

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan salah satu solusi strategis yang dapat ditawarkan dalam memecahkan persoalan bangsa, baik langsung maupun secara tidak langsung, termasuk pendidikan dasar. Solusi strategis tersebut terwujud apabila didukung oleh pelaksanaan manajemen profesional yang diharapkan dapat menumbuhkan kemampuan untuk menghadapi tuntutan perubahan pada kenyataan masa kini dan masa depan, baik perubahan dari dalam maupun perubahan dari luar. Sekolah harus dibangun sedemikian rupa, sehingga sekolah tidak hanya berfungsi mentransfer isi kurikulum, tetapi juga bagaimana proses pembelajaran dapat memberikan segala sesuatu yang peserta didik butuhkan, sehingga kelak dapat digunakan untuk menopang kehidupan mereka di tengah – tengah masyarakat dan dunia kerja. Pendidikan Jasmani (Penjas) sebagai salah satu mata pelajaran yang terkandung dalam pola pendidikan di Indonesia telah dirumuskan oleh pemerintah dalam Undang – undang No. 20 tahun 2003.

Dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang SISDIKNAS, yakni: 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

Pendidikan Nasional bertujuan mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan YME, dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan. Tujuan Pendidikan Nasional dapat dicapai melalui jalur pendidikan formal dan

nonformal. SD, SMP, SMA dan Perguruan tinggi merupakan jalur pendidikan formal yang dapat ditempuh oleh masyarakat di Indonesia. “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”. ( Undang-Undang No. 20, Tahun 2003)

Tujuan Pendidikan (Kemdiknas): Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 3, tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Sejalan dengan itu, pada periode 2010-2014 Kementerian Pendidikan Nasional menetapkan visi terselenggaranya layanan prima pendidikan nasional untuk membentuk insan indonesia cerdas komprehensif. Insan Indonesia cerdas komprehensif adalah insan yang cerdas spiritual, cerdas emosional, cerdas sosial, cerdas intelektual dan cerdas kinestetis. Untuk mewujudkan visi tersebut, Kementerian Pendidikan Nasional menetapkan lima misi yang biasa disebut lima (5) K, yaitu ketersediaan layanan pendidikan, keterjangkauan layanan pendidikan, kualitas/mutu dan relevansi layanan pendidikan, kesetaraan memperoleh layanan pendidikan, kepastian/keterjaminan memperoleh layanan pendidikan. Sebagai organisasi yang berkedudukan di bawah Kementerian Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar bertugas menjabarkan visi dan misi Kementerian Pendidikan Nasional di atas, baik saat perumusan dan atau pelaksanaan kebijakan dan standarisasi teknis di bidang pendidikan dasar. Dengan demikian, secara umum tujuan Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar adalah Menjamin Terselenggaranya Layanan Pendidikan Dasar untuk Bangsa Indonesia secara Prima.

Chandrawan Satria, 2015

**PENGARUH PENDEKATAN BERMAIN DAN PENDEKATAN TEKNIS TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEPAKBOLA**

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

Menurut Undang-undang No. 4 tahun 1950 tentang dasar-dasar pendidikan dan pengajaran pasal 9 bahwa "Pendidikan jasmani yang menuju kepada keselarasan antara tumbuhnya badan dan perkembangan jiwa dan merupakan suatu usaha untuk membuat bangsa Indonesia menjadi bangsa yang sehat dan kuat lahir batin, diberikan pada segala jenis ssekolah". Sedangkan pengertian pendidikan jasmani menurut Beley dan Field (dalam Suranto, dkk. 2004) mendefinisikan pendidikan jasmani sebagai proses yang menguntungkan dalam penyesuaian dari belajar gerak, neuro-muscular, sosial, kebudayaan, baik emosional dan etika sebagai akibat yang timbul melalui pilihannya yang baik melalui akatifitas fisik yang menggunakan sebagian besar otot tubuh.

Secara umum tujuan pendidikan jasmani dapat diklasifikasikan ke dalam empat kategori, yaitu:

- Perkembangan fisik. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan aktivitas-aktivitas yang melibatkan kekuatan fisik dari berbagai organ tubuh seseorang (*physical fitness*).
- Perkembangan gerak. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan untuk melakukan gerak secara efektif, efisien, halus, indah, dan sempurna (*skillfull*).
- Perkembangan mental. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan berpikir dan menginterpretasikan keseluruhan pengetahuan tentang pendidikan jasmani ke dalam lingkungannya sehingga memungkinkan tumbuh dan berkembangnya pengetahuan, sikap, dan tanggung jawab siswa.
- Perkembangan sosial. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan siswa dalam menyesuaikan diri pada suatu kelompok atau masyarakat.

(Depdiknas: 2003) Jadi "Penjas merupakan media untuk mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai serta pembiasaan pola hidup sehat untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang". Yang membedakan antara Penjas dengan mata pelajaran lain adalah alat yang digunakan yaitu gerak insani atau manusia yang bergerak secara sadar.

Menurut Dauer dan Pangrazi (1989 : 1): Pendidikan Jasmani adalah fase dari program pendidikan keseluruhan yang memberikan kontribusi, terutama melalui pengalaman gerak, untuk pertumbuhan dan perkembangan secara utuh untuk tiap anak. Pendidikan jasmani didefinisikan sebagai pendidikan dan melalui gerak dan harus dilaksanakan dengan cara-cara yang tepat agar memiliki makna bagi anak. Pendidikan jasmani merupakan program pembelajaran yang memberikan perhatian yang proporsional dan memadai pada domain-domain pembelajaran, yaitu psikomotor, kognitif, dan afektif.

Pendekatan ini dimaksudkan agar materi dapat disajikan sesuai dengan tahapan perkembangan siswa, baik dari segi kognitif, afektif dan psikomotor sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai. Pendekatan bermain digunakan sebagai salah satu alternatif pendekatan dalam pembelajaran pendidikan jasmani yang dilakukan dengan berbagai pertimbangan. Pendekatan bermain merupakan bentuk pembelajaran yang dikonsepsi dalam bentuk permainan. Menurut Wahjoedi (1999: 121) bahwa "pendekatan bermain adalah pembelajaran yang diberikan dalam bentuk atau situasi permainan". Sedangkan Yoyo Bahagia dan Adang Suherman (1999/2000: 35) berpendapat, "strategi pembelajaran permainan berbeda dengan strategi pembelajaran skill, namun bisa dipastikan bahwa keduanya harus melibatkan modifikasi atau pengembangan agar sesuai dengan prinsip DAP (developmentally Appropriate Practice) dan body scalling (ukuran fisik termasuk kemampuan fisik)".

Pembelajaran melalui pendekatan bermain penulis anggap penting karena diharapkan dapat membantu proses pembelajaran yang awalnya bersifat monoton menjadi lebih bervariasi sehingga peserta didik yang mengikuti pembelajaran lebih berminat dan aktif bergerak terhadap bahan ajar yang diberikan oleh pendidik, selain itu dengan pendekatan bermain diharapkan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik dan peserta didik aktif bergerak, beberapa aspek analisis pendekatan bermain ini tidak terlepas dari pengetahuan dan pemahaman guru tentang tujuan, karakteristik, materi, kondisi lingkungan, dan evaluasi, keadaan sarana, prasarana dan media pengajaran yang dimiliki oleh sekolah akan

Chandrawan Satria, 2015

**PENGARUH PENDEKATAN BERMAIN DAN PENDEKATAN TEKNIS TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEPAKBOLA**

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

mewarnai kegiatan pembelajaran itu sendiri. Dalam melaksanakan tugasnya sehari-hari yang paling dirasakan oleh para guru adalah hal-hal yang berkaitan dengan sarana serta prasarana pendidikan jasmani yang merupakan salah satu media pembelajaran yang penting dalam pembelajaran jasmani.

Dengan pendekatan bermain akan menciptakan pembelajaran yang kreatif, aktif dan menyenangkan. Keterampilan mengajar merupakan kompetensi profesional yang sangat penting, sebagai interaksi dari berbagai kompetensi guru secara utuh dan menyeluruh, yang akan menunjang mutu proses pembelajaran. Sekolah Menengah Pertama (SMP) adalah salah satu jalur pendidikan formal yang termasuk pada tingkat pendidikan dasar setelah siswa lulus dari Sekolah Dasar (SD).

Hasil belajar adalah sebagian hasil yang dicapai seseorang setelah mengalami proses belajar dengan terlebih dahulu mengadakan evaluasi dari proses belajar yang dilakukan. Untuk memahami pengertian hasil belajar maka harus bertitik tolak dari pengertian belajar itu sendiri.

Djamarah (2002;13) mengemukakan bahwa belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya menyangkut kognitif, afektif dan psikomotorik.

Menurut Winkel dalam Darsono(2000;4) belajar adalah suatu aktivitas mental/psikis dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan dalam pengetahuan pemahaman, keterampilan dan nilai sikap. Belajar merupakan nilai penting didalam perkembangan, kebiasaan, sikap, keyakinan, tujuan, kepribadian dan bahkan persepsi manusia. Di dalam belajar terdapat prinsip-prinsip belajar yang harus diperhatikan, Dalyono (2005:51-54) mengemukakan prinsip-prinsip belajar sebagai berikut.

1. Kematangan jasmani dan rohani

Salah satu prinsip belajar adalah harus mencapai kematangan jasmani dan rohani sesuai dengan tingkatan yang dipelajarinya. Kematangan jasmani yaitu setelah sampai pada batas minimal umur serta kondisi fisiknya telah kuat untuk melakukan kegiatan belajar. Sedangkan kematangan rohani artinya telah memiliki kemampuan secara psikologis untuk melakukan kegiatan belajar.

2. Memiliki kesiapan

Setiap orang yang hendak belajar harus memiliki kesiapan yakni dengan kemampuan yang cukup baik fisik, mental maupun perlengkapan belajar

3. Memahami tujuan

Setiap orang yang belajar harus memahami tujuannya, kemana arah tujuan itu dan apa manfaat bagi dirinya. Prinsip ini sangat penting dimiliki oleh orang belajar agar proses yang dilakukannya dapat selesai dan berhasil.

4. Memiliki kesungguhan

Orang yang belajar harus memiliki kesungguhan untuk melaksanakannya. Belajar tanpa kesungguhan akan memperoleh hasil yang kurang memuaskan.

5. Ulangan dan latihan

Prinsip yang tidak kalah pentingnya adalah ulangan dan latihan. Sesuatu yang dipelajari perlu diulang agar meresap dalam otak, sehingga dikuasai sepenuhnya dan sukar dilupakan. Salah satu indikator tercapai atau tidaknya suatu proses pembelajaran adalah dengan melihat hasil belajar yang dicapai oleh siswa. Hasil belajar merupakan cerminan tingkat keberhasilan atau pencapaian tujuan dari proses belajar yang telah dilaksanakan yang pada puncaknya diakhiri dengan suatu evaluasi. Hasil belajar diartikan sebagai akhir pengambilan keputusan tentang tinggi rendahnya nilai siswa selama mengikuti proses belajar mengajar, pembelajaran dikatakan berhasil jika tingkat pengetahuan siswa bertambah dari hasil sebelumnya.

Hasil belajar digunakan oleh guru untuk dijadikan ukuran atau kriteria dalam mencapai suatu tujuan pendidikan. Hal ini dapat tercapai apabila siswa sudah memahami belajar dengan diiringi oleh perubahan tingkah laku yang lebih baik lagi.

Howard Kingsley membagi 3 macam hasil belajar :

- a. Keterampilan dan kebiasaan
- b. Pengetahuan dan pengertian
- c. Sikap dan cita-cita.

Pendapat dari Howard Kingsley ini menunjukkan hasil perubahan dari semua proses belajar. Hasil belajar ini akan melekat terus pada diri siswa karena sudah menjadi bagian dalam kehidupan siswa tersebut.

Berdasarkan pengertian diatas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu penilaian akhir dari proses dan pengenalan yang telah dilakukan secara berulang-ulang, serta akan tersimpan dalam jangka waktu lama atau bahkan tidak akan hilang selama-lamanya karena hasil belajar turut serta dalam membentuk pribadi individu yang selalu ingin mencapai hasil yang lebih baik lagi sehingga akan merubah cara berfikir serta menghasilkan perilaku kerja yang lebih baik.

Ada beberapa masalah dalam pengajaran penjas disekolah yang mempengaruhi terhadap hasil belajar siswa diantaranya, lingkungan sosial budaya. Disini lebih kepada interaksi di sekolah, baik sesama teman, guru yang kurang harmonis. Kualitas program pendidikan di sekolah kurang baik ini mempengaruhi pada kualitas pengajaran guru di sekolah. Sarana olahraga dan lapang di sekolah kurang memadai dan sempit, menyebabkan pada kurang efektifnya pembelajaran di sekolah. Selain itu, minat siswa untuk mengikuti pembelajaran masih rendah dengan masih banyaknya siswa yang malas dan berdiam diri pada saat pembelajaran berlangsung. Kurang aktifnya siswa pada saat pembelajaran juga dapat mempengaruhi pada hasil belajar misalnya siswa tidak mengikuti pembelajaran dan hanya memilih untuk berdiam diri saja. Selain itu,

Chandrawan Satria, 2015

**PENGARUH PENDEKATAN BERMAIN DAN PENDEKATAN TEKNIS TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEPAKBOLA**

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

rendahnya keterampilan yang dimiliki siswa membuat siswa kesulitan mengikuti materi yang di berikan oleh guru yang cenderung mudah dipahami dan di pelajari.

Dari berbagai permasalahan di atas yang telah diuraikan dapat disimpulkan bahwa rendahnya hasil belajar dikarenakan oleh beberapa faktor yaitu interaksi siswa dan guru kurang harmonis, sarana olahraga dan lapang yang kurang memadai dan sempit, minat belajar siswa untuk mengikuti pembelajaran masih rendah, siswa kurang aktif pada saat pembelajaran berlangsung dan rendahnya keterampilan yang dimiliki siswa, ini dapat mempengaruhi pada hasil belajar siswa.

Dari latar belakang serta kutipan diatas peneliti tertarik untuk membuat penelitian yang berjudul **“Pengaruh pendekatan bermain dan pendekatan teknis untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran sepakbola”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Kurang antusiasnya siswa disekolah menjadi masalah penting pada proses pembelajaran terutama pada pembelajaran pendidikan jasmani. Salah satu masalah yang disorot peneliti adalah masalah hasil belajar siswa. Dimana hasil belajar adalah hal yang penting untuk mengetahui sejauh mana perubahan kemampuan actual dalam hal pengetahuan, sikap dan keterampilan siswa.

Model pembelajaran yang akan digunakan saat penelitian pada kelompok eksperimen adalah model pendekatan bermain, menurut Wahjoedi (1999: 121) “pendekatan bermain adalah pembelajaran yang diberikan dalam bentuk atau situasi permainan.”Sedangkan Yoyo Bahagia dan Adang Suherman (1999/2000: 35) berpendapat, ”strategi pembelajaran permainan berbeda dengan strategi pembelajaran skill, namun bisa dipastikan bahwa keduanya harus melibatkan modifikasi atau pengembangan agar sesuai dengan prinsip DAP (*developmentally AppropriatePactice* ) dan body scalling (ukuran fisik termasuk kemampuan fisik)”. Model ini dipilih dikarenakan dalam pembelajaran siswa akan aktif bergerak dan mengikuti pembelajaran dengan antusias.

Adapun model pembelajaran yang akan digunakan saat penelitian pada kelompok kontrol adalah model pendekatan teknis. Pembelajaran ini merupakan salah satu dari model-model pembelajaran yang dimana cara penyampaiannya lebih menekankan kepada peningkatan teknik dasar siswa. Model ini digunakan untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa pada kelompok kontrol yang diberi treatment dengan model pendekatan teknis.

Hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan dari sisi guru. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Sedangkan dari sisi guru, hasil belajar merupakan saat terselesikannya bahan pelajaran. Hasil juga bisa diartikan adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. Hasil belajar juga merupakan suatu puncak proses belajar. Hasil belajar tersebut terjadi terutama berkat evaluasi guru. Hasil belajar dapat berupa dampak pengajaran dan dampak pengiring. Kedua dampak tersebut bermanfaat bagi guru dan siswa.

Menurut Woordworth (dalam Ismihyani 2000), hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku sebagai akibat dari proses belajar. Woordworth juga mengatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan aktual yang diukur secara langsung. Hasil pengukuran belajar inilah akhirnya akan mengetahui seberapa jauh tujuan pendidikan dan pengajaran yang telah dicapai. Hamalik (2008) hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat di amati dan di ukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat di artikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik sebelumnya yang tidak tahu menjadi tahu.

Dari penjelasan beberapa ahli, dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat di amati dan di ukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Artinya tujuan kegiatan belajar

Chandrawan Satria, 2015

**PENGARUH PENDEKATAN BERMAIN DAN PENDEKATAN TEKNIS TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEPAKBOLA**

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

mengajar ialah perubahan tingkahlaku, baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan, sikap, bahkan meliputi segenap aspek pribadi. Kegiatan belajar mengajar seperti mengorganisasi pengalaman belajar, menilai proses dan hasil belajar, termasuk dalam cakupan tanggung jawab guru dalam pencapaian hasil belajar siswa.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang sudah dikemukakan sebelumnya, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut

1. Apakah terdapat pengaruh pendekatan bermain terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran sepakbola?
2. Apakah terdapat pengaruh pendekatan teknis terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran sepakbola?
3. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara penerapan model pembelajaran pendekatan bermain dan model pembelajaran pendekatan teknis terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran sepakbola?

### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan yang telah dikemukakan, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh pendekatan bermain terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dalam pembelajaran sepakbola!
- b. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh pendekatan teknis terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada kelas kontrol dalam pembelajaran sepakbola!
- c. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara penerapan model pembelajaran pendekatan bermain dan model pembelajaran pendekatan teknis terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran sepakbola!

### **E. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat terhadap berbagai pihak. Adapun manfaat yang diharapkan adalah sebagai berikut:

#### 1. Manfaat teoritis

Manfaat teoritis yang diharapkan dari penelitian ini adalah dapat memberikan sumbangan mengenai penerapan pendekatan bermain dalam pembelajaran sepakbola. Bagi perkembangan ilmu pengetahuan, maupun bagi masyarakat untuk meningkatkan hasil belajar gerak siswa.

#### 2. Manfaat praktis

Manfaat praktis yang diharapkan adalah sebagai berikut:

- a. Bagi Guru : Penelitian ini diharapkan menjadi bahan pembelajaran bagi guru untuk lebih kreatif dan inovatif. Selain itu, penelitian ini diharapkan menjadi umpan balik bagi guru untuk lebih variatif dalam menyiapkan bahan pembelajaran dan diharapkan bermanfaat untuk menyempurnakan pengajaran penjas di sekolah.
- b. Bagi siswa : Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai jalan untuk kembali menumbuhkan antusiasme dan partisipasi siswa untuk aktif bergerak. Selain itu, dengan penelitian ini siswa diharapkan mendapatkan pengalaman dan pengetahuan yang lebih baik untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
- c. Bagi peneliti : Dengan dilakukannya penelitian ini, peneliti dapat mengetahui sejauh mana tingkat antusiasme dan partisipasi siswa untuk aktif bergerak terhadap pembelajaran, dengan melalui pendekatan bermain.
- d. Bagi sekolah : hasil penelitian ini adalah sebagai bahan informasi bagi sekolah dalam upaya peningkatan mutu pendidikan khususnya dibidang penjas.

### **F. Batasan Masalah**

Batasan masalah sangat diperlukan agar proses penelitian lebih terfokus pada tujuan yang ingin dicapai, menurut Sugiyono (2013:385)

Karena ada keterbatasan waktu, dana, tenaga, teori-teori dan supaya penelitian dapat dilakukan secara lebih mendalam, maka tidak semua masalah yang telah diidentifikasi akan diteliti, untuk itu maka peneliti memberi batasan.

Berdasarkan penjelasan diatas, selanjutnya penulis membatasi masalah penelitian ini sebagai berikut :

1. Penelitian difokuskan pada pengaruh pendekatan bermain dan pendekatan teknis dalam pembelajaran permainan sepakbola terhadap hasil belajar siswa.
2. Pelaksanaan penelitian di SMP Negeri 8 Bandung.
3. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 8 Bandung.
4. Dalam pelaksanaan penelitian penulis akan mengambil 2 kelas sebagai sampel. Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2010 : 81).