

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan individu secara organik, neuromuskuler, perseptual, kognitif, dan emosional, dalam kerangka sistem pendidikan nasional.

Pendidikan Jasmani pada dasarnya merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan berfikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran dan tindakan moral melalui aktivitas jasmani dan olahraga. Di dalam intensifikasi penyelenggaraan pendidikan sebagai suatu proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup, peranan Pendidikan Jasmani adalah sangat penting, yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam aneka pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, bermain dan olahraga yang dilakukan secara sistematis. Pembekalan pengalaman belajar itu diarahkan untuk membina, sekaligus membentuk gaya hidup sehat dan aktif sepanjang hayat.

Pendidikan Jasmani merupakan media untuk mendorong perkembangan keterampilan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan, penalaran, penghayatan nilai (sikap-mental-emosional-spiritual-sosial), dan pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan serta perkembangan yang seimbang. Dengan Pendidikan Jasmani siswa akan memperoleh berbagai ungkapan yang erat kaitannya dengan kesan pribadi yang menyenangkan serta berbagai ungkapan yang kreatif, inovatif, terampil, memiliki kebugaran jasmani, kebiasaan hidup sehat dan memiliki pengetahuan serta pemahaman terhadap gerak manusia. Dalam proses pembelajaran Pendidikan Jasmani guru diharapkan

mengajarkan berbagai keterampilan gerak dasar, teknik dan strategi permainan dan olahraga, internalisasi nilai-nilai (sportifitas, jujur, kerjasama, dan lain-lain) serta pembiasaan pola hidup sehat. Pelaksanaannya bukan melalui pengajaran konvensional di dalam kelas yang bersifat kajian teoritis, namun melibatkan unsur fisik, mental, intelektual, emosi dan sosial. Aktivitas yang diberikan dalam pengajaran harus mendapatkan sentuhan didaktik-metodik, sehingga aktivitas yang dilakukan dapat mencapai tujuan pengajaran. Tidak ada pendidikan yang tidak mempunyai sasaran pedagogis, dan tidak ada pendidikan yang lengkap tanpa adanya Pendidikan Jasmani, karena gerak sebagai aktivitas jasmani adalah dasar bagi manusia untuk mengenal dunia dan dirinya sendiri yang secara alamiah berkembang searah dengan perkembangan zaman. Menurut Corbin (1960, hlm. 16) :

pendidikan jasmani merupakan media untuk mendorong perkembangan keterampilan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap-mental-emosional-spiritual dan sosial), serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan yang seimbang

Untuk itu menurut Singer (1975, hlm. 34), “pendidikan jasmani memiliki peran sangat penting dalam mengintensifikan penyelenggaraan pendidikan sebagai suatu proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup.” Pendidikan jasmani memberikan kesempatan pada siswa untuk terlibat langsung dalam pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, bermain, olahraga yang dilakukan secara sistematis, terarah, dan terencana. Pembekalan pengalaman belajar itu diarahkan untuk membina, sekaligus membentuk gaya hidup sehat dan aktif sepanjang hayat. Dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani guru diharapkan mengajarkan berbagai keterampilan gerak dasar, teknik dan strategi permainan olahraga, internalisasi nilai (sportivitas, jujur, kerjasama), dan pembiasaan pola hidup sehat. Untuk itu dalam pelaksanaan pendidikan jasmani tidak hanya melalui pengajaran konvensional di dalam kelas yang bersifat kajian teoritis, namun melibatkan unsur fisik, mental, intelektual, emosi dan sosial. Selain itu aktivitas yang diberikan dalam pengajaran harus mendapatkan

sentuhan didaktik-metodik, sehingga aktivitas yang dilakukan dapat mencapai tujuan pengajaran. Tidak ada pendidikan yang tidak mempunyai sasaran pedagogis, dan tidak ada pendidikan yang lengkap tanpa adanya pendidikan jasmani. Karena gerak sebagai aktivitas jasmani adalah dasar bagi manusia untuk mengenal dunia dan dirinya sendiri yang secara alamiah berkembang searah dengan perkembangan jaman.

Sepakbola adalah suatu permainan yang dilakukan dengan jalan menyepak bola kian kemari untuk diperebutkan di antara pemain-pemain yang mempunyai tujuan untuk memasukkan bola ke gawang lawan dan mempertahankan gawang sendiri agar tidak kemasukan bola. Di dalam permainan sepakbola, setiap pemain diperbolehkan menggunakan seluruh anggota badan kecuali tangan dan lengan. Hanya penjaga gawang atau kiper yang diperbolehkan memainkan bola dengan kaki dan tangan. Sepakbola merupakan permainan beregu yang masing-masing regu terdiri atas sebelas pemain. Biasanya permainan sepak bola dimainkan dalam dua babak (2x45 menit) dengan waktu istirahat (10 menit) di antara dua babak tersebut. Mencetak gol ke gawang merupakan sasaran dari setiap kesebelasan. Suatu kesebelasan dinyatakan sebagai pemenang apabila kesebelasan tersebut dapat memasukkan bola ke gawang lebih banyak dan kemasukan bola lebih sedikit jika dibandingkan dengan lawannya. Sepakbola merupakan salah satu pelajaran dalam Pendidikan Jasmani di dalam ruang lingkup Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), sepakbola menempati urutan pertama dalam ruang lingkup tersebut. Sepakbola beserta permainan lainnya ada dalam ranah permainan dan olahraga. Dalam kaitannya pembelajaran sepakbola dengan KTSP dikembangkan sesuai dengan satuan pendidikan, potensi, karakteristik sekolah atau daerah, sosial budaya masyarakat setempat, dan karakteristik peserta didik. Pembelajaran sepakbola merupakan salah satu cabang olahraga yang tergolong dalam cabang olahraga permainan. Sucipto, et.al (1999, hlm.7) menjelaskan bahwa:

Sepakbola merupakan permainan beregu, masing-masing regu terdiri dari sebelas pemain dan salah satunya adalah penjaga gawang, yang dimainkan

dengan menggunakan kaki, kecuali penjaga gawang yang boleh menggunakan lengannya di daerah tendangan hukumannya.

Berkaitan dengan proses pembelajaran pendidikan jasmani materi permainan sepakbola yang dilakukan dengan cara pendekatan taktis atau bermain terdapat aspek-aspek sosial yang secara umum menggambarkan nilai kerjasama.

Saat ini, media kita terus-menerus mengingatkan sebuah bom waktu kesehatan yang akan meledak saat ini yaitu banyak anak-anak tidak cukup aktif, kaum muda sekarang memiliki banyak pilihan yang bersaing untuk menarik perhatian mereka dimana pilihan tersebut bisa mengakibatkan gaya hidup lesu seperti komputer, permainan video dan beberapa saluran televisi. Sepakbola adalah permainan indah yang dimainkan oleh jutaan gadis dan anak laki-laki (umur 6 sampai 18) diberbagai benua, baik di pantai Rio, jalan-jalan kota besar atau taman lokal. Anda akan menemukan seseorang menendang bola, dalam masyarakat hari ini telah terjadi pergeseran untuk berlatih sepakbola lebih terorganisir untuk pemain muda kita. Lewatlah sudah hari bermain bola di jalan-jalan penuh dengan mobil dan dihalaman rumput rumah mereka. Memiliki pendekatan yang lebih terstruktur ada baik dan buruknya. Dalam klub, pemain-pemain muda menikmati pelatihan dan dengan arahan pelatih yang menunjukkan cara yang benar untuk mengembangkan keterampilan mereka dari pemula hingga menjadi pemain profesional, namun sesi pelatihan terstruktur sering terbatas oleh waktu karena hanya untuk beberapa jam seminggu, lalu apa yang anak-anak lakukan ketika latihan berakhir? Mempersiapkan anak Anda untuk berpartisipasi di sekolah atau klub sepakbola lokal dapat membawa manfaat besar untuk anda dan anak anda. Sepakbola dapat membantu meningkatkan kepercayaan diri anak anda yang mengarah pada kinerja mereka.

Sepakbola bukan hanya soal pertandingan, tidak jarang kemampuan anak di sekolah dapat meningkat karena bermain sepakbola. Studi menunjukkan bahwa anak-anak muda yang terlibat dalam sepak bola pada tahap awal menumbuhkan sikap yang sehat terhadap permainan dan sikap ini berlanjut sampai mereka menjadi dewasa. Nomor satu alasan mengapa anak-anak bermain sepakbola

adalah untuk bersenang-senang, jika sepakbola itu menyenangkan maka para pemain ingin terus bermain. Manfaat ini meningkatkan kemampuan mereka untuk mengurangi risiko terkena penyakit. Dalam dunia sekarang ini, sepakbola telah memiliki pelatih yang rela memberikan waktu untuk melatih tim sepakbola anak-anak maupun remaja. Saat ini anak-anak yg bermain sepakbola pada usia 6 sampai 11 biasanya ingin bersenang-senang, bermain dengan lapangan kecil seperti 4/4 tanpa perlu menghitung berapa goal yg tercipta. Terima kasih kepada sepakbola karena mendorong anak-anak untuk berolahraga secara teratur, banyak faktor risiko yang berhubungan dengan penyakit jantung seperti obesitas dan diabetes dapat dikurangi secara signifikan. Sudah jelas bahwa obesitas telah meningkat lebih dari 50% sejak tahun 1976, dan hal ini benar-benar menakutkan. Mempersiapkan anak anda terlibat dalam sepakbola, bukan hanya meningkatkan kesehatan mereka. Manfaat sosial, seperti bergaul dengan orang lain, bekerja sebagai sebuah tim, memberikan kontribusi melalui upaya individu untuk tujuan bersama, tahu pasang dan surut, pilih satu sama lain, kompetisi, berusaha untuk menjadi yang terbaik, untuk mendapatkan dukungan dan membantu yang lain. Keterampilan anak-anak belajar bermain sepakbola dapat ditransfer ke kehidupan dewasa. Keterampilan seperti interaksi sosial, membentuk hubungan, penetapan tujuan, kepemimpinan dan komitmen. Semua orang muda tidak peduli apa tingkat kompetensi mereka harus didorong untuk memainkan olahraga, tidak hanya sepakbola, yang manfaatnya akan mereka rasakan dikemudian hari.

Soccer like games adalah 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. Ditinjau dari karakteristik permainannya, *soccer like games* masuk dalam kelompok permainan invasi. Dalam *soccer like games* ini aktivitas pembelajarannya dapat dimodifikasi, baik peraturan bermain, alat atau bola yang digunakan, lapangan, cara membuat point, cara memulai

permainan, jenis permainan, gawang yang berbeda, jumlah pemain serta adanya seorang joker dalam permainan. Obyek permainan (bola) yang digunakan dalam permainan ini juga bisa beragam, mulai dari bola sepak yang standar, bola karet, serta bola anyaman. Disamping itu dengan memberdayakan fasilitas serta alat dan aturan yang dimodifikasi, diharapkan dapat membuka wawasan yang lebih luas bagi para siswa bahwa fasilitas dan alat serta berbagai aturan yang dimodifikasi tidak mengurangi makna dari keterlibatan peserta didik dalam aktivitas pembelajaran dengan segala aspek yang terkandung di dalamnya meliputi domain psikomotor, kognitif dan afektifnya.

Sportif adalah sikap yang memperjuangkan *fair play*, keserasian dengan rekan tim dan lawan, perilaku etis dan integritas, *fair play* dan etika dalam menerima kemenangan atau kekalahan. Sportif mengekspresikan aspirasi atau menjiwai bahwa kegiatan tersebut akan dinikmati oleh dirinya sendiri. Perasaan ini juga diketahui oleh jurnalis olahraga Grantland Rice, yang mengatakan "tidak peduli bagaimana Anda menang atau kalah tetapi bagaimana Anda memainkan permainan," moto Olimpiade modern dinyatakan oleh pendirinya Pierre de Coubertin : "Yang paling penting ... bukan untuk menang, tetapi untuk berpartisipasi." Ini adalah ungkapan khas dari sentimen ini. Kekerasan dalam olahraga melewati garis antara persaingan yang adil dan kekerasan agresif disengaja. Atlet, pelatih, fans, dan orang tua kadang-kadang melepaskan perilaku kekerasan pada orang atau properti seperti kerusakan. Sifat sportivitas itu bisa muncul karena ada dorongan dari dalam diri kita yang mana apabila kita melakukan tindakan anarkis atau memakai doping pada saat pertandingan itu adalah tindakan yang salah besar. Selain itu sifat sportivitas yang timbul pada diri kita adalah ajaran dari orang tua kita yang diberikan kepada kita pada waktu kita kecil. Dalam olah raga yang biasanya berupa permainan pastinya akan ada yang harus kalah. Anak-anak yang sering berolahraga pastinya pernah merasakan sebuah kekalahan. Dengan penanaman sportivitas sejak dini anak-anak akan belajar bagaimana menerima kekalahan mereka. Tanpa ada rasa dendam kepada lawan mereka. Cara menanamkan sifat sportif pada anak dengan olahraga yaitu

dengan memberinya dukungan saat anak sedang bertanding olahraga. Dengan begitu anak akan bekerja lebih keras tanpa adanya pikiran untuk bermain curang. Apabila anak kita kalah kita tetap harus memuji dan memberinya semangat. Dengan demikian anak akan selalu melakukan pertandingan dengan baik tanpa kecurangan. Sportivitas inilah yang akan membuat seorang olahragawan menjadi olahragawan sejati selamanya. Menjadi olahragawan sudah bukan lagi aktivitas fisik, tapi lebih menjadi bagian dari jiwa. Sportivitas menjadi ketentuan yang membedakan antara juara sejati dengan juara biasa-biasa saja.

Sportivitas merupakan aspirasi atau etos bahwa olahraga atau kegiatan akan dinikmati untuk kepentingan diri sendiri, dengan pertimbangan yang tepat untuk keadilan, etika, rasa hormat, dan rasa persekutuan dengan pesaing seseorang. Seorang pecundang merasa sakit ketika mengacu pada orang yang tidak merasakan kekalahan yang baik, sedangkan olahraga yang baik berarti menjadi pemenang yang baik serta menjadi pecundang yang baik. Sportif dapat dikonseptualisasikan sebagai karakteristik abadi dan relatif stabil atau disposisi seperti bahwa individu berbeda dalam cara mereka umumnya diharapkan untuk berperilaku dalam situasi olahraga. Secara umum, sportif mengacu pada kebajikan seperti kejujuran, keberanian pengendalian diri, dan ketekunan, dan telah dikaitkan dengan konsep-konsep interpersonal memperlakukan orang lain dan diperlakukan secara wajar, mempertahankan kontrol diri jika berhadapan dengan orang lain, dan menghormati otoritas dan lawan. Sebuah pesaing yang menunjukkan sportivitas yang buruk setelah kalah permainan atau kejuaraan ini sering disebut sebagai pecundang yang sakit, mereka yang menunjukkan sportivitas yang kurang setelah menang biasanya disebut pemenang buruk. Perilaku pecundang sakit termasuk menyalahkan orang lain atas kerugian, tidak bertanggung jawab atas tindakan pribadi yang memberikan kontribusi akan kekalahan, bereaksi terhadap kerugian dengan cara yang belum dewasa atau tidak layak, membuat alasan untuk kalah, dan mengutip kondisi tidak menguntungkan atau masalah kecil lainnya sebagai alasan untuk kekalahan. pemenang buruk bertindak dengan cara yang dangkal setelah kemenangan mereka, seperti

sombong tentang nya atau menang, mengolok-olok lawan, menghina lawan serta menurunkan harga diri lawan secara terus-menerus dan mengingatkan mereka tentang bagaimana buruknya permainan yang dilakukan mereka dibandingkan bahkan jika mereka berkompetisi juga.

Fair play yang diungkapkan FIFA (1997) bisa juga diartikan secara luas sebagai berikut :

1. Bermain jujur
2. Bermain untuk menang tapi menerima kekalahan dengan martabat
3. Mengamati hukum permainan
4. Menghormati lawan, tim-rekan, wasit, pejabat dan penonton
5. Mengalakkan kepentingan sepak bola
6. Kehormatan orang-orang yang mempertahankan reputasi baik sepak bola
7. Tolak korupsi, obat-obatan, rasisme, kekerasan, perjudian, dan bahaya lain
8. Membantu orang lain untuk melawan tekanan merusak
9. Mencegah mereka yang berusaha untuk mendiskreditkan olahraga
10. Gunakan sepak bola untuk membuat dunia yang lebih baik.

Ditinjau dari karakteristik permainannya, *soccer like games* masuk dalam kelompok permainan invasi. Dalam *soccer like games* ini aktivitas pembelajarannya dapat dimodifikasi, baik peraturan bermain, alat atau bola yang digunakan, lapangan, cara membuat point, cara memulai permainan, jenis permainan, gawang yang berbeda, jumlah pemain serta adanya seorang joker dalam permainan. Obyek permainan (bola) yang digunakan dalam permainan ini juga bisa beragam, mulai dari bola sepak yang standar, bola karet, serta bola anyaman. Disamping itu dengan memberdayakan fasilitas serta alat dan aturan yang dimodifikasi, diharapkan dapat membuka wawasan yang lebih luas bagi para siswa bahwa fasilitas dan alat serta berbagai aturan yang dimodifikasi tidak mengurangi makna dari keterlibatan peserta didik dalam aktivitas pembelajaran dengan segala aspek yang terkandung di dalamnya meliputi domain psikomotor, kognitif dan afektif, serta dalam pembelajaran *soccer like games* siswa harus mempunyai jiwa sportivitas. Secara umum, sportif mengacu pada kebajikan seperti kejujuran, keberanian pengendalian diri, dan ketekunan, dan telah dikaitkan dengan konsep-konsep interpersonal memperlakukan orang lain dan

diperlakukan secara wajar, mempertahankan kontrol diri jika berhadapan dengan orang lain, dan menghormati otoritas dan lawan.

Berdasarkan uraian diatas, penulis tertarik untuk meneliti sejauhmana sportivitas siswa melalui pembelajaran aktivitas *soccer like games*. Sehingga penulis mengambil judul **“Pengaruh Pembelajaran Aktivitas Soccer Like Games Terhadap Pengembangan Sportivitas Siswa”**.

B. Rumusan Masalah

Untuk mencapai tujuan penelitian yang diharapkan, maka perlu diadakan perumusan masalah terlebih dahulu. Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah pembelajaran aktivitas *soccer like games* berpengaruh secara signifikan terhadap sportivitas siswa?

C. Tujuan Penelitian

Mengacu pada permasalahan penelitian tersebut diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah pembelajaran aktivitas *soccer like games* dapat berpengaruh secara signifikan terhadap pengembangan sportivitas siswa.

D. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Secara teoritis penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi atau informasi bagi guru, khususnya guru olahraga untuk menjadi acuan untuk melatih sportivitas siswa agar berkembang dan menjadi lebih baik.

2. Secara Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat menjadi sumbangan pengetahuan bagi para guru olahraga untuk *feedback* pada siswanya, agar sportivitas siswa bisa berkembang dan menjadi lebih baik.

E. Batasan Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka penelitian ini hanya terbatas pada beberapa permasalahan saja. Hal ini dilakukan agar tidak terjadi perluasan makna dalam penelitian, sehingga sasaran serta tujuan dalam penelitian ini tercapai. Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Menyadari atas keterbatasan waktu, tenaga, biaya dan kemampuan penulis, maka penelitian ini penulis tujukan pada pembelajaran aktivitas *soccer like games* terhadap pengembangan sportivitas siswa.
2. Variabel bebas yaitu *soccer like games*.
3. Variabel terikat yaitu sportivitas siswa.
4. Lokasi penelitian ini adalah SMA Negeri 2 Subang
5. Sumber data atau populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah 30 siswa yang mengikuti ekstrakurikuler sepakbola di SMA Negeri 2 Subang sesuai untuk kebutuhan penelitian ini.
6. Instrumen penelitian menggunakan angket

F. Definisi Istilah

Agar tidak menimbulkan kesalahfahaman dalam menafsirkan istilah yang ada pada judul penelitian ini, penulis merasa perlu menjelaskan istilah judul tersebut, sehingga diharapkan adanya persepsi yang sama terhadap masalah penelitian antara penulis dengan pembaca. Adapun istilah yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah:

1. *Soccer like games* adalah permainan-permainan yang menyerupai permainan sepak bola. Menyerupai artinya cara memainkan serta gerak yang dilakukannya sama seperti pada gerakan permainan sepak bola, 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.

2. Pengembangan adalah suatu usaha untuk meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, konseptual, dan moral siswa sesuai dengan kebutuhan pekerjaan melalui pendidikan dan latihan. Pendidikan meningkatkan keahlian teoritis, konseptual, dan moral siswa, sedangkan latihan bertujuan untuk meningkatkan keterampilan teknis pelaksanaan pekerjaan siswa, workshoop bagi siswa dapat meningkatkan pengetahuan lebih lagi di luar sekolah.

3. Beller dan Stoll (1993, hlm. 75) “Secara umum sportivitas diidentifikasi sebagai perilaku yang menunjukkan sikap hormat dan adil

terhadap orang lain serta sikap menerima dengan baik apapun hasil dari suatu pertandingan.”