

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Dalam suatu pembelajaran peranan media sangat mendukung dalam proses pembelajaran, baik itu di sekolah maupun di luar sekolah. Karena hal itu dapat memperjelas mengenai sesuatu hal yang akan di pelajari oleh peserta didik. Masih banyak sekolah-sekolah yang media pembelajarannya masih kurang, dan masih jauh dari memadai untuk proses pembelajaran.

Keberadaan dan fungsi media ini sangat di perlukan dalam mencapai suatu tujuan yang ingin dicapai oleh peserta didik, yaitu tujuan untuk mendapatkan hasil belajar yang baik. Kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata medium, yang secara harfiah berarti “perantara, pengantar”, hal tersebut diungkapkan oleh Djamarah & Zain (2006:120). Hal serupa dikemukakan oleh Rahadi (2003:9). Peranan media sangatlah penting untuk mencapai keberhasilan dalam pembelajaran tersebut. Menurut Azhar Arsyad media pembelajaran adalah alat atau sarana untuk menyampaikan sesuatu kepada siswa.

Didalam menetapkan media pembelajaran, guru hendaknya berorientasi pada tujuan intruksional atau tujuan pengajaran. Didalam hal ini suatu pembelajaran pendidikan jasmani harus mencapai pengembangan kemampuan keterampilan gerak yang diimbangi dengan kemampuan taktik bermain. Dengan demikian, seorang guru harus mencari media yang sesuai untuk pengembangan aspek kognitif, yaitu yang menitik beratkan pada pengembangan pengetahuan.

Aspek afektif, yaitu yang mengarahkan pada tercapainya perubahan perilaku siswa sesuai dengan harapan yang tidak lain adalah perkembangan kemampuan siswa dalam pembelajaran. Sedangkan aspek psikomotor, yaitu yang sarannya perkembangan gerak, keterampilan gerak, dan kualitas yang sesuai dengan kemampuan dasar dan keunikannya sendiri. Sehingga dengan menetapkan media pembelajaran yang sesuai, akan memberikan sumbangan yang bermanfaat bagi perkembangan peserta didik secara menyeluruh.

Dengan adanya media pembelajaran yang akan digunakan akan mempermudah seorang guru dalam menyampaikan pembelajaran. Ada beberapa media pembelajaran yang dapat dipilih oleh seorang guru dalam menyampaikan pembelajaran, salah satunya yaitu media pembelajaran Audio-Visual. Kita semua sependapat bahwa menyampaikan bahan ajar secara lisan (verbal) saja tidak cukup. Agar pembelajaran lebih efektif diperlukan alat bantu yang lain. Alat bantu itu bisa berupa alat bantu pandang (visual) atau alat bantu dengar (audio). Dalam media pembelajaran Audio-Visual hal tersebut sangat dominan karena pada media ini prakteknya di lapangan menggabungkan kedua hal tersebut.

Banyak terdapat keunggulan yang dapat diperoleh dengan menggunakan media audio-visual, salah satunya seperti yang dikatakan oleh Edgar Dale ([www.learning.com](http://www.learning.com), 25-12-2008), mengatakan bahwa sebagai berikut :

“Belajar itu dipengaruhi oleh empat aspek, yaitu : aspek membaca, aspek mendengar, aspek melihat, dan aspek melakukan. Apabila keempat aspek tersebut dapat dilakukan, maka hasilnya akan lebih cepat dalam proses belajar pendidikan jasmani”.

Dari keempat aspek tersebut, yaitu aspek membaca, aspek mendengar, aspek melihat dan aspek melakukan. Salah satu olah raga di sekolah yang mencakup keempat aspek tersebut adalah olahraga permainan sepakbola. Permainan sepakbola selain akan mengembangkan gerak bermain sepakbola juga didalamnya terkandung nilai-nilai pendidikan yang dapat mengembangkan pembentukan kepribadian. Jadi permainan sepakbola adalah sarana yang baik untuk mengembangkan aspek fisik, mental, emosional, intelektual serta sosial para siswa. Keempat nilai-nilai tersebut dalam bermain dapat diaplikasikan oleh anak sesuai dengan jenis permainannya. Nilai-nilai fisik berhubungan dengan gerakan-gerakan anggota tubuhnya, baik berlari, melompat, berjalan, memanjat dan kegiatan fisik lainnya, selain fisik luarnya seluruh organ yang terdapat didalam tubuhnya pun berkembang pula, seperti jantung, paru-paru dan lainnya. Sedangkan nilai-nilai sosial diantaranya belajar menghargai, kekuatan, keunggulan, kepintaran orang lain serta menyadari kekurangan dirinya. Sehingga pelaku permainan akan mendapatkan kesenangan atau kepuasan dan dapat menghilangkan ketegangan fisik atau mental dan lain-lainnya.

Sepakbola merupakan olahraga permainan yang dimainkan oleh dua tim, dimana masing-masing tim beranggotakan sebelas orang termasuk diantaranya penjaga gawang. Tim tersebut berusaha memasukan bola sebanyak-banyaknya ke gawang lawan dan mempertahankan gawangnya sendiri untuk tidak kemasukan, tim yang lebih banyak mencetak gol dinyatakan sebagai pemenangnya. Permainan sepakbola dimainkan dalam dua babak dan diberi waktu istirahat di antara dua babak tersebut. Di dalam memainkan bola, maka pemain dibenarkan untuk

menggunakan seluruh anggota badan kecuali tangan dan lengan, hanya penjaga gawang yang dibolehkan menggunakan tangan dan lengannya.

Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Soejoedi (1979 : 103),  
bahwa:

“Sepakbola adalah permainan yang dimainkan oleh dua regu yang masing-masing regu terdiri dari 11 orang pemain, yang mempunyai tujuan untuk memasukan bola ke gawang lawan sebanyak-banyaknya dan mempertahankan gawangnya sendiri untuk tidak kemasukan”.

Oleh karena sepakbola merupakan olahraga yang dimainkan secara beregu, maka perlu adanya kerjasama tim untuk meraih kesuksesan. Akan tetapi dituntut pula adanya keterampilan gerak dari setiap individu pemain dalam menguasai teknik-teknik dasar yang baik untuk mencapai hasil yang maksimal. Dengan keterampilan dasar yang baik, maka seorang pemain sepakbola akan dengan mudah melakukan kerjasama dalam permainan sepakbola. Hal ini sependapat dengan yang dikemukakan oleh Sneyers dalam Haryanto (1993 : 24),  
bahwa:

“Mutu permainan suatu kesebelasan ditentukan oleh penguasaan teknik dasar, semakin terampil seorang pemain dengan bola akan semakin mudah ia dapat (tanpa kehilangan bola) meloloskan diri dari suatu situasi, semakin baik jalannya pertandingan bagi kesebelasannya”.

Penguasaan terhadap keterampilan teknik sepakbola bukanlah hal yang mudah, karena permainan sepakbola menuntut keterampilan gerak yang kompleks. Hal lain yang mempengaruhi penguasaan terhadap keterampilan teknik sepakbola adalah kemampuan gerak individu. Beberapa keterampilan teknik dasar pada

permainan sepakbola menurut Nurhasan (2000 : 149), adalah sebagai berikut: “(1) sepak tahan bola (*passing* dan *stopping*), (2) memainkan bola dengan kepala (*heading*), (3) menggiring bola (*dribbling*), (4) menembak atau menendang bola kesasaran (*shooting*)”.

Penguasaan keterampilan dasar bagi seorang pemain sepakbola adalah penting, karena sangat berkaitan dengan tujuan permainan sepakbola yaitu memasukkan bola ke gawang lawan dan mempertahankan gawang sendiri dari serangan lawan. Tanpa penguasaan teknik yang memadai maka tujuan permainan sepakbola cenderung tidak akan tercapai. Jadi jelaslah bahwa di dalam melakukan permainan sepakbola harus ditunjang dengan kemampnan teknik yang dimiliki. Penguasaan teknik harus dilatih dan dikuasai secara sempurna yang nantinya akan mamudahkan terhadap keterampilan bermain sepakbola.

Dalam pembelajaran sepakbola secara langsung ada juga metode-metode pembelajaran salah satunya metode pembelajaran taktis, metode taktis pada dasarnya merupakan metode pembelajaran yang lebih mengarah kepada situasi permainan yang sebenarnya. Di dalam metode taktis ini diharapkan guru dan siswa dapat bermain dengan penuh semangat, yang berarti mempengaruhi atmosfir kelas yang semakin kondusif untuk penyelenggaraan pengajaran. Amung Ma'mun dan Toto Subroto (2001:6) mengemukakan beberapa tujuan mengajar pendekatan taktis bagi siswa yaitu:

1. Penguasaan kemampuan bermain melalui keterkaitan antara taktik dengan perkembangan permainan.
2. Memberikan kesenangan melalui aneka ragam aktivitas.
3. Memecahkan masalah-masalah dan membuta keputusan cepat dan tepat dalam bermain.

Selain dengan menggunakan metode pendekatan taktis, banyak faktor lain yang juga turut mempengaruhi keberhasilan proses belajar mengajar diantaranya adalah media pembelajaran. Dengan kata lain, media pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran sesuai dengan yang dikemukakan oleh Soepartono (2000: 4) sebagai berikut:

“Fungsi media pembelajaran dalam proses pembelajaran adalah sebagai penyaji stimulus (informasi dan lain-lain) dan untuk meningkatkan keserasian dalam penerimaan informasi. Juga dalam hal-hal tertentu media mempunyai nilai-nilai praktis yang sangat bermanfaat baik bagi mahasiswa maupun bagi dosen”.

Untuk memberikan pembelajaran yang bermutu dengan mencari media-media yang mampu mengembangkan keterampilan dalam proses pembelajaran permainan sepakbola tersebut, maka penulis melakukan penelitian mengenai “Perbandingan Pengaruh Media Pembelajaran Audio-Visual terhadap Peningkatan Keterampilan Gerak Siswa dalam Pembelajaran Sepakbola di SMA Kartika III-I Bandung”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dalam penelitian ini penulis merumuskan permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah Terdapat Pengaruh yang Signifikan dari Media Pembelajaran Audio-Visual terhadap Peningkatan Keterampilan Gerak Siswa dalam Pembelajaran Sepak Bola di SMA Kartika III-I Bandung?

2. Apakah Terdapat Pengaruh yang Signifikan dari Media Pembelajaran Tanpa Audio-Visual terhadap Peningkatan Keterampilan Gerak Siswa dalam Pembelajaran Sepak Bola di SMA Kartika III-I Bandung?
3. Apakah Media Pembelajaran Audio-Visual memberikan pengaruh lebih tinggi dan signifikan dari pada Tanpa Audio-Visual terhadap Peningkatan Keterampilan Gerak Siswa dalam Pembelajaran Sepak Bola di SMA Kartika III-I Bandung?

### **C. Tujuan Penelitian**

Setiap penelitian harus didasarkan pada tujuan yang hendak dicapai. Tanpa tujuan tidak akan terarah. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui ada pengaruh atau tidaknya penggunaan media audio-visual terhadap peningkatan keterampilan gerak siswa dalam pembelajaran sepakbola.
2. Untuk mengetahui ada pengaruh atau tidaknya penggunaan media tanpa audio-visual terhadap peningkatan keterampilan gerak siswa dalam pembelajaran sepakbola.
3. Untuk mengetahui ada pengaruh atau tidaknya penggunaan media audio-visual dengan tanpa audio-visual terhadap peningkatan keterampilan gerak siswa dalam pembelajaran sepakbola.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara teoritis dapat dijadikan sumbangan keilmuan yang berarti bagi dunia pendidikan, khususnya bagi guru, pelatih, pembina olahraga mengenai penggunaan media pembelajaran audio-visual dalam pembelajaran sepakbola.
2. Secara praktis sebagai bahan masukan bagi guru atau pelatih dalam meningkatkan kualitas pembelajaran sepakbola.

#### **E. Anggapan Dasar**

Anggapan dasar diperlukan penulis sebagai pegangan dalam proses penelitian dan sebagai titik tolak dari semua proses yang akan dikerjakan. Surakhmad dalam Arikunto (2002:58) menyatakan bahwa yang dimaksud dengan anggapan dasar atau postulat adalah “sebuah titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima oleh penyelidik”. Hal ini berarti bahwa setiap penyelidik dapat merumuskan postulat yang berbeda.

Adapun yang menjadi anggapan dasar adalah sebagai berikut Keterampilan yang diperoleh seseorang dari proses latihan akan memiliki tingkat perbedaan, hal ini disebabkan oleh proses latihan. Untuk mendapatkan keterampilan yang baik dan benar dalam suatu cabang olahraga maka perlu adanya penguasaan terhadap kemampuan gerak dasar sebagai dasar dan landasan terhadap terbentuknya keterampilan yang baik dan benar. Keterampilan gerak dasar dalam cabang olahraga harus dikuasai dengan sempurna. Begitu juga di dalam sepakbola, dengan melakukan latihan yang teratur yaitu latihan “(1) sepak



tahan bola (*passing* dan *stopping*), (2) memainkan bola dengan kepala (*heading*), (3) menggiring bola (*dribbling*), (4) menembak atau menendang bola kesasaran (*shooting*)”, maka keterampilan gerak akan meningkat serta kemampuan di dalam melakukan pembelajaran atau latihan akan menambah kualitas permainan.

Media yang dapat digunakan dalam pembelajaran sepakbola diantaranya berupa Audio-Visual. Media Audio-Visual yang dimaksud 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 dengan menggunakan media memberikan pengaruh yang positif. 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 belajar dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut”.

Lebih lanjut H. Malik (1994) mengemukakan bahwa:

“Kegunaan menggunakan media pembelajaran antara lain: (1) dapat memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistik, (2) dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra, (3) dapat menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar, (4) dapat memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori & kinestetiknya, dan (5) dapat memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman & menimbulkan persepsi yang sama”.

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 kekeluasan objek dan kecepatan gambarnya cepat, luas, dan penuh serta banyak sekali efek sinarnya ternyata berpengaruh pada keseimbangan fungsi otak kanan dan otak kiri, karenanya, melalui pembelajaran media pembelajaran audio-visual siswa akan lebih mudah mempraktekkan gerakan servis pada permainan bola voli dan mengetahui langsung gerakannya seperti nyata atau sungguhan.

Dalam proses belajar dibutuhkan penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik olahraga tersebut. Dengan demikian, maka melalui media pembelajaran Audio-Visual siswa dalam sepakbola akan lebih mudah untuk melakukan gerakan dan menafsirkan gerakan-gerakan atau teknik dalam sepakbola. Penggunaan media Audio-Visual akan membantu dalam pencapaian suatu gerakan yang baik. Oleh karena itu, dalam pembelajaran sepakbola diberikan pengenalan dan penguasaan terhadap gerakan yang akan diberikan dalam pembelajaran sepakbola, maka media audio-visual cenderung lebih sesuai dengan tuntutan pembelajaran tersebut.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti beranggapan bahwa media pembelajaran berpengaruh terhadap peningkatan keterampilan gerak siswa dalam pembelajaran sepakbola.

## **F. Hipotesis**

Hipotesis merupakan jawaban yang bersifat sementara dengan mengacu pada tinjauan teoritis dan kerangka berfikir. Seperti yang dikemukakan Arikunto (2006:71) bahwa: “Hipotesis dapat diartikan sebagai jawaban yang bersifat

sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka hipotesis penelitian ini adalah

1. Penggunaan media pembelajaran berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan keterampilan gerak siswa dalam pembelajaran sepakbola.
2. Media Pembelajaran Tanpa Audio-Visual tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan gerak siswa dalam pembelajaran sepakbola.
3. Media pembelajaran audio visual lebih tinggi dan signifikan dibandingkan dengan pembelajaran tanpa audio visual terhadap peningkatan keterampilan gerak siswa dalam pembelajaran sepakbola.

#### **G. Batasan Penelitian**

Agar penelitian ini tidak terlalu luas, peneliti berupaya membuat batasan penelitian sebagai berikut :

1. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media pembelajaran audio-visual dan tanpa audio-visual.
2. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah keterampilan gerak dalam pembelajaran sepakbola.
3. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen.
4. Populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah siswa SMA Kartika III-I Bandung yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler sepakbola sebanyak 30 orang.

## H. Batasan Istilah

Untuk mendapat data yang diperlukan, maka penulis memberikan penjelasan mengenai istilah yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. **Pengaruh.** Menurut Poerwadarminta (1985:731) pengaruh adalah daya yang berkuasa atau berkekuatan.
2. **Media.** Menurut Azhar Arsyad (1993:27) media adalah alat atau sarana untuk menyampaikan sesuatu kepada orang lain.
3. **Media Pembelajaran.** Menurut Briggs (1997:32) media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti : buku, film, video dan sebagainya.
4. **Audio-Visual** adalah pengamatan yang dilakukan secara tidak langsung terhadap suatu objek melalui pengantara berupa media cetak dan elektronik.
5. **Keterampilan Gerak (Psikomotorik).** Menurut Agus Mahendra dan Amung Ma'mun (Teori Belajar dan Pembelajaran Motorik) adalah:

“*Psikomotorik* diambil dari kata ‘*motor*’ dan ‘*movement*’ yang diterjemahkan sebagai gerak atau gerakan tanpa mengandung perbedaan didalamnya. Sesungguhnya pengertian kedua kata ini berbeda, ‘*movement*’ adalah gerak yang bersifat eksternal atau dari luar dan mudah diamati, sedangkan ‘*motor*’ adalah gerak yang bersifat internal atau dari dalam, konstan dan sukar diamati”.

6. **Sepakbola** menurut Sucipto (1999:7) adalah:

“Sepakbola merupakan permainan beregu, masing-masing regu terdiri dari 11 orang, salah satunya penjaga gawang. Pemain ini hampir seluruhnya menggunakan tungkai, kecuali penjaga gawang yang di perbolehkan menggunakan tangan di dalam daerah tendangan hukuman”.