

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan sarana atau wahana yang berfungsi untuk meningkatkan kualitas manusia baik aspek kemampuan, kepribadian, maupun kewajiban sebagai warga negara yang baik. Pendidikan berintikan interaksi antara pendidik dengan peserta didik dalam upaya membantu peserta didik menguasai tujuan-tujuan pendidikan. Interaksi pendidikan dapat berlangsung dalam lingkungan keluarga, sekolah ataupun masyarakat.

Saat ini masih banyak kita temukan sistem pengajaran yang bersifat konvensional dalam pelaksanaan pendidikan. Yaitu proses pembelajaran yang berpusat pada guru, dimana guru aktif menjelaskan sedangkan siswa bersifat pasif, hanya mendengarkan dan mencatat masih banyak di terapkan. Hal ini tentu saja sangat membosankan bagi siswa itu sendiri sehingga mereka akan sulit untuk berkonsentrasi dan pikiran mereka pun melayang-layang kemana-mana. Jika hal ini berlangsung terus-menerus maka minat, motivasi, aktivitas, dan hasil belajar siswa juga akan menurun. Padahal guru sebagai tenaga profesional dan fasilitator dalam pembelajaran seharusnya terus mengembangkan kreatifitasnya sehingga peserta didik dapat mentransformasikan ilmu pengetahuan dan teknologi serta nilai-nilai dan keterampilan melalui kegiatan pembelajaran.

Perkembangan teknologi membawa banyak manfaat untuk dunia pendidikan. Salah satunya teknologi dapat dipergunakan sebagai media dalam

pembelajaran. Para guru hendaknya dapat memanfaatkan dan mengaplikasikan hasil teknologi yang ada dalam pembelajarannya. Salah satu hasil teknologi ini adalah media audiovisual. Media audiovisual seperti VCD dapat merangsang gairah dan motivasi belajar siswa karena adanya unsur suara dan gambar dengan warna-warni yang menarik perhatian siswa untuk belajar. Siswa akan belajar lebih banyak dari pada jika materi pelajaran disajikan hanya dengan stimulus pandang atau hanya stimulus dengar yang nantinya akan memberikan kesan belajar yang lebih mendalam, karena siswa belajar tidak hanya menggunakan indra pendengaran dan penglihatannya saja. Siswa juga akan lebih tertantang untuk mendalami pelajaran dengan menemukan masalah dari pelajaran yang disajikan melalui media yang ditampilkan. Selain itu dengan melihat dan mendengar siswa akan lebih mudah menyerap dan mengingat materi pelajaran yang disajikan. Menurut Dale dalam Arsyad (1995) memperkirakan bahwa perolehan hasil belajar melalui indera pandang dan indera dengar memiliki perbedaan, yaitu sekitar 75% hasil belajar seseorang diperoleh melalui indera pandang, sekitar 13% diperoleh melalui indera dengar, dan sekitar 12% diperoleh melalui indera lainnya.

Sepak bola merupakan salah satu cabang olahraga yang menuntut tiap pemainnya untuk menguasai berbagai macam teknik dasar. Proses pembelajaran keterampilan sepak bola yang di dalamnya mencakup pembelajaran teori dan praktek akan lebih menarik bila menggunakan berbagai media, baik itu media audiovisual maupun media lain yang dapat membantu membelajarkan gerak pemain yang bersangkutan. Media audiovisual dalam pembelajaran teori sepak

bola dapat memotivasi siswa untuk belajar. Karena dengan menggunakan media ini guru dapat menyampaikan teori sekaligus menunjukkan langsung gambaran teori yang dimaksud sebelum melaksanakan langsung praktek di lapangan. Tidak seperti biasanya yang mana guru hanya menggunakan metode ceramah sementara tanpa didukung gambaran teori yang diajarkan. Dengan menggunakan media pembelajaran audiovisual ini, tentunya akan lebih memperjelas pemahaman siswa. Ini nantinya akan lebih membantu siswa dalam penguasaan teknik dan pemahaman dalam bermain sepak bola di lapangan. Diharapkan pula, penguasaan teknik dan teori ini dapat meningkatkan kesadaran akan peraturan yang harus dipatuhi manakala melakukan praktek sebagai pemain di lapangan.

Salah satu teknik dasar dalam sepak bola adalah *passing* atau mengoper bola /menendang bola. Menendang bola adalah suatu usaha untuk memindahkan bola dari suatu tempat ke tempat lain dengan menggunakan kaki atau bagian kaki.(A.Sarumpaet,1991:13).

Dahar (1996) mengungkapkan ada tiga tingkatan utama modus belajar, seperti : *enactive* (pengalaman langsung), *iconic* (pengalaman piktorial atau gambar) dan *symbolic* (pengalaman abstrak). Perolehan pengetahuan dan keterampilan serta perubahan sikap dan perilaku dapat terjadi karena adanya interaksi antara pengalaman baru dengan pengalaman yang telah dialami sebelumnya melalui proses belajar. Sebagai ilustrasi, misalnya belajar untuk memahami apa dan bagaimana *passing* dalam sepak bola. Dalam tingkatan pengalaman langsung, untuk memperoleh pemahan siswa secara langsung dijelaskan teori bagaimana melakukan *passing* dalam sepak bola. Pada tingkatan

kedua, pemahaman tentang passing dipelajari melalui gambar, foto, film atau rekaman video. Selanjutnya pada tingkatan pengalaman abstrak, siswa memahaminya lewat membaca atau mendengar dan mencocokkannya dengan pengalaman melihat orang melakukan passing atau dengan pengalamannya sendiri.

SMP Negeri 23 Medan merupakan salah satu Sekolah Menengah Pertama yang berada di Jln. Raya Medan Tenggara Ujung Kec.Medan Denai. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang penulis lakukan di sekolah tersebut, fasilitas olahraga di SMP Negeri 23 Medan terbilang cukup terpenuhi. Sekolah ini memiliki beberapa lapangan olahraga seperti lapangan sepak bola, lapangan bola voli dan lapangan bola basket serta beberapa fasilitas olahraga lainnya yang bisa dipakai untuk pembelajaran penjas di sekolah tersebut. Selain itu, sekolah ini juga dilengkapi fasilitas pembelajaran berbasis teknologi seperti infokus dan komputer, hanya saja penggunaannya kurang maksimal. Lapangan sepak bola yang ada di sekolah ini memiliki ukuran  $\pm 90 \times 50\text{m}$  dengan bentuk persegi panjang, Lapangan berpermukaan rata dan di tumbuh oleh rerumputan yang memiliki ketinggian yang rata.

Untuk pembelajaran penjas di sekolah ini cenderung masih menggunakan model pembelajaran konvensional seperti halnya pada sekolah kebanyakan. Dimana guru masih cenderung menggunakan pola pengajaran tradisional *non* media. Guru olahraga menggunakan gaya mengajar komando. Guru terbiasa menyampaikan pembelajaran dengan hanya memerintah sehingga terkadang siswa lebih banyak berperan sendiri sementara materi yang disampaikan belum dikuasai.



Hal ini menyebabkan guru belum sepenuhnya menanamkan dan menunjukkan konsep materi yang ada dengan baik dan benar karena dalam pembelajaran penjaskes harus didukung dengan pemahaman yang tinggi terhadap konsep materi karena akan sangat berpengaruh terhadap kesesuaian praktek di lapangan. Maka berdasarkan hal/keterangan tersebut hasil belajar yang dicapai siswa disekolah ini tidak sesuai dengan pencapaian yang diinginkan.

Kemudian di sekolah ini penulis ketahui bahwa kemampuan siswa masih rendah dalam pelaksanaan passing dalam sepak bola. Hal ini penulis ketahui dari hasil belajar siswa untuk materi passing yang masih di bawah rata – rata. Dimana dari hasil ulangan harian pada semester ganjil Tahun Ajaran 2012/2013 penulis ketahui bahwa nilai rata – rata kelas masih di bawah rata – rata yaitu 60,65. Dimana standart KKM sekolah tersebut untuk mata pelajaran penjas adalah 70 dan Presentase Ketuntasan Klasikal adalah 80%. Hal ini juga tampak dari praktek langsung siswa di lapangan. Siswa masih banyak melakukan kesalahan-kesalahan dalam beberapa sikap-sikap dan perkenaan bola pada kaki saat melaksanakan passing dalam sepak bola. Misalnya ketika siswa melakukan passing dengan menggunakan kaki bagian dalam, siswa masih banyak melakukan dengan tidak benar yaitu dengan menggunakan perkenaan kura-kura (punggung kaki) ataupun kaki bagian luarnya dan juga dengan sikap badan yang terlalu datar. Seharusnya gerakan passing dilakukan dengan menggunakan kaki bagian dalam karena di kaki bagian itulah terdapat permukaan yang lebih luas bagi pemain untuk menendang bola, sehingga memberikan kontrol bola yang lebih baik.

Untuk itu penulis dalam penelitian ini mencoba menggunakan media audiovisual. Dimulai dengan guru menyampaikan materi passing dalam permainan sepak bola dengan alokasi waktu 2 x 45 menit dalam satu kali pertemuan. Pada  $\pm$  25 menit pertama guru menjelaskan materi passing dalam permainan sepak bola sambil menampilkan LCD/Infokus passing dalam permainan sepak bola tersebut. Jadi disini guru tidak hanya menyampaikan materi secara lisan tapi juga disertai dengan menunjukkan gerakan – gerakan dan teknik passing yang benar pada siswa. Selanjutnya pada  $\pm$  65 menit guru membawa siswa ke lapangan sepak bola untuk praktek langsung materi yang telah disampaikan dengan berpedoman dari penjelasan yang telah disampaikan dan yang telah di lihat dari LCD/infokus passing yang telah di putar. Dengan ini diharapkan walaupun belum melaksanakan praktek passing langsung dilapangan namun siswa bisa mendapatkan gambaran ataupun visualisasi yang nyata di kelas seperti halnya praktek langsung di lapangan, siswa tidak hanya sekedar mendapat teori dari guru seperti halnya yang terjadi pada umumnya dimana guru hanya menggunakan metode ceramah. Sehingga setelah pembelajaran dengan menggunakan media audiovisual ini dilaksanakan maka praktek langsung di lapangan siswa dapat lebih mudah mencontohkan dan melakukan gerakan passing yang baik dan benar.

Dari uraian di atas dan untuk mempermudah dan menambah penjelasan khususnya dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul : “Upaya meningkatkan hasil belajar passing dalam permainan sepak bola dengan menggunakan alat bantu media audio visual pada Siswa kelas VII SMP Negeri 23 Medan Tahun Ajaran 2012/2013”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka penulis dapat mengidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut : 1) Faktor-faktor yang mempengaruhi pembelajaran pendidikan jasmani, 2) Pengetahuan dasar siswa masih rendah dalam mempelajari keterampilan passing, 3) Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran di sekolah, 4) Kurangnya variasi dalam pembelajaran passing dalam permainan sepak bola, 5) Guru kurang melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran di sekolah.

## **C. Pembatasan Masalah**

Dalam upaya mengkaji permasalahan terdapat banyak faktor yang mempengaruhi, namun tidak semua faktor tersebut terkaji dalam penelitian ini. Mengingat ruang lingkup masalah serta keterbatasan waktu, dana dan kemampuan penulis, maka penulis membatasi penelitian ini membahas Upaya meningkatkan hasil belajar passing dalam permainan sepak bola dengan menggunakan alat bantu media audio visual pada Siswa kelas VII SMP Negeri 23 Medan Tahun Ajaran 2012/2013 dengan menggunakan LCD/Infokus.

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, identifikasi dan pembatasan masalah yang dikemukakan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut : “Bagaimanakah penggunaan alat bantu media audiovisual untuk

meningkatkan hasil belajar passing dalam permainan sepak bola siswa kelas VII SMP Negeri 23 Medan Tahun Ajaran 2012/2013?”

#### **E. Tujuan Penelitian**

Yang menjadi tujuan dilaksanakannya penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penggunaan alat bantu media audiovisual dapat meningkatkan hasil belajar passing dalam permainan sepak bola siswa kelas VII SMP Negeri 23 Medan Tahun Ajaran 2012/2013.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, dapat di peroleh manfaat penelitian sebagai berikut :

1. Dapat memberikan masukan dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya yang berhubungan langsung dengan penjas dengan menggunakan media audiovisual.
2. Untuk menambah pengetahuan dan pengalaman bagi peneliti dalam menerapkan pengetahuan yang di peroleh di bangku kuliah terhadap masalah - masalah yang dihadapi di dunia pendidikan secara nyata.
3. Diharapkan dengan adanya hasil dari penelitian ini dapat menjadi masukan yang berharga bagi pihak sekolah dan upaya sosialisasi perlunya penggunaan media audiovisual terhadap pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah.



4. Dapat dijadikan perbandingan bagi pembaca yang akan mengadakan penelitian, khususnya tentang pemanfaatan media audio visual dalam proses pembelajaran.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY