

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. LATAR BELAKANG**

Pendidikan jasmani merupakan suatu mata pelajaran wajib yang tidak bisa dipandang sebelah mata keberadaannya. Dewasa ini pendidikan jasmani bahkan semakin berkembang meningkatkan perannya sebagai mata pelajaran penting bagi pertumbuhan serta perkembangan. Seperti yang diungkapkan oleh Bucher (1979:45) bahwa “pendidikan jasmani adalah proses pendidikan melalui kegiatan fisik yang dipilih untuk mengembangkan dan meningkatkan kemampuan organik, neuromuskuler, interperatif, sosial, dan emosional”.

Pada dasarnya pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan melalui aktivitas fisik dan permainan sebagai media dalam pelaksanaannya. Hal tersebut sesuai dengan apa yang disampaikan oleh Adang (2008:14) bahwa “pendidikan jasmani didefinisikan sebagai pendidikan dari dan melalui gerak, dan harus dilakukan dengan cara-cara yang sesuai dengan arti yang dikandungnya.”

Dengan pendidikan jasmani di sekolah, diharapkan mampu membantu siswa aktif bergerak, meningkatkan kebugaran jasmani, siswa mampu berpikir kritis, siswa pandai mengontrol emosi, siswa dapat meningkatkan keterampilan sosial dan melalui aktivitas pendidikan jasmani mampu menjadi batu loncatan untuk menyalurkan bakat atau hobi siswa dalam suatu cabang olahraga tertentu, kemudian dapat menjadi titik tolak untuk siswa tersebut berprestasi. Namun untuk meraih semua tujuan tersebut, dibutuhkan proses belajar mengajar pendidikan jasmani di sekolah yang efektif.

Akbar Gumelar, 2014

***PENGARUH SOCCER LIKE GAMES TERHADAP KETERAMPILAN BERMAIN SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEPAKBOLA***

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Efektifitas dalam pembelajaran pendidikan jasmani tidak akan tercapai tanpa adanya interaksi dan hubungan timbal balik antara guru dan siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung. Interaksi yang terjadi saat proses pembelajaran berlangsung tidak hanya sekedar proses dimana seorang pengajar memberikan materi pembelajaran kepada siswa saja, namun lebih dari itu diharapkan siswa dapat memaknai pembelajaran tersebut sebagai proses penanaman sikap dan nilai. Dengan adanya interaksi yang baik antara guru dan siswa selama pembelajaran berlangsung akan meningkatkan efektifitas pembelajaran, selain dengan didukung oleh penerapan model pembelajaran yang tepat.

Seorang guru pendidikan jasmani dituntut harus menguasai dan mampu menerapkan berbagai model pembelajaran pendidikan jasmani dengan tujuan agar proses pembelajaran yang akan berlangsung lebih terarah, terencana, menarik dan pembelajaran lebih bervariasi serta tidak membuat siswa jenuh atau bosan. Berikut ini adalah model-model dalam pembelajaran pendidikan jasmani menurut Metzler (2000:159):

Menurut Metzler terdapat tujuh model pembelajaran dalam pendidikan jasmani yaitu: Model pembelajaran langsung, model pembelajaran personal, model pembelajaran kerjasama, pembelajaran pendidikan olahraga, model pembelajaran kelompok, pembelajaran inkuiri, model pembelajaran taktis.

Penerapan model pembelajaran tentu saja tidak bisa diterapkan secara asal tanpa memperhatikan situasi dan kondisi sarana prasarana disekolah, jumlah siswa dalam setiap pembelajaran serta materi pembelajaran apa yang akan disajikan. Ketepatan dalam menentukan model pembelajaran dimaksudkan agar apa yang menjadi tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif, proses pembelajaran terencana, terarah dan bervariasi.

Akbar Gumelar, 2014

**PENGARUH SOCCER LIKE GAMES TERHADAP KETERAMPILAN BERMAIN SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEPAKBOLA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Kesalahan dalam menentukan model pembelajaran selain berdampak pada tidak tercapainya tujuan pembelajaran terkadang berdampak juga pada psikologis siswa, pembelajaran tidak lagi terasa menggembirakan dan menarik, siswa merasa bosan dan jenuh. Oleh karena itu seorang guru pendidikan jasmani harus memiliki tingkat kejelian yang tinggi dalam menentukan model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan materi pembelajaran yang akan disajikan.

Umumnya pembelajaran permainan sepakbola di beberapa sekolah masih disajikan melalui model pendekatan teknis, melalui model ini secara tidak langsung pembelajaran lebih terfokus pada penguasaan teknik dasar sepakbola dan tentu saja kemampuan pemahaman siswa terhadap proses bermain sepakbola akan terkesampingkan karena alokasi waktu yang lebih banyak digunakan untuk latihan teknik-teknik dasar dalam permainan sepakbola sedangkan waktu memainkan permainan sepakbola menjadi lebih sedikit.

Pembelajaran melalui pendekatan teknis justru akan menyulitkan bagi siswa yang benar-benar tidak memiliki pengalaman atau ketertarikan pada olahraga yang bersangkutan, terutama masalah ini akan sangat sering ditemui pada siswi perempuan, mereka umumnya akan merasa kesulitan saat dipaksakan mengikuti pembelajaran dengan pendekatan teknik tersebut, hal ini tentu saja akan membuat siswa merasa jenuh, bosan hingga akhirnya kehilangan ketertarikan mengikuti kegiatan pembelajaran dan tentu saja keterampilan bermain sepakbola siswa tersebut tidak akan berkembang jika siswa yang bersangkutan sudah tidak memiliki rasa ketertarikan untuk mengikuti pembelajaran sepakbola.

Sedangkan keterampilan bermain sepakbola menurut Subagyo Irianto (2010:15) bahwa, “keterampilan bermain sepakbola merupakan kesanggupan dan kemampuan untuk melakukan gerakan-gerakan mendasar atau teknik dasar

Akbar Gumelar, 2014

**PENGARUH SOCCER LIKE GAMES TERHADAP KETERAMPILAN BERMAIN SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEPAKBOLA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dalam permainan sepakbola secara efektif dan efisien baik gerakan yang dilakukan tanpa bola maupun dengan bola.”

Teknik-teknik dasar dalam bermain sepakbola merupakan gerakan yang begitu kompleks. “Kompleksitas keterampilan sepakbola meliputi menendang bola, menggiring bola, menyundul bola, merampas bola, melempar dan menangkap bola,” (Sucipto, 2000: 12).

Suasana pembelajaran yang terjadi seperti diatas akan membuat kesan yang kurang menyenangkan pada psikologi siswa, kemudian berdampak pada penurunan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Maka dari itu dibutuhkan model pembelajaran yang mampu menjadi jawaban dalam mengatasi masalah-masalah yang timbul dari kurang tepatnya penerapan model pembelajaran. *Soccer like games* dikutip dalam file UPI direktori FPOK Jurusan Pendidikan Olahraga:

*Soccer like games* atau permainan-permainan yang menyerupai permainan sepakbola. Maksud menyerupai disini adalah cara memainkan serta gerak yang dilakukan pada *soccer like games* sama halnya dengan gerakan pada permainan sepak bola, perbedaan yang ada hanya pada pendekatan permainan serta bentuk-bentuk pembelajaran. Dalam *soccer like games*, aktivitas pembelajaran dapat dimodifikasi, baik peraturan bermain, alat atau bola yang digunakan, lapangan, cara membuat poin, cara memulai permainan, jenis permainan, gawang yang berbeda serta jumlah pemain. Dengan memodifikasi aturan permainan diharapkan membuka wawasan yang luas bagi para pengajar penjas bahwa fasilitas dan alat serta berbagai aturan permainan yang dimodifikasi tidak akan mengurangi makna dari keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran yang mencakup seluruh aspek psikomotor, kognitif dan afektif. Penerapan *soccer like games* diharapkan akan membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian informasi (pesan dan isi pelajaran). Keunggulan *soccer like games* dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa, karena siswa merasakan pembelajaran dalam bentuk permainan sehingga siswa menjadi lebih aktif dan pembelajaran berlangsung lebih menarik dan dinamis. Peran guru dalam

Akbar Gumelar, 2014

**PENGARUH SOCCER LIKE GAMES TERHADAP KETERAMPILAN BERMAIN SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEPAKBOLA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

*soccer like games* adalah untuk menjelaskan, meneliti, mengamati, mengkoreksi, dan memperbaiki gerakan yang dilakukan oleh siswa.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan, model pembelajaran *soccer like games* merupakan pembelajaran yang lebih menekankan pada pendekatan bermain. Melalui pendekatan bermain tersebut diharapkan mampu membantu meningkatkan pemahaman siswa mengenai makna pembelajaran itu sendiri, dengan siswa merasakan pembelajaran dalam bentuk permainan diharapkan siswa menjadi lebih aktif dan pembelajaran dapat berlangsung lebih menarik dan dinamis.

<http://file.upi.edu/Direktori/FPOK/JUR.PEND.OLAHRAGA/194903161972111-YOYO-BAHAGIA/PERMAINAN-INVASI/MODUL-3.pdf>

Adapun kekurangan pembelajaran *soccer like games* ini adalah siswa yang memiliki kemampuan rendah dalam membaca permainan akan mengalami kesulitan dalam proses memecahkan masalah-masalah taktikal yang terjadi selama pembelajaran, siswa yang memiliki keterampilan bermain baik cenderung akan bermain sendiri tanpa mementingkan kerjasama tim, dan apabila siswa tidak memiliki rasa percaya diri dalam bermain kecenderungan siswa tersebut akan pasif dalam setiap kegiatan yang dilakukannya.

Dari beberapa uraian diatas mengenai pengertian keterampilan bermain sepakbola dan *soccer like games*, penulis beranggapan bahwa pembelajaran *soccer like games* memiliki hubungan dengan keterampilan bermain sepakbola sesuai dengan apa yang dipaparkan dalam penjelasan *soccer like games* dalam file upi diatas yang mengatakan:

Dengan memodifikasi aturan permainan diharapkan dapat membuka wawasan yang luas bagi para pengajar penjas bahwa fasilitas dan alat serta berbagai aturan permainan yang dimodifikasi tidak mengurangi

Akbar Gumelar, 2014

**PENGARUH SOCCER LIKE GAMES TERHADAP KETERAMPILAN BERMAIN SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEPAKBOLA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

makna dari keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran yang mencakup seluruh aspek psikomotor, kognitif dan afektif.

Dengan adanya proses yang terencana secara sistematis dan pola kegiatan yang terstruktur secara bertahap, diharapkan dengan *soccer like games* dapat meningkatkan keterampilan bermain tanpa membuat siswa merasa jenuh dan bosan selama proses pembelajaran permainan sepakbola berlangsung. Bertolak belakang dari pemikiran diatas, maka penulis berupaya melakukan penelitian yakni dengan mengambil judul: Pengaruh *Soccer Like Games* Terhadap Keterampilan Bermain Sepakbola Siswa Dalam Pembelajaran Permainan Sepakbola.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, peneliti merumuskan permasalahan penelitian yaitu: Apakah terdapat pengaruh yang signifikan *soccer like games* terhadap keterampilan bermain siswa dalam pembelajaran sepakbola?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah di paparkan di atas, bahwa tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan *soccer like games* terhadap keterampilan bermain siswa dalam pembelajaran sepakbola.

## **D. Manfaat penelitian**

Manfaat penelitian dibagi dua yaitu manfaat secara teoritis dan manfaat secara praktis:

1. Dalam manfaat teoritis, diharapkan penelitian ini dapat menjadi sumbangan pemikiran untuk bahan pengajaran dan pembelajaran sepakbola di sekolah.

Akbar Gumelar, 2014

**PENGARUH SOCCER LIKE GAMES TERHADAP KETERAMPILAN BERMAIN SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEPAKBOLA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2. Dalam manfaat praktis, diharapkan penelitian ini dapat dijadikan bahan masukan dalam proses pembelajaran atau pemberian materi pembelajaran sepakbola agar tercapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

#### **E. Batasan Masalah**

Dalam proses penelitian diharapkan terfokus pada inti penelitian dengan harapan tercapainya tujuan penelitian yang hendak diungkap atau dipecahkan. Berdasarkan hal tersebut dalam penelitian ini juga dibatasi sebagai berikut:

1. Variabel bebas (independen) dalam penelitian ini adalah pengaruh *soccer like games*.
2. Variabel terikat (dependen) dalam penelitian ini adalah keterampilan bermain sepakbola siswa dalam pembelajaran sepak bola.
3. Pelaksanaan penelitian dilakukan di SMK Negeri 5 Kota Bandung.
4. Metode yang digunakan yaitu eksperimen.
5. Menurut Sugiyono (2010:80) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari: objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu kemudian ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan.
6. Dalam pelaksanaan penelitian penulis mengambil 26 orang siswa sebagai sampel dengan kriteria siswa tersebut aktif dalam kegiatan kstrakulikuler sepakbola. Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.

Akbar Gumelar, 2014

**PENGARUH SOCCER LIKE GAMES TERHADAP KETERAMPILAN BERMAIN SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEPAKBOLA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu