

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional (RPJMN) tahun 2019-2024 salah satu visi Pemerintah Republik Indonesia berfokus pada pengembangan Sumber Daya Manusia (SDM) melalui peningkatan kualitas pendidikan dan manajemen talenta. Visi ini berkesesuaian dengan kesiapsiagaan insan pendidikan nasional dalam menghadapi tantangan global Abad ke-21, dimana sudah tidak ada lagi sekat-sekat antar negara diberbagai bidang kehidupan. Risiko dari kondisi ini adalah perlu dipersiapkan peserta didik yang memiliki daya saing untuk menghadapinya.

Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan (PJOK) merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan. Sebagai sebuah mata pelajaran di sekolah, PJOK menjamin tersedianya aktivitas jasmani bagi peserta didik. Pelaksanaan PJOK bukan hanya merupakan aktivitas jasmani dan bertujuan untuk itu saja, akan tetapi untuk mengembangkan seluruh potensi peserta didik secara utuh melalui aktivitas jasmani.

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan

terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional

Peningkatan kualitas pendidikan merupakan cara utama untuk mewujudkan hal tersebut. Layanan pendidikan diselenggarakan dalam rangka memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk belajar seyenaman mungkin dalam suasana bahagia, menantang, bermakna, namun menyenangkan dan tanpa adanya rasa tertekan. Hal krusial dan mendasar dalam menyelenggarakan pembelajaran PJOK dengan tujuan sebagaimana uraian di atas adalah tersedianya guru PJOK profesional yang berdaya dan memberdayakan. Guru PJOK sesuai harapan tersebut memiliki karakter berjiwa nasionalisme Indonesia, bernalar, pembelajar, profesional, dan berorientasi pada peserta didik. Guru PJOK dengan karakter ini mampu mendorong tumbuh kembang peserta didik secara holistik; aktif dan proaktif dalam mengembangkan pendidik lainnya; serta menjadi teladan dan agen transformasi ekosistem pendidikan untuk mewujudkan Profil Pelajar Pancasila, yaitu belajar sepanjang hayat yang memiliki kompetensi global dan berperilaku sesuai nilai-nilai Pancasila

Sekolah Dasar Negeri XXI Arenjaya Kota Bekasi salah satu sekolah dasar yang favorit dikarenakan letaknya yang strategis di tengah-tengah Kota. Banyak masyarakat memasukan putra-putrinya bersekolah di sekolah ini, dengan demikian tentukan sekolah memiliki banyak siswa dan terdiri dari beberapa rombel setiap kelas atau tingkat. Oleh karena itu sesuai dengan harapan tujuan PJOK di atas, tentunya dituntut guru yang kreatif dalam mengemas materi pembelajaran supaya lebih

menarik, dan tidak berpusat pada guru tetapi pembelajaran berpusat pada peserta didik. Peserta didik harus memiliki pilihan-pilihan terhadap materi yang dipelajari untuk memiliki kompetensi yang sama.

Pembelajaran sepakbola Sekolah Dasar Negeri XXI Arenjaya Kota Bekasi merupakan materi yang paling disukai oleh siswa terutama siswa laki-laki atau putra. Namun hal ini tidak bisa dibiarkan sebaiknya semua siswa harus menyukai semua materi pembelajaran, hal ini adalah tugas guru untuk bisa mencari metode dan gaya mengajar yang tepat untuk siswanya. Berdasarkan hasil pengamatan penulis proses pembelajaran sepakbola terutama materi *dribbling* pada siswa kelas V SD Negeri Arenjaya XXI Kota Bekasi belum berjalan dengan baik. Beberapa siswa kurang bersemangat dalam pembelajaran sepakbola materi *dribbling* dan cenderung kurang aktif, Pada saat pembelajaran sepakbola materi *dribbling* merasa cepat bosan dan hanya duduk ditepi lapangan serta tidak terkontrol oleh Guru. Pembelajaran yang diberikan juga masih belum dikemas dalam bentuk metode dan gaya mengajar yang tepat serta menarik sehingga siswa yang kurang antusias dan malas untuk bergerak. Akibat dari ketidakmenarikan pola pembelajaran tersebut rendahnya tingkat ketercapaian atau Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), terutama di kelas V.B. Dimana Sekolah Dasar Negeri XXI Arenjaya Kota Bekasi menetapkan nilai KKM 75. Berdasarkan observasi penulis dari 16 orang siswa, yang mencapai nilai KKM hanya 25% atau 4 orang siswa

Berdasarkan permasalahan tersebut maka perlu diadakan pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik minat siswa dalam pembelajaran

sepakbola materi *dribbling* pada siswa kelas V.B Sekolah Dasar Negeri XXI Arenjaya Kota Bekasi. Hal inilah yang mendasari penulis melakukan penelitian dengan judul “Upaya Meningkatkan Hasil Sepakbola Materi *Dribbling* Melalui Media Audio Visual Kelas V SD Negeri Arenjaya XXI Kota Bekasi”. Fungsinya media audio visual adalah siswa melihat dan mempelajari video yang dikirim oleh guru ke masing-masing *Handphone* siswa dan kelompok dan kelompok berperan untuk mengcover seandainya ada siswa yang tidak memiliki *handphone*, sehingga bisa belajar bersama. Selanjutnya siswa melakukan proses pembelajaran dibawah koordinasi guru. Disamping itu guru menyiapkan beberapa formasi pembelajaran sebagai variasi pembelajaran.

B. Batasan dan Rumusan Masalah

1. Batasan Masalah

Agar kesimpulan akhir dari penelitian ini masih berada dalam kajian permasalahan penelitian serta tidak terjadi kesimpangsiuran permasalahan, maka penulis memberikan batasan penelitian masalah sebagai berikut:

- a. Penelitian ini membahas peningkatan hasil belajar *dribbling* sepakbola pada siswa kelas V SD Negeri Arenjaya XXI Kota Bekasi
- b. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V.B SD Negeri Arenjaya XXI Kota Bekasi karena berdasarkan pengamatan penulis kelas V.B masih banyak yang belum mencapai KKM.
- c. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar permainan sepakbola materi *dribbling* pada siswa kelas V.B SD Negeri Arenjaya XXI Kota Bekasi?”

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian penelitian adalah untuk membuat “Untuk mengetahui apakah media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar permainan sepakbola materi *dribbling* pada siswa kelas V.B SD Negeri Arenjaya XXI Kota Bekasi.

D. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan berguna dan bermanfaat untuk proses pembelajaran bagi semua pihak dan masukan bagi:

1. Bagi Peneliti

- a. Penelitian ini dapat menjadi bahan pengetahuan dan inspirasi bila kelak peneliti menjadi seorang guru yang ahli bidang olahraga.
- b. Dalam pembelajaran penjasorkes itu dibutuhkan suatu pendekatan terhadap cabang olahraga, salah satunya melalui modifikasi permainan.
- c. Mengembangkan pembelajaran agar dapat dilaksanakan dengan mudah, efektif dan efisien.

2. Bagi Guru Penjasorkes

- a. Sebagai dasar dalam pelaksanaan pembelajaran Penjasorkes di sekolahnya masing-masing.
- b. Sebagai dorongan dan motivasi kepada guru penjasorkes untuk menciptakan terobosan-terobosan baru dan variasi mengajar dengan pendekatan bermain sehingga siswa tidak merasa cepat bosan serta siswa lebih aktif bergerak.
- c. Sebagai bahan pertimbangan dalam mengajar bidang studi penjasorkes.

E. Definisi Operasional

1. Hasil belajar adalah perubahan perilaku individu yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Perubahan perilaku tersebut diperoleh setelah siswa menyelesaikan program pembelajarannya melalui interaksi dengan berbagai sumber belajar dan lingkungan belajar. Hasil belajar merupakan perilaku yang dapat diamati dan menunjukkan kemampuan yang dimiliki seseorang. Kemampuan siswa yang merupakan perubahan perilaku sebagai hasil belajar itu dapat diklasifikasikan dalam dimensi-dimensi tertentu. Dalam pembelajaran *dribbling* sepakbola, hasil belajar dapat digunakan sebagai acuan tingkat pemahaman siswa dalam mengikuti pembelajaran *dribbling* sepakbola. Hasil belajar dapat pula digunakan sebagai acuan keberhasilan dalam pembelajaran.
2. *Dribbling* dapat diartikan sebagai suatu teknik penguasaan bola. Menggiring bola adalah membawa bola dengan kaki untuk melewati lawan. Definisikan lain mengatakan *dribbling* adalah salah satu keterampilan sepakbola yang sangat dibutuhkan dan dikuasai. Dalam penelitian diukur dengan aspek Afektif, Kognitif dan psikomotor.

3. Media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media auditif (mendengar) dan visual (melihat). Media audio visual merupakan sebuah alat bantu audiovisual yang berarti bahan atau alat yang digunakan dalam situasi belajar untuk membantu tulisan dan kata yang diucapkan dalam mengeluarkan pengetahuan, sikap, dan ide. Media audio visual yang dimaksud dalam penelitian ini adalah media audio visual pembelajaran *dribbling* permainan sepakbola.