

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Hakikat Persepsi

a. Pengertian Persepsi

Istilah persepsi sering juga disebut dengan pandangan, gambaran, atau anggapan, sebab dalam persepsi terdapat anggapan seorang mengenai suatu hal atau objek. Persepsi mempunyai banyak pengertian diantaranya:

Menurut Atkinson dan Hilgard (1991: 201), mengemukakan bahwa persepsi adalah proses di mana seseorang mengorganisasikan dan menafsirkan pola stimulus dalam lingkungan. Menurut Sugihartono dkk (2007: 8), persepsi merupakan proses untuk menerjemahkan atau untuk menginterpretasi stimulus yang masuk dalam alat indera.

Menurut Irwanto dkk (1989:71), mengungkapkan bahwa persepsi merupakan proses diterimanya rangsang (objek, kualitas, hubungan antara gejala, maupun peristiwa) sampai rangsang itu disadari dan dimengerti disebut persepsi. Kemudian Dimyati Mahmud (1990: 41), persepsi adalah menafsirkan stimulus yang telah ada di dalam otak.

Lebih lanjut Bimo Walgito (1997 : 53), mengatakan persepsi merupakan suatu proses yang didahului oleh penginderaan yaitu merupakan proses yang berwujud diterimanya stimulus oleh individu melalui alat reseptornya. Namun proses itu tidak berhenti sampai disitu saja, melainkan stimulus itu diteruskan ke pusat susunan syaraf yaitu

otak, dan terjadilah proses psikologis, sehingga individu menyadari apa yang dilihat, apa yang didengar dan sebagainya, individu mengalami persepsi. Karena itu proses penginderaan tidak dapat lepas dari proses persepsi, dan proses penginderaan merupakan proses pendahulu dari persepsi.

Persepsi timbul karena adanya respon terhadap stimulus. Stimulus yang diterima seseorang sangat komplek, stimulus masuk ke dalam otak, kemudian diartikan, ditafsirkan serta diberi makna melalui proses yang rumit baru kemudian dihasilkan persepsi. Dalam hal ini, persepsi mencakup penerimaan stimulus (*inputs*), pengorganisasian stimulus dan penerjemahan atau penafsiran stimulus yang telah diorganisasi dengan cara yang dapat mempengaruhi perilaku dan membentuk sikap, sehingga orang dapat cenderung menafsirkan perilaku orang lain sesuai dengan keadaannya sendiri (Atkinson dan Hilgard, 1991 : 209).

Berdasarkan berbagai pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa persepsi merupakan proses pengamatan yang dilakukan oleh individu dalam mengorganisasikan dan menafsirkan objek (rangsangan atau stimulus) yang telah diperoleh dan diterima melalui pancainderasnya oleh individu kemudian diproses kedalam otak, selanjutnya diinterpretasikan oleh individu. Objek yang dimaksud dalam penelitian ini adalah penggunaan media gamabar dalam pembelajaran sepakbola. Proses tersebut berawal dari pengamatan secara langsung yang diadakan oleh setiap individu, sehingga individu menyadari apa yang dilihat, didengar

dan sebagainya kemudian dikeluarkan berupa tindakan sesuai dengan apa yang diamati. Persepsi terhadap pembelajaran dapat dikatakan baik bilamana siswa aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Setiap individu akan mengartikan atau menggambarkan suatu objek dengan cara yang berbeda-beda. Persepsi mempunyai sifat yang subyektif karena bergantung dari kemampuan dan keadaan dari masing-masing individu sehingga sangat dimungkinkan suatu objek atau peristiwa yang sama akan ditafsirkan berbeda antara individu yang satu dengan individu yang lain.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Persepsi

Menurut Bimo Walgito (1997: 54), agar individu dapat menyadari, dapat mengadakan persepsi, adanya beberapa syarat yang perlu dipenuhi yaitu:

- 1) Adanya objek yang dipersepsi
Objek menimbulakan stimulus yang mengenai alat indera atau reseptör. Stimulus dapat datang dari luar langsung mengenai alat indera (*reseptör*), dapat datang dari dalam yang langsung mengenai syaraf pertama (*sensori*), yang bekerja sebagai reseptör.
- 2) Alat indera atau reseptör, yaitu merupakan alat untuk menerima stimulus. Di samping itu harus ada pula syaraf sensoris sebagai alat untuk meneruskan stimulus yang diterima reseptör ke pusat susunan syaraf yaitu otak sebagai pusat kesadaran. Dan sebagai alat untuk mengadakan reseptör diperlukan syaraf motoris.
- 3) Untuk menyadari atau mengadakan persepsi sesuatu diperlukan pula adanya perhatian, yang merupakan langkah pertama sebagai suatu persiapan dalam mengadakan persepsi. Dari hal tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa untuk mengadakan persepsi ada syarat yang bersifat: fisik atau kealaman, fisiologis dan psikologis.

Menurut Sugihartono dkk (2007: 9), perbedaan hasil pengamatan atau persepsi juga dipengaruhi oleh individu atau orang yang mengamati. Dilihat dari individu orang yang mengamati, adanya perbedaan hasil pengamatan dipengaruhi oleh: “Pengetahuan, pengalaman atau wawasan seseorang, kebutuhan seseorang, kesenangan atau hobi seseorang, dan kebiasaan atau pola hidup sehari-hari”. Menurut Dimyati Mahmud (1990: 42), untuk memudahkan analisis dan memahami peranan masing-masing unsur persepsi dipaparkan sebagai berikut: “Hakekat sensorisnya stimulus, latar belakang, pengalaman sensoris terdahulu yang ada hubungannya, dan perasaan-perasaan pribadi, sikap, dorongan dan tujuan”.

Menurut Irwanto dkk (1989: 96-97), menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi sebagai berikut:

- 1) Perhatian yang selektif, artinya rangsang (stimulus) harus ditanggapi tetapi individu memusatkan perhatian pada rangsang tertentu saja.
- 2) Ciri-ciri rangsang artinya intensitas rangsang yang paling kuat, rangsang yang bergerak atau dengan lebih menarik untuk dialami
- 3) Nilai-nilai dan kebutuhan individu, artinya antara individu yang satu dengan yang lain tidak tergantung pada nilai kebutuhan.
- 4) Pengalaman terdahulu sangat mempengaruhi bagaimana seseorang mempersepsikan dari lingkungannya, setiap individu kecenderungan melihat sesuatu yang sama dengan cara yang berbeda-beda, oleh karena itu setiap orang memberi arti kepada stimulus dengan cara berbeda pula

Berdasarkan uraian di atas peneliti mengambil kesimpulan bahwa faktor utama yang dapat mempengaruhi munculnya persepsi dalam hal

ini persepsi terhadap penggunaan media gambar dalam pembelajaran sepakbola adalah objek yang diamati, pengalaman belajar dan perhatian siswa terhadap objek tersebut, dengan adanya perhatian yang baik maka munculnya persepsi akan menjadi baik juga. Perhatian siswa dapat dilihat dari bagaimana siswa mengikuti proses pembelajaran sepakbola menggunakan media gambar secara aktif, dan aktifnya siswa tidak lepas dari partisipasi guru dalam pengelolaan kelas. Dengan demikian partisipasi guru dalam pengelolaan kelas akan membantu dalam memunculkan persepsi.

2. Hakikat Pembelajaran

a. Pengertian Pembelajaran

Menurut Jhon D. Latuheru (1988: 6), proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang dilakukan dalam pendidikan. Menurut AECT (1997: 154-155) yang dikutip oleh Jhon D. Latuheru (1988: 6), pembelajaran adalah proses di mana lingkungan individu dengan sengaja ditata untuk memungkinkan anak didik untuk belajar terlibat dalam tingkah laku khusus, di bawah suatu kondisi yang khusus, atau sebagai respon terhadap situasi khusus, suatu bagian khusus dari pendidikan.

Dalam undang-undang SISDIKNAS (2003 pasal 1 butir 20), menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2002: 1), proses belajar mengajar atau proses pengajaran merupakan suatu kegiatan

melaksanakan kurikulum suatu lembaga pendidikan, agar dapat mempengaruhi para siswa mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan.

Menurut Sadiman Arief S. dkk (2009: 7), Proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran atau media tertentu kepenerima pesan. Kata pembelajaran berasal dari bahasa Inggris *instruksi* yang mempunyai pengertian lebih luas dari pada pengajaran, jika kata pengajaran ada dalam konteks guru-murid di kelas (ruang) formal, pembelajaran atau *instruksi* mencangkup pula kegiatan belajar mengajar yang tak dihindari guru secara fisik. Oleh karena dalam *instruksi* yang ditekankan adalah proses belajar maka usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar proses belajar dalam diri siswa. Lebih lanjut Azhar Arsyad (2002: 1), mengatakan bahwa Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya, oleh karena itu proses belajar bisa terjadi kapan saja dan di mana saja.

Salah satu pertanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, ketrampilan atau sikapnya. Apabila proses belajar itu diselenggarakan secara formal di sekolah-sekolah, tidak lain ini dimaksudkan untuk mengarahkan perubahan pada diri siswa secara terencana, baik dalam

aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Interaksi yang terjadi selama proses belajar tersebut dipengaruhi oleh lingkungannya, yang antara lain terdiri atas murid, guru, petugas perpustakaan, kepala sekolah, bahan atau materi pelajaran (buku, modul, selebaran, majalah, rekaman video atau audio, dan yang sejenisnya), dan berbagai sumber dan fasilitas.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pembelajaran

Menurut Ngalim Purwanto (2003: 107), faktor-faktor yang mempengaruhi pembelajaran ialah dari faktor luar dan faktor dalam, faktor dari dalam siswa memiliki karakteristik tertentu, baik fisiologis maupun psikologis. Mengenai fisiologis ialah bagaimana kondisi fisiknya, panca inderanya, dan sebagainya. Sedangkan yang menyangkut psikologis ialah minatnya, tingkat kecerdasannya, bakatnya motivasinya, kemampuan kognitifnya dan sebagainya.

Faktor dari luar ialah lingkungan dan instrumental, yang termasuk dalam lingkungan ialah alam dan sosial. Sedangkan yang termasuk dari instrumental ialah kurikulum atau bahan pelajaran, guru yang memberikan pelajaran, sarana dan fasilitas, serta manajemen yang berlaku di sekolah yang bersangkutan. Di dalam keseluruhan instrumental merupakan faktor yang sangat penting pula dan paling menentukan dalam pencapaian hasil atau *output* yang dikehendaki, karena instrumental inilah yang menetukan bagaimana proses belajar mengajar itu akan terjadi di dalam diri si pelajar.

c. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran yang dimaksudkan ialah apa yang ingin dicapai oleh anak didik setelah mereka mengikuti suatu kegiatan pembelajaran. Dalam dunia pendidikan nasional ada dua tujuan yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran, yaitu Tujuan Instruksional Umum (TUI), dan Tujuan Instruksional Khusus (TIK).

Menurut Dick dan Carey (1985: 15), yang dikutip oleh Jhon D. Latuheru (1988: 29) berpendapat bahwa tujuan pembelajaran secara ideal berasal dari suatu proses penaksiran kebutuhan yang ditetapkan dan mengandung indikasi yang luas tentang masalah yang harus dipecahkan. Selanjutnya analisis tujuan itu ditangani, kedua-duanya dalam konteks perencanaan kurikulum ataupun analisis tugas. Sebagai hasil, lebih banyak pernyataan khusus yang telah disempurnakan muncul dan dititik beratkan pada apa yang anak didik mampu kerjakan bila anak didik telah menyelesaikan pekerjaannya.

Menurut Dick dan Carey (1985: 19), yang dikutip oleh Jhon D. Latuheru (1988: 30), mengatakan bahwa kriteria untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran yang baik adalah:

- 1) Isinya harus jelas; mengandung pernyataan umum yang dicapai oleh anak didik
- 2) Di dalamnya harus dijelaskan tentang apa yang harus dicapai oleh anak didik
- 3) Tujuan itu harus berhubungan/ada kaitanya dengan masalah yang diidentifikasi
- 4) Harus ada penegasan bahwa tujuan dapat dicapai melalui proses pembelajaran, daripada sesuatu yang lain

Lebih lanjut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2002: 1), mengatakan bahwa tujuan pendidikan pada dasarnya mengantarkan para siswa menuju pada perubahan-perubahan tingkah laku baik intelektual, moral maupun sosial agar dapat hidup mandiri sebagai individu dan makhluk sosial. Dalam mencapai tujuan tersebut siswa berinteraksi dengan lingkungan belajar yang diatur guru melalui proses pengajaran.

Lingkungan belajar yang diatur oleh guru mencangkap tujuan pengajaran, bahan pengajaran, metodologi pengajaran dan penilaian pengajaran. Unsur-unsur tersebut biasa dikenal dengan komponen-komponen pengajaran. Tujuan pengajaran adalah rumusan kemampuan yang diharapkan dimiliki para siswa setelah menempuh berbagai pengalaman belajaran (pada akhir pengajaran).

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat ditegaskan bahwa pembelajaran merupakan aktifitas interaksi antara siswa dengan lingkungannya (murid, guru, bahan atau materi pelajaran) yang menggunakan metode dan alat bantu pembelajaran yang mengarah pada perubahan individu pada tingkat pengetahuan, keterampilan atau sikapnya. Dalam hal ini interaksi yang terjadi adalah antara siswa, guru dan media gambar yang digunakan dalam pembelajaran sepakbola, dan guru merupakan peran penting yang menentukan lancar atau tidaknya proses pembelajaran tersebut, baik dari cara pengelolaan kelas maupun penyampaian materi pembelajaran yang diajarkan.

3. Hakikat Media

a. Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “*medium*” yang secara harafiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepenerima pesan.

Menurut Agus S. Suryobroto (Diktat, 2001: 15), Banyak batasan yang diberikan orang tentang media antara lain: Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of Education and Communication Technology/AECT*) di Amerika, membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi. Menurut Gagne yang dikutip oleh Agus S. Suryobroto (Diktat, 2001: 15), menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sementara itu menurut Briggs yang dikutip oleh Menurut Agus S. Suryobroto (Diktat, 2001: 15), berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan, serta merangsang siswa untuk belajar. Berbeda dengan yang dinyatakan oleh Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association/NEA*) bahwa media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual serta peralatanya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca. Sehingga dapat dirangkum bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari

pengirim ke penerima. Sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat, serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran berlangsung secara optimal.

Menurut Agus S. Suryobroto (Diktat, 2001: 17), Media memiliki kemampuan sebagai berikut:

- 1) Membuat konsep yang abstrak menjadi kongkrit
- 2) Membawa objek yang berbahaya menjadi tidak berbahaya
- 3) Menampilkan objek yang terlalu besar menjadi kecil
- 4) Menampilkan objek yang tidak dapat diamati dengan mata telanjang
- 5) Mengamati gerakan yang terlalu cepat
- 6) Membangkitkan motivasi
- 7) Mengatasi ruang dan waktu
- 8) Mengatasi jarak yang jauh
- 9) Memungkinkan keseragaman pengamatan dan persepsi

b. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Jhon D. Latuheru (1988: 14), media pembelajaran adalah bahan, alat, maupun metode atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan anak didik atau warga belajar dapat berlangsung secara tepatguna dan berdayaguna. Lebih lanjut menurut Santoso S. Hamidjojo yang dikutip oleh Jhon D. Latuheru (1988: 14), mengatakan bahwa media pembelajaran adalah media yang penggunaanya diintergrasikan dengan tujuan dan isi pengajaran, yang dimaksud untuk mempertinggi mutu belajar-mengajar.

Menurut Agus S. Suryobroto (Diktat, 2001: 16), ada beberapa istilah yang terdapat dalam media pembelajaran yaitu: *Media, audio, visual, aid.* *Media* = Berkenaan dengan penglihatan; *audio* = berkenaan

dengan pendengaran atau bunyi; *visual* = berkenaan dengan penglihatan; dan *aid* = pertolongan/ bantuan. *Audio Visual Aid* (AVA) = alat bantu yang dapat dilihat dan didengar dalam memberikan pembelajaran. Di amerika ada beberapa istilah: *instructional Aid*; *Visual audio*; *Audio aid*; *audio visual aid*. Menurut Agus S. Suryobroto (Diktat, 2001: 17), Latar belakang masalah ditemukannya media pembelajaran adalah karena adanya kesalahan komunikasi, disebabkan oleh beberapa hal antara lain: “Guru kurang dapat menyampaikan pesan, adanya perbedaan daya tangkap siswa, adanya perbedaan ruang dan waktu antara guru dan siswa, dan jumlah siswa yang terlalu besar”.

c. Manfaat Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar

Menurut Azhar Arsyad (2002: 26), media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya. Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2002: 1), manfaat media pengajaran dalam proses belajar siswa antara lain:

- 1) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik.
- 3) Metode belajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran.
- 4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian dari guru, tetapi juga aktivitas

lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

Menurut Arief S. Sadiman, (2009: 17), secara umum media pendidikan mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut:

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera.
- 3) Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pendidikan berguna untuk:
 - a) Menimbulkan kegairahan belajar
 - b) Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan
 - c) Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
- 4) Dengan sifat yang unik pada sifat siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya itu harus diatasi sendiri. Hal ini akan lebih sulit bila latar belakang lingkungan guru dengan siswa juga berbeda. Masalah ini bisa diatasi dengan media pendidikan, yaitu dengan kemampuannya dalam: memberikan perangsang yang sama, mempersamakan pengalaman, menimbulkan persepsi yang sama.

Menurut Azhar Arsyad (2002: 26), beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan megarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.

Menurut Jhon D. Latuheru (1988: 23), manfaat dari penggunaan media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran menarik dan memperbesar perhatian anak didik terhadap materi pengajaran yang disajikan.
- 2) Media pembelajaran mengurangi, bahkan dapat menghilangkan adanya verbalisme.
- 3) Media pembelajaran mengatasi perbedaan pengalaman belajar berdasarkan latar belakang sosial ekonomi dari anak didik.
- 4) Media pembelajaran membantu memberikan pengalaman belajar yang sulit diperoleh dengan cara lain.
- 5) Media pembelajaran dapat mengatasi batas-batas ruang dan waktu. Misalnya, benda atau sesuatu yang diajarkan itu terlalu besar untuk dibawa ke dalam kelas, maka dapat saja digunakan model, foto, atau slide, ataupun gambar dari benda tersebut.
- 6) Media pembelajaran dapat membantu perkembangan pikiran anak didik secara teratur tentang hal yang dialami, misalnya melihat film tentang sesuatu kejadian atau peristiwa. Rangkaian dan urutan kejadian yang dilihat itu akan dapat dipelajari secara teratur dan kontinu.
- 7) Media pembelajaran dapat membantu anak didik dalam mengatasi hal-hal yang sulit nampak dengan mata.
- 8) Media pembelajaran dapat menumbuhkan kemampuan berusaha sendiri berdasarkan pengalaman dan kenyataan.
- 9) Media pembelajaran dapat mengatasi hal atau peristiwa atau kejadian yang sulit diikuti dengan indera mata.
- 10) Media pembelajaran memungkinkan terjadinya kontak langsung antara anak didik dan guru, dengan masyarakat, maupun dengan lingkungan alam disekitarnya.

d. Karakteristik Jenis Media

Menurut Agus S. Suryobroto (Diktat, 2001: 18), pada hakekatnya media pembelajaran yang digunakan di Indonesia memiliki karakteristik jenis media sebagai berikut:

- 1) Media grafis

Media grafis termasuk media visual, seperti media yang lain berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan.

Banyak jenis media grafis antara lain: Gambar atau Foto, Sketsa, Diagram, Bagan atau Chart, Grafik, Kartun, Poster, Peta dan Globe, Papan Flanel dan Papan Buletin.

2) Media audio

Media audio merupakan media yang berkaitan dengan pendengaran atau suara. pesan yang akan disampaikan dituangkan dalam lambang-lambang auditif baik verbal maupun non verbal. Ada beberapa jenis media audio yang dapat digunakan dalam pembelajaran penjas yakni: Radio, alat perekam pita magnetic dan laboratorium bahasa.

3) Media proyeksi diam

Film bingkai, film rangkai, media transparasi, proyektor tak tembus pandang, mikrofis, film, film gelang, televisi, permaianan dan simulasi.

e. Pemilihan Media dalam Proses Pembelajaran

Menurut Agus S. Suryobroto (Diktat, 2001: 24), dalam pemilihan media ada beberapa kriteria yang perlu diperhatikan yaitu: “Mudah didapat (dibeli/dibuat), ada dana, tenaga, dan fasilitas, luwes, praktis dan tahan lama, efektivitas dan efisien untuk jangka panjang”. Memilih media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran perlu mempertimbangkan media mana yang tepat untuk proses pembelajaran.

Menurut Agus S. Suryobroto (Diktat, 2001: 24), Dasar pertimbangan pemilihan media adalah:

- 1) Media harus relevan dengan tujuan pembelajaran
- 2) Media harus ada sumber informasi
- 3) Media ada dipasaran dan divalidasikan
- 4) Perlu tim untuk *mereview* yang sudah dibakukan
- 5) Apakah media boleh *direview*

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu guru atau pengajar dalam menyampaikan materi, dan adanya media dalam proses pembelajaran menarik dan memperbesar perhatian siswa yang dapat menimbulkan motivasi belajar, sehingga memperlancar proses pembelajaran dan tujuan pembelajaranpun akan lebih mudah dicapai. Pemilihan dalam penggunaan media pembelajaran juga harus diperhatikan agar manfaat dari media pembelajaran bisa dimaksimalkan.

4. Hakikat Media Gambar

Menurut Agus S. Suryobroto (Diktat, 2001: 17), Media gambar memiliki kelebihan dan kekurangan. Media gambar memiliki kelebihan yaitu konkret, dapat mengatasi ruang dan waktu, dapat mengatasi pengamatan mata, dapat memperjelas masalah, murah dan mudah. Kelemahan media gambar adalah hanya menekankan persepsi indra mata, jika bendanya kompleks kurang efektif untuk pembelajaran, ukuranya sangat terbatas untuk kelompok besar. Menurut Latuheru (1988: 41), media gambar sebagai media pembelajaran mempunyai kelebihan sebagai berikut:

- a. Dapat menerjemahkan ide-ide yang abstrak kedalam bentuk-bentuk yang lebih realistik.
- b. Dapat dengan mudah ditemukan dan murah.
- c. Mudah penggunaannya.
- d. Dapat digunakan pada semua jenis dan jenjang pendidikan.

- e. Menghemat waktu dan tenaga guru, dan gambar diam dapat menarik perhatian seseorang.

Menurut Arief S. Sadiman (2009: 29), ada beberapa kelebihan media gambar yaitu:

- a. Sifatnya konkret; Gambar atau foto lebih realistik menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal semata.
- b. Gambar atau foto dapat mengatasi batasan ruang dan waktu.
- c. Media gambar atau foto dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita.
- d. Gambar atau foto dapat memperjelas masalah, dalam bidang apa saja dan untuk tingkat usia berapa saja, sehingga dapat mencegah atau membentuk kesalahpahaman.
- e. Foto harganya murah dan gampang didapat serta digunakan tanpa memerlukan peralatan khusus.

Selain beberapa kelebihan dari media gambar tersebut terdapat kelemahan dari media gambar. Menurut Arief S. Sadiman (2009: 31): “Gambar atau foto hanya menekankan persepsi indera mata, gambar atau foto benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran, ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar”.

Menurut Agus S. Suryobroto (Diktat, 2001: 18), Dalam membuat media gambar atau foto, ada enam syarat yang perlu dipenuhi yaitu:

- a. Harus autentik, yaitu harus jujur melukiskan situasi seperti orang melihat yang sebenarnya.
- b. Sederhana, yaitu komposisinya hendaklah cukup jelas menunjukkan poin-poin pokok dalam gambar.
- c. Ukuranya relative, maksudnya misalkan menggambarkan orang dengan bola, maka perbandingannya harus sesuai dan serasi.
- d. Sebaiknya mengandung gerak atau perbuatan.
- e. Gambar harus sesuai dengan tujuan pembelajaran, bukan hanya bagusnya saja.
- f. Gambar supaya dibuat yang bagus sesuai dengan seni dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas dapat ditegaskan bahwa media gambar memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan, dari kelebihannya media gambar mempunyai sifat konkret, mudah ditemukan dan murah, mudah dalam penggunaannya, dan mengatasi batasan ruang dan waktu. Berdasarkan kekurangannya media gambar hanya menekankan persepsi indra mata, jika bendanya kompleks kurang efektif untuk pembelajaran, dan ukuranya sangat terbatas untuk kelompok besar. Dalam pembelajaran penjas sendiri media gambar mempermudah dalam menjelaskan sebuah teknik, sehingga siswa akan lebih mudah dalam memahami materi yang akan diberikan.

5. Hakikat Permainan Sepakbola

Permaianan sepakbola adalah permainan bola besar yang dimainkan secara beregu, satu regu berjumlah maksimal sebelas orang. Sepakbola dimainkan di lapangan rumput dengan dua gawang, pada dua sisi lebarnya dijaga masing-masing oleh penjaga gawang. Dua regu selain menjaga gawang, saling berebut bola untuk dimasukan ke dalam gawang lawannya. Menurut Sukatamsi (1987: 1.3), mendefinisikan secara jelas sebagai berikut: sepakbola adalah permainan beregu yang dimainkan oleh dua regu masing-masing regunya terdiri dari sebelas orang pemain termasuk seorang penjaga gawang. Permainan boleh dilakukan seluruh bagian badan kecuali dengan kedua lengan (tangan). Hampir semua permainan dilakukan dengan keterampilan kaki, kecuali penjaga gawang dalam memainkan bola bebas menggunakan anggota badannya, dengan kaki maupun tangannya.

Sepakbola dimainkan di atas lapangan rumput yang rata, berbentuk empat pesegi panjang dimana lebar dan panjangnya lebih kurang berbanding tiga dangan empat, panjang 90 m sampai 120 m dan lebar 45 m sampai 90 m. Pada kedua garis batas lebar lapangan di tengah-tengahnya masing-masing didirikan sebuah gawang yang saling berhadap-hadapan. Dalam permainanya digunakan sebuah bola yang bagian luarnya dibuat dari kulit. Masing-masing regu menempati separuh lapangan dan berdiri saling berhadap-hadapan. Permainan dipimpin oleh seorang wasit yang dibantu oleh dua orang penjaga garis, tujuan dari masing-masing regu atau kesebelasan adalah berusaha menguasai bola dan memasukan kegawang lawan sebanyak mungkin dan berusaha mematahkan serangan lawan untuk melindungi atau menjaga gawangnya agar tidak kemasukan bola. Permainan dilakukan dalam dua babak, antara babak pertama dan kedua diberi waktu istirahat, dan setelah istirahat kemudian dilakukan pertukaran tempat. Regu yang dinyatakan menang adalah regu yang paling banyak mencetak gol dalam waktu 2×45 menit akan menjadi regu yang memenangkan pertandingan.

Menurut Agus Salim (2008: 10) dijelaskan pada dasarnya sepakbola adalah olahraga yang memainkan bola dengan menggunakan kaki. Tujuan utamanya dari permainan ini adalah untuk mencetak gol atau skor sebanyak-banyaknya yang tentunya harus dilakukan sesuai dengan ketentuan yang ditetapkan. Untuk bisa membuat gol harus tangkas, sigap, cepat, dan baik dalam mengontrol bola. Menurut Soedjono (1985: 16),

sepakbola adalah suatu permainan beregu, oleh karena itu kerjasama regu merupakan tuntutan permainan sepakbola yang harus dipenuhi oleh setiap kesebelasan yang menginginkan kemenangan.

6. Hakikat Teknik Dasar Sepakbola

Menurut Sukatamsi (1987: 2.1), teknik dasar bermain sepakbola merupakan semua gerakan-gerakan yang diperlukan untuk bermain sepakbola, terlepas sama sekali dari permainannya. Seorang pemain sepakbola untuk dapat menghasilkan permainan sepakbola yang optimal, maka seorang pemain harus dapat menguasai teknik-teknik dalam permainan. Teknik dasar bermain sepakbola adalah kemampuan untuk melakukan gerakan-gerakan atau mengerjakan sesuatu yang tidak terlepas sama sekali dari permainan.

Menurut Komarudin (2005: 38), teknik dasar sepakbola dibedakan menjadi dua yaitu:

- a. Teknik badan (teknik tanpa bola)

Teknik badan adalah cara pemain menguasai gerak tubuhnya dalam permainan, dalam hal ini menyangkut cara lari, cara melompat, dan gerak tipu badan.

- b. Teknik gerakan dengan bola

Teknik gerakan dengan bola dibagi menjadi 7 bagian yaitu: kontol bola (*ball control*), menggiring bola (*dribbling*), menendang bola (*passing*), menyundul bola (*heading*), merebut bola (*sliding tackle*), lemparan ke dalam (*throw-in*), penjaga gawang (*goal keeper*).

7. Karakteristik Siswa SMP

Pada umumnya siswa SMP mengalami perubahan di seluruh aspek perkembangan manusia. Dimulai dari aspek psikomotor, kognitif, dan aspek afektif secara optimal. Hal ini juga terjadi pada siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Godean yang rata-rata berusia 13-15 tahun. Secara fisiologis usia tersebut masih dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan baik fisik, mental, maupun sosial. Penelitian ini dapat membantu siswa memudahkan pemahaman materi dalam proses pembelajaran.

Menurut Sukintaka (1992: 45), anak tingkat SLTP mempunyai karakteristik dari berbagai aspek diantaranya:

- a. Jasmani
 - 1) Laki-laki ataupun putri ada pertumbuhan memanjang.
 - 2) Membutuhkan pengaturan istirahat yang baik.
 - 3) Sering melakukan kecanggungan dan koordinasi yang kurang baik sering diperlihatkan.
 - 4) Merasa mempunyai ketahanan dan sumber energi tak terbatas.
 - 5) Mudah lelah, tetapi tidak dihiraukan.
 - 6) Mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat cepat.
 - 7) Anak laki-laki mempunyai kecepatan dan kekuatan otot yang lebih baik dari pada putri.
 - 8) Kesiapan dan kematangan untuk ketrampilan bermain menjadi baik.
- b. Psikis atau mental
 - 1) Banyak mengeluarkan energi untuk fantasinya.
 - 2) Ingin menentukan pandangan hidupnya.
 - 3) Mudah gelisah karena kondisi yang remeh.
- c. Sosial
 - 1) Ingin tetap diakui oleh kelompoknya.
 - 2) Mengetahui moral dan etika kebudayaan .
 - 3) Persekawanan yang tetap makin berkembang.
- d. Bentuk penyajian pembelajaran sebaiknya dalam bentuk: bermain beregu, komando, tugas dan lomba.

Menurut Sukintaka (1992: 45), perlu diketahui, bahwa untuk keperluan fantasi dan imajinasinya, banyak dibutuhkan enerji dalam jumlah besar, maka terjadilah kemerosotan jasmani maupun psikis. Keadaan anak pada masa pertumbuhan dan perkembangan terjadi kemurungan dan fantasi yang berlebihan. Keadaan ini menyebabkan rasa tidak mampu, enggan bergerak, dan mengelak terhadap pelajaran pendidikan jasmani.

Melihat keadaan siswa kelas VIII SMP N 3 Godean, menurut pengamatan peneliti perkembangan yang terjadi pada setiap individu sangat bervariasi. Berbagai aspek tidak tampak timbul secara bersamaan, tetapi lebih terlihat ada satu atau dua aspek yang lebih dominan muncul dalam diri individu tersebut. Perkembangan aspek jasmani adalah salah satu aspek yang dapat terlihat dengan jelas, pertumbuhan tinggi serta berat badan banyak terjadi pada beberapa siswa, namun tidak semua siswa mengalami hal tersebut. Perkembangan aspek psikis dan mental terlihat dari tingkahlakunya yang sering gugup ataupun gelisah tapi hanya sebagian kecil yang mengalaminya, serta perkembangan dari aspek sosial yang terlihat dari bagaimana para siswa berkelompok dengan teman-temannya. Hal ini terjadi dimungkinkan karena keadaan atau kondisi lingkungan masing-masing siswa berbeda.

B. Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Tommy Setyanto “Persepsi Siswa SMP Negeri 1 Ngaglik Terhadap Pembelajaran Sepakbola Melalui Pendekatan TGFU (*Teaching Games For Understanding*)”. Sampel yang digunakan

dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII D SMP Negeri 1 Ngaglik sebanyak 36 siswa. Hasil penelitian menunjukan bahwa secara umum persepsi siswa SMP Negeri 1 Ngaglik terhadap pembelajaran sepakbola melalui pendekatan TGFU (*Teaching Games For Understanding*) dalam kategori baik dengan presentasi sebesar 66,67 %, kategori cukup baik sebesar 27,78%, kategori kurang baik 5,55%, dan kategori tidak baik 0%.

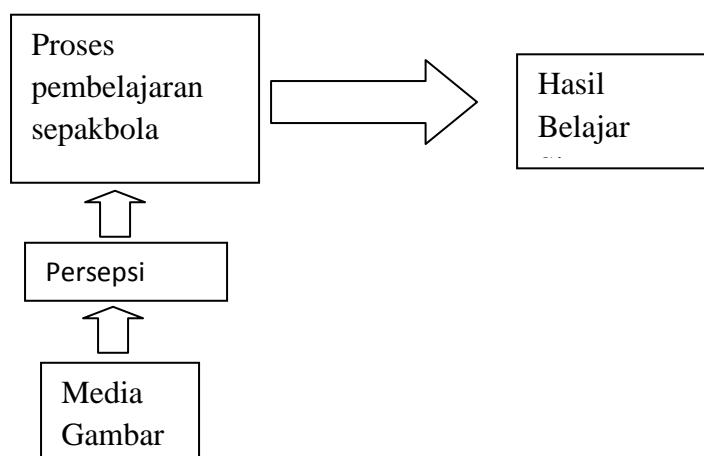
2. Penelitian yang dilakukan oleh Priyo Dwi Fitri Atmoko “persepsi siswa kelas VIII dalam pembelajaran bolavoli melalui penggunaan media gambar di MTS N Sidoharjo Kecamatan Samigaluh“ Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII MTS N Sidoharjo yang berjumlah 65 anak. Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan frekuensi penggunaan media gambar dalam pembelajaran bolavoli berdasakan persepsi siswa kelas VIII MTS N Sidoharjo berkategori cukup baik sebanyak (35,40%).

C. Kerangka Berpikir

Pembelajaran merupakan aktifitas interaksi antara siswa dengan lingkungannya (murid, guru, bahan atau materi pelajaran) yang menggunakan metode dan alat bantu pembelajaran yang mengarah pada perubahan individu pada tingkat pengetahuan, keterampilan atau sikapnya, proses pembelajaran yang baik adalah yang mampu mencapai hasil maksimal. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi keberhasilan dalam pembelajaran, yaitu motivasi, guru atau pengajar dan fasilitas. Dalam hal ini proses pendidikan jasmani dengan materi sepakbola yang masih menggunakan cara atau metode demonstrasi, yaitu guru mengajar tanpa menggunakan alat bantu atau media dan hanya

dengan demonstrasi gerak dianggap kurang mampu memperoleh hasil yang maksimal, sehingga siswa sedikit mengalami kesulitan dalam memahami materi sepakbola yang diajarkan, karena pemahaman yang diperoleh mengenai materi sepakbola kurang maksimal.

Siswa akan lebih mudah menguasai materi sepakbola jika guru menggunakan alat bantu berupa media gambar, selain membantu siswa dalam memahami materi yang dijelaskan media gambar membantu guru agar lebih cepat dalam menjelaskan materi sepakbola, sehingga hasil maksimal dari proses pembelajaran sepakbola akan tercapai, efektifitas proses pembelajaran juga akan meningkat, dengan kata lain tujuan pembelajaran akan lebih mudah dicapai. Berdasarkan uraian di atas untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh media gambar terhadap pembelajaran sepakbola, maka dari penelitian ini diharapkan mampu untuk mengetahui seberapa besar persepsi siswa kelas VIII terhadap media gambar dalam pembelajaran sepakbola di SMP Negeri 3 Godean.



Gambar 1. Kerangka Berfikir