

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses di mana pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui pengajaran, pelatihan, dan penelitian. Melalui pendidikan, seseorang dapat mengembangkan kecerdasan, karakter, kepribadian yang baik, kekuatan spiritual, dan keterampilan yang bermanfaat baik untuk diri sendiri maupun masyarakat. Pendidikan juga berperan dalam membentuk pemikiran dan perasaan seseorang secara berkelanjutan, mencerminkan perubahan kesadaran manusia yang terus-menerus, yang mempengaruhi proses pendidikan secara khas. Kualitas pendidikan sangat bergantung pada proses pengajaran dan hasil belajar mulai dari pendidikan dasar hingga menengah.

Kemajuan teknologi pendidikan tidak terlepas dari kemajuan teknologi secara keseluruhan. Berbagai perangkat dan fasilitas pendidikan modern membantu memaksimalkan proses pembelajaran, baik di sekolah maupun dalam kehidupan sehari-hari. Teknologi informasi dan komunikasi khususnya memberikan kemudahan dalam pembelajaran, memungkinkan peralihan dari model pembelajaran yang berpusat pada penyaluran pengetahuan menjadi pembimbingan eksplorasi individual terhadap ilmu pengetahuan. Perubahan ini mencerminkan evolusi paradigma pembelajaran dari guru-centric menjadi siswa-centric (Mukrimaa et al., 2016).

Pendidikan Jasmani merupakan dasar untuk melatih kegiatan fisik siswa dengan fokus pada pengembangan keterampilan motorik (Iyakrus, 2019). Pelajaran PJOK di sekolah memberikan pengaruh penting bagi siswa, mendorong kreativitas dan pengembangan keterampilan gerak yang mendukung prestasi olahraga. Media pembelajaran, seperti media audiovisual, meningkatkan efektivitas penyampaian materi pelajaran, membuatnya lebih menarik dan efektif (Fitria, 2018).

Menurut Utama Bandi (2011), Pendidikan Jasmani merupakan bagian integral dari sistem pendidikan nasional yang bertujuan mengembangkan kemampuan fisik peserta didik melalui aktivitas fisik yang direncanakan dengan cermat sesuai dengan perkembangan dan kebutuhan setiap individu (Paramitha & Anggara, 2018). Selain mengembangkan keterampilan psikomotorik, pendidikan jasmani juga berperan dalam pengembangan aspek kognitif dan afektif siswa. Kegiatan ekstrakurikuler olahraga di sekolah menjadi sarana penting untuk mengembangkan potensi fisik dan bakat olahraga siswa.

Kegiatan ekstrakurikuler olahraga tidak hanya membantu dalam pengembangan minat dan bakat siswa di luar jam belajar, tetapi juga mendukung pengembangan kepribadian, bakat, dan kemampuan di berbagai bidang (Rasyono, 2016). Ekstrakurikuler, termasuk futsal, memberikan wadah bagi siswa untuk mengeksplorasi minat mereka dalam olahraga tertentu dan mengembangkan bakat mereka untuk mencapai tujuan prestasi dalam cabang olahraga yang dipilih.

Olahraga futsal, populer di kalangan siswa SMP, SMA, dan mahasiswa, mirip dengan sepak bola tetapi dengan skala permainan yang lebih kecil dan lebih intens. Keterampilan dasar seperti passing, dribbling, dan shooting merupakan fokus utama dalam futsal, di mana setiap tim terdiri dari lima pemain, termasuk seorang kiper.

Beharga yang baik dalam menguasai teknik permainan, kecepatan dribbling, dan stamina yang unggul sangat penting untuk mencapai kemenangan (Sintaro et al., 2020).

SMA Negeri 7 Medan tidak hanya menekankan pada prestasi akademik, tetapi juga menyediakan kegiatan ekstrakurikuler seperti futsal yang membagi tim antara siswa dan siswi. Observasi menunjukkan bahwa tim futsal putra SMA Negeri 7 Medan dapat meningkatkan keterampilan dribbling mereka, yang menjadi sorotan pada kompetisi futsal HM Cup pada 22 Februari 2023, di mana mereka mengalami kekalahan dalam satu pertandingan.

Wawancara dengan pelatih futsal SMA Negeri 7 Medan, Okfin Tisar Aria, mengungkapkan bahwa banyak anggota ekstrakurikuler futsal yang belum sepenuhnya menguasai teknik dribbling dasar dengan baik. Menguasai teknik menggiring bola adalah kunci dalam permainan futsal, karena itu diperlukan untuk membangun serangan, mengontrol bola, dan membentuk pola permainan yang efektif. Pemahaman yang baik tentang teknik dribbling ini sangat penting bagi setiap pemain, terutama mereka yang berperan sebagai sayap dan bertahan.

Dalam era yang semakin maju ini, para pelatih di berbagai olahraga, termasuk futsal, dituntut untuk terus berkembang dan mengintegrasikan pengetahuan mereka dengan teknologi. Teknologi dapat meningkatkan kinerja pemain, dan keterampilan pelatih dalam mengadopsi teknologi ini menjadi kunci dalam mencapai prestasi optimal bagi atlet atau tim mereka. Pemerintah Indonesia juga berupaya memajukan olahraga nasional dengan memanfaatkan kemajuan teknologi, seperti yang diamanatkan dalam Undang-Undang Republik Indonesia nomor 3 tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional.

Namun, saat ini, pendekatan pelatihan futsal masih belum sepenuhnya memanfaatkan potensi media pembelajaran. Hal ini dapat disebabkan oleh keterbatasan pengetahuan atau kemampuan pelatih dalam memilih metode latihan yang menarik bagi siswa. Latihan yang monoton dapat mengurangi motivasi dan kreativitas siswa dalam proses belajar, terutama dalam pengembangan keterampilan dribbling yang membutuhkan perhatian khusus.

Untuk mengatasi tantangan ini, peneliti mengusulkan **“Pengembangan Model Latihan *Dribbling* Berbasis Media Audiovisual Untuk Ekstrakurikuler Futsal di SMA Negeri 7 Medan”**. Penelitian ini bertujuan untuk menyediakan sumber daya tambahan yang mendukung pemahaman dan penguasaan teknik dribbling bagi siswa, dengan harapan bahwa pendekatan ini akan memotivasi mereka lebih baik dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, rumusan spesifik dari permasalahan yang ada dapat disusun sebagai berikut:

- 1) Masih terbatasnya sumber belajar atau latihan yang digunakan sebagai penunjang pembelajaran ekstrakurikuler dalam teknik dasar dribbling.
- 2) Belum tersedia media yang dapat dimanfaatkan oleh siswa untuk belajar secara mandiri.

1.3. Batasan Masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian ini difokuskan pada pengembangan model latihan dribbling berbasis media audiovisual bagi siswa peserta ekstrakurikuler futsal di SMA Negeri 7 Medan.

1.4. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah pengembangan model latihan dribbling berbasis media audiovisual layak digunakan untuk siswa peserta ekstrakurikuler futsal di SMA Negeri 7 Medan?

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah: “Untuk mengetahui kelayakan Pengembangan Model Latihan *Dribbling*, Berbasis Media *Audio Visual* pada siswa peserta ekstrakurikuler futsal di SMA Negeri 7 Medan”.

1.6. Manfaat Penelitian

Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1.6.1. Manfaat yang bersifat teoritis

- a. Menyediakan salah satu sumber pengetahuan dalam bidang ekstrakurikuler dan pengembangan bakat siswa.
- b. Penelitian ini dapat dikembangkan lebih lanjut untuk menghasilkan temuan yang lebih baik.
- c. Memberikan wawasan dalam bidang teknologi dan informasi bagi masyarakat.

1.6.2. Manfaat yang bersifat praktis

- a. Bagi Guru/Pelatih
 - 1) Membantu guru atau pelatih dalam menyampaikan materi latihan dan kaitannya dengan teknologi informasi.
 - 2) Memotivasi guru atau pelatih untuk menggunakan media pembelajaran.
 - 3) Menjadikan penelitian ini sebagai masukan dalam meningkatkan proses latihan futsal.

b. Bagi Peneliti

- 1) Memotivasi mahasiswa untuk mendorong kemajuan dalam bidang pendidikan.
- 2) Meningkatkan motivasi mahasiswa untuk selalu berpikir secara kritis dan sistematis dalam menghadapi perkembangan teknologi.
- 3) Menyediakan media bagi mahasiswa untuk mengimplementasikan hasil belajar mereka.

c. Bagi Peserta Didik

- 1) Memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan guru/pelatih.
- 2) Meningkatkan motivasi dan prestasi belajar peserta didik.
- 3) Media pembelajaran ini dapat digunakan sebagai sumber belajar peserta didik.

