

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Melihat perkembangan pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dalam menumbuhkembangkan dan meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah, maka pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan selama ini masih dianggap belum memenuhi tujuan utama pembelajaran. Pendidikan jasmani disekolah mempunyai peran unik dibandingkan dengan bidang studi lain, karena melalui pendidikan jasmani selain dapat digunakan untuk pengembangan aspek fisik dan psikomotor, juga dapat berperan dalam pengembangan aspek kognitif dan afektif secara serasi dan seimbang. Pendidikan jasmani sebagai salah satu subsistem pendidikan yang wajib diajarkan di sekolah memiliki peran penting yang sangat sentral dalam pembentukan manusia seutuhnya. Pendidikan jasmani menurut Melograno (1996) dan AAHPERD yaitu :

Suatu proses pendidikan jasmani yang unik dan paling sempurna dibanding studi lainnya, karena melalui pendidikan jasmani seorang guru dapat mengembangkan kemampuan setiap peserta didik tidak hanya pada aspek fisik dan psikomotor semata, tetapi dapat dikembangkan pula aspek kognitif, afektif, dan social secara bersama sama.

Pendidikan jasmani memiliki ciri bermain dan olahraga, tetapi secara eksklusif bukanlah suatu kombinasi yang setara diantara istilah bermain dan olahraga. Seperti sudah dikemukakan pada bagian awal tulisan ini, pendidikan jasmani adalah aktivitas jasmani yang diarahkan untuk mencapai tujuan pendidikan. Pendidikan jasmani adalah aktivitas fisik dan juga aktivitas pendidikan, tetapi baik itu kegiatan bermain atau olahraga, keduanya dapat dimanfaatkan untuk kegiatan proses kependidikan, hampir selalu pengalaman aktivitas jasmani dapat dimanfaatkan untuk pencapaian kepentingan pendidikan.

Bermain, olahraga dan pendidikan jasmani mengandung unsur "gerak insani". Ketiganya dapat dimanfaatkan untuk proses kependidikan. Bermain dapat dimanfaatkan untuk kepentingan relaksasi dan hiburan, tanpa ada dampak pada tujuan pendidikan, seperti juga olahraga muncul bukan diarahkan untuk kepentingan-kepentingan pendidikan. Sebagai contoh: beberapa atlet profesional (dalam beberapa cabang olahraga) tidak menunjukkan adanya ciri-ciri kependidikan. Sedangkan, ada pula beberapa ahli kependidikan jasmani belum menerapkan olahraga sebagai ciri kehidupannya. Pada kenyataannya pula pelaksanaan pendidikan karakter dalam olahraga pun belum terlaksana dengan baik, karena kita bisa melihat bahwa dewasa ini pelajar kita sering kali terlibat dalam kasus-kasus sosial masyarakat seperti tawuran, pencurian bahkan pembunuhan, itu menunjukkan bahwa pendidikan karakter di dalam belum mencapai tujuannya, oleh karena itu tujuan olahraga yang bersifat *Fun* harus benar-benar diterapkan di sekolah agar karakter siswa dapat tereksplorasi di dalam olahraga itu sendiri. Dalam hal ini kita bisa menyebut bahwa olahraga mempunyai peranan penting dalam kehidupan sehari-hari siswa di masyarakat.

Pembelajaran di sekolah dasar khususnya pendidikan jasmani diperlukan perhatian dan kesabaran karena pembelajaran yang efektif dan efisien memerlukan pengorbanan, ini merupakan sikap dasar dari pembelajaran. Guru yang baik harus bisa mengetahui seberapa jauh hasil yang harus dicapai siswa sehingga keberhasilan siswa dapat didemonstrasikan dalam bentuk perilaku belajar seperti diantaranya nilai tes menunjukkan tingkat pencapaian yang tinggi. Namun dalam pembelajaran sering ditemui kendala yang sangat berarti, baik yang berhubungan dengan guru maupun siswa. Sehingga apabila kendala tersebut tidak segera diatasi akan menimbulkan dampak yang sangat buruk, misalnya dikarenakan materi pembelajaran yang disampaikan guru tidak tercapai sebab siswa tidak menguasai materi pembelajaran tersebut yang pada akhirnya pembelajaran hasilnya tidak sesuai apa yang diharapkan.

Dalam konteks ini peneliti melihat fakta di lapangan bahwa pembelajaran sepakbola di sekolah khususnya di Sekolah Dasar, guru hanya menginstruksikan siswanya untuk bermain sepakbola tanpa adanya suatu interaksi pembelajaran

antara guru dan siswa dan itu menyebabkan pembelajaran menjadi monoton atau tidak menarik bagi siswa. Dalam hal ini pula bahwa permainan sepakbola hanya dimainkan oleh siswa yang mahir bermain sepakbola saja, sedangkan siswa yang kurang mahir seakan akan tidak tereksplorasi kemampuannya begitupun dengan siswa perempuan yang notabene kebanyakan kemampuan bermain sepakbola nya kurang terampil. Untuk itu peneliti berharap dengan memodifikasi pembelajaran sepakbola khususnya dengan menggunakan aktivitas *Soccer Like Games* maka pembelajaran penjas khususnya sepakbola dapat menarik minat siswa yang kurang terampil bermain sepakbola karena aktivitas *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.

Seperti dikatakan oleh guru penjas SDN Gegerkalong Girang 1-2, bahwa dalam pembelajaran permainan sepak bola, siswa-siswi banyak mengalami kesulitan khususnya dalam pembelajaran *passing-stopping* (mengoper-menghentikan) bola, dikarenakan pembelajaran *passing-stopping* (mengoper-menghentikan) bola di anggap mudah, padahal dalam prakteknya pembelajaran *passing-stopping* (mengoper-menghentikan) cukup sulit. Aktivitas permainan diberikan kepada siswa supaya membantu siswa dalam pencapaian tujuan pendidikan seperti meningkatkan hubungan akrab dengan guru, meningkatkan rasa kemauan siswa untuk mengikuti pembelajaran, terciptanya suasana kondusif dalam pelaksanaan pendidikan serta memenuhi kebutuhan dalam pertumbuhan dan perkembangan siswa ke arah yang sempurna.

Mengacu pada uraian latar belakang dan permasalahan yang dihadapi oleh siswa di SDN Gegerkalong Girang 1-2 Kota Bandung, penulis tertarik untuk menindaklanjutinya dengan mengadakan penelitian tindakan kelas (PTK) seperti yang disebutkan pada standar kompetensi dan kompetensi dasar kelas V (Lima) semester satu Nomor 1 dan 1.2 yaitu :

Mempraktikkan berbagai variasi gerak dasar ke dalam permainan dan olahraga dengan peraturan yang dimodifikasi dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya dan mempraktikkan variasi gerak dasar salah satu permainan dan olahraga bola besar, serta nilai kerja sama, sportivitas, dan kejujuran.

Berdasarkan kutipan di atas, gerak dasar yang dimaksud yaitu gerak dasar *passing-stopping* (menendang-menghentikan) bola dalam bermain sepakbola dengan fokus penelitian, “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Sepakbola (*passing-stopping*) Melalui Penerapan Aktivitas *Soccer Like Games*.”

B. Identifikasi Masalah

Dalam pembelajaran sepakbola khususnya *passing-stopping* (mengoper-menghentikan) memiliki tujuan untuk peningkatan kualitas gerak tubuh. Begitu pula dalam pembelajaran *passing-stopping* (mengoper-menghentikan) yang dilakukan di SDN Gegerkalong Girang 1-2 Kota Bandung pun mempunyai tujuan yang sama, yaitu agar siswa dapat meningkatkan kualitas gerak tubuhnya. Untuk meningkatkan kualitas gerak tubuh siswa, seorang guru harus memberikan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Apabila siswa merasa senang dalam melakukan aktivitas gerakanya maka tujuan pembelajaran akan mudah dicapai sehingga diharapkan dalam aktivitas gerak tersebut siswa dapat meningkatkan kemampuan *passing-stopping* (mengoper-menghentikan) bola dan juga dapat berprestasi berdasarkan keterampilan yang dimilikinya, agar di kemudian hari siswa dapat mengubah taraf hidupnya berdasarkan keahlian yang dimilikinya. Namun harapan tersebut di pengaruhi oleh beberapa faktor yaitu kemampuan dan kemauan siswa dalam mengikuti pembelajaran, media pembelajaran yang menunjang dan kemampuan guru dalam mensiasati suatu pembelajaran. Faktor-faktor tersebut sangat berkesinambungan dalam proses belajar mengajar, faktor-faktor tersebut seringkali menjadi masalah untuk menciptakan suatu pembelajaran yang berkualitas, sehingga apabila proses pembelajaran tersebut berkualitas dalam arti efektif dan menyenangkan, maka pembelajaran tersebut akan memberikan hasil yang maksimal. Kondisi

pembelajaran tersebut terjadi di SDN Gegerkalong Girang 1-2 Kota Bandung dan sekaligus menjadi masalah-masalah yaitu sebagai berikut :

1. Kemampuan siswa dalam teknik dasar *passing-stopping* (mengoper-menghentikan) bola masih rendah.
2. Pembelajaran *passing-stopping* (mengoper-menghentikan) bola dianggap mudah oleh siswa, yang sebetulnya dalam praktiknya cukup sulit.
3. Pembelajaran *passing-stopping* (mengoper-menghentikan) bola terkesan monoton, sehingga siswa cepat jenuh dalam mengikuti pembelajaran.
4. Metode/ strategi/ gaya/ pendekatan yang tidak sesuai.

Untuk mensiasati permasalahan diatas maka dibutuhkan suatu rancangan/model pembelajaran supaya pembelajaran permainan sepakbola dapat diterima oleh siswa. Oleh karena itu rancangan/model pembelajaran yang sesuai dan efektif menurut permasalahan diatas yaitu diterapkannya permainan *soccer like games* bagi siswa karena aktivitas permainan *soccer like games* mengandung unsur unsur kesenangan dan kemudahan. Artinya dalam pelaksanaan pembelajarannya tidak monoton, peraturan peraturan permainan yang sulit dapat dipermudah, alat alat yang digunakannya pun dapat dimodifikasi sesuai kebutuhan siswa, serta pelaksanaan pembelajarannya menarik dan menyenangkan bagi siswa. Dan diharapkan setelah diterapkannya aktivitas permainan *soccer like games* akan banyak berpengaruh terhadap proses pembelajaran khususnya pembelajaran permainan sepakbola di SDN Gegerkalong Girang 1-2 Kota Bandung. Oleh karenanya setelah siswa merasa senang dan menikmati pembelajaran permainan sepakbola harapannya dapat mempengaruhi hasil belajar siswa khususnya pembelajaran permainan sepakbola.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah penulis tuangkan kedalam pertanyaan-pertanyaan penelitian sebagai berikut :

“Apakah permainan *Soccer Like Games* dapat meningkatkan hasil belajar *passing stopping* dalam pembelajaran permainan sepakbola”?

D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang telah dipaparkan di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah melalui penerapan aktivitas *soccer like games* hasil belajar sepakbola dapat meningkat.

E. Kegunaan Penelitian

Penulis merasa yakin bahwa masalah di atas penting untuk diteliti terutama ditinjau dari segi kegunaannya yang akan berpengaruh pada pengembangan pembelajaran keterampilan gerak dasar *passing-stopping* (mengoper-menghentikan) bola. Maka manfaat penelitian yang dapat diambil adalah sebagai berikut :

1. Kegunaan Teoritis :

- a. Penelitian ini diharapkan berguna bagi penulis untuk mengetahui manfaat pengembangan pembelajaran keterampilan gerak dasar *passing-stopping* (mengoper-menghentikan) bola.
- b. Sebagai bahan bacaan bagi pembaca yang meneliti hal-hal yang ada relevansinya dengan masalah penelitian ini.

2. Kegunaan Praktis

- a. Penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan bagi para guru penjas dalam menyusun rencana pembelajaran untuk mengembangkan pembelajaran keterampilan gerak dasar *passing-stopping* (mengoper-menghentikan) bola.
- b. Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam proses pembelajaran untuk mengembangkan pembelajaran keterampilan gerak dasar *passing-stopping* (mengoper-menghentikan) bola.
- c. Penggunaan pendekatan PTK dapat dipakai sebagai alternatif pemecahan masalah pengembangan pembelajaran keterampilan gerak dasar *passing-stopping* (mengoper-menghentikan) bola.

F. Definisi Operasional

Untuk mempermudah serta menghindari salah penafsiran terhadap istilah yang dipergunakan dalam penelitian ini, maka penulis perlu untuk memberikan definisi dalam judul penelitian sebagai berikut :

1. Upaya, menurut Poerwadarminto (1984 : 1132) yaitu “Usaha (syarat) untuk menyampaikan sesuatu maksud”.
2. Meningkatkan, menurut Poerwadarminto (1984 : 358) artinya proses cara atau perbuatan mengembangkan.
3. Hasil Belajar, menurut Dimiyati dan Mudjono (2009:3) merupakan tujuan akhir dilaksanakannya kegiatan pembelajaran di sekolah. Hasil belajar dapat ditingkatkan melalui usaha sadar yang dilakukan secara sistematis mengarah kepada perubahan yang positif yang kemudian disebut dengan proses belajar. Akhir dari proses belajar adalah perolehan suatu hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa di kelas terkumpul dalam himpunan hasil belajar kelas. Semua hasil belajar tersebut merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar di akhiri dengan proses evaluasi hasil belajar, sedangkan dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar.
4. Sepakbola, menurut Muhajir (2007:22) merupakan suatu permainan yang dilakukan dengan jalan menyepak, yang mempunyai tujuan untuk memasukan bola ke gawang lawan dengan mempertahankan gawang tersebut agar tidak kemasukan bola.
5. Aktivitas, menurut Poerwadarminto (1984:23) Aktivitas kegiatan,keaktifan,kesibukan atau ukuran untuk menyatakan tingkat kegiatan.
6. Soccer like games, menurut Bahagia Y (:58) adalah permainan-permainan yang menyerupai permainan sepakbola. 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.