

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Permainan sepakbola merupakan jenis permainan beregu, menggunakan bola yang dimainkan oleh dua tim yang masing-masing beranggotakan 11 (sebelas) orang sehingga sering disebut kesebelasan, setiap pemain harus mampu berperan ganda baik sebagai individu ataupun sebagai anggota kelompok dalam kesebelasan. Sepakbola bertujuan untuk mencetak gol sebanyak-banyaknya dengan menggunakan bola kulit ke gawang lawan. Sepakbola dimainkan dalam lapangan yang berbentuk persegi panjang, di atas rumput atau rumput sintetis. Sepakbola menjadi salah satu cabang olahraga permainan yang cukup populer dan banyak diminati oleh berbagai kalangan di dunia. Hal ini terlihat dari antusiasme bermain sepakbola yang dilakukan oleh siapa saja, mulai dari anak-anak sampai dewasa, baik itu laki-laki maupun perempuan. Popularitas permainan sepakbola yang tidak terbatas ini dapat membantu mencapai berbagai tujuan pendidikan, rekreasi dan prestasi di dunia dengan sebenar-benarnya. Dalam permainan sepakbola banyak aspek-aspek karakter yang bisa diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari seperti halnya Pendidikan Jasmani itu sendiri.

Dalam permainan sepakbola ada beberapa aspek keterampilan yang harus diajarkan terlebih dahulu yaitu kemampuan menguasai teknik dasar bermain sepakbola, diantaranya: menendang (*kicking*), menghentikan atau mengontrol (*stopping*), menggiring (*dribbling*), menyundul (*heading*), merampas (*tacling*), lemparan kedalam (*throw-in*) dan menjaga gawang (*goal keeping*). Untuk menguasai berbagai keterampilan dalam sepakbola, siswa harus mempunyai motivasi yang cukup dan diharapkan ketika bermain dalam permainan sepakbola siswa mampu menjalankan perintah maupun arahan yang diberikan oleh guru ataupun pelatih, sehingga ketika bermain apa yang diharapkan seorang pelatih atau guru dapat dijalankan dengan baik oleh siswa.

Ada beberapa faktor yang berpengaruh dalam menunjang pembelajaran sepakbola, antara lain yaitu:

Faktor dari siswa adalah (a) siswa kurang serius atau siswa bergurau dan bercanda dalam menerima pembelajaran penjas sepakbola, (b) gerakan siswa yang bersifat malas atau ogah-ogahan, (c) siswa kurang tertib dan disiplin dalam pembelajaran.

Faktor dari guru, (a) guru kurang kreatif menciptakan modifikasi alat-alat media pembelajaran sepakbola, (b) guru kurang mengembangkan teknik pembelajaran pada siswa sehingga siswa merasa bosan dalam kegiatan pembelajaran, (c) guru cenderung mengajar monoton sehingga siswa merasa jenuh.

Faktor dari sarana dan prasarana, yaitu (a) sarana bola kaki yang kurang memadai sehingga siswa menanti di lapangan untuk menendang bola maupun menggiring bola, (b) lapangan yang digunakan untuk sarana pembelajaran kurang memenuhi syarat dengan kondisi lapangan yang tidak rata karena musim kemarau tanah mengalami keretakansehingga mempengaruhi lajur bola dan berakibat kurangnya dalam pembelajaran. (c) Paving yang ada ditengah halaman sekolah yang buat lapangan untuk pembelajaran juga mempengaruhi sehingga dalam pembelajaran siswa harus ekstra hati-hati.

Dalam proses pembelajaran metode atau pendekatan pembelajaran merupakan hal yang penting agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Sebagai guru pendidikan jasmani harus bisa mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dari masalah yang telah diungkapkan di atas, salah satu pemecahannya dapat diatasi dengan penerapan pendekatan pembelajaran yang tepat salah satunya yaitu pendekatan bermain sebagai upaya untuk meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa dan pencapaian tujuan pembelajaran sesuai dengan harapan. Menurut Wahjoedi (1999, hlm. 121) bahwa “pendekatan bermain adalah pembelajaran yang diberikan dalam bentuk atau situasi permainan”. Bermain menurut Anggani Sudono (2000, hlm. 1) “bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak”. Sedangkan menurut Hendrayana (2003, hlm.1) “bermain merupakan suatu aktivitas yang dapat dilakukan oleh semua orang, dari anak-anak hingga orang dewasa, tak terkecuali para penyandang cacat”. M. Furqon (2008, hlm. 4) menyatakan bahwa “Bermain adalah aktifitas yang menyenangkan, serius dan sukarela, di mana anak berada dalam dunia yang tidak nyata atau sesungguhnya.” Bermain bersifat menyenangkan karena anak diikat oleh sesuatu hal yang menyenangkan, dengan tidak banyak memerlukan pemikiran. Bermain juga bersifat serius karena bermain memberikan kesempatan untuk meningkatkan perasaan anak untuk menguasai sesuatu dan memunculkan rasa untuk menjadi

manusia penting. Bermain bersifat tidak nyata karena anak berada di luar kenyataan, dengan memasuki suatu dunia imajiner. Bermain memberikan suatu arena di mana anak masuk dan terlibat untuk menghilangkan dirinya, namun secara berlawanan asas anak kadangkadang menemukan dirinya dari bermain.

Dengan memperhatikan beberapa konsep di atas penggunaan pendekatan bermain ini dimaksudkan pembelajaran sepakbola di sekolah akan meningkat dan lebih membangkitkan partisipasi dan motivasi siswa. Pemberian kesempatan kepada siswa untuk tumbuh berkembang sesuai dengan karakteristiknya sangat memberikan pengaruh yang besar, karena dengan bermain kebutuhan dan kemampuan siswa akan terpenuhi dan terbina serta penyajian materi dengan permainan tanpa menghilangkan unsur disiplin dan pokok materi membuat siswa merasa senang dan termotivasi untuk berpartisipasi dalam pembelajaran dengan suka rela serta dengan suasana yang menyenangkan. Namun pendekatan bermain memiliki kekurangan, pendekatan ini biasanya memerlukan strategi dan media pembelajaran yang disiapkan secara baik. Oleh karena itu ketersediaan media bermain merupakan syarat diterapkannya metode ini. Media di sini bukan saja berbentuk barang tetapi dapat berbentuk berbagai jenis permainan yang harus dikuasai guru agar pembelajaran berjalan dengan baik. Apabila guru tidak menyediakan media pembelajaran maka tujuan pembelajaran akan sulit tercapai. Oleh karena itu guru harus mempersiapkan dengan matang ketika akan melakukan pembelajaran dengan menerapkan pendekatan bermain.

Mengenai partisipasi menurut Suryosubroto (2002: 279) dalam bukunya *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*, menjelaskan bahwa partisipasi adalah keterlibatan mental dan emosi seseorang kepada pencapaian tujuan dan ikut bertanggung jawab didalamnya. Adapun konsep partisipasi menurut *Ensiklopedi Pendidikan* adalah suatu gejala demokrasi dimana orang diikutsertakan dalam perencanaan serta pelaksanaan dan juga ikut memikul tanggung jawab sesuai dengan tingkat kematangan dan tingkat kewajibannya. Partisipasi itu menjadi baik dalam bidang-bidang fisik maupun bidang mental serta penentuan kebijaksanaan. Partisipasi dalam proses pembelajaran sangat penting, karena dapat mempengaruhi prestasi belajar seperti yang dikemukakan oleh Assrofudin (2010) “Partisipasi siswa dalam pembelajaran sangat penting untuk menciptakan suasana

pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan. Dengan demikian tujuan pembelajaran yang sudah direncanakan bisa dicapai semaksimal mungkin". Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa partisipasi belajar adalah keterlibatan mental, emosi, dan fisik peserta didik dalam memberikan respon terhadap kegiatan yang dilaksanakan dalam proses belajar mengajar.

Selain partisipasi ada juga segi motivasi. Motivasi adalah dorongan dari dalam diri maupun dari luar dengan menciptakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu yang menjamin kelangsungan dan memberikan arah pada kegiatan sehingga tujuan yang dikehendaknya dapat tercapai. Dalam motivasi belajar terkandung adanya cita-cita atau aspirasi siswa, ini diharapkan siswa mendapat motivasi belajar sehingga mengerti dengan apa yang menjadi tujuan dalam belajar. Disamping itu, keadaan siswa yang baik dalam belajar akan menyebabkan siswa tersebut bersemangat dalam belajar dan mampu menyelesaikan tugas dengan baik. Motivasi belajar yang dimiliki siswa-siswa dalam setiap kegiatan pembelajaran sangat berperan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran tertentu (Nashar, 2004, hlm. 11). Siswa-siswa tersebut akan dapat memahami apa yang dipelajari dan dikuasai serta tersimpan dalam jangka waktu yang lama. Siswa menghargai apa yang telah dipelajari hingga merasakan kegunaannya didalam kehidupan sehari-hari ditengah-tengah masyarakat.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka terdapat identifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Pelajaran Penjas dianggap monoton oleh kebanyakan siswa sehingga siswa merasa jenuh.
2. Metode yang digunakan kurang tepat, sehingga kurangnya partisipasi dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran penjas.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah penelitian, diperoleh rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apakah pendekatan bermain berpengaruh terhadap partisipasi siswa dalam aktivitas pembelajaran sepakbola di MTS AL-Musyawahar Lembang?"
2. Apakah pendekatan bermain berpengaruh terhadap motivasi siswa dalam aktivitas pembelajaran sepakbola di MTS AL-Musyawahar Lembang?"
3. Apakah pendekatan bermain berpengaruh terhadap tingkat keterampilan sepakbola siswa

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian di atas, tujuan penelitian yang ini akan dicapai dalam penelitian adalah untuk mengetahui dan mendeskripsikan seberapa besar pengaruh pendekatan bermain terhadap partisipasi siswa dan motivasi siswa dalam aktivitas pembelajaran sepakbola di MTS Al-Musyawahar Lembang.

E. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan di atas, maka penelitian ini hanya terbatas pada beberapa permasalahan saja. Hal ini dilakukan agar tidak terjadi perluasan makna dalam penelitian. Sehingga sasaran serta tujuan dalam penelitian ini tercapai. Adapun batasan dalam penelitian ini yaitu:

1. Variabel bebas (X) yaitu Pendekatan Bermain
2. Variabel terikat (Y) yaitu Partisipasi dan Motivasi
3. Objek penelitiannya adalah siswa kelas VII di Mts Al-Musyawahar, Lembang

F. Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak. Manfaat termaksud sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis, penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumbangan pikiran serta referensi bagi para pengembang ilmu pengetahuan dalam berbagai aktivitas jasmani dan olahraga dalam dunia akademik.
2. Manfaat Praktis, hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dan memberikan masukan serta pengetahuan tambahan bagi para guru pendidikan jasmani untuk menyampaikan materi penjas sehingga hasil belajar yang diperoleh dapat lebih baik.