

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Keberadaan manusia dari sejak kelahirannya terus mengalami perubahan-perubahan, baik secara fisik maupun psikologis. Manusia yang merupakan makhluk hidup dengan akal budi memiliki potensi untuk terus melakukan pengembangan. Sifat pengembangan manusia menunjukkan sisi dinamisnya, artinya perubahan terjadi terus-menerus pada manusia. Tidak ada yang tidak berubah, kecuali perubahan itu sendiri.

Perubahan yang dialami manusia bersifat konsisten, salah satunya adalah perkembangan jasmani dan rohani. Jasmani dan rohani manusia merupakan unsur utama dalam melakukan segala aktivitas. Kesehatan jasmani dan rohani manusia harus dirawat agar jasmani dan rohani manusia sehat sehingga manusia dapat melakukan aktivitasnya.

Cara merawat kesehatan jasmani dan rohani manusia dapat dilakukan dengan salah satunya melalui olahraga. Olahraga merupakan kegiatan yang dilakukan sedemikian rupa sehingga jantung cukup terbebani. Ada banyak jenis olahraga yang dapat dilakukan untuk menjaga kesehatan jasmani dan rohani. Kita dapat memilihnya sesuai selera atau kebutuhan kita, karena setiap jenis olahraga mempunyai manfaat yang berbeda-beda bagi kesehatan. Kita tidak harus selalu melakukan kegiatan yang berat, cukup hanya dengan

aktif beraktifitas dalam kehidupan sehari-hari, itu sudah cukup untuk menjaga kesehatan. Walaupun olahraga itu penting, tetapi masih banyak orang yang belum menyadarinya. Banyak penyakit yang bersumber dari pola hidup yang salah, seperti kurang bergerak dan berolahraga, serta kurang istirahat dan lupa makan. Orang-orang beralasan, mereka terlalu sibuk untuk berolahraga.

Olahraga itu sangat penting bagi kehidupan. Olahraga merupakan salah satu mata pelajaran wajib di sekolah. Hal ini, dapat kita lihat dari jenjang pendidikan anak usia dini (PAUD) sampai jenjang perguruan tinggi, mata pelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan adalah mata pelajaran wajib. Tidak hanya sebagai mata pelajaran wajib saja, melalui olahraga peserta didik dapat berprestasi dan dapat dijadikan profesi.

Seorang melakukan olahraga dengan maksud dan tujuan tertentu. Hasil Susenas 2009 menunjukkan bahwa sebagian besar penduduk yang berolahraga (69,7%) melakukannya dengan tujuan menjaga kesehatan. Sementaraa itu, hanya sebagian kecil saja yang melakukan olah raga dengan tujuan prestasi (6,8%) dan rekreasi (2,9%). Pada umumnya (63,9%) penduduk berolahraga dengan frekuensi dengan satu hari dalam seminggu, dengan intensites tidak lebih dari satu jam dalam sehari jenis olahraga yang banyak diminati adalah sepakbola<sup>1</sup>. Sepakbola merupakan sebuah permainan yang dimaikanan beregu, yang masing-masing regu terdiri dari penjaga gawang, pemain belakang, pemain tengah, dan pemain depan. Seorang

---

<sup>1</sup> Kementerian pemuda dan olahraga Republik Indonesia, *Penyajian Data Dan Informasi Statistik Keolahraagaan*, (Jakarta: Departemen pendidikan dan Olahraga, 2010), hlm. 1

penjaga gawang boleh menggunakan semua anggota tubuh untuk bermain kecuali tangan (hanya untuk di daerah gawangnya).

Permainan sepakbola bertujuan untuk mencetak gol sebanyak-banyaknya ke gawang lawan dan menjaga gawang sendiri agar tidak kemasukan gol dari lawan. Untuk regu yang dapat mencetak gol paling banyak ke gawang lawan dalam waktu 2 x 45 (90 menit) maka regu tersebutlah yang menang. Sepak bola adalah permainan yang dimainkan oleh dua regu yang masing-masing regu terdiri dari sebelas orang pemain, yang mempunyai tujuan untuk memasukkan bola sebanyak banyaknya ke gawang lawan dan mempertahankan gawangnya sendiri untuk tidak kemasukan .<sup>2</sup>

Semua kalangan dan golongan suka bermain sepakbola, mulai dari anak-anak, remaja, dewasa dan orang tua di belahan dunia gemar bermain sepakbola. Sejak zaman dahulu hingga sekarang ini sepakbola tetap menjadi salah satu olahraga yang sangat digemari oleh semua orang. Sepakbola dimainkan secara merakyat di desa-desa, ada yang bermain tanpa menggunakan alas kaki dan ada yang menggunakan alas kaki. Sepakbola dapat dimainkan sangat sederhana dengan hanya adanya lapangan, halaman yang luas, sawah yang kering dan sebuah bola. Teknik yang dikuasai juga hanya menendang dan mengoper, sementara untuk menjadi pemain sepak bola yang handal pemain diharuskan mampu untuk mengoper, mengontrol bola dan menyoteng ke gawang.

---

<sup>2</sup> Sukintaka, dkk, *Permainan dan Metodik Buku I Untuk SGO*, (Bandung: Remadja Karya Offset, 1979), hlm 103

Sepakbola juga memiliki berbagai peraturan yang harus dipatuhi, antara lain adalah pemain tidak boleh mencederai dengan sengaja pemain lawan, apabila terjadi maka wasit akan mengeluarkan kartu kuning sebagai peringatan atau bahkan kartu merah langsung yang artinya pemain tersebut harus keluar lapangan permainan. Dalam permainan sepakbola dibutuhkan komunikasi antar pemain untuk menjalin kerjasama yang baik dalam bermain sebagai kunci kesuksesan. Pemain sepakbola juga harus menguasai teknik dasar dalam bermain sepakbola<sup>3</sup>.

Permainan sepakbola peserta didik MI Irsyadush Shibyan 02 masih jauh tertinggal di bandingkan Madrasah Ibtidaiyyah lainnya. MI Irsyadush Shibyan 02 belum pernah menjuarai *tournament* sepakbola manapun. Selain itu, pembelajaran tentang sepakbola di MI Irsyadush Shibyan masih monoton. Hal ini diperlukan inovasi pengajaran tentang permainan sepakbola agar peserta didik tertarik dalam mempelajarinya dan kemampuan peserta didik juga meningkat.

Berdasarkan hal tersebut perlu adanya penggunaan media yang mampu menarik perhatian peserta didik. Salah satu media yang menarik dan cocok untuk pembelajaran sepak bola adalah media film pendek. Film atau gambar hidup merupakan gambar-gambar dalam frame di mana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar itu hidup.

---

<sup>3</sup> Addy Idris Kusuma S, *Pengaruh Latihan Passingberpasangan Terhadap Kemampuan Passing Bawah Peserta didik Sekolah Sepakbola Kalasan Usia 10-12 Tahun*, (Yogyakarta: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2015), hlm. 2

Film bergerak dengan cepat dan bergantian sehingga memberikan visual yang kontinu atau nyata.<sup>4</sup> Film pendek adalah serangkaian gambar yang diproyeksikan ke layar pada kecepatan tertentu sehingga menjadikan urutan tingkatan yang berjalan terus sehingga menggambarkan pergerakan yang nampak normal dan mengandung materi instruksional di lingkungan siswa untuk belajar.<sup>5</sup> Film pada hakikatnya merupakan penemuan baru dalam interaksi belajar mengajar yang mengkombinasikan dua macam indera pada saat yang sama.<sup>6</sup> Dengan penerapan media film pendek ini diharapkan peserta didik tidak hanya mengetahui teori teknik dasar permainan sepak bola, melainkan peserta didik dapat mengetahui cara mempraktekkan teknik dasar permainan sepak bola.

Film yang akan ditayangkan untuk peserta didik adalah film tentang teknik dasar sepak bola (*passing, dribling dan shoting*). Dengan mengamati film tersebut, peserta didik diharapkan akan lebih memahami dan menguasai teknik dasar permainan sepak bola. Peserta didik juga akan mampu bermain sepak bola yang baik dan benar sehingga suatu saat akan mampu menjuarai *tournament* sepak bola yang diikutinya.

Berdasarkan uraian yang dijelaskan diatas, peneliti berkeyakinan bahwa penerapan media film pendek sebagai sumber pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan, dapat meningkatkan permainan sepak bola peserta didik MI Irsyadush Shibyan 02 Sukorejo Wetan

---

48 <sup>4</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2003), hlm.

<sup>5</sup> Hamalik, Oemar, *Media Pendidikan*, (Bandung: PT Citra Aditya Bakti, 1994), hlm. 4

<sup>6</sup> Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 1995), hlm. 102

Tulungagung. Namun hal tersebut masih perlu dibuktikan secara ilmiah, oleh sebab itu peneliti tertarik melakukan penelitian dengan mengambil judul **“Pengaruh Penerapan Media Film Pendek sebagai Sumber Pembelajaran pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan, Terhadap Peningkatan Permainan Sepakbola Siswa MI Irsyadush Shibyan 02 Sukorejo Wetan Tulungagung”**.

## **B. Identifikasi dan Pembatasan Masalah**

### 1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

- a. Permainan sepakbola siswa MI Irsyadus Shibyan 02 masih jauh tertinggal di bandingkan Madrasah Ibtidaiyah lainnya.
- b. Permainan sepakbola MI Irsyadush Shibyan 02 masih monoton.

### 2. Pembatasan Masalah

Pembatasan dalam penelitian ini adalah:

- a. Media film pendek penjas sebagai upaya untuk melatih ketrampilan dasar sepakbola.
- b. Peningkatan permainan sepakbola berupa nilai tes dari (*Dribbling, Passing, dan Shooting*).
- c. Subyek penelitian yakni siswa kelas IV-VI di MI Irsyadus Shibyan 02 Sukorejo Wetan Tulungagung

### C. Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang di atas dapat diambil rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Apakah ada pengaruh media film pendek terhadap peningkatan *Dribbling* permainan sepakbola siswa MI Irsyadush Shibyan 02 Sukorejo Wetan Tulungagung?
2. Apakah ada pengaruh media film pendek terhadap peningkatan *Passing* permainan sepakbola siswa MI Irsyadush Shibyan 02 Sukorejo Wetan Tulungagung?
3. Apakah ada pengaruh media film pendek terhadap peningkatan *Shooting* permainan sepakbola siswa MI Irsyadush Shibyan 02 Sukorejo Wetan Tulungagung?

### D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari rumusan masalah tersebut, penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh media film pendek terhadap peningkatan *Dribbling* permainan sepakbola siswa MI Irsyadush Shibyan 02 Sukorejo Wetan Tulungagung.
2. Untuk mengetahui pengaruh media film pendek terhadap peningkatan *Passing* permainan sepakbola siswa MI Irsyadush Shibyan 02 Sukorejo Wetan Tulungagung.

3. Untuk mengetahui pengaruh media film pendek terhadap peningkatan *Shooting* permainan sepakbola siswa MI Irsyadush Shibyan 02 Sukorejo Wetan Tulungagung.

#### **E. Hipotesis penelitian**

Hipotesis berasal dari dua kata, yaitu “hypo” = sementara, dan “thesis” = kesimpulan. Dengan demikian hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan.<sup>7</sup>

Dalam penelitian terdapat dua jenis hipotesis, yaitu hipotesis nol dan hipotesis alternatif. Hipotesis nol ( $H_0$ ), yaitu hipotesis yang akan diuji, sehingga nantinya akan diterima atau ditolak. Hipotesis nol berarti menunjukkan “tidak ada” dan biasanya dirumuskan dalam kalimat negatif. Hipotesis alternatif ( $H_a$ ) yaitu hipotesis yang dikemukakan selama penelitian berlangsung. Hipotesis alternatif berarti menunjukkan “ada” atau “terdapat” dan merupakan hipotesis pembanding yang dirumuskan dalam kalimat positif.<sup>8</sup>

---

<sup>7</sup>Zainal Arifin, *Penelitian Tindakan: Metode dan Paradigma Baru*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), h. 197.

<sup>8</sup>*Ibid.*, h. 199.



Adapun hipotesis yang peneliti ajukan dan harus diuji kebenarannya adalah:

1. Hipotesis nol ( $H_0$ )
  - a. Tidak ada pengaruh yang signifikan antara media film pendek sebagai sumber pembelajaran mata pelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan terhadap peningkatan *Dribbling* permainan sepakbola .
  - b. Tidak ada pengaruh yang signifikan antara media film pendek sebagai sumber pembelajaran mata pelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan terhadap peningkatan *Passing* permainan sepakbola.
  - c. Tidak ada pengaruh yang signifikan antara media film pendek sebagai sumber pembelajaran mata pelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan terhadap peningkatan *Shooting* permainan sepakbola.
2. Hipotesis alternatif ( $H_a$ )
  - a. Ada pengaruh yang signifikan antara media film pendek sebagai sumber pembelajaran mata pelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan terhadap peningkatan *Dribbling* permainan sepakbola .
  - b. Ada pengaruh yang signifikan antara media film pendek sebagai sumber pembelajaran mata pelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan terhadap peningkatan *Passing* permainan sepakbola passing siswa.
  - c. Ada pengaruh yang signifikan antara media film pendek sebagai sumber pembelajaran mata pelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan terhadap peningkatan *Shooting* permainan sepakbola.

## **F. Kegunaan penelitian**

### 1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai pengembangan ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan terutama tentang pengaruh media Film pendek sebagai sumber pembelajaran mata pelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan terhadap Peningkatan permainan sepakbola MI Irsyadush Shibyan 02 Sukorejo wetan Tulungagung.

### 2. Secara Praktis

#### a. Bagi Sekolah

Sebagai masukan untuk menentukan kebijakan dalam membantu peserta didik untuk peningkatan permainan sepakbola peserta didik.

#### b. Bagi Guru

Sebagai bahan kajian dan pertimbangan dalam peningkatan sepakbola untuk mencapai prestasi yang maksimal.

#### c. Bagi Siswa

Untuk mengetahui Film pendek sebagai sumber mata pelajaran Pendidikan jasmani dan olahraga.

#### d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Sebagai pembandingan, pertimbangan dan pengembangan untuk mengadakan penelitian lebih lanjut.

#### e. Bagi perpustakaan IAIN Tulungagung

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan tambahan, koleksi dan referensi juga menambah *literature* di bidang pendidikan sehingga dapat digunakan sebagai sumber belajar atau bacaan mahasiswa lainnya.

## **G. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Penelitian**

### 1. Ruang Lingkup

Dalam penelitian ini variabel yang digunakan adalah variabel terikat dan bebas. Variabel terikat yaitu Peningkatkan permainan sepakbola dan Film pendek sebagai sumber pembelajaran mata pelajaran jasmani dan olahraga variabel bebas. Penelitian ini dilakukan untuk peningkatan permainan sepakbola MI Irsyadush Shibyan 02 Sukorejo Wetan Tulungagung.

### 2. Keterbatasan Penelitian

Adapun hal-hal yang membatasi dalam penelitian sebagai berikut:

- a. Sampel hanya terdiri atas peserta didik kelas IV, V dan VI di MI Irsyadush Shibyan Sukorejo wetan Tulungagung.
- b. Penelitian mencari peningkatan permainan sepakbola menggunakan film pendek sebagai sumber pembelajaran jasmani dan olahraga.

## H. Penegasan Istilah

Untuk memperoleh pengertian yang benar dan untuk menghindari kesalahan pemahaman judul penelitian ini, maka akan diuraikan secara singkat beberapa istilah-istilah sebagai berikut.

### 1. Secara Konseptual

- a. Pengaruh adalah daya upaya yang ada atau muncul dari sesuatu yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau tingkah laku seseorang.<sup>9</sup>
- b. Media Film pendek adalah rangkaian gambar yang bergerak membentuk suatu cerita atau juga biasa disebut Movie atau Video.<sup>10</sup>
- c. Pendidikan jasmani dan olahraga adalah sejumlah aktivitas jasmani manusiawi yang terpilih sehingga dilaksanakan untuk mendapatkan hasil yang diinginkan.<sup>11</sup>
- d. Permainan adalah sebagai kegiatan yang dilakukan berulang-ulang demi kesenangan, melainkan ada sasaran yang ingin dicapai yaitu prestasi.<sup>12</sup>
- e. Sepak bola adalah permainan yang dimainkan oleh dua regu yang masing-masing regu terdiri dari sebelas orang pemain, yang mempunyai

---

<sup>9</sup>Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2002), hlm. 664

<sup>10</sup>Pranoto, D. *Produksi Film Pendek Catatan Perantau*. (Yogyakarta: Epub-Multimedia, 2013), hlm. 1

<sup>11</sup>Abduljabar, Bambang. *Pengertian Pendidikan Jasmani*. (Bandung: erlangga, 2001, hlm. 3

<sup>12</sup>Nugroho, A. *Permainan anak-anak sebagai sumber ide dalam penciptaan karya seni grafis*. (Bandung: Universitas Sebelas Maret 2005).

tujuan untuk memasukkan bola sebanyakbanyaknya ke gawang lawan dan mempertahankan gawangnya sendiri untuk tidak kemasukan.<sup>13</sup>

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan pengaruh media film pendek sebagai sumber pembelajaran mata pelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan terhadap peningkatan permainan sepakbola peserta didik adalah daya yang tumbuh disebabkan oleh media film pendek sebagai sumber pembelajaran mata pelajaran sehingga meningkatkan permainan sepakbola peserta didik.

## 2. Secara Operasional

Secara operasional yang dimaksud dalam penelitian pengaruh media film pendek sebagai sumber pembelajaran mata pelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan terhadap peningkatan permainan sepakbola peserta didik adalah penelitian ilmiah yang ingin mengetahui apakah ada pengaruh media film pendek sebagai sumber pembelajaran mata pelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan terhadap permainan sepakbola peserta didik.

Pada penelitian eksperimen ini, bertujuan untuk mengetahui perbedaan antara peserta didik yang diperlihatkan film pendek yang mendapatkan tindakan dan peserta didik yang lainnya tidak mendapatkan tindakan. Pada variabel media film pendek sebagai sumber pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan, penulis akan memberikan sebuah film pendek yang mengenai dasar-dasar permainan sepakbola. Pada variabel

---

<sup>13</sup> Taufiqurriza, H. *Tingkat Keterampilan Dasar Permainan Sepak Bola pada Siswa Sekolah Dasa*. (Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation 2012), hlm 103

peningkatkan permainan sepakbola penulis melakukan observasi untuk mengetahui permainan sepakbola peserta didik setelah menonton film pendek teknik dasar permainan sepakbola.

Untuk pengukuran dengan cara mengamati permainan peserta didik menggunakan observasi untuk mengambil data awal. Kemudian dilakukan pemberian menonton media film pendek dengan pengamatan kembali untuk dijadikan tolak ukur keberhasilan siswa. Setelah masing-masing variabel dapat terukur dan semua data terkumpul, selanjutnya peneliti akan mengukur keabsahan data.

Data yang sudah diuji keabsahannya, selanjutnya peneliti akan menganalisis data untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media film pendek sebagai sumber pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan terhadap peningkatan permainan sepakbola peserta didik dengan menggunakan uji hipotesis atau uji t dan manova.

## **I. Sistematika pembahasan**

Bagian awal, terdiri dari : halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, moto persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar table, daftar gambar, daftar lampiran, transliterasi dan abstrak.

Bagian utama (inti), terdiri dari :

Bab I Pendahuluan, terdiri dari : latar belakang, identifikasi dan pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, hipotesis penelitian, kegunaan penelitian, ruang lingkup dan keterbatasan penelitian, penegasan istilah, sistematika skripsi.

Bab II Landasan Teori, terdiri dari : kerangka teori yang membahas variabel/sub variabel pertama, kerangka teori yang membahas variabel/sub variabel kedua, dan seterusnya (jika ada), kajian penelitian terdahulu, kerangka konseptual, dan hipotesis penelitian (jika diperlukan).

Bab III Metode Penelitian, terdiri dari : pendekatan dan jenis penelitian, populasi, sampling, dan sampel penelitian, sumber data, variabel, dan skala pengukurannya, teknik pengumpulan data dan instrument penelitian serta, analisis data.

Bab IV, Hasil Penelitian, terdiri dari : hasil penelitian (yang berisi deskripsi data dan pengujian hipotesis).

Bab V, Pembahasan, terdiri dari pembahasan hasil penelitian.

Bab VI, Penutup, terdiri dari : kesimpulan dan saran.

Bagian akhir, terdiri dari : daftar rujukan, lampiran-lampiran, surat pernyataan keaslian skripsi, daftar riwayat hidup.