

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan dilaksanakan dalam suatu proses pembelajaran pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, pelatihan, dan penelitian, baik secara formal atau nonformal. Suatu aktivitas belajar pasti ada proses pembelajaran, yaitu interaksi antara guru sebagai pembelajar dan peserta didik sebagai pelajar (Hamzah, 2019). Belajar adalah kegiatan yang dilakukan individu secara sukarela atau tidak sukarela, dan berubah dari ketidaktahuan menjadi tahu, karena melalui belajar, manusia mengalami pertumbuhan dan perubahan, baik secara mental maupun fisik

Pembelajaran adalah kombinasi terstruktur dari unsur manusia, materi kelembagaan, pelengkap, dan prosedur yang secara kolektif merumuskan, memecahkan, dan menyelesaikan masalah. Dalam pendidikan terdapat proses belajar dan pembelajaran yang menggunakan sebuah media pembelajaran. Media pembelajaran pada zaman sekarang erat kaitannya dengan teknologi informasi. Oleh karena itu banyak orang berlomba-lomba membuat media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar (Friselya dkk., 2022).

Proses dalam pembelajaran penjas adalah kegiatan yang meliputi identifikasi dan merumuskan masalah, merumuskan hipotesis, merancang eksperimen, melakukan pengamatan, mencatat data eksperimen, uji hipotesis, dan membuat kesimpulan. Untuk menjalankan proses pembelajaran penjas tersebut kemauan peserta didik dalam mempelajari sumber pembelajaran

sangat penting (Ariani & Meutiawati, 2020). Salah satu cara atau strategi untuk memudahkan peserta didik dalam melihat dan memahami materi adalah melalui penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran sendiri merupakan segala bentuk benda dan alat yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran (Batubara, 2020).

Media pembelajaran pasti akan dibutuhkan untuk setiap kegiatan pembelajaran untuk memudahkan pemahaman peserta didik. Saat pembelajaran guru dituntut untuk dapat memastikan bahwa proses pembelajaran berjalan dengan lancar. Pemilihan media perlu sangat hati-hati, karena media pembelajaran yang tepat akan mampu menciptakan motivasi dan minat baru dalam belajar peserta didik dan sebaliknya. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu peserta didik berpartisipasi aktif dalam proses belajar mengajar. Proses tersebut akan efektif jika peserta didik terlibat secara aktif, menggunakan media yang dapat menarik perhatian sehingga peserta didik tidak bosan saat belajar. Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya perkembangan teknologi komunikasi, media pembelajaran yang digunakan guru saat ini bukan hanya media pembelajaran konvensional yang berupa papan tulis, gambar dan poster. Adanya teknologi komunikasi berupa media audio visual seperti komputer, TV, radio, film dan lain-lain juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan observasi dan wawancara di SMA Negeri 1 Kuta Panjang pada bulan Januari 2024 peserta didik sering merasa bosan serta sering tidak mengerti dengan materi yang disampaikan. Peserta didik cenderung lebih mengerti apabila pembelajaran menggunakan sebuah media seperti penggunaan proyektor yang disertai dengan gambar maupun sebuah video.

Pada masa sekarang ini guru harus lebih kreatif menciptakan pembelajaran yang menarik. Menurut Hamalik menyatakan bahwa, Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap anak". Bagi guru dengan adanya media dapat memberi kemudahan dalam menyampaikan materi sedangkan bagi anak adanya kemudahan dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan. Media menunjukkan keunggulan dalam membantu peran guru dalam menyampaikan pesan pembelajaran serta lebih cepat dan lebih mudah ditangkap oleh anak (Sakti dkk., 2022).

Salah satu media pembelajaran yang digunakan guru dalam proses belajar mengajar adalah media pembelajaran audio visual. Pemilihan media audio visual merupakan salah satu media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar peserta didik, karena media audio visual merupakan media yang dapat dilihat dan didengar untuk memperjelas suatu pesan yang disampaikan. Media audio visual digunakan karena dapat menarik perhatian peserta didik, menghilangkan kebosanan peserta didik terhadap pembelajaran, meningkatkan keaktifan atau partisipasi peserta didik

dalam kegiatan pembelajaran, dan meningkatkan motivasi atau semangat peserta didik.

Pendidikan jasmani merupakan salah satu bagian penting dalam dunia pendidikan, seperti yang tercantum dalam permendikbud No 24 Tahun 2016 tentang kompetensi inti dan kompetensi dasar pelajaran pada kurikulum 2013, pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (PJOK) merupakan mata pelajaran yang berdiri sendiri. Oleh karena itu pendidikan jasmani dapat berfokus pada pembentukan karakter peserta didik melalui proses pembelajaran di sekolah, sehingga mampu mengembangkan potensi yang ada dalam diri peserta didik dan membantu mewujudkan tujuan pendidikan nasional.

Kedudukan pendidikan jasmani dalam mata pelajaran yang lebih menekankan kepada peningkatan fisik, sportivitas, disiplin, kerjasama, dan kesadaran hidup sehat memang benar adanya, dilihat dari tujuan pendidikan jasmani itu sendiri. Pendidikan jasmani memiliki peran sebagai mata pelajaran yang mampu membentuk peserta didik menjadi cakap dalam kehidupan, yang didalamnya mencakup kecakapan pribadi, kecakapan sosial, kecakapan akademik, dan kecakapan vokasional. Dalam kurikulum pendidikan jasmani, pembelajaran berbagai aktivitas fisik dan olahraga dikelompokkan kedalam enam bahan kajian, yaitu: (1) Aktivitas permainan dan olahraga; (2) Aktivitas pengembangan; (3) Uji diri/senam; (4) Aktivitas ritmik; (5) Aktivitas air atau aquatik; (6) Pendidikan luar kelas; dan (7) Pendidikan kesehatan (Depdiknas RI, 2003).

Sepak bola adalah salah satu cabang olahraga yang paling digemari di

segala lapisan masyarakat Indonesia, dari anak-anak sampai dewasa terutama laki-laki. Banyak laki-laki yang menyalurkan hobinya dengan bermain sepak bola. Anak laki-laki secara psikologis akan lebih tertarik pada permainan yang memerlukan berbagai jenis gerakan karena sebagian besar anak laki-laki selalu mempertontonkan keterampilan gerakannya dalam berbagai situasi. Sepak bola yang dimainkan oleh dua tim, yang masing-masing beranggotakan sebelas orang (Nusufi, 2012). Para pemain sepak bola membutuhkan unsur-unsur kemampuan fisik yang dapat memberikan pengaruh terhadap keterampilan pemain sepak bola. Kualitas keterampilan teknik dasar bermain setiap permainan tidak lepas dari faktor-faktor kondisi fisik, yaitu kecepatan, ketepatan, kekuatan, kelenturan, kelincahan, keseimbangan, daya tahan, koordinasi, dan reaksi. Sembilan komponen ini berhubungan dengan kualitas suatu teknik dalam sepak bola dari menggiring bola, menghentikan bola, menyundul bola, dan melempar bola (Jazi, 2014).

Beberapa penelitian yang menggunakan media pembelajaran audio visual diantaranya ialah penelitian yang dilakukan oleh Khumaedi & Pratama (2021). Hasil menunjukkan bahwa media audio visual dapat dijadikan alternatif alat bantu mengajar dan penerapannya perlu dikembangkan dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran fisika dan membantu pembelajaran lebih menyenangkan. Penelitian dari Gabriela (2021) hasil menunjukkan bahwa media audio visual dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar fisika peserta didik. Penelitian dari Siswanto & Mustofa (2012) hasil menunjukkan bahwa media audio visual memberikan

pengaruh lebih baik dari pada menggunakan model pembelajaran kontekstual.

Keberadaan media pembelajaran audio visual dapat berperan dalam meningkatkan motivasi serta minat belajar peserta didik dengan memperhatikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Penggunaan media audio visual juga dapat memperjelas pesan, meningkatkan motivasi dan minat belajar untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik khususnya dalam pembelajaran penjas di SMA Negeri 1 Kuta Panjang.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian dengan judul **“Pengembangan Bahan Ajar Materi Sepakbola Berbasis Media Audio Visual Untuk Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Kuta Panjang”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut

1. Bagaimana desain bahan ajar materi sepakbola berbasis media audio visual di SMA Negeri 1 Kuta Panjang?
2. Bagaimana kelayakan bahan ajar materi sepakbola berbasis media audio visual di SMA Negeri 1 Kuta Panjang?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas, maka tujuan dilakukan penelitian ini

adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendesain bahan ajar materi sepakbola berbasis media audio visual di SMA Negeri 1 Kuta Panjang
2. Untuk mengetahui kelayakan bahan ajar materi sepakbola berbasis media audio visual di SMA Negeri 1 Kuta Panjang

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan memberikan manfaat ketika menggunakan media audio visual dalam pembelajaran penjas di SMA, sehingga peserta didik dapat berpartisipasi lebih aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi acuan bagi peneliti selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini juga diharapkan bermanfaat bagi banyak orang, termasuk:

- a. Bagi peserta didik, diharapkan lebih termotivasi, lebih mudah memahami materi, menambah pengetahuan dan pemahamannya, serta lebih aktif dalam proses pembelajaran penjas.
- b. Bagi guru, diharapkan dapat menjadi referensi yang lebih menarik dalam penggunaan media pembelajaran, meningkatkan kemampuan guru mengatasi peserta didik yang lemah di kelas saat belajar.
- c. Bagi sekolah, diharapkan dapat sebagai bahan evaluasi untuk

peningkatan kualitas pendidikan sekolah dan memberikan pengalaman belajar kepada peserta didik.

- d. Bagi penulis, diharapkan dapat memberikan wawasan dan pengalaman kepada peneliti untuk menjadi guru penjas profesional, terutama ketika menggunakan media pembelajaran audio-visual untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.