

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Olahraga pada era *modern* seperti sekarang ini semakin menjadi kebutuhan mendasar bagi setiap manusia dalam rangka eksistensi serta menempatkan diri pada kedudukan yang strategis sesuai dengan perkembangan dan kemajuan zaman. Olahraga memiliki manfaat diantaranya untuk latihan sebagai alat pendidikan, sarana pencapaian prestasi, mata pencaharian, media kebudayaan, memelihara kesehatan, dan tidak kalah pentingnya sebagai gaya hidup dikalangan masyarakat dengan sasaran utamanya yaitu membentuk insan seutuhnya yang sehat secara jasmani maupun rohani. Hampir semua negara menaruh perhatiannya terhadap olahraga, hal tersebut dikarenakan olahraga tidak hanya berfungsi untuk semata-mata mendapatkan kesegaran jasmani, tetapi olahraga juga dapat memberikan andil dalam membentuk karakter manusia.

Salah satu fungsi dan tujuan dari olahraga merupakan untuk alat latihan pendidikan bersama dengan adanya undang-undang RI Nomor 11 Tahun 2022 Tentang keolahrgaan bahwa untuk meingkatkan kualitas hidup dan kesejahteraan manusia pembangunan nasional di bidang keolahragaan dilaksanakan secara teencana, sistematis, terpadu, berjenjang, dan berkelanjutan, serta berorientasi pada prestasi dan peningkatan kesejahteraan hidup pelaku olahraga. Dan pendidikan olahraga sendiri merupakan pendidikan jasmani dan olahraga yang dilaksanakan sebagai bagian dari proses pendidikan yang teratur dan berkelanjutan untuk memperoleh pengetahuan, kepribadian, keterampilan, kesehatan, dan kebugaran jasmani. Pendidikan olahraga diselenggarakan sebagai bagian proses

pendidikan dilaksanakan baik pada jalur pendidikan formal maupun non formal, biasanya dilakukan oleh satuan pendidikan pada setiap jenjang pendidikan melalui guru pendidikan jasmani dengan dibantu oleh tenaga olahraga untuk membimbing terselenggaranya kegiatan keolahragaan di sekolah.

Peran pendidikan olahraga di sekolah atau satuan pendidikan sangat penting, hal ini terkait dari dua hal yakni sisi pendidikan jasmani yang mengarah kepada aspek edukatif dan sisi olahraga yang mengarah kepada aspek prestasi. Kedua hal ini merupakan hal yang inheren dalam pendidikan olahraga, karena disitulah ditempanya pribadi peserta didik agar memiliki jasmaniah dan rohaniah yang sehat, segar, dan sekaligus memungkinkan untuk prestasi di bidang olahraga pendidikan.

Permasalahan dalam dunia pendidikan yang terjadi seperti merosotnya karakter anak bisa merusak generasi bangsa. Untuk mengatasi hal tersebut sekolah dapat solusi dengan mengadakan kegiatan pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas hidup siswa melalui pembentukan karakter melalui kegiatan ekstrakurikuler.

Kegiatan ekstrakurikuler adalah kegiatan pendidikan di luar mata pelajaran dan pelayanan konseling untuk membantu pengembangan peserta didik sesuai dengan kebutuhan, potensi, bakat dan minat mereka melalui kegiatan yang secara khusus diselenggarakan oleh pendidik dan tenaga kependidikan yang berkemampuan dan berwenang di sekolah/madrasah. Kegiatan ekstrakurikuler bukan sekedar tempat menyalurkan hobi siswa belaka. Jika disalurkan secara efektif terutama yang berbasis kegiatan fisik, dapat membentuk karakter seorang siswa. Kegiatan ekstrakurikuler dalam pendidikan

dimaksudkan sebagai jawaban atas tuntutan kebutuhan peserta didik, membantu mereka yang kurang, memperkaya lingkungan belajar dan menstimulasi mereka agar lebih kreatif. Kegiatan ekstrakurikuler dilaksanakan dengan merujuk pada prinsip manajemen yang efektif yang meliputi proses perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, pengawasan dan evaluasi.(Adhari, 2024)

Kegiatan ekstrakurikuler sebagai kegiatan suatu program di luar jam pelajaran sekolah yang dikembangkan untuk memperlancar program kurikuler dengan kegiatan ini dapat berjalan lancar, dari dua pendapat tersebut kita bisa melihat bahwa ekstrakurikuler digunakan sebagai bagian penunjang proses pembelajaran yang sifatnya tidak hanya teori tetapi langsung kepada prakteknya sehingga memudahkan dalam pemahaman teori dan juga melatih konsentrasi. (Inriyani, Wahjoedi & Sudarmiati, 2017)

Pendidikan olahraga terdapat banyak permainan salah satunya adalah permainan bola besar, didalam permainan bola besar terdapat beberapa cabang permainan termasuk didalamnya permainan futsal. Futsal dapat dimainkan di lapangan yang ukurannya lebih kecil dari lapangan sepakbola, dan dengan jumlah pemain yang lebih sedikit dari masing-masing tim. Futsal merupakan salah satu cabang olahraga permainan yang dimainkan oleh dua regu yang masing-masing regu terdiri dari 5 orang pemain yang salah satunya adalah penjaga gawang.(Widarto et al., 2022).

Cabang olahraga ini asal mulanya dari cabang olahraga sepakbola yang lebih disederhanakan. Ukuran lapangan dan bola yang digunakan lebih kecil dibandingkan sepakbola. Begitu juga dengan peraturan permainan yang

berbeda. Aturan permainan futsal dengan sengaja dibuat sangat ketat oleh FIFA agar nilai *Fair Play* terjadi dan sekaligus untuk menghindari cedera berhubung lapangan permainan futsal untuk pertandingan internasional bukan terbuat dari rumput, tetapi dari kayu atau plastik/*rubber*, sehingga apabila terjadi benturan akan sangat berbahaya bagi para pemain. Dalam dunia pendidikan cabang olahraga futsal selain masuk dalam mata pelajaran permainan bola besar, kegiatan ini juga merupakan ekstrakurikuler yang sering diberlakukan oleh setiap sekolah. Kegiatan ini juga bermanfaat untuk melihat potensi dan bakat yang dimiliki oleh peserta didik. Dengan kegiatan ekstrakurikuler anak dapat menguatkan seluruh tubuhnya serta dapat mengactualisasikan potensi aktivitasnya dalam bentuk pengetahuan, gerak dan perilaku.

Dengan permainan yang sudah tertata dan terencana dapat meningkatkan perkembangan anak serta menumbuhkan rasa saling menghargai dalam menjalin hubungan antar sesama teman dilingkungan sosialnya. Berdasarkan Undang-Undang No 11 Tahun 2022 Tentang keolahrgaan bahwa untuk meningkatkan kualitas hidup dan kesejahteraan manusia pembangunan nasional di bidang keolahrgaan dilaksanakan secara teencana, sistematis, terpadu, berjenjang, dan berkelanjutan, serta berorientasi pada prestasi dan peningkatan kesejahteraan hidup pelaku olahraga.

Permainan futsal dapat berlangsung lancar, teratur dan menarik apabila pemain menguasai unsur-unsur dalam permainan futsal adalah penguasaan teknik dasar. Teknik-teknik dasar dalam permainan futsal yaitu, *kick, passing, dribbling, shooting, heading*. Salah satu nya Teknik dasar yang harus dikuasai oleh pemain futsal adalah passing. (Hamzah & Hadiana, 2018)

Passing merupakan salah satu teknik dasar dalam permainan futsal yang sangat dibutuhkan setiap pemain di lapangan yang rata dan ukuran lapangan yang kecil dibutuhkan *passing* yang keras dan akurat karena bola yang meluncur sejajar dengan tumit pemain. Salah satu teknik dasar yang sering kali digunakan dalam permainan futsal adalah *passing* menggunakan kaki bagian dalam. (Rahmadani et al., 2022). *Passing* tujuannya untuk memberikan atau mengoper bola kepada teman. *Passing* yang baik dan benar sangat dibutuhkan dalam bermain futsal, karena dengan menguasai teknik ini maka akan mempermudah teman kita untuk menerima bola.

Untuk penguasaan *passing*, diperlukan penguasaan gerakan sehingga sasaran yang diinginkan tercapai. Berdasarkan observasi lapangan yang dilakukan penulis pada saat melakukan program asistensi mengajar di salah satu ekstrakurikuler di sekolah SMK Negeri 5 Palembang. Pada ekstrakurikuler futsal tersebut diikuti oleh siswa kelas X, XI, dan XII serta dari berbagai umur, namun masih ada beberapa yang tidak menguasai teknik dasar *passing* dan siswa menganggap bahwa teknik dasar *passing* cukup sulit untuk dikuasai, sehingga dibutuhkan pelatihan yang inovatif.

Dengan adanya permasalahan tersebut, pelatih perlu melakukan pengembangan metode latihan pada teknik dasar *passing* untuk menyelesaikan masalah dan meningkatkan kemampuan *passing* siswa dalam permainan futsal. Namun siswa membutuhkan metode latihan yang menarik, mudah dimengerti dan dapat mempersingkat waktu lebih fleksibel dan efisien. Salah satunya dengan pengembangan metode latihan menggunakan media audio visual.

Media audio visual merupakan media yang digunakan dalam pelatihan dan pembelajaran, dan diyakini dapat lebih menarik minat siswa dalam pelatihan dan pembelajaran. Media audio-visual juga merupakan salah satu sarana alternatif dalam melakukan proses pelatihan dan pembelajaran berbasis teknologi. Audio-visual pelatihan dan pembelajaran berbasis teknologi dapat digunakan sebagai sarana alternatif dalam mengoptimalkan proses pelatihan dan pembelajaran, dikarenakan beberapa aspek antara lain : mudah dikemas dalam proses pembelajaran, lebih menarik untuk pelatihan dan pembelajaran, dan dapat di-edit (diperbaiki) setiap saat.

Dengan memanfaatkan teknologi diharapkan bahwa audio-visual pelatihan dan pembelajaran dapat digunakan untuk menyampaikan materi yang lebih menarik, termasuk visualisasi materi bahan ajar, sehingga lebih menarik di kalangan siswa . Melalui audio-visual pelatihan dan pembelajaran dapat lebih interaktif dan lebih memungkinkan terjadinya dua arah dalam proses pelatihan dan pembelajaran kemudian dapat mempersingkat waktu lebih fleksibel dan efisien.

Bentuk pengembangan model penyampaian materi/bahan ajar melalui media audio-visual dapat memungkinkan siswa melakukan eksplorasi lebih dalam pada pelatihan dan pembelajaran salah satunya pada teknik dasar *passing* . Di samping itu dengan pendekatan media audio-visual dimungkinkan efisiensi pelatihan dan pembelajaran juga dapat ditingkatkan, baik dalam konteks waktu maupun materi yang harus disampaikan.

Media Audio-visual adalah media penyampai informasi yang memiliki karakteristik audia (suara) dan visual (gambar). Jenis media ini mempunyai

kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua karakteristik tersebut. (Setyawan, Dedi & Dwi A., 2019). Selanjutnya media audio-visual dibagi dua yaitu: pertama Audio-visual diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara (*sound slide*), film bingkai suara, dan cetak suara; kedua audio-visual gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsure suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan *Video cassette*.

Pembagian lain dari media audio-visual adalah: a) audio-visual murni, yaitu baik unsur suara maupun gambar berasal dari satu sumber seperti film *Video cassette*; b) audio-visual tidak murni, yaitu yang unsur suara dan unsur gambar berasal dari sumber yang berbeda, misalnya film bingkai suara yang unsur gambarnya dari *slide* proyektor dan unsur suaranya bersumber dari *tape recorder*.

Pemakaian media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran, sesuai dengan tuntutan kurikulum. (Sularsih & Effendi, 2022).

Berdasarkan permasalahan diatas maka dari itu penulis mengangkat judul “Metode Latihan *Passing* Futsal Berbasis Media Audio Visual Pada Siswa Kelas X Di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 5 Palembang” untuk meningkatkan kemampuan siswa pada teknik dasar *passing* dalam permainan futsal serta untuk mengetahui apakah model latihan *passing* futsal berbasis media audio visual pada siswa kelas X di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 5 Palembang dapat

dikatakan efektif meningkatkan kemampuan *passing* siswa dalam permainan futsal yang berpengaruh terhadap teman sepermainan dalam permainan futsal.

B. Rumusan Masalah

Apakah model latihan *passing* futsal berbasis media audio visual dapat meningkatkan hasil *passing* siswa kelas X di SMK Negeri 5 Palembang efektif?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan penulis diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan “*Model Latihan Passing Futsal Berbasis Media Audio Visual Pada Siswa Kelas X Di SMK N 5 Palembang*” .

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, diharapkan bahwa temuan penelitian ini akan memberikan manfaat baik secara langsung maupun tidak langsung, Adapun manfaat pada penelitian ini :

1. Model latihan dapat memberikan solusi bagi pelatih untuk meningkatkan keterampilan *passing* bagi siswa
2. Model latihan sebagai sumber referensi pelatih dalam membuat variasi latihan teknik *passing* dalam permainan putsal
3. Model latihan dapat digunakan sebagai pengembangan latihan teknik *passing* dalam permainan futsal.

