

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Pendidikan jasmani termasuk bagian yang integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan. Pendidikan jasmani pada hakekatnya merupakan suatu proses yang diarahkan untuk mendorong, membimbing, mengembangkan, serta membina kemampuan jasmani dan rohani pelakunya. Melalui pendidikan jasmani diharapkan seseorang mempunyai jasmani dan rohani yang sehat, sehingga melaksanakan tugas untuk kepentingan sendiri maupun bagi kepentingan bangsa.

Pada kenyataannya pendidikan jasmani adalah suatu bidang kajian yang sungguh luas. Titik perhatiannya adalah peningkatan gerak manusia. Lebih khusus lagi, penjas berkaitan dengan hubungan antara gerak manusia dan wilayah pendidikan lainnya. Hubungan dari perkembangan tubuh, fisik dengan pikiran dan jiwanya. Fokusnya pada pengaruh perkembangan fisik terhadap wilayah pertumbuhan dan perkembangan aspek lain dari manusia itulah yang menjadikannya unik. Tidak ada bidang tunggal lainnya seperti pendidikan jasmani yang berkepentingan dengan perkembangan total manusia. Tujuan pendidikan jasmani bukan aktivitas jasmani itu sendiri, tetapi untuk mengembangkan potensi siswa melalui aktivitas jasmani. Dauer dan pangrazi (1989:1) mengemukakan bahwa :

Pendidikan jasmani adalah fase dari program pendidikan keseluruhan yang memberikan kontribusi, terutama melalui pengalaman gerak, untuk pertumbuhan dan perkembangan secara utuh untuk tiap anak. Pendidikan jasmani didefinisikan sebagai pendidikan dan melalui gerak dan harus dilaksanakan dengan cara-cara yang tepat agar memiliki makna bagi anak. Pendidikan jasmani merupakan program pembelajaran yang memberikan perhatian yang proposional dan memadai pada domain-domain pembelajaran, yaitu psikomotor, kognitif, dan afektif.

Pendidikan jasmani merupakan salah satu ajaran yang penting kita pelajari karena mengandung istilah-istilah didalamnya. Misalnya pendidikan adalah proses perubahan sikap dan tingkah laku seseorang atau kelompok orang dalam mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan latihan. Sedangkan jasmani adalah tubuh atau badan atau fisik. Namun yang dimaksud jasmani disini bukan badan saja, tapi keseluruhan (manusia seutuhnya), karena antara rohani dan jasmani tidak dapat di pisah-pisahkan, jasmani dan rohani merupakan satu kesatuan yang utuh, yang selalu berhubungan dan saling berpengaruh. Disekolah pendidikan jasmani sangatlah perlu, karena aspek didalamnya dapat menyehatkan tubuh kita dari berbagai unsur-unsur yang bisa merubah tata cara laku kita menjadi tidak sehat.

Pendidikan jasmani secara keseluruhan bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial, penalaran stabilitas nasional, dan lain sebagainya. Pada hakekatnya pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan kegiatan pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani untuk mencapai tujuan pendidikan bukan prestasi dalam cabang olahraga, akan

tetapi tidak menutup kemungkinan adanya pengembangan prestasi bagi siswa yang memiliki bakat dan kemampuan dalam cabang olahraga tertentu.

Banyak sekali macam-macam olahraga, salah satunya adalah sepakbola. Sepak bola sudah dikenal sejak ribuan tahun yang lalu. Di Inggris, olahraga ini mulai dimainkan pada 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 seorang penjaga gawang. Tujuan dari permainan sepakbola adalah masing-masing regu berusaha menguasai bola, memasukan bola ke gawang lawan sebanyak mungkin, dan berusaha mematahkan serangan lawan untuk melindungi gawangnya agar tidak kemasukan bola. Hal ini sesuai dengan definisi sepakbola menurut Sucipto dkk (2000:7) :

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.

Perkembangan sepakbola akhir-akhir ini menunjukkan peningkatan yang sangat pesat, yaitu dengan banyaknya perkumpulan dan pertandingan baik didaerah, provinsi, maupun nasional. Serta banyaknya dukungan penonton dalam suatu pertandingan baik tua maupun muda. Hal ini

memberikan gambaran bahwa permainan sepakbola sangat populer dan sangat digemari oleh masyarakat.

Dalam permainan sepakbola, kemenangan merupakan bagian penting namun bukanlah segala-galanya atau satu-satunya tujuan. Justru yang paling penting dalam permainan sepakbola adalah proses menuju kemenangan. Dalam proses itu jangan sampai seorang pemain atau suatu tim menghalalkan segala cara demi meraih kemenangan sehingga menodai nilai-nilai sportivitas dan *fair play*. Misalnya protes berlebihan karena tidak puas dengan keputusan wasit, bermain kasar untuk mencederai lawan, mengintimidasi wasit, dan perilaku lainnya yang tidak sesuai dengan nilai-nilai sportivitas dan *fair play*. Hal ini sering terjadi karena salah satunya adalah pada saat proses pembelajaran atau latihan mereka tidak terbiasa ada dalam situasi permainan yang sebenarnya.

Dalam penjas juga ada beberapa cara yang dilakukan untuk menunjukkan cara-cara pembelajaran yaitu salah satunya dengan menggunakan media audio visual. Maksud audio visual adalah wadah atau sarana yang mengandalkan penglihatan dan pendengarannya. Terutama dalam pembelajaran sepakbola dengan menggunakan media audio visual. Maka dari itu kita sebagai guru penjas harus bisa meneliti dengan benar, apakah dengan penerapan media audio visual tersebut siswa yang kita didik akan berkembang yang memungkinkan akan mengembangkan kreativitas, imajinasi, ekspresi, dan sebagainya dalam pembelajaran sepakbola. Media audio visual harus bisa

memberikan contoh yang efektif dan menarik bagi siswa didik tentang gerakan-gerakan yang dipelajarinya.

Tujuan utama dalam pembelajaran menggunakan media audio visual adalah memberikan pengetahuan baru tentang pembelajaran sepakbola terhadap siswa dan mengembangkan segenap potensi yang optimal bagi siswa melalui media audio. Oleh karena itu, contoh gerakan yang diberikan melalui media audio visual untuk memajukan perkembangan peserta didik. Keberhasilan peserta didik dalam pembelajaran sepakbola ditentukan oleh beberapa faktor yang ada diluar individu adalah bahan ajar yang memberikan kemudahan bagi individu untuk dipelajarinya.

Dalam proses pembelajaran sepakbola dengan menerapkan media pembelajaran memberikan pengaruh yang positif sehingga tujuan pembelajaran tersebut dapat dicapai. Menurut Gamayanti (2005) mengatakan :

Anak yang terbiasa bermain dengan media audio visual terbiasa dengan stimulus 5 komponen yaitu : gambar, suara, warna, gerakan, dan cahaya". Maksudnya adalah keleluasaan objek dan kecepatan gambarnya cepat, luas, dan penuh serta banyak sekali efek sinarnya ternyata berpengaruh pada keseimbangan fungsi otak kanan dan otak kiri, karena itu melalui pembelajaran media audio visual siswa akan lebih mudah mempraktekkan gerakan dribbling pada pembelajaran sepakbola dan mengetahui langsung gerakannya seperti nyata atau sungguhan.

Kegunaan menerapkan media pembelajaran antara lain dapat : (1) memperjelas pesan agar tidak terlalu *verbalistis*, (2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra, (3) menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar, (4) memungkinkan anak

belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya, serta (5) memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

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

Selama ini banyak faktor yang menjadi hambatan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani khususnya sepakbola, sehingga kurang berhasil dalam menyampaikan materi pembelajaran permainan sepakbola. Kendala atau hambatannya adalah faktor guru, siswa, lingkungan sekolah yang kurang memadai, metode pembelajaran yang kurang bervariasi, sarana dan pra sarana yang kurang lengkap, alat dan media yang dipergunakan kurang. Bertolak belakang dari pemikiran tersebut diatas, penulis berupaya melakukan penelitian yakni dengan mengambil judul : Pengaruh Penerapan Audio Visual Terhadap Hasil Belajar *Dribbling* Dalam Pembelajaran Sepakbola di SMA Negeri 15 Bandung.

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut diatas, maka yang menjadi masalah dalam penelitian ini adalah Seberapa besar pengaruh penerapan audio visual terhadap hasil belajar *dribbling* dalam pembelajaran sepak bola ?

C. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan masalah penelitian yang telah dijelaskan di atas, setiap penelitian harus didasarkan pada tujuan yang hendak dicapai. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penerapan audio visual terhadap hasil belajar *dribbling* dalam pembelajaran sepak bola siswa.

D. MANFAAT PENELITIAN

Penulis merasa yakin bahwa masalah diatas penting untuk diteliti terutama dari segi manfaatnya, yang akan berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan bermain sepak bola bagi siswa. Maka manfaat penelitian yang dapat diambil adalah sebagai berikut :

1. Secara Teoritis

Dapat dijadikan sumbangan keilmuan yang berarti mengenai Pengaruh Penerapan Audio Visual Terhadap hasil belajar *Dribbling* Dalam Pembelajaran Sepak Bola di SMA Negeri 15 Bandung.

2. Secara Praktis

Sebagai bahan perkembangan bagi guru penjas dalam menerapkan pembelajaran khususnya sepakbola.

E. BATASAN PENELITIAN

Untuk menghindari timbulnya penafsiran yang terlalu luas, dan untuk memperoleh gambaran yang jelas, maka perlu adanya ruang lingkup penelitian sebagai berikut :

1. Permasalahan dalam penelitian ini adalah memfokuskan pada hasil belajar *dribbling* dengan menerapkan audio visual dan non audio visual dalam pembelajaran sepakbola.
2. Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 15 Bandung.
3. Populasi penelitian ini adalah siswa SMA Negeri 15 Bandung.
4. Sampel yang dipakai adalah siswa yang mengikuti Ektrakurikuler sepakbola kelas X SMA Negeri 15 Bandung, sebanyak 20 orang.

5. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah audio visual. Dan variabel terikatnya yaitu hasil belajar *Dribbling*.
6. Sedangkan Variabel Kontrolnya adalah secara Non Visual (Tradisional).
7. Metode yang dipakai dalam penelitian ini adalah metode Eksperimen.

F. ANGGAPAN DASAR

Anggapan dasar merupakan suatu titik tolak dalam memberikan arahan dan batasan-batasan berdasarkan pemikiran secara keseluruhan pada proses penelitian, serta membantu terhadap kesimpulan yang akan diambil. Suatu kesimpulan dari hasil penelitian berlaku jika anggapan dasar yang dikemukakan dapat diterima. Dengan kata lain anggapan dasar menjadi dugaan sementara yang kebenarannya sudah diyakini oleh peneliti.

Anggapan dasar menjadi titik tolak pemikiran yang akan memberikan batasan-batasan dalam keseluruhan proses penelitian ini. Anggapan dasar dapat membantu penelitian dalam memberi arah terhadap kesimpulan yang diambil.

Hasil belajar *dribbling* dalam pembelajaran sepakbola dapat dicapai dengan kreativitas guru menggunakan media pembelajaran yang digunakan.

Media yang dapat digunakan pada *dribbling* dalam pembelajaran sepak bola diantaranya berupa audio visual. Media audio visual adalah

pengamatan melalui indera penglihatan dan pendengaran yang dipersepsikan dalam bentuk-bentuk tugas gerak yang harus dilakukan. Audio visual dapat berupa pengamatan yang dilakukan tidak secara langsung tetapi melalui objek lain yang dapat berupa gambar dan film.

Dalam proses pembelajaran sepakbola, dengan menerapkan media pembelajaran memberikan pengaruh yang positif sehingga tujuan pembelajaran tersebut dapat tercapai. Menurut H. Malik (1994) mengemukakan bahwa :

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut.

Peranan media audio visual dalam proses belajar mengajar menurut Gerlac dan Ely (1971:285) ditegaskan bahwa ada tiga keistimewaan yang dimiliki media pengajaran yaitu : (1) Media memiliki kemampuan untuk menangkap, menyimpan dan menampilkan kembali suatu objek atau kejadian, (2) Media memiliki kemampuan untuk menampilkan kembali objek atau kejadian dengan berbagai macam cara disesuaikan dengan keperluan, dan (3) Media mempunyai kemampuan untuk menampilkan sesuatu objek atau kejadian yang mengandung makna.

Begitu juga menurut, Ibrahim (1982:12) mengemukakan fungsi atau peranan media audio visual dalam proses belajar mengajar antara lain : (1)

Dapat menghindari terjadinya verbalisme, (2) Membangkitkan minat atau motivasi, (3) Menarik perhatian, (4) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan ukuran, (5) Mengaktifkan siswa dalam belajar dan (6) Mengefektifkan pemberian rangsangan untuk belajar.

Dengan demikian, penerapan audio visual cenderung lebih sesuai dengan tuntutan pembelajaran sepakbola dalam proses pembelajaran sepakbola dengan menerapkan media pembelajaran memberikan pengaruh yang positif sehingga tujuan pembelajaran tersebut dapat dicapai.

G. HIPOTESIS

Mengacu pada anggapan dasar yang telah dikemukakan, maka hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut :

“Penerapan audio visual memberikan pengaruh yang besar terhadap hasil belajar *dribbling* dalam pembelajaran sepakbola.