

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah investasi jangka panjang dalam mengarungi jalan kehidupan dimanapun kapanpun berada. Pendidikan juga dilakukan harus dalam umur sedini mungkin untuk meningkatkan kualitas kehidupan manusia. Secara umum, fungsi dari pendidikan adalah mengembangkan potensi yang dimiliki peserta didik untuk menjadi masyarakat yang sejahtera.

Hal tersebut diatur dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 pada pasal Bab I Pasal 1 tentang Ketentuan Umum bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Menurut Amri dan Elisa (2011) pendidikan adalah salah satu dari sekian banyak kebutuhan pokok dalam kehidupan manusia yang memikirkan bagaimana menjalani kehidupan ini untuk mempertahankan hidup manusia yang mengemban tugas dari Sang Kholiq untuk beribadah.

Manusia sebagai ciptaan Allah SWT, insan yang diberikan keunggulan dibanding makhluk yg lainnya yaitu di berikan suatu bentuk akal dan pikiran pada diri manusia yang tidak dimiliki makhluk allah selain manusia. Melalui pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (PJOK), adalah suatu proses untuk mengolah akal pikirnya.

Penney (2000) Pendidikan jasmani berkontribusi pada pendidikan kaum muda secara keseluruhan dengan membantu mereka menjalani kehidupan yang penuh dan berharga melalui keterlibatan dalam bertujuan aktivitas fisik yang penuh, Bell (1998) mengemukakan: Pendidikan olahraga di kelas dasar atas dapat digunakan secara efektif untuk mengajarkan kompetensi partisipasi olahraga dalam

konteks naturalistik yang dimodifikasi untuk memastikan partisipasi penuh siswa dalam kegiatan yang sesuai dengan perkembangan.

Tujuan umum pembelajaran PJOK menurut Permendiknas no.23 tahun 2006, bagian B poin 5 yang berbunyi tentang kelompok mata pelajaran PJOK yaitu, membentuk karakter anak agar sehat jasmani dan rohani, dan menumbuhkan rasa sportivitas. Kristiyandaru (2010) mengemukakan PJOK adalah bagian dari pendidikan keseluruhan yang mengutamakan aktivitas jasmani dan pembinaan hidup sehat untuk pertumbuhan dan perkembangan jasmani, mental, sosial dan emosional yang serasi, selaras dan seimbang. Didalam Pendidikan Jasmani Olahraga Kesehatan terdapat beberapa materi yang bisa dilakukan PJOK yaitu salah satunya adalah permainan sepak bola.

Menurut Sucipto (2015) Tujuan yang paling utama yang paling di harapkan untuk dunia pendidikan terutama pendidikan jasmani adalah sepak bola merupakan salah satu media untuk mendidik anak agar kelak menjadi anak yang cerdas, terampil, jujur dan *sportif* selain itu permainan sepak bola kita mengharapkan dalam diri anak akan tumbuh dan berkembang yaitu: 1) semangat persaingan (*competition*), 2) kerja sama (*comperation*), 3) interaksi sosial (*social interaction*), 4) pendidikan moral (*moral education*). Permainan sepak bola adalah cabang olahraga permainan beregu atau permainan tim yang dimainkan oleh 11 orang, dalam suatu kesebelasan yang utuh dan mempunyai kekompakan dan kinerja yang tangguh adalah kesebelasan yang terdiri atas pemain yang bisa membuat permainan yang kompak dan baik, artinya mempunyai kerjasama tim yang baik

Dalam permainan sepakbola perlu kerjasama tim yang baik dan diperlukan pemain-pemain yang bisa menguasai bermacam-macam variasi teknik dasar dan kemampuan keterampilan bermain sepak bola, sehingga dapat memainkan bola dalam semua posisi dan situasi dan kondisi dengan cepat, tepat, dan cermat artinya tidak menyia-nyiakan energi dan waktu. Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Colak, (2015) *Because working in teams and thereby engaging an environment and context closer to real life increases students critical thinking skills and supports their ability to put theory into practice*. Dalam artian bahwa Karena bekerja secara kelompok dan terlibat dengan lingkungan dalam kondisi

yang lebih dekat pada kehidupan nyata dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam berpikir kritis dan mendukung kemampuan mereka untuk menempatkan teori ke dalam praktek.

Dalam pembelajaran siswa diharapkan dapat melakukan apa yang diperintahkan oleh gurunya, sehingga permasalahan yang muncul dapat di minimalisir. Tidak menutup kemungkinan bahwa disetiap pembelajaran mendapatkan suatu kesulitan dalam proses pembelajaran. Maka dari itu guru harus mempunyai kemampuan dalam menggunakan model-model pembelajaran yang sesuai dengan situasi dan kondisi di sekolah. Dengan adanya model dapat menjamin adanya keluwesan. Sehingga seseorang memungkinkan menggunakan model tertentu untuk mengadakan penyesuaian terhadap situasi atau kondisi secara lebih baik. Maka dari itu tidak menutup kemungkinan peneliti berupaya mencari sebuah pendekatan yang tepat sesuai dengan situasi dan kondisi peserta didik, dari banyaknya pendekatan pembelajaran yang digunakan. Pendekatan yang diharapkan di sekolah SMAN 9 Bandung yaitu pendekatan yang mempunyai adaptasi yang luas dalam sarana prasarana dan aturan, maka dari itu peneliti mencoba melakukan penelitian dengan cabang olahraga sepak bola dengan pendekatan *soccer like games*. Bahagia (2010) menjelaskan bahwa *soccer like games* adalah permainan-permainan yang menyerupai permainan sepakbola. Menyerupai artinya cara memainkan serta gerak yang dilakukannya sama seperti pada gerakan permainan sepakbola, pembedanya hanya terletak pada pendekatan permainan serta bentuk-bentuk pembelajaran, serta aturan dan perlengkapan yang dapat dimodifikasi seluas-luasnya demi kepentingan keterlibatan peserta didik dalam aktivitas pembelajaran.

Soccer like games adalah pembelajaran yang menyerupai permainan sepak bola yang di modifikasi sedemikian rupa baik dalam peraturan permainan, alat dan bola yang digunakan, lapangan yang tidak harus standar permainan sepak bola, cara mencetak point/goal, cara memulai permainan, gawang yang di pakai berbeda, jumlah pemain tidak harus baku seperti dalam peraturan resmi FIFA serta adanya seorang pemain netral yang tidak memihak kepada suatu kelompok A atau B yang dalam istilah adalah (*joker*) dalam permainan. Obyek permainan (bola) yang

digunakan dalam permainan ini juga bisa beragam tidak terpaku pada peralatan yang di haruskan dalam permainan sepak bola, mulai dari bola sepak yang standar di tetapkan FIFA, bola yang terbuat dari karet, dan bola yang terbuat dari anyaman yang di modifikasi supaya dapat digunakan

Menurut Bahagia (2011) mengungkapkan bahwa Modifikasi dalam penjas bertujuan agar 1) Siswa memperoleh kepuasan dalam mengikuti pelajaran, 2) Meningkatkan kemungkinan keberhasilan dalam berpartisipasi, 3) Siswa melakukan pola gerak secara benar. *Soccer like games* merupakan salah satu bentuk dari modifikasi tersebut. Selaras dengan yang dikemukakan oleh

(Hastie & André, 2012) *In the late 1960s and early 1970s noted scholars in physical education such as Mauldon and Redfern (1969) and Riley (1975) proposed a certain value on having students design their own games. The value considered was best articulated by Mauldon and Redfern, when they suggested that to be involved in a game, to decide upon the rules, to find answers to problems that arise and ultimately to play a mutually designed game over which children felt ownership was of more value than playing prefabricated games. Such an experience, free from the need to conform to adult expectations of ready-made games, challenges students to use their inventiveness and creativity 'to devise their own activities in which the need for rules arises naturally' (1969).*

Dalam artian adalah Pada akhir 1960-an dan awal 1970-an, para sarjana terkenal dalam pendidikan jasmani seperti Mauldon dan Redfern (1969) dan Riley (1975) mengusulkan nilai tertentu agar siswa merancang permainan mereka sendiri. Nilai yang dipertimbangkan paling baik diartikulasikan oleh Mauldon dan Redfern, ketika mereka menyarankan untuk terlibat dalam sebuah permainan, untuk memutuskan aturan, untuk menemukan jawaban atas masalah yang muncul dan pada akhirnya untuk memainkan permainan yang dirancang bersama di mana anak-anak merasa kepemilikan lebih berharga daripada bermain permainan yang dibuat sebelumnya. Pengalaman seperti itu, bebas dari kebutuhan untuk menyesuaikan diri dengan ekspektasi orang dewasa akan permainan siap pakai, menantang siswa untuk menggunakan daya cipta dan kreativitas mereka untuk merancang aktivitas mereka sendiri di mana kebutuhan akan aturan muncul secara alami (1969).

Dalam pembelajaran PJOK di SMAN 9 Bandung dalam pembelajaran bola besar khususnya permainan sepakbola perlunya modifikasi baik dalam sarana prasarana, peraturan dan permainannya karena keadaan di sekolah tidak mendukung terjadinya pembelajaran yang ideal, karena itu pendekatan *soccer like games* dirasa pantas di terapkan karena sesuai dengan keadaan di sekolah dalam sarana pembelajaran kurang memadai untuk melakukan pembelajaran, alat tidak mencukupi dan waktu jam pembelajaran yang dirasa kurang untuk mencukupi aktifitas gerak siswa di SMAN 9 Bandung.

Pendekatan pembelajaran merupakan salah satu dari banyaknya cara yang digunakan guru untuk menciptakan proses pembelajaran, pendekatan pembelajaran yang sangat menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan-tujuan yang telah ditentukan. Namun demikian, kemampuan yang dimiliki siswa itu sendiri sangat menentukan hasil yang dia dapatkan, dikemukakan oleh Rusli Lutan (1998) keterampilan dipandang sebagai satu perbuatan atau tugas, dan lainnya sebagai sebuah indikator dari tingkat kemahiran.

Pendekatan pembelajaran dapat diartikan sebagai titik tolak atau sudut pandang kita terhadap proses pembelajaran, yang merujuk pada pandangan tentang terjadinya suatu proses yang sifatnya masih sangat umum, di dalamnya mawadahi, menginsiprasi, menguatkan, dan melatari metode pembelajaran dengan cakupan teoretis tertentu. Dilihat dari pendekatannya, pembelajaran terdapat dua jenis pendekatan, yaitu:

- (1) Pendekatan pembelajaran yang berorientasi atau berpusat pada siswa (*student centered approach*) dan;
- (2) Pendekatan pembelajaran yang berorientasi atau berpusat pada guru (*teacher centered approach*). Dari pendekatan pembelajaran yang telah ditetapkan selanjutnya diturunkan ke dalam strategi pembelajaran.

Abin Syamsuddin Makmun (2003) mengemukakan empat unsur strategi dari setiap usaha, yaitu: 1) Mengidentifikasi dan menetapkan spesifikasi dan kualifikasi hasil (*out put*) dan sasaran (*target*) yang harus dicapai, dengan mempertimbangkan aspirasi dan selera masyarakat yang memerlukannya; 2)

Mempertimbangkan dan memilih jalan pendekatan utama (*basic way*) yang paling efektif untuk mencapai sasaran; 3) Mempertimbangkan dan menetapkan langkah-langkah (*steps*) yang akan ditempuh sejak titik awal sampai dengan sasaran; 4)

(*standard*) untuk mengukur dan menilai taraf keberhasilan (*achievement*) usaha. Jika kita terapkan dalam konteks pembelajaran, keempat unsur tersebut adalah:

1. Menetapkan spesifikasi dan kualifikasi tujuan pembelajaran yakni perubahan profil perilaku dan pribadi peserta didik.
2. Mempertimbangkan dan memilih sistem pendekatan pembelajaran yang dipandang paling efektif.
3. Mempertimbangkan dan menetapkan langkah-langkah atau prosedur, metode dan teknik pembelajaran.
4. Menetapkan norma-norma dan batas minimum ukuran keberhasilan atau kriteria dan ukuran baku keberhasilan.

Menurut Bahagia (2010). Pembelajaran sepak bola supaya siswa lebih tertarik untuk ikut bermain yaitu dengan menggunakan permainan *soccer like game*. Permainan *soccer like games* ini adalah aktivitas pembelajarannya yang dimodifikasi, baik peraturan bermain, alat atau bola yang digunakan, lapangan, cara membuat point, cara memulai permainan, jenis permainan, gawang yang berbeda dan jumlah pemain. Dengan *soccer like games* diharapkan partisipasi belajar siswa dapat meningkat karena *soccer like games* tidak hanya diminati siswa laki-laki saja, tetapi siswa perempuan dapat ikut terlibat untuk berperan serta dalam aktivitas pembelajaran. Sehingga semua siswa merasa dilibatkan dalam kegiatan pembelajaran tanpa terkecuali.

Dalam jurnal pengaruh penerapan *soccer like games* terhadap Penerapan soccer like games partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran PJOK sepakbola rhamdan, wisnu (2018) mengatakan dengan ini dapat dijadikan acuan bagi para guru mengajar PJOK untuk usaha meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis merumuskan masalah penelitian ini, yaitu;

1. Apakah pendekatan *soccer like games* berpengaruh terhadap pengetahuan siswa SMAN 9 Bandung?
2. Apakah pendekatan *soccer lika games* berpengaruh terhadap tanggung jawab siswa SMAN 9 Bandung?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pengaruh pendekatan *soccer like games* terhadap pengetahuan siswa SMAN 9 Bandung.
2. Untuk mengetahui pengaruh pendekatan *soccer like games* terhadap tanggung jawab siswa SMAN 9 Bandung.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan yang berarti bagi pengembangan teoritis, dalam halnya bagi guru untuk menyusun rencana pembelajaran yang cocok untuk kondisi siswa dan sarana prasarana di sekolah khususnya dalam pembelajaran bola besar untuk meningkatkan pengetahuan dan tanggung jawab siswa SMAN 9 Bandung.

1.4.2 Manfaat Praktis

Selain dapat memberikan manfaat secara teoritis, hasil penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan manfaat praktis.

a. Bagi Siswa

Untuk memberikan pengalaman dalam pembelajaran sepakbola yang menggunakan pendekatan *soccer like games* dan meningkatkan pengetahuan siswa terhadap sepak bola dan tanggung jawab siswa.

b. Bagi Guru

Menjadi acuan pembelajaran sepakbola yang menggunakan pendekatan *soccer like games* supaya anak bergerak memahami materi yang di sampaikan dan anak merasakan perasaan yang bahagia karena tidak ada penekanan dari pembelajaran dengan menambah pengetahuan sepak bola dan tanggung jawab.

c. Bagi Pelatih

Menjadi salah satu refferensi bagi pelatih untuk meberikan program Latihan pada siswa yang akan di latihnya.

Hasil penelitian ini dapat memberikan ilmu pengetahuan dan teori sehingga menambah kelengkapan ilmu dan teori yang telah ada sebelumnya.

1.5 Struktur Organisasi

Untuk mempermudah dalam membahas dan menyusun selanjutnya, maka berikut rencana penulis untuk membuat kerangka penulisan yang akan di uraikan berdasarkan sistematika penulisan sebagai berikut:

1. **BAB I.** Latar Belakang penelitian, dalam Bab ini membahas mengenai latar belakang peneltian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur oraganisasi skripsi.
- 2 **BAB II.** Kajian Pustaka, Kerangka pemikiran, dan Hipotesis peneltian, dalam peneltian serta di uraikan mengenai kerangka pemikiran peneltian dan hipotesis penelitian.
- 3 **BAB III.** Metode penelitian dan pembahasan, dalam Bab ini mengemukakan tentang metedologi penelitian yang dilakukan oleh penulis yang meliputi metode peneltian, populasi dan sampel, pengumpulan data pengolahan data, dan analisis data.
- 4 **BAB IV.** Hasil Penelitian dan Pembahasan, dalam Bab ini mengemukakan mengenai deskripsi dari hasil penelitian yang meliputi gambaran umum objek peneltian, gambaran variable yang diamati, analisis data, dan pengujian hipotesis serta pembahasannya.
- 5 **BAB V.** Kesimpulan, Implikasi, dan Rekomedasi, dalam Bab ini mengemukakan kesimpulan dari hasil penelitian yang dilakukan dan

mengemukakan implikasi dan rekomendasi dan berhubungan dengan objek penelitian untuk dijadikan referensi bagi pihak yang berkepentingan.