

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan jasmani merupakan salah satu alat yang sangat penting untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan manusia, karena pendidikan jasmani erat kaitannya dengan gerak manusia. Secara sederhana pendidikan jasmani adalah proses belajar gerak untuk mencapai tujuan pembelajaran melalui gerak dasar. Melalui pengalaman gerak tersebut diharapkan terbentuk perubahan dan keseimbangan aspek jasmani dan rohaninya secara utuh dan menyeluruh.

Melalui pendidikan jasmani diharapkan adanya peningkatan dan perkembangan dalam aspek kemampuan jasmani (psikomotor), perkembangan pengetahuan dan nalar (kognitif), dan perkembangan sikap (afektif). Wujud dari pelaksanaan pengajaran Penjas di MI/SD berpangkal pada gerak siswa yang menampakkan dirinya terutama dalam bentuk-bentuk aktivitas jasmaninya.

Dalam pembelajaran pendidikan jasmani, guru seringkali sulit mengaplikasikan beberapa bentuk permainan dan kebanyakan hanya menekankan pada penguasaan unsur teknik cabang olahraga. Tidak sedikit guru penjas ketika mengajar disamakan dengan melatih dengan menggunakan pendekatan teknik, seringkali para guru penjas terjebak pada pemahaman bahwa para siswa harus memiliki keterampilan teknik tertentu (aspek motorik saja) dengan mengabaikan unsur kognitif dan afektif (senang, gembira, aman, nyaman, kerjasama, disiplin, percaya diri serta kejujuran). Sehingga guru penjas kurang memiliki variasi dalam menerapkan berbagai bentuk permainan, yang berdampak siswa kurang memahami makna dari gerakan yang dipelajari.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan sebuah pendekatan bermain dalam memecahkan permasalahan penguasaan gerak dasar passing (kaki bagian dalam) sepakbola. Pendekatan bermain adalah “sebuah pola pendekatan pembelajaran yang menggunakan pola latihan teknik ke dalam situasi permainan yang disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa”, Nuryadi (2011: 10).

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti melakukan observasi pada hari senin tanggal 23 November 2015 untuk mengetahui proses pembelajaran pendidikan jasmani Kelas V MIS Karanglayung Kecamatan Tanjungkerta

Kabupaten Sumedang dan sejauh mana keberhasilan proses pembelajaran siswa pada materi *passing* (kaki bagian dalam) sehingga tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75, dan diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 1.1
Data Awal Observasi *Passing* (kaki bagian dalam) Dalam Sepak Bola

No	Nama Siswa	Aspek yang di Observasi									Skor	Nilai	Keterangan	
		Gerak Awal			Pelaksanaan			Gerak Akhir					T	BT
		1	2	3	1	2	3	1	2	3				
1	Isni Amaliya R	√			√				√		4	44,4		√
2	Nissa Auliya		√		√			√			4	44,4		√
3	Hartati Aguatina			√			√	√			7	77,7	√	
4	Zakiah Darajat	√			√				√		3	33,3		√
5	Misrukayah KD		√		√			√			4	44,4		√
6	Lutfhi Nur AS	√			√			√			3	33,3		√
7	M Farhan NM		√		√			√			4	44,4		√
8	M Nashril I	√					√		√		6	66,6		√
9	M Arkan		√		√					√	4	44,4		√
10	Siska Nurlaeli K	√			√					√	3	33,3		√
11	M Feri Ramdan		√		√			√			4	44,4		√
12	Nida Aulia R	√			√			√			3	33,3		√
13	Novia Destiani	√			√					√	3	33,3		√
14	Akmal Taufik			√			√	√			7	77,7	√	
15	Shopi Nurul A	√			√				√		3	33,3		√
Jumlah		11	4	4	12	-	7	10	5	4	86	955	2	13
Persentase (%)		57	21	21	63	-	37	52	26	22	45	51%	14	86

Dari nilai-nilai siswa tersebut didapat 2 siswa atau 14% yang dikategorikan tuntas, sedangkan 13 siswa atau 86% dikategorikan belum tuntas.

Selain observasi saya melakukan wawancara dengan siswa dan dapat disimpulkan bahwa permasalahan dalam pembelajaran *passing* (kaki bagian dalam) adalah:

1. Perencanaan, guru belum membuat RPP secara maksimal yang meliputi:
 - a. Kejelasan rumusan pembelajaran, baru mencapai 50%
 - b. Mengembangkan dan mengorganisasikan materi dan mediabar baru mencapai 43%
 - c. Merencanakan skenario kegiatan pembelajaran, baru mencapai 45%
 - d. Merencanakan prosedur, jenis dan menyiapkan alat penilaian, baru mencapai 50%
 - e. Tampilan dokumen pembelajaran baru mencapai 50%

2. Kinerja, guru belum melaksanakan pembelajaran sesuai yang direncanakan, meliputi:
 - a. Pra pembelajaran, baru mencapai 62,5%
 - f. Membuka pembelajaran, baru mencapai 50%
 - b. Mengelola inti pembelajaran, baru mencapai 50%
 - c. Mendemonstrasikan kemampuan khusus dalam pembelajaran penjas, baru mencapai 40%
 - d. Melaksanakan evaluasi proses dan hasil belajar, baru mencapai 40%
 - e. Kesan umum kinerja guru, baru mencapai 37,5%
3. Masih rendahnya sportivitas yaitu baru mencapai 67%,kerjasama mencapai 47%, dan kejujuran mencapai 47% dalam mengikuti pembelajaran gerak dasar sepakbola pada umumnya, dan *passing* (kaki bagian dalam) sepakbola khususnya.

Dari beberapa masalah tersebut di atas, maka penulis mencoba menerapkan pendekatan bermain dalam meningkatkan gerak dasar *passing* dengan kaki bagian dalam yang meliputi: gerakan awal, saat pelaksanaan dan gerak akhir, untuk mempermudah mencapai tujuan. Diharapkan dengan menerapkan pendekatan bermain akan membantu siswa dalam melakukan *passing*(kaki bagian dalam).

B. Rumusan dan Pemecahan Masalah

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan data awal yang diperoleh berkaitan dengan kemampuan siswa Kelas V MIS Karanglayung Kecamatan Tanjungkerta Kabupaten Sumedang dalam melakukan *passing*(kaki bagian dalam), peneliti menemukan beberapa permasalahan. Rumusan masalah tersebut dapat diuraikan sebagai berikut.

- a. Bagaimana perencanaan pendekatan bermain dalam meningkatkan gerak dasar *passing*(kaki bagian dalam) di kelas V MIS Karanglayung Kecamatan Tanjungkerta Kabupaten Sumedang?.
- b. Bagaimana kinerja guru dalam pelaksanaan permainan pendekatan bermain dalam meningkatkan gerak *passing*(kaki bagian dalam) di kelas V MIS Karanglayung Kecamatan Tanjungkerta Kabupaten Sumedang?.

- c. Bagaimana aktivitas siswa dalam pelaksanaan permainan pendekatan bermain dalam meningkatkan gerak dasar *passing*(kaki bagian dalam) di V MIS Karanglayung Kecamatan Tanjungkerta Kabupaten Sumedang?.
- d. Bagaimana hasil pembelajaran gerak dasar *passing*(kaki bagian dalam) dalam sepak bola pada siswa kelas V MIS Karanglayung Kecamatan Tanjungkerta Kabupaten Sumedang?.

2. Pemecahan Masalah

- a. Guru menyusun perencanaan yaitu berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) materi *passing* (kaki bagian dalam) melalui pendekatan bermain. Alasan

peneliti mengambil pendekatan bermain atau menekankan pentingnya bermain atau paling tidak memasukkan unsur bermain/ permainan pada program penjas dengan alasan bahwa mengacu pada fitrah dasar manusia itu sendiri adalah makhluk yang senang bermain. Dalam penelitian ini kegiatan yang dilakukan dalam koridor pendidikan jasmani adalah permainan dalam konteks pendidikan jasmani. Permainan yang dimaksud adalah perbuatan atas kemampuan sendiri bisa berupa kegiatan aktivitas fisik, kebugaran jasmani, keterampilan baik dilakukan individual/kelompok dengan batas ketentuan aturan, dengan menggunakan strategi untuk mencapai tujuan. Jika di pandang dari orientasi tujuan permainan itu sendiri akan berdampak yang positif terhadap peserta didik, karena permainan tersebut dapat menarik minat dan menyenangkan, bila didorong untuk membuat keputusan-keputusan yang tepat permainan dapat menarik minat dan menyenangkan, bila didorong untuk membuat keputusan-keputusan yang tepat.

Dalam setiap pembelajaran termasuk dalam sepakbola, bahwa seorang guru penjas hendaknya memperhatikan beberapa hal yang berkaitan dengan ungkapan maupun perilakunya ketika menghadapi anak didiknya, guru harus selalu ingat bahwa anak didik merupakan sebuah subyek yang harus dikembangkan segala potensi yang dimilikinya, mulai dari potensi psikis (motivasi, disiplin, percaya diri, dan lainnya), maupun psikisnya (kemampuan gerak dan keterampilan). Tugas guru bukan hanya mempersiapkan dan memberikan materi atau teknik bermain bola saja, tetapi juga memberikan

arahan kepada anak didiknya berkaitan dengan peraturan-peraturan yang tertulis maupun tidak tertulis. Pendidikan jasmani dapat dipercaya bukan hanya dipercaya untuk kebugaran fisik saja tetapi juga sebagai wahana untuk membentuk manusia yang cerdas, disiplin, tanggungjawab, sikap pantang menyerah, dan jujur. Sepak bola merupakan salah satu cabang olahraga pilihan yang cocok diterapkan disekolah, sebab olahraga ini dapat dimainkan oleh berbagai kalangan (pria dan wanita) serta dapat dilakukan dengan mudah, murah dan meriah.

Perencanaan pendekatan bermain pada Alat penilaian menggunakan lembar Instrumen Penilaian Kinerja Guru (IPKG 1).

- b. Dalam tahap pelaksanaan, melaksanakan apa yang ada dalam perencanaan (IPKG I) siklus I yaitu permainan antrian passing. Pada siklus II melakukan permainan *passing* kolong. Pada siklus III melakukan permainan *passing* (kaki bagian dalam) pindah kotak. Selama pelaksanaan pembelajaran berlangsung, kinerja guru diamati oleh observer dengan menggunakan lembar Penilaian Kinerja Guru (IPKG II).
- c. Aktivitas siswa dalam pelaksanaan pembelajaran *passing* (kaki bagian dalam) melalui permainan menunjukkan aspek motivasi, kerjasama, dan sportivitas.
- d. Hasil pembelajaran *passing* (kaki bagian dalam) sepakbola meningkat, melalui pendekatan bermain pada siswa kelas V MIS Karanglayung Kecamatan Tanjungkerta Kabupaten Sumedang.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui perencanaan pendekatan bermain dalam meningkatkan gerak dasar *passing* (kaki bagian dalam) sepakbola di kelas V MIS Karanglayung Kecamatan Tanjungkerta Kabupaten Sumedang.
2. Untuk mengetahui kinerja guru dalam pelaksanaan pembelajaran melalui pendekatan bermain dalam meningkatkan gerak dasar *passing* (kaki bagian dalam) sepakbola di kelas V MIS Karanglayung Kecamatan Tanjungkerta Kabupaten Sumedang.

3. Untuk mengetahui aktivitas siswa dalam pelaksanaan pendekatan bermain dalam meningkatkan gerak dasar *passing*(kaki bagian dalam)sepakbola di kelas V MIS Karanglayung Kecamatan Tanjungkerta Kabupaten Sumedang.
4. Untuk mengetahui peningkatan pembelajaran siswa dengan menggunakan permainan pendekatan bermain dalam pelajaran gerak dasar *Passing* (kaki bagian dalam) di kelas V MIS Karanglayung Kecamatan Tanjungkerta Kabupaten Sumedang.

D. Manfaat/ Signifikansi Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah :

1. **Segi Teori**, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan bagi meningkatkan kemampuan siswa dalam melakukan *Passing* (kaki bagian dalam)sepakbola.
2. **Segi Kebijakan**, hasil penelitian ini dapat dijadikan alternatif bahan, media, metode, atau model pembelajaran penjas dalam materi tentang *Passing* (kaki bagian dalam) di Madrasah Ibtidaiyah dan dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di tingkat pendidikan
3. **Segi Praktik**, dapat dijadikan bahan pengalaman yang berharga dalam menggunakan model permainan dalam pembelajaran *Passing* (kaki bagian dalam) di Madrasah Ibtidaiyah, sehingga dapat mengetahui tingkat keberhasilan penggunaan pendekatan bermain tersebut melalui penelitian ini.
4. **Segi Aksi Sosial**, pada umumnya pembelajaran penjas hanya berorientasi pada hasil, sedangkan seharusnya memetingkan juga aspek proses yang mencakup kognitif, apektif dan sikap.

E. Struktur Organisasi Skripsi

Dalam penelitian yang berjudul “Penerapan Pendekatan Bermain Dalam Pembelajaran Gerak Dasar *Passing* (kaki bagian dalam) Sepak Bola Pada Siswa Kelas V MIS Karanglayung Kecamatan Tanjungkerta Kabupaten Sumedang”. Adapun struktur organisasi dalam penulisan skripsi ini yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang
- B. Rumusan Masalah

- C. Tujuan Penelitian
- D. Manfaat/ Signifikansi Penelitian
- E. Struktur Organisasi Skripsi

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teoretis

1. Hakikat Belajar dan Pembelajaran Penjas
2. Permainan Sepak Bola
3. Tujuan Permainan Sepak Bola
4. Macam-macam Teknik dalam Permainan Sepak Bola
5. *Passing* (kaki bagian dalam)
6. Pendekatan Bermain

B. Kajian Praktis (Penelitian yang Relevan)

C. Hipotesis Tindakan

BAB III METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

B. Subjek Penelitian

C. Metode dan Desain Penelitian

D. Prosedur Penelitian

E. Instrumen dan Pengumpulan Data

F. Validasi Data

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Paparan Data

1. Paparan Data Awal
2. Paparan Data Tindakan
 - a. Siklus I
 - b. Siklus II
 - c. Siklus III

B. Pembahasan Data

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

1. Simpulan

2. Implikasi

3. Rekomendasi

Lampiran-lampiran

1. Lampiran Persiapan Mengajar
2. Lampiran Tes

