

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan jasmani dan kesehatan merupakan salah satu bidang studi yang diterapkan di sekolah dasar. Pendidikan jasmani dan kesehatan merupakan bagian dari proses pendidikan secara keseluruhan yang sebagian besar menggunakan media kegiatan-kegiatan fisik, mental, emosional dan sosial para siswa. Menurut Aip Syarifudin, Dkk.(dalam Nurhadi Santoso, 2009:3)

Pendidikan jasman adalah suatu proses melalui aktivitas jasmani yang dirancang dan disusun secara sistematis untuk merangsang perkembangan dan pertumbuhan, meningkatkan kemampuan dan keterampilan jasmani, kecerdasan dan pembentukan watak, serta nilai dan positif bagi seluruh warga Negara dalam rangka mencapai tujuan pendidikan.

Seharusnya pembelajaran di sekolah dasar harus bersifat menyenangkan, karena pada siswa sekolah dasar pada umumnya dunianya adalah bermain, pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar apabila menggunakan metode pembelajaran yang menyenangkan juga menggunakan modifikasi pembelajaran yang kreatif maka siswa akan mudah terangsang untuk mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani yang diberikan oleh guru. Pada umumnya anak-anak lebih suka bermain atau beraktivitas dibanding disuruh diam di rumah. Bagi anak-anak bermain merupakan aktivitas yang menyenangkan, sehingga mereka sering melakukannya terutama di waktu senggang. Bermain bagi anak-anak merupakan kebutuhan hidupnya selain kebutuhan lainnya seperti makan, minum, tidur, dan lainnya. Penyelenggaraan bidang pendidikan jasmani di sekolah dasar khususnya praktek yang paling sesuai adalah dalam bentuk permainan, karena permainan merupakan sarana yang sangat cocok dengan anak-anak usia sekolah dasar secara fisik maupun secara psikologis.

Pendidikan jasmani dan kesehatan meliputi berbagai aspek cakupan dalam olahraga, berdasarkan pernyataan di atas, pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan keterampilan jasmani. Kegiatan olahraga yang dilakukan ini merupakan wujud dari upaya dan usaha pemerintah dalam menyebarluaskan olahraga sebagai sarana

untuk memelihara dan meningkatkan kegiatan jasmani masyarakat. Kenyataan tersebut dapat kita lihat pada hari-hari libur masyarakat melakukan senam pagi di lapangan, lari di jalan-jalan, dan melakukan permainan sepak bola, bola voli dan tenis meja.

Permainan sepak bola merupakan permainan beregu yang di mainkan dengan 11 orang, permainan sepak bola memakan waktu 2x45 menit. Selama waktu satu setengah jam itu, pemain dituntut untuk senantiasa bergerak. Dan bukan hanya sekedar bergerak, namun dalam bergerak tersebut masih melakukan berbagai gerak fisik lainnya seperti sambil menggiring bola, berlari kemudian harus berhenti tiba-tiba, berlari sambil berbelok 90 derajat, bukan 180 derajat. Melompat, meluncur (*sliding*) beradu badan (*body-charge*), bahkan terkadang melanggar dengan pemain lawan dalam kecepatan tinggi.

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 SD berpangkal pada gerak siswa yang menampakkan dirinya terutama dalam bentuk-bentuk aktivitas jasmaninya.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti melakukan observasi pada hari sabtu tanggal 22 Maret 2017 untuk mengetahui proses pembelajaran pendidikan jasmani di SDN Darmaraja 1, dan sejauh mana keberhasilan proses pembelajaran siswa pada materi permainan dalam hal *dribbling* sehingga tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70, dan diperoleh data sebagai berikut.

Tabel 1.1
Data Awal Observasi *Dribbling* Dalam Sepak Bola

No	Nama Siswa	Aspek yang di Observasi									Skor	Nilai	Ket	
		Sikap Kaki			Koordinasi Mata dan Kaki			Gerak Akhir					T	BT
		1	2	3	1	2	3	1	2	3				
1.	Dahliawati	√			√				√		5	50	√	
2.	Deni Sopandi		√			√			√		6	60	√	
3.	Dian Hermawan		√			√			√		6	60	√	
4.	Dzikra Muhamad	√			√				√		5	50	√	
5.	Fitriyani	√			√			√			4	40	√	
6.	Indriyani	√			√				√		5	50	√	
7.	Kamila Zahra		√			√			√		6	60	√	
8.	Khaerunisa H	√			√				√		5	50	√	
9.	Khoirunisa	√			√			√			4	40	√	
10.	Melisa N	√			√			√			4	40	√	
11.	Mochamad Fikri		√			√			√		6	60	√	
12.	Mohamad Agus			√			√		√		8	80		√
13.	Mohamad Hasan		√			√			√		6	60	√	
14.	Muhamah Taufik		√			√			√		6	60	√	
15.	Nailah Padillah			√			√			√	8,5	85		√
16.	Rani Nurfikri	√			√			√			4	40	√	
17.	Revalin Lusiana	√			√			√			4	40	√	
18.	Reyhan Pratama		√			√			√		6	60	√	
19.	Silfi Rahmadani	√			√			√			4	40	√	
20.	Sheica Zainab R.	√			√			√			4	40	√	
21.	Silvia Pramesti	√			√			√			4	40	√	
22.	Wiken Gustani		√			√			√		6	60	√	
23.	Wildan Rhamdani	√			√				√		5	50	√	
24.	Zainal Musthofa		√			√			√		5	50	√	
25.	PascariaM	√			√			√			4	40	√	
Jumlah		22	13	3	22	13	3	17	20	1	188,5	1880,50	35	3
Persentase (%)		58%	34%	8%	58%	34%	8%	45%	52%	3%	49%		92%	8%

Keterangan:

Nilai ideal adalah 9

Nilai Akhir $\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{skor ideal}} \times 100 \%$

Deskriptor Penilaian

Sikap Kaki

1 = kaki dibuka selebar bahu

2 = lutut sedikit ditebuk

3 = posisi tubuh rileks

4 = kaki tumpu terkuat

Koordinasi Mata dan Kaki

- 1 = pandangan ke depan
- 2 = perkenaan bola dan kaki tidak jauh
- 3 = gerak berbelok melewati patok
- 4 = gerakan rileks

Gerak Akhir

- 1 = gerakan kaki ke depan
- 2 = gerakan badan condong ke depan
- 3 = tangan rileks
- 4 = gerakan tidak terputus

Dari nilai-nilai siswa tersebut di dapat 3 siswa atau 8% yang dikategorikan tuntas, sedangkan 35 siswa atau 92% di kategorikan belum tuntas. Selain observasi saya melakukan wawancara dengan siswa dan dapat disimpulkan bahwa permasalahan dalam pembelajaran *dribbling* adalah:

1. Kelemahan yang menyebabkan siswa tidak mencapai KKM yang telah ditentukan adalah siswa merasa ketakutan untuk melakukan *dribbling*, sehingga hanya 21% siswa yang dikatakan tuntas dan pada saat melakukan gerakan.
2. Jika permasalahan ini tidak dipecahkan, maka siswa akan terus menerus merasa ketakutan dan hanya berpikir bagaimana cara melakukan *dribbling*, bukan bagaimana cara bermain sepak bola yang menyenangkan.
3. Guru kurang mengembangkan metode/gerak ataupun media dalam pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan dalam upaya meningkatkan gerak dasar dalam *dribbling*.
4. Kesalahan rata-rata yang dilakukan siswa adalah saat perkenaan dengan kaki, sehingga peneliti menggunakan pendekatan bermain untuk mempermudah mencapai tujuan.
5. Dalam pembelajarannya, cara guru mengajar hanya bersifat monoton saja/konvensional.
6. Guru kurang mengadakan upaya pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan dalam pembelajaran melalui media yang disesuaikan dengan karakter dan kemampuan *dribbling*.

7. Dalam pembelajaran penjasorkes dengan materi gerak dasar *dribbling*, siswa terlihat kurang aktif dalam pembelajaran dikarenakan siswa takut melakukan *dribbling* pada perkenaan bola dengan kaki menggunakan pendekatan bermain yang menyenangkan.

Akibat dari kinerja guru dan aktivitas siswa yang demikian, maka proses pembelajaran pun kurang berjalan dengan baik. Dalam sebuah proses pembelajaran pendidikan jasmani sangatlah dominan siswa untuk bergerak aktif.

B. Rumusan Masalah dan Pemecahan Masalah

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan data awal yang diperoleh berkaitan dengan kemampuan siswa kelas V SDN Darmaraja 1 dalam melakukan *dribbling*, peneliti menemukan beberapa permasalahan. Permasalahan tersebut dapat diuraikan sebagai berikut.

- a. Bagaimana perencanaan pendekatan bermain dalam meningkatkan gerak dasar *dribbling* di kelas V SDN Darmaraja 1 Kecamatan Darmaraja Kabupaten Sumedang?.
- b. Bagaimana kinerja guru dalam pelaksanaan pendekatan bermain dalam meningkatkan gerak *dribbling* di kelas V SDN Darmaraja 1 Kecamatan Darmaraja Kabupaten Sumedang?.
- c. Bagaimana aktivitas siswa dalam pelaksanaan pendekatan bermain dalam meningkatkan gerak dasar *dribbling* di kelas V SDN Darmaraja 1 Kecamatan Darmaraja Kabupaten Sumedang?.
- d. Bagaimana hasil pembelajaran siswa dengan menggunakan pendekatan bermain dalam meningkatkan kualitas pelajaran gerak dasar *dribbling* di kelas V SDN Darmaraja 1 Kecamatan Darmaraja Kabupaten Sumedang?.

2. Pemecahan Masalah

- a. Pembelajaran (RPP) materi *dribbling* dengan pendekatan bermain. Pada siklus I siswa melakukan Guru menyusun perencanaan yaitu berupa Rencana Pelaksanaan *dribbling* maju dan mundur, dan *dribbling* dengan arah yang bebas selanjutnya pada siklus II siswa melakukan *dribbling* melewati patok dengan jarak 2 meter juga 3 meter zig-zag, dan pada siklus III siswa melakukan *dribbling* melewati patok lingkaran, patok maju dan dilanjutkan

dengan *shooting*. Alat penilaian menggunakan lembar Instrumen Penilaian Kinerja Guru (IPKG 1).

- b. Dalam tahap pelaksanaan, melaksanakan apa yang ada dalam perencanaan (IPKG I). Selama pelaksanaan pembelajaran berlangsung, kinerja guru diamati oleh observer dengan menggunakan lembar Penilaian Kinerja Guru (IPKG II).
- c. Aktivitas siswa dalam pelaksanaan pembelajaran *dribbling* melalui pendekatan bermain menunjukkan aspek kerjasama, *sportivitas*, dan kejujuran.
- d. Hasil pembelajaran *dribbling* meningkat, melalui pendekatan bermain pada siswa kelas V SDN Darmaraja 1 Kecamatan Darmaraja Kabupaten Sumedang.

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Untuk mengetahui perencanaan pendekatan bermain dalam meningkatkan kualitas pelajaran gerak dasar *dribbling* di kelas V SDN Dramaraja 1 Kecamatan Darmaraja Kabupaten Sumedang.
- b. Untuk mengetahui kinerja guru dalam pelaksanaan pendekatan bermain dalam meningkatkan kualitas pelajaran gerak dasar *dribbling* di kelas V SDN Dramaraja 1 Kecamatan Darmaraja Kabupaten Sumedang.
- c. Untuk mengetahui aktivitas siswa dalam pelaksanaan pendekatan bermain dalam meningkatkan pembelajaran gerak dasar *dribbling* di kelas V SDN Dramaraja 1 Kecamatan Darmaraja Kabupaten Sumedang.
- d. Untuk mengetahui peningkatan pembelajaran siswa dengan menggunakan pendekatan bermain dalam meningkatkan pembelajaran gerak dasar *dribbling* di kelas V SDN Dramaraja 1 Kecamatan Darmaraja Kabupaten Sumedang.

2. Manfaat Penelitian

a. Bagi Siswa

- 1) Meningkatkan kemampuan *dribbling*.

- 2) Meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

b. Bagi Guru

- 1) Melatih guru dalam mengenali permasalahan dalam pembelajaran beserta solusi yang dapat mengatasi permasalahan tersebut.
- 2) Menambah wawasan guru mengenai penerapan metode bermain.
- 3) Menjadi sumber referensi guru dalam mengembangkan pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan. Khususnya pada keterampilan *dribbling*.

c. Bagi Sekolah

- 1) Menjadi sumber masukan dalam memperbaiki kualitas pembelajaran.
- 2) Meningkatkan kualitas hasil lulusan. Dalam hal ini berhubungan dengan manfaat bagi siswa.

d. Bagi Peneliti

- 1) Menambah wawasan mengenai metode bermain.
- 2) Menjadikan sarana pembelajaran untuk mengenali antara teori dan fakta pembelajaran yang terjadi di lapangan/sekolah.
- 3) Menambah wawasan mengenai kondisi nyata yang banyak terjadi dalam dunia pendidikan yang menimbulkan masalah bagi siswa ataupun guru dalam hal ini di tingkat sekolah dasar.
- 4) Dapat dijadikan bahan pengalaman yang berharga dalam menggunakan model pendekatan dalam pembelajaran tentang *dribbling* di kelas V Sekolah Dasar, sehingga dapat mengetahui tingkat keberhasilan penggunaan pendekatan bermain tersebut melalui penelitian ini.

e. Bagi Peneliti Lain

- 1) Menjadi bahan rujukan bagi peneliti berikutnya yang mungkin akan melakukan penelitian sejenis ini.
- 2) Menjadi tolak ukur agar bias lebih baik lagi dari peneliti ini.

D. Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi ini adalah terdiri dari lima bab. Bab pertama pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, pemecahan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi. Bab

kedua Kajian pustaka yang terdiri dari sepakbola, pendekatan bermain, *dribbling*, hipotesis tindakan dan metode penelitian. Bab ketiga metode penelitian yang terdiri dari: lokasi dan waktu penelitian, subjek penelitian, metode penelitian, prosedur penelitian, pengumpulan data, teknik pengolahan data, teknik analisis data dan validasi data. Bab keempat adalah Pembahasan yang terdiri dari Temuan dan pembahasan. kemudian Bab kelima adalah Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi. Dan selanjutnya terdapat daftar pustaka, lampiran, dan riwayat hidup.

BAB I PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Rumusan dan Pemecahan Masalah
- C. Tujuan Penelitian
- D. Manfaat Penelitian
- E. Struktur Organisasi

BAB II KAJIAN PUSTAKA

- A. KAJIAN TEORI
 - 1. Sepakbola
 - 2. Pendekatan Bermain dalam Sepakbola
 - 3. *Dribbling*
- B. Hipotesis Tindakan
- C. Metode Penelitian

BAB III METODE PENELITIAN

- A. Lokasi dan Waktu Penelitian
- B. Subjek Penelitian
- C. Metode dan Desain Penelitian
- D. Prosedur Penelitian
- E. Pengumpulan data
- F. Teknik Pengolahan dan Analisis Data
- G. Validasi Data

BAB IV HASILDAN PEMBAHASAN

- A. Hasil
- B. Pembahasan

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

- A. Simpulan
- B. Implikasi
- C. Rekomendasi

DAFTAR PUSTAKA**LAMPIRAN****RIWAYAT HIDUP**