

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **1.1.Latar Belakang Masalah**

Kemajuan media komunikasi dan informasi dan sebagainya memberi arti tersendiri bagi kegiatan pendidikan. Tantangan tersebut menjadi salah satu dasar pentingnya pendekatan teknologi dalam pengelolaan pendidikan dan pembelajaran. Undang-undang Republik Indonesia nomor 3 tahun 2005 Pasal 27 ayat (3) tentang Sistem Keolahragaan Nasional berbunyi: “Bahwa pembinaan dan pengembangan olahraga yang terkait dengan peningkatan prestasi olahraga dilakukan dengan menggunakan pendekatan ilmu pengetahuan dan teknologi” (2007:16). Maka dari itu, sebagai praktisi olahraga harus dapat mengembangkan media atau pembelajaran atau pelatihan yang efektif dan efisien dalam mendalami olahraga yang diminati sehingga nantinya dapat mencapai prestasi yang maksimal.

Untuk mengatasi problem mengajarkan *Bridge* telah ada *Mini Bridge* yang sangat mudah dipelajari. Agar olahraga ini dianggap bermanfaat, PB GABSI menjalin kerjasama dengan Depdiknas. Depdiknas bersedia bekerjasama karena yakin Olahraga *Bridge* secara langsung mengasah dan meningkatkan kecerdasan otak manusia, meliputi Kecerdasan Intelektual (IQ), Kecerdasan Emosional (EQ), Kecerdasan Spritual (SQ) serta secara tidak langsung meningkatkan kemampuan daya tahan fisik karena setiap pertandingan membutuhkan waktu berjam-jam. (<http://zonabridge.blogspot.com/2011/05minibridge>, diunduh 05 Oktober 2014).

Dari tahun ke tahun bermain *Bridge* telah mengalami perkembangan yang pesat di Indonesia dan dunia. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya negara-negara lain di dunia ini yang telah mempopulerkan bermain *Bridge*, dan bahkan sekarang ini bermain *Bridge* telah dijadikan cabang olahraga yang dipertandingkan di PORPROV, PON, SEA GAMES, ASEAN GAMES, dan Kejuaraan Dunia WBF (*World Bridge Federation*).

Untuk di Indonesia olahraga *Bridge* berada di bawah naungan induk organisasi GABSI yang berdiri sejak tahun 1953. Bahkan GABSI sendiri telah berusaha untuk pemasaran dan pembinaan olahraga *Bridge* untuk menggali

prestasi se-maksimal mungkin sejak dini untuk mencapai hasil terbaik di masa yang akan datang. *Bridge* merupakan salah satu jenis olahraga otak yang memungkinkan masyarakat Indonesia untuk berprestasi di tingkat Internasional. *Bridge* merupakan salah satu cabang olahraga yang mengedepankan semangat kerjasama, kejujuran, dan disiplin. Melalui olahraga ini, kita dapat meningkatkan kemampuan dalam menggunakan logika, imajinasi, memori serta intuisi dengan penalaran serta berpikir positif dan analitis.

(<http://kejuarnasbridge08.blogspot.com/>, diunduh 29 Juni 2014).

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan dilapangan serta hasil wawancara dengan pelatih *Mini Bridge* dan atlet *Mini Bridge*, didapat beberapa kesimpulan di antaranya, yang pertama adalah pembelajaran atau materi yang diberikan kurang menarik sehingga tidak dapat menerima pembelajaran *Mini Bridge* secara cepat. Yang kedua yaitu pelatih dalam memberikan materi pembelajaran sangat jarang menggunakan media karena memang belum ada pembelajaran yang menggunakan media *audio visual* berupa *Video Compact Disc* (VCD) sehingga pemberi materi hanya menggunakan sistem ceramah dalam menyampaikan materi. Maka dari itu perlu adanya media *audio visual* agar dapat mencetak insan *bridge* miniyang berprestasi baik tingkat Nasional maupun Internasional. Berdasarkan uraian di atas maka penulis mempunyai suatu keinginan untuk mengembangkan permainan *Mini Bridge* dengan pembelajarandengan menggunakan media *audio visual* permainan *Mini Bridge* menggunakan *Video Compact Disc* (VCD) dengan satu harapan bermain *Bridge* dapat dipelajari oleh siapapun, sehingga perkembangan bermain *Bridge* dapat dinikmati oleh seluruh insan olahraga *Bridge* di seluruh Indonesia bahkan dunia. Maka dalam penelitian ini mengedepankan “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan *Mini Bridge* Dalam Bentuk VCD Di SDN 91 Sipatana Kota Gorontalo.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan dilapangan serta hasil wawancara dengan pembina *Mini Bridge* dan pemain *Mini Bridge*, dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- 1.1.1. Pembelajaran atau materi yang diberikan pembina kurang menarik sehingga pemain tidak dapat menerima pembinaan *Mini Bridge* secara cepat.
- 1.1.2. Pembina dalam memberikan materi sangat jarang menggunakan media karena memang belum ada pembinaan yang menggunakan media *audio visual* berupa *Video Compact Disc* (VCD) sehingga pembina hanya menggunakan sistem ceramah dalam menyampaikan materi.

### **1.3. Rumusan Masalah.**

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut: Apakah dengan Pengembangan Media Pembelajaran *Video Compact Disc* (VCD) permainan *Mini Bridge* dapat membantu dan mempermudah pemain *Mini Bridge* dalam menguasai cara bermain *Mini Bridge* pada siswa SDN 91 Sipatana Kota Gorontalo?.

### **1.4. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan Media Pembelajaran *Video Compact Disc* (VCD) permainan *Mini Bridge*. Diharapkan dapat membantu dan mempermudah pemain *Mini Bridge* dalam mempercepat aspek penguasaan cara bermain *Mini Bridge*.

### **1.5. Asumsi**

Nantinya produk yang akan dihasilkan adalah berupa pengembangan Media Pembelajaran *Video Compact Disc* (VCD) permainan *Mini Bridge*. Di SDN 91 Sipatana Kota Gorontalo mempermudah serta mempercepat dalam menguasai pembelajaran bermain *Mini Bridge* dan pemain *Mini Bridge* dan mempermudah siswa dalam menerima materi melalui Media VCD teknik dasar bermain *Mini Bridge*.

### **1.6. Manfaat Teoritis dan Manfaat Praktis**

Pengembangan merupakan suatu penelitian yang menghasilkan sebuah produk yang bermanfaat dan produk tersebut nantinya dapat digunakan sebagai bahan acuan atau pedoman bagi para pembina dan pemain *Mini Bridge* dan secara teoritik akan memberikan terobosan bentuk penanaman

pemberian pembelajaran *Mini Bridge* di sekolah. Bermain *Mini Bridge* adalah salah satu cabang Olahraga otak yang mengedepankan semangat kerjasama, kejujuran, dan disiplin. Melalui bermain *Bridge* ini kita dapat meningkatkan kemampuan dalam menggunakan logika, imajinasi, memori ataupun intuisi. (Caradasarminbr <http://zonabridge.blogspot.com/2011/05/cara-dasar-bermainbridge.html>idge, diunduh 05–10–2014)

