

BAB I

PENDAHULUAN

A.Latar Belakang Masalah

Upaya dalam melaksanakan fungsi-fungsi kehidupan tidak lepas dan tidak akan lepas dari pendidikan, karena pendidikan berfungsi untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia baik individu maupun kelompok, baik jasmani, rohani, spiritual, material maupun kematangan berfikir, melalui proses belajar mengajar dan kebutuhan peserta didik dengan kerangka dan sistem yang terstruktur. Sistem pendidikan nasional menyebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan berencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan pengendalian diri yang baik, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Maka dari itu diperlukan jasmani yang baik dan terlatih melalui proses pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

Pendidikan jasmani merupakan alat pendidikan yang menggunakan aktivitas fisik dan olahraga sebagai media untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan. Penjas bukan hanya mengembangkan aspek fisik semata, melainkan juga mengembangkan aspek-aspek kognitif, emosi, mental, sosial, moral, dan estetika. Hubungan antara penjas dengan perkembangan kognitif, afektif dan psikomotor, serta penjas dapat merangsang fungsi simpul-simpul syaraf, sehingga penjas dapat mengembangkan kemampuan akademik siswa.

Proses kegiatan belajar mengajar adalah suatu kegiatan yang sudah sudah formal yang dilakukan di sekolah. Pada pembelajaran ini terjadi kegiatan belajar mengajar antara siswa dengan guru. Rombejagung (1988:25), “pemerolehan suatu mata pelajaran atau pemerolehan suatu keterampilan melalui pelajaran, pengalaman atau pengajaran”.

Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dalam konteks pendidikan, guru mengajar agar peserta didik dapat belajar dan menguasai isi pelajaran hingga mencapai sesuatu objektif yang ditentukan (aspek kognitif), juga dapat memengaruhi perubahan sikap (aspek afektif), serta keterampilan (aspek psikomotor) seorang peserta didik, namun proses pengajaran ini memberi kesan hanya sebagai pekerjaan satu pihak, yaitu pekerjaan pengajar saja. Sedangkan pembelajaran menyiratkan adanya interaksi antara pengajar dengan peserta didik.

Dalam pembelajaran terdapat tujuan pembelajaran (*instructional objective*) adalah perilaku hasil belajar yang diharapkan terjadi, dimiliki, atau dikuasai oleh peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran tertentu. Hal ini didasarkan berbagai pendapat tentang makna tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional.

Peran guru dalam proses belajar sangat penting sekali karena guru menjadi promotor keberhasilan siswa dalam kegiatan belajar mengajar dan guru mempunyai pengaruh nyata pada siswanya. Guru yang profesional dalam pengajarannya akan mampu menerapkan asas atau prinsip atau dasar mengajar, yang sebenarnya asas tersebut terkandung usaha guru untuk menciptakan atau mengatur kondisi belajar mengajar, agar siswa giat dan optimal dalam menggapai tujuan belajarnya. Guru harus menyadari bahwa tidak setiap bahan pengajaran menarik perhatian siswa sebagaimana juga tidak setiap siswa menaruh perhatian terhadap pelajaran yang sama, karena itu mutlak diperlukan kecakapan guru untuk dapat memberikan motivasi, membangkitkan minat dan perhatian siswa terhadap bahan pelajaran yang sedang diajarkan. Proses belajar mengajar pada hakekatnya ada di tangan guru dan kekuasaan tersebut harus digunakan sebagaimana mestinya untuk keperluan siswa.

Seorang guru harus bisa mengembangkan individu siswa secara terus menerus agar siswa menjadi seorang siswa yang terdidik dan berpendidikan serta bisa menggapai tujuannya. Guru hendaknya berusaha menghubungkan terlebih dahulu dengan bahan pelajarannya yang telah dikuasai oleh siswanya, berupa

pengetahuan yang telah diketahui dari pelajaran yang lalu atau dari pengalaman. Dalam pembelajaran, guru tidak memandang siswa sebagai sejumlah daya-daya yang statis melainkan sebagai keseluruhan, yakni suatu organisme yang dinamis yang senantiasa dalam keadaan interaksi dengan dunia sekitar untuk mencapai tujuannya. Dalam menerima pelajaran anak bersifat selektif kemudian bereaksi mengolahnya. Guru merupakan teladan yang baik bagi semua siswanya, orang dewasa yang memiliki jabatan secara formal selalu mengusahakan terciptanya situasi mengajar yang baik sehingga memungkinkan terjadinya proses pengalaman belajar pada diri siswa.

Pembelajaran di sekolah dasar khususnya pendidikan jasmani diperlukan perhatian dan kesabaran karena pembelajaran yang efektif dan efisien diperlukan 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 test menunjukkan tingkat pencapaian yang tinggi. Namun dalam pembelajaran sering ditemukan kendala yang sangat berarti, baik yang berhubungan dengan guru maupun siswa. Sehingga apabila kendala tersebut tidak segera diatasi akan menimbulkan dampak yang sangat buruknya, 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 proses pendidikan jasmani, pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau murid. Dalam teori-teori modern kegiatan belajar mengajar harus dibangun berdasarkan hubungan timbal balik antara guru dan siswa, yakni kedua belah pihak berperan dan berbuat baik secara aktif di dalam suatu kerangka kerja dan dengan menggunakan cara dan kerangka berpikir yang seyogianya dipahami dan disepakati bersama oleh kedua belah pihak. Kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani, guru diharapkan dapat mengajarkan keterampilan gerak dasar, teknik dan strategi permainan (olahraga), internalisasi nilai-nilai (sportivitas, kejujuran, kerjasama, disiplin, dan

bertanggung jawab), dan pembiasaan hidup sehat. Pendidikan jasmani lebih dominan pada aktivitas unsur fisik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang bersifat multidimensi (aspek psikomotor, aspek kognitif, dan aspek afektif). Untuk itu kompetensi didaktik dan metodik mengajar merupakan syarat mutlak yang harus dimiliki oleh seorang guru pendidikan jasmani.

Pentingnya penguasaan gerak dasar bagi siswa sekolah dasar, harus mendapatkan perhatian dari guru pendidikan jasmani. Seorang guru pendidikan jasmani harus mampu memberikan stimulasi atau mengembangkan gerak dasar siswa dalam bentuk atau model-model yang menarik dan mudah dilakukan oleh siswa, dan sudah selayaknya guru memperhatikan tingkat pertumbuhan dan perkembangan kemampuan gerak anak didiknya tidak hanya pada tujuan yang harus dicapai karena merupakan tujuan yang termuat dari kurikulum.

Pendidikan jasmani yang benar akan memberikan sumbangan yang sangat berarti terhadap pendidikan anak secara keseluruhan. Hasil nyata yang diperoleh dari pendidikan jasmani adalah perkembangan yang lengkap, meliputi aspek fisik, mental, emosi, sosial dan moral. Tidak salah jika para ahli percaya bahwa pendidikan jasmani merupakan wahana yang paling tepat untuk membentuk manusia seutuhnya.

Dalam pembelajaran pendidikan jasmani banyak olahraga permainan yang dapat dipelajari oleh siswa, diantaranya adalah pembelajaran aktivitas permainan sepakbola. Permainan sepak bola merupakan permainan bola besar. Berdasarkan SKKD Kelas V, nomor 6 yang berbunyi: Mempraktikkan berbagai variasi gerak dasar ke dalam permainan dan olahraga dengan peraturan yang dimodifikasi dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya. Poin 6.1 yang berbunyi: Mempraktikkan variasi teknik dasar salah satu permainan dan olahraga bola besar, serta nilai kerjasama, sportivitas, dan kejujuran. Permainan merupakan cabang olahraga yang kita gunakan sebagai alat dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani. Tiap kali kita gunakan suatu alat pasti kita mengharapkan kegunaan alat itu dalam usaha kita untuk mencapai tujuan. Orang biasanya mengatakan bermain adalah bergerak sambil bersenang-senang. Dalam pengertian permainan termasuk gerakan, jadi permainan selalu diiringi oleh gerakan. Bukan hanya gerakan

jasmani saja, tetapi gerakan jiwa juga. Seperti yang diungkapkan oleh Huizinga dalam *Homo Ludens*, dalam Sutoto, dkk, (1993:3) bahwa:

Permainan adalah perbuatan atas kemauan diri sendiri yang dikerjakan dalam batas-batas tempat dan waktu yang telah ditentukan, diikuti oleh perasaan sedangkan bermain adalah keluar dari ‘hidup biasa’ masuk ke dalam dunia angan-angan, dan dunia permainan.

Bermain adalah dunia anak. Sambil bermain mereka belajar. Dalam hal belajar, anak-anak lebih senang bermain. Segala macam dipelajarinya, dari menggerakkan anggota tubuhnya hingga mengenali berbagai benda di lingkungan sekitarnya. Belajar dan keceriaan merupakan dua hal penting dalam masa kanak-kanak. Hal ini termasuk upaya mempelajari tubuhnya sendiri dan berbagai kemungkinan gerakannya. Gerak adalah rangsangan utama bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Kian banyak ia bergerak, kian banyak hal yang ditemui dan dijelajahi. Kian baik pula kualitas pertumbuhannya.

Terkait dengan bahan ajar, khususnya dalam bentuk permainan dan olahraga, permainan sepak bola merupakan salah satu permainan bola besar yang tercantum dalam KTSP sebagai bagian dari proses pendidikan jasmani di sekolah. Permainan ini sangat membutuhkan kerjasama, semangat, kesungguhan yang benar-benar dan kekompakan para pemain. Materi permainan sepakbola mulai diajarkan di kelas 5 sekolah dasar.

Sepakbola merupakan salah satu permainan bola besar beregu. Sepakbola merupakan bentuk permainan olahraga yang mengutamakan beberapa unsur kekompakan, ketangkasan dan kegembiraan. Pada anak-anak usia sekolah dasar, permainan ini bisa melatih kedisiplinan diri serta memupuk rasa kebersamaan dan solidaritas antar teman. *Soccer like games* adalah sebuah permainan yang menyerupai permainan sepakbola, agar bisa bermain *soccer like games* dengan baik kita dituntut memiliki beberapa keterampilan dasar bermain sepakbola yaitu *dribbling*/menggiring bola, *passing*/mengoper bola, *trapping*/menghentikan bola, *heading*/menyundul bola, *shooting*/menendang, menembak bola. Bagi sebagian di SD Negeri Balekambang I Majalaya, keterampilan aspek psikomotor dalam hal menggiring bola, mengoper bola, menghentikan bola, menyundul bola,

menembak bola sudah mampu dikuasai. Sedangkan dari nilai aspek afektif sebagian besar siswa masih belum tercapai terutama dari segi nilai kerjasama. Salah satu penyebabnya adalah anak masih bersifat individu, kurang percaya diri dan akibat yang lain adalah siswa yang kurang kerjasama tidak bisa adaptasi untuk selalu ikut serta dalam kelompok.

Soccer like games adalah permainan sepakbola yang disukai, yang dirasa menyenangkan dan permainannya menyerupai permainan sepakbola. Tujuannya adalah untuk mengetahui permainan sepakbola yang sesungguhnya, dari peraturan dasar, peralatan, lapangan yang dimodifikasi sampai akhirnya mengetahui permainan sepakbola yang sesungguhnya. Cara melakukan permainan *soccer like games* adalah hampir sama dengan bermain sepakbola, tetapi dalam bentuk peraturan dasar, peralatan, lapangan, dimodifikasi sesuai kebutuhan anak supaya pembelajaran menjadi efektif dan tidak membosankan.

Dalam bermain sepakbola sangat dibutuhkan kerjasama, karena kerjasama pada intinya menunjukkan adanya kesepakatan antara dua orang atau lebih yang saling menguntungkan, juga merupakan hal yang penting dalam melakukan permainan, karena tanpa kerjasama yang baik maka strategi apapun tidak akan berhasil dan tepat guna mencapai tujuan permainan dan kemenangan, serta dibutuhkan komunikasi antara individu dengan individu, individu dengan kelompok guna tercipta suatu kerjasama yang baik.

Dalam permainan dan olahraga, baik kepala sekolah, guru pendidikan jasmani, siswa-siswi, masyarakat, maupun orang yang terlibat dalam permainan semuanya saling berinteraksi, berhubungan, berkomunikasi dan bekerjasama karena dalam permainan semuanya saling berhubungan dan membutuhkan serta saling mempengaruhi, meskipun permainan yang dilakukan bersifat permainan individu. Meskipun untuk membuat sebuah kekompakan, kebersamaan, kerjasama, komitmen bersama yang baik dalam sebuah tim tidaklah mudah. Karena setiap anggota tim memiliki kemampuan yang berbeda-beda, perilaku, sifat, karakter, tugas, kewajiban, kebutuhan, harapan, kepentingan, bahkan masalah yang berbeda-beda. Seperti halnya dalam permainan *soccer like games* yang pernah dilakukan di SDN Balekambang I Majalaya, siswa masih banyak

mengalami kesulitan, khususnya terhadap aspek sosial yaitu nilai kerjasama, sehingga guru merasa perlu mengupayakan peningkatan kerjasama siswa di SDN Balekambang I Majalaya.

Berdasarkan uraian di atas mengacu pada latar belakang dan permasalahan yang dihadapi oleh siswa di SDN Balekambang I Majalaya, penulis tertarik untuk menindaklanjutinya dengan mengadakan penelitian tindakan kelas (PTK), dengan fokus penelitian “Pengembangan Nilai Kerjasama Dalam Permainan Sepakbola Melalui Pembelajaran Aktivitas *Soccer Like Games* di SDN Balekambang I Majalaya Kabupaten Bandung”.

B. Identifikasi Masalah

Aktivitas belajar siswa di SDN Balekambang I Majalaya Kabupaten Bandung dalam mengikuti proses pembelajaran penjas, khususnya pembelajaran permainan *soccer like games* sangat dipengaruhi oleh berbagai aspek, salah satunya adalah pengembangan nilai kerjasama yang digunakan. Pembelajaran aktivitas *soccer like games* untuk mengembangkan nilai kerjasama dalam permainan sepakbola yang merujuk pada pengulangan tugas gerak secara terus menerus tanpa mengaplikasikannya dalam permainan sederhana atau menyerupai permainan sesungguhnya, maka pembelajaran ini akan membosankan. Hal ini berakibat pada aspek psikologi siswa yang merasa bosan dan jenuh serta yang pada akhirnya tidak tercapainya tujuan kerjasama yang baik dalam pembelajaran atau dengan kata lain aspek afektif kurang optimal. Selain itu juga sebagai akibat dari tidak terlaksananya permainan sederhana tersebut maka siswa tidak dapat mengetahui fungsi kerjasama dan peran gerak dasar yang dipelajari dalam permainan aktivitas *soccer like games*.

Dari berbagai identifikasi masalah yang di kemukakan di atas maka penulis mencoba menerapkan pembelajaran aktivitas *soccer like games* yang bertujuan untuk memecahkan masalah yang muncul dalam mengembangkan nilai kerjasama dalam permainan sepakboladi SDN Balekambang I Majalaya, terutama permasalahan pemahaman kerjasama di dalam permainan, peningkatan penguasaan gerak dasar permainan *soccer like games*, motivasi siswa dalam

mengikuti proses pembelajaran serta modifikasi peralatan dan perlengkapan pembelajaran permainan *soccer like games*.

C. Rumusan Masalah

Dengan bertitik tolak pada latar belakang masalah di atas, maka penulis merumuskan masalah penelitian ini, yaitu: Apakah pembelajaran aktivitas *soccer like games* dapat mengembangkan nilai kerjasama dalam permainan sepakbola dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani dalam bentuk permainan *soccer like games* pada siswa kelas V SD Negeri Balekambang I Majalaya?

D. Pemecahan Masalah

Dalam memecahkan masalah yang ada dalam penelitian ini yaitu, kurangnya nilai kerjasama siswa dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani, maka dapat dilakukan dengan cara menerapkan pembelajaran aktivitas *soccer like games* dalam suatu aktivitas yang akan digunakan dalam proses pembelajaran khususnya dalam pendidikan jasmani. Dengan cara menerapkan pembelajaran aktivitas permainan *soccer like games*, siswa dapat melaksanakan tugas aktivitas yang dilakukan secara kelompok atau tim tanpa ada siswa yang pasif dan dapat meningkatkan nilai kerjasama siswa dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani pada permainan *soccer like games*.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang diajukan, maka tujuan penelitian tindakan ini adalah: Mengetahui apakah pembelajaran aktivitas *soccer like games* dapat mengembangkan nilai kerjasama dalam permainan sepakbola pada siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani melalui permainan *soccer like games* pada siswa kelas V SD Negeri Balekambang I Majalaya.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun secara praktis yakni sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat mendukung teori-teori pendidikan khususnya teori pedagogi olahraga dan teori-teori pembelajaran.
- b. Sebagai bahan bacaan bagi pembaca yang meneliti hal-hal yang ada relevansinyadengan masalah penelitian ini.

2. Secara Praktis

- a. Dapat memberikan masukan yang berarti bagi para guru pendidikan jasmani di sekolah dasar, yaitu mengembangkan pendekatan bermain menjadi solusi alternatif yang lebih efektif berkaitan dengan kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani dalam upaya mengembangkan nilai kerjasama dalam permainan sepakbola pada siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran pendidikanjasmani.
- b. Sebagai acuan untuk penelitian selanjutnya dengan *setting* dan subjek penelitian yang lebih luas lagi.
- c. Untuk memupuk kebiasaan siswa bertindak aktif dan kreatif denganmenggunakan pembelajaran aktivitas *soccer like games*.
- d. Penggunaan pendekatan PTK dapat dipakai sebagai alternatif pemecahan masalah pembelajaran permainan.

G. Batasan Penelitian

Penulis membatasi ruang lingkup penelitiannya agar lebih terarah pada tujuan. Adapun pembatasan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Penelitian dilakukan di SDN Balekambang I Kecamatan Majalaya Kabupaten Bandung.
2. Populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah siswa dan siswi kelas V yang berjumlah 34 orang siswa di SDN Balekambang I Kecamatan Majalaya Kabupaten Bandung.

3. Adapun hal-hal yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah pengembangan nilai kerjasama dalam permainan sepakbola melalui pembelajaran aktivitas *soccer like games* pada siswa kelas V di SDN Balekambang I Kecamatan Majalaya Kabupaten Bandung.

H. Defiisi Operasional

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

1. Menurut Husdarta (2009:5), “Pengembangan adalah suatu usaha untuk meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, konseptual, dan moral, sesuai dengan kebutuhan melalui pendidikan dan latihan”.
2. Pembelajaran. Rombepajung (1988:25), “pemerolehan suatu mata pelajaran atau pemerolehan suatu keterampilan melalui pelajaran, pengalaman atau pengajaran”.
3. Dalam <http://wordpress.Com> (Potter, 2005) menjelaskan bahwa “Aktivitas adalah suatu usaha energi atau keadaan bergerak dimana manusia memerlukan kehidupan untuk dapat hidup, aktivitas didefinisikan suatu aksi energik atau keadaan bergerak, dan semua manusia memerlukan kemampuan untuk bergerak”.
4. Menurut Sucipto dkk (2000:7), “Permainan sepakbola merupakan permainan beregu, masing-masing regu terdiri dari 11 orang pemain, dan salah satunya penjaga gawang”.
5. Menurut Bahagia (2007:58), “*soccer like games* adalah permainan-permainan yang menyerupai permainan sepakbola.
6. Dalam <http://al-bantany-112.blogspot.com/2009/11/kumpulan-teori-kerjasama.html> menurut pamudji (1985:12-13) bersama. Kerjasama pada hakekatnya adalah “mengindikasikan adanya dua pihak atau lebih yang berinteraksi secara dinamis untuk mencapai suatu tujuan bersama”.

