.kompas.com/read/2018/08/27/10480708/atlet-silat-puspa-arumsari-medali-ini-hadiah-untuk-bangsa-indonesia>

Berdasarkan penjelasan di atas media audio visual terhadap keterampilan belajar secara umum merupakan suatu upaya yang dilakukan untuk memberikan media dan menampilkan sesuatu hal yang baru, unik dan menarik terhadap suatu proses belajar mengajar dalam pendidikan jasmani. Dapat disimpulkan bahwa proses belajar dengan menggunakan media audio visual akan membuat suatu

pembelajaran lebih menarik dan juga mampu melatih indera pendengaran dan pemahaman. Seperti dalam penelitian yang dilakukan oleh Asyari & Tuasikal (2015) “Pengaruh Audio Visual Terhadap Hasil Gerak Pencak Silat Seni Tunggal Studi Pada Siswa Ekstrakurikuler SMAN 1 Gayam Kabupaten Sumenep masih banyak siswa yang kurang berminat pada pencak silat kategori senitunggal”.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Keterampilan dan Kesenangan Belajar Pencak Silat Kategori Seni Tunggal Tangan Kosong di SMPN 12 Bandung.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang dipaparkan di atas maka peneliti merumuskan masalah penelitian yaitu:

Apakah media audio visual berpengaruh terhadap keterampilan dan kesenangan belajar pencak silat seni tunggal tangan kosong pada siswa putra di Sekolah Menengah Pertama Negeri 12 Bandung?

1.3. Tujuan

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan di atas, maka tujuan penelitian adalah sebagai berikut :

Untuk mengetahui pengaruh media audio visual terhadap keterampilan dan kesenangan belajar pencak silat seni tunggal tangan kosong pada siswa putra di Sekolah Menengah Pertama Negeri 12 Bandung.

1.4. Manfaat

Berdasarkan dengan tujuan yang telah dijelaskan diatas maka manfaat dari penelitian ini adalah :

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan bisa memperkaya pengetahuan dalam hal media pembelajaran, dan berguna untuk memperluas wawasan tentang media pembelajaran.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan acuan yang bermanfaat bagi staff pengajar, pembina olahraga serta pelatih pencak silat. Untuk

mengembangkan metode dalam melatih, menerapkan penggunaan media audio visual kedalam latihan pencak silat umumnya dan khususnya dalam rangka meningkatkan keterampilan atlet atau siswa dalam melakukan gerakan seni tunggal tangan kosong.

2. Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi peneliti lain yang akan mengangkat tema yang sama namun dengan sudut pandang yang berbeda.

1.5. Struktur Organisasi Skripsi

Dalam penyusunan skripsi ini peneliti mengurutkan serta menjelaskan secara singkat mengenai masing-masing bab dalam skripsi ini sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN : Menjelaskan latar belakang masalah yang diangkat dalam penelitian ini sehingga peneliti dapat menentukan beberapa rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta struktur organisasi. Adapun urutan penyajiannya adalah sebagai berikut:

- 1.1 Latar Belakang penelitian
- 1.2 Rumusan Masalah
- 1.3 Tujuan Penelitian
- 1.4 Manfaat Penelitian
- 1.5 Struktur Organisasi Skripsi

BAB II KAJIAN PUSTAKA : Dalam bab ini menjelaskan mengenai teori-teori terkait dengan judul penelitian serta penelitian terdahulu yang relevan. Adapun urutan penyajiannya adalah sebagai berikut:

- 2.1 Media Audio Visual
- 2.2 Hasil Belajar
- 2.3 Pencak Silat
- 2.4 Seni Tunggal Tangan Kosong
- 2.5 Penelitian Terdahulu Yang Relevan

BAB III METODE PENELITIAN : Dalam bab ini menjelaskan mengenai metode penelitian, prosedur penelitian, serta analisis data yang digunakan dalam penelitian ini, Adapun urutan penyajiannya adalah sebagai berikut:

- 3.1 Desain penelitian
- 3.2 Partisipan

3.3 Populasi dan Sampel

3.4 Instrument Penelitian

3.5 Prosedur Penelitian

3.6 Analisis Data

BAB IV: Temuan dan Pembahasan

BAB V: Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi