

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan jasmani merupakan bagian penting dari proses pendidikan. Artinya, penjas bukan hanya dekorasi atau ornamen yang ditempel pada program sekolah sebagai alat untuk membuat anak sibuk. Tetapi penjas adalah bagian penting dari pendidikan. Melalui pendidikan jasmani yang diarahkan dengan baik, anak akan mengembangkan keterampilan yang berguna bagi pengisian waktu senggang, terlibat dalam aktivitas yang kondusif untuk mengembangkan hidup sehat, berkembang secara sosial, dan menyumbang pada kesehatan fisik dan mentalnya.

Meskipun pendidikan jasmani menawarkan kepada anak untuk bergembira, tidaklah tepat untuk mengatakan pendidikan jasmani diselenggarakan semata-mata agar anak bergembira dan bersenang-senang. Bila demikian seolah-olah pendidikan jasmani hanyalah sebagai mata pelajaran “selingan”, tidak berbobot, dan tidak memiliki tujuan yang bersifat mendidik. Pendidikan jasmani memiliki tujuan untuk membantu anak agar tumbuh dan berkembang secara wajar sesuai dengan tujuan pendidikan nasional, yaitu manusia Indonesia seutuhnya. Pencapaian tujuan tersebut berpangkal pada perencanaan pengalaman gerak yang sesuai dengan karakteristik siswa.

Pendidikan jasmani diartikan sebagai proses pendidikan melalui aktivitas jasmani atau olahraga. Inti pengertiannya adalah mendidik anak, yang membedakannya dengan mata pelajaran lain adalah alat yang digunakan adalah gerak insani, manusia yang bergerak secara sadar. Gerak itu dirancang secara sadar oleh gurunya dan diberikan dalam situasi yang tepat, agar dapat merangsang pertumbuhan dan perkembangan anak didik (Panitia Pelaksana Pendidikan dan Latihan Profesi Guru, 2009, hlm. 17).

Dalam proses pembelajaran di sekolah, pendidikan jasmani merupakan mata pelajaran yang wajib diberikan secara formal di tingkat Sekolah Dasar.

Yudha Wijaya, 2016

PENGARUH PENDEKATAN PEMBELAJARAN DAN KEBUGARAN JASMANI TERHADAP KETERAMPILAN BERMAIN SEPAK BOLA

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

Pendidikan jasmani merupakan media untuk mendorong perkembangan keterampilan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan, penalaran penghayatan nilai (Sikap, mental, emosional, spiritual, sosial), dan pembiasaan pada hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan serta perkembangan yang seimbang (Depdiknas, 2003, hlm. 5).

Pertumbuhan dan perkembangan keterampilan motorik tersebut bisa didapatkan melalui aktivitas permainan. Permainan merupakan bagian dari bidang kajian pendidikan jasmani yang banyak sekali kegiatannya. Karena permainan dapat mengembangkan kemampuan-kemampuan yang bersifat jasmani, koordinasi gerak, kejiwaan, dan sosial. Melalui permainan akan terkondisikan dan mempersiapkan anak untuk mampu melakukan aktivitas-aktivitas olahraga lainnya, seperti atletik, sepak bola, bola voli, bola basket, senam, dan berenang (Sutoto, dkk, 1991). Menurut Ateng (1992) dunia anak adalah dunia bermain sehingga penyajian dalam pembelajaran pendidikan jasmaninya haruslah dalam bentuk permainan. Permainan berperan sebagai kendaraan pertama untuk mempelajari diri sendiri dan dunia sekitarnya. Melalui permainan, individual atau kelompok, aktif atau diam, anak-anak mengembangkan pemahaman dasar dari tempat mereka hidup. Permainan dalam ruang lingkup mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan seperti yang tercantum dalam standar kompetensi dan kompetensi dasar tingkat SD, MI, & SDLB (BNSP, 2006, hlm. 703) adalah sebagai berikut :

Permainan dan olahraga meliputi: olahraga tradisional, permainan. eksplorasi gerak, keterampilan lokomotor non-lokomotor, dan manipulatif, atletik, kasti, rounders, kippers, sepak bola, bola basket, bola voli, tenis meja, tenis lapangan, bulu tangkis, dan beladiri, serta aktivitas lainnya.

Salah satu permainan yang sangat diminati oleh siswa di sekolah dasar adalah permainan sepak bola. Hal tersebut dapat terlihat dengan banyaknya para siswa yang bermain sepak bola pada waktu jam istirahat pembelajaran ataupun di saat mengisi waktu luang ketika diluar jam pelajaran sekolah dan disaat hari libur.

Aktifitas bermain sepak bola diluar jam pelajaran sekolah biasa dilakukan oleh para siswa sekolah dasar dengan mengikuti kegiatan ekstrakurikuler permainan sepak bola yang diselenggarakan oleh pihak sekolah maupun di luar sekolah.

Kegiatan ekstrakurikuler permainan sepak bola yang diselenggarakan oleh pihak sekolah biasanya dilatih oleh guru pendidikan jasmani pada sekolah tersebut. Seorang guru pendidikan jasmani yang baik tentulah dapat menyajikan pembelajaran yang tepat bagi siswa peserta kegiatan ekstrakurikuler permainan sepak bola tersebut sehingga dapat tercapainya hasil belajar yang dapat menunjang permainan mereka di lapangan. Mengenai hasil belajar yang berkualitas bagi siswa dijelaskan oleh *National Association for Sport and Physical Education (NASPE)* dalam Belka (1994, hlm. 7) sebagai berikut:

A Physically Educated Person:

Has Learned skills necessary to perform a variety of physical activities:

- 1) *Moves using concepts of body awereness, space awareness, effort, and relationship.*
- 2) *Demonstrate competence in a variety of manipulative, locomotor, and nonlocomotor skills.*
- 3) *Demonstrate competence in combination of manipulative, locomotor, and nonlocomotor skills performed individually and with other.*
- 4) *Demonstrate competence in many different forms of physical activity.*
- 5) *Demonstrate proficiency in a few form of physical activity.*
- 6) *Has learned how to learn new skills*

Pengertian dari penjelasan tersebut adalah seseorang yang telah belajar pendidikan jasmani: telah belajar keterampilan yang dibutuhkan untuk melakukan berbagai jenis aktivitas fisik: 1) Bergerak menggunakan konsep kesadaran tubuh, kesadaran ruang, usaha, dan kerjasama, 2) Menunjukan kemampuan dapat melakukan berbagai jenis keterampilan manipulatif, lokomotor, dan nonlokomotor, 3) Menunjukan kemampuan dapat melakukan kombinasi dari keterampilan manipulatif, lokomotor, dan nonlokomotor yang dilakukan secara individu dan bersama orang lain, 4) Menunjukan kemampuan dalam berbagai jenis aktivitas fisik, 5) Menunjukan kecakapan dalam berbagai jenis aktivitas fisik, 6) Telah belajar bagaimana mempelajari keterampilan yang baru.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar yang berkualitas diantaranya ialah siswa dapat bergerak menggunakan konsep kesadaran tubuh, kesadaran ruang, usaha, dan kerjasama. Serta Menunjukkan kemampuan dapat melakukan kombinasi dari keterampilan manipulatif, lokomotor, dan non lokomotor yang dilakukan secara individu dan bersama orang lain.

Hasil belajar tersebut dapat dikategorikan sebagai keterampilan bermain. Mengenai keterampilan Lutan (1988, hlm. 96) menjelaskan keterampilan adalah kemampuan untuk menggunakan satu atau beberapa teknik secara tepat, baik dari segi waktu maupun situasi. Selanjutnya pengertian keterampilan bermain Subroto (2013, hlm. 9) menjelaskan bahwa keterampilan bermain adalah tidak hanya terbatas pada pelaksanaan keterampilan gerak dan teknik, namun juga komponen-komponen lain seperti membuat keputusan, mendukung pemain lain atau *supporting*, membatasi ruang gerak lawan, menutup kawan seregu, mengatur posisi untuk mengembangkan permainan. Menurut Metzler (2000, hlm. 345) Keterampilan bermain adalah :”*Primary emphasis on students tactical awareness and decision making abilities*”. Pengertian dari penjelasan tersebut adalah tingkat pemahaman siswa yang lebih mendalam dalam suatu permainan berupa kesadaran taktikal dan kemampuan membuat keputusan.

Dengan memiliki keterampilan bermain yang baik maka siswa dapat menjadi seorang pemain yang terampil ketika bermain pada permainan sepak bola karena dapat menggabungkan keterampilan teknik dan kemampuan membuat keputusan kapan teknik tersebut dilakukan secara tepat baik dari segi waktu maupun situasi dengan menggunakan kesadaran taktikal berupa konsep kesadaran tubuh, kesadaran ruang serta dapat melakukan kerjasama dengan pemain lain dalam mencapai tujuan permainan.

Pendekatan pembelajaran merupakan salah satu (faktor eksternal) yang sangat menentukan hasil belajar siswa berupa keterampilan bermain. Namun demikian, kualitas siswa itu sendiri (faktor internal) sangat menentukan, seperti contoh bahwa siswa yang memiliki tingkat kebugaran jasmani baik, maka dia

diprediksi akan lebih mudah belajar keterampilan motorik. Dalam hal ini salah satunya perbedaan kebugaran jasmani siswa yang harus diperhatikan oleh guru pendidikan jasmani. Juliantine & Yudiana (2014, hlm. 6) menjelaskan bahwa kondisi fisik yang bugar akan memberikan pengaruh yang positif terhadap aktifitas fisik. Kualitas kinerja atau aktifitas fisik siswa sangat dipengaruhi oleh kondisi fisiknya. Dengan demikian kualitas kondisi fisik siswa bertalian erat dengan kinerja dari siswa itu sendiri. Kualitas kinerja ini tentu akan berpengaruh terhadap produktivitas hasil belajar siswa.

Lebih lanjut Juliantine & Yudiana (2014, hlm. 2) menjelaskan bahwa kebugaran jasmani adalah kemampuan seseorang untuk melakukan aktivitas fisik dalam waktu yang relatif lama yang dilakukan secara cukup efisien tanpa menimbulkan kelelahan yang berarti. Kebugaran jasmani bersifat spesifik artinya seseorang bugar untuk suatu tugas tertentu. Ia bugar untuk pelari jarak jauh, belum tentu ia bugar dalam lari jarak pendek, demikian pula sebaliknya. Yang dimaksud bugar untuk suatu cabang olahraga adalah kemampuan untuk melakukan aktivitas cabang olahraga yang bersangkutan dengan potensi penuh. Dari penjelasan tersebut dapat diartikan bahwa siswa yang memiliki kebugaran jasmani tinggi maka akan dapat mengikuti aktivitas belajar dengan baik dan memiliki hasil belajar berupa keterampilan bermain yang lebih baik bila dibandingkan dengan siswa yang memiliki kebugaran jasmani rendah.

Melalui pendekatan pembelajaran yang baik diharapkan terjadi proses transfer pemahaman keterampilan teknik dasar serta penerapan teknik dasar tersebut dalam permainan yang sebenarnya sesuai dengan situasi dan kondisi yang terjadi saat permainan berlangsung. Masih banyaknya guru pendidikan jasmani menggunakan pendekatan pembelajaran dalam aktivitas pembelajaran permainan sepak bola yang bersifat tradisional menyebabkan kurang efektifnya hasil pembelajaran yang didapat. Hal tersebut sesuai dengan berbagai kritikan yang diungkapkan oleh Belka (1994, hlm. 4) menjelaskan bahwa:

The traditional teaching of games has been criticized for a number of reasons, including these:

- 1) It favors the highly skilled students (elitism).*
- 2) It is often used simply to expend students excess energy or to provide an academic break*
- 3) It does not specify learning outcomes; rather, the goal is just having fun.*
- 4) It neglects developmental principles.*
- 5) Student spend much time standing, not learning.*
- 6) Games weak learning progress.*

Pengertian dari penjelasan tersebut adalah “Pembelajaran permainan tradisional telah dikritik karena beberapa alasan, alasan tersebut meliputi: 1) disukai oleh siswa yang memiliki keterampilan tinggi (tingkat terampil), 2) seringkali membuat siswa dengan mudah kehabisan energi atau menyediakan pemecahan permasalahan akademis, 3) tidak menetapkan hasil belajar; selain dari tujuan mendapatkan kesenangan, 4) mengabaikan prinsip-prinsip perkembangan, 5) siswa lebih banyak menghabiskan waktu menunggu, bukan belajar, 6) permainan lemah dalam kemajuan proses belajar.”

Melihat dari kritikan di atas yang menjadi permasalahan dalam penerapan pendekatan pembelajaran permainan bersifat tradisional diantaranya adalah kurang didapatnya ketetapan ataupun kejelasan dari hasil belajar yang didapat oleh siswa. Padahal suatu proses pembelajaran menginginkan adanya suatu perubahan bagi siswa, perubahan tersebut berupa didapatkannya hasil belajar bagi siswa berupa keterampilan bermain sepak bola.

Selain permasalahan yang diungkapkan oleh Belka di atas, terdapat pendapat lain mengenai permasalahan mengenai pendekatan pembelajaran yang diungkapkan oleh Nuryadi, dkk (2014, hlm. 263) menjelaskan bahwa :

Berdasarkan pengamatan dan observasi di lapangan, isu-isu yang terjadi di lingkungan sekolah serta diperkuat oleh hasil penelitian terdahulu khususnya di SMP saat ini adalah efektivitas dan efisiensi penerapan pendekatan pembelajaran yang belum tepat, tanpa memperhatikan kebutuhan dan karakteristik siswa, serta adanya perbedaan tingkat motor educability siswa, sehingga kecenderungan dalam proses pembelajaran

disamakan. Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan maka, teridentifikasi beberapa masalah yang menjadi fokus dalam penelitian ini, yaitu : 1) Siswa tidak dapat menggunakan keahliannya secara efektif pada saat bermain. 2) Siswa tidak merasa puas karena kurang melakukan permainan. 3) Rendahnya keterampilan teknik dasar passing-stopping dan dribbling sepak bola pererta didik di SMP. 4) Rendahnya keterampilan bermain siswa dalam melakukan permainan sepak bola. 5) Kurangnya pemahaman guru tentang penerapan pendekatan pembelajaran.

Untuk mendapatkan hasil belajar siswa yang baik maka proses pembelajaran permainan sepak bola dapat menerapkan proses pembelajaran yang menunjang untuk mengatasi permasalahan tersebut. Dalam pendidikan jasmani dikenal dua pendekatan dalam pembelajaran dalam konsep permainan, yaitu pendekatan teknis dan pendekatan taktis.

Pendekatan pembelajaran teknis merupakan pendekatan yang menekankan pada penguasaan keterampilan teknik untuk meningkatkan penampilan dalam bermain, dan biasanya dilakukan secara diulang-ulang, tujuannya menekankan pada penguasaan suatu cabang olahraga, hal ini sesuai dengan pernyataan Suherman (2011, hlm. 16) yaitu :

Pendekatan ini merupakan pendekatan tradisional yang pada umumnya digunakan di Indonesia, yaitu pendekatan teknik (*technical approach*), yang lebih berorientasi pada penguasaan teknik dasar kecabangan olahraga dan sering kurang memperhatikan anak secara keseluruhan serta prinsip DAP (*Developmentaly Appropriate Practices*).

Sejalan dengan pengertian pendekatan teknik diatas, pendekatan teknik cocok diberikan dan paling efisien jika tujuan pelajaran untuk melakukan keterampilan, hal ini dijelaskan Butler Joy (1996, hlm. 1) yaitu :”*This approach is the most efficient if the goal of the lesson is for student to execute skills*”. Pendekatan teknis Griffin, Mitchell & Oslin (1997) dalam Nuryadi, dkk (2014, hlm. 263) menjelaskan bahwa :”*Skills have usually been taught in isolation, out of their tactical context*”. Maksud dari pendapat diatas yaitu keterampilan biasanya diajarkan secara terpisah diluar konteks taktik. Dalam faktanya

pendekatan pembelajaran teknik merupakan pendekatan yang memfokuskan pada teknik dasar yang dilakukan secara berulang sampai siswa terampil melakukannya dilanjutkan pada pola bermain.

Bila pendekatan teknis lebih menekankan pada pembelajaran keterampilan penguasaan teknik dasar, maka pendekatan taktis dapat menguasai keterampilan teknik suatu cabang olahraga serta mengajarkan bagaimana penerapannya dalam sebuah situasi permainan.

Mengenai pendekatan taktis dijelaskan oleh Tarigan (2001, hlm. 9) bahwa :”Pendekatan taktis dalam pengajaran bermain menekankan pada aspek bagaimana membelajarkan anak untuk memahami konsep bermain”. Sejalan dengan pengertian mengenai pendekatan taktis, Subroto (2013, hlm. 3) menjelaskan bahwa :”Melalui pendekatan taktis, siswa didorong untuk memecahkan masalah taktik dalam permainan. Masalah taktik pada hakikatnya adalah penerapan keterampilan teknik dalam situasi permainan. dengan menggunakan pendekatan taktik, siswa semakin memahami kaitan antara teknik dan taktik dalam suatu permainan”.

Griffin, Mitchell & Oslin (1997) dalam Nuryadi, dkk (2014, hlm 263) menjelaskan bahwa :”*The approach links tactics and skills by emphasizing the appropriate timing of skill practice and skill application within the tactical context of the game.* Maksud pendapat diatas pendekatan yang menghubungkan taktik dan keterampilan dengan menekankan penentuan waktu yang tepat dari praktek keterampilan dan penggunaan keterampilan dalam konteks taktik permainan. Pendekatan taktis merupakan sebuah pembelajaran yang dapat memberikan rasa senang kepada siswa. Hal tersebut dikemukakan oleh Metzler (2000, hlm. 340) “*In a sense, student are always “playing the game”, but are working on essential skills and tactics in developmentally appropriate sequence*”. Hal yang dirasakan siswa melalui pembelajaran taktis adalah hanya bermain dalam suatu permainan, akan tetapi sebenarnya menghasilkan peningkatan keterampilan dan taktikal bermain dalam rangka pengembangan keterampilan secara berkesinambungan.

Selain dapat meningkatkan minat dan ketertarikan siswa pada permainan, pendekatan pembelajaran taktis merupakan salah satu pendekatan yang dapat diterapkan pada pembelajaran di sekolah hampir di seluruh jenjang pendidikan. Hal tersebut dapat dilihat dari pendapat Bunker dan Thorpe dalam Metzler (2000, hlm. 341) yang menjelaskan bahwa :”..*This approach also emphasize the use of developmentally appropriate version of games at all grade levels*”. Untuk jenjang pendidikan sekolah dasar model pendekatan taktis hanya dapat diberikan pada kelas di tingkat atas sesuai dengan pernyataan Metzler (2000, hlm. 365) “*Grade-Level Adaptations for Tactical Games Model in Physical Education : Preschool-No, Lower elementary-No, Upper elementary-Yes, Middle school/junior high school-Yes, High school-Yes, College/adult-Yes*”.

Pendekatan taktis dapat diterapkan di sekolah dasar kelas atas dengan catatan melakukan adaptasi yang memungkinkan, mengenai hal tersebut Metzler (2000, hlm. 365) menjelaskan bahwa:” *Possible adaptations: 1) Choose tactically simple games, 2) Focus on skill development first, 3) Use more game forms as learning tasks, 3) Do not use full versions of team sports game*”. Maksud dari pendapat diatas bahwa adaptasi yang memungkinkan : 1) Memilih taktik permainan yang sederhana, 2) Fokus pada awal pembelajaran berupa pengembangan keterampilan, 3) Lebih banyak menggunakan bentuk permainan sebagai tugas pembelajaran, 4) Jangan menggunakan versi utuh dari cabang permainan olahraga.

B. Identifikasi Masalah Penelitian

Masih banyaknya guru pendidikan jasmani yang menerapkan pembelajaran permainan tradisional pada proses pembelajaran permainan sepak bola sehingga kurang efektifnya hasil belajar berupa keterampilan bermain yang didapat. Pembelajaran permainan tradisional telah banyak mendapatkan kritikan sebagai pembelajaran yang lebih mengedepankan golongan elit, dengan siswa yang memiliki keterampilan tinggi mendominasi permainan dalam hal mencetak

angka, lamanya waktu penguasaan objek/benda yang dimainkan, serta kualitas *feedback* positif dari guru (Belka, 1994, hlm. 4).

Pembelajaran permainan tradisional juga lebih mengedepankan rasa senang dibandingkan hasil belajar yang didapat oleh siswa. Hal tersebut sesuai dengan ungkapan Belka (1994, hlm. 5) yang menjelaskan bahwa: "Permainan haruslah menghibur dan menyenangkan, tetapi yang menjadi pikiran utama untuk siswa bukan hanya hal demikian saja. Siswa butuh belajar bagaimana memanipulasi benda, bagaimana menggunakan keterampilan yang lebih kompleks dalam situasi permainan sesungguhnya, mencoba menerapkan strategi bermain yang berbeda, dan mengontrol objek untuk mencapai tujuan level permainan yang lebih tinggi. Lebih lanjut Belka (1994, hlm. 5) menjelaskan bahwa: "*They didn't learn much, but they have a great time*" must become "*They had fun and they really learned.*"

Kritikan lain penggunaan pembelajaran permainan tradisional adalah pembelajaran ini membuat siswa lebih banyak berdiri dibandingkan belajar. Belka (1994, hlm. 6) telah melakukan penelitian tindakan kelas pada 30 orang siswa melalui permainan 3 lawan 3 dengan 24 siswa lain lainnya menunggu giliran untuk bermain, duduk di lapangan, atau menjadi pemerhati di belakang garis tempat istirahat. Dan penelitian lain pada permainan bola basket dan sepak bola juga memiliki waktu menunggu 75% hingga 80%. Tidak ada alasan bagi siswa untuk menghabiskan waktunya sebesar 80% hingga 90% dalam pendidikan jasmani untuk menunggu giliran. Tiap siswa mendapatkan sedikit kesempatan giliran, yang menyebabkan rendahnya kualitas dan sedikitnya hasil belajar yang didapat.

Lebih lanjut Belka (1994, hlm. 6) menjelaskan bahwa: "*This prevent children from achieving the automatic skill level required for succes in strategies games. Waiting also causes low activity; games cannot contribute to aerobic endurance unless vigorous activity is maintained for an extended period of time.*" Penjelasan dari pernyataan tersebut adalah hal ini menyebabkan terhambatnya siswa dari mendapatkan tingkat keterampilan otomatisasi yang dibutuhkan untuk

keberhasilan strategi dalam suatu permainan. Menunggu juga menyebabkan terjadinya aktivitas gerak yang rendah; permainan tidak dapat memberikan kontribusi terhadap daya tahan jantung paru kecuali melakukan aktivitas yang bertenaga serta dilakukan dalam waktu yang lama.

Selain permasalahan yang diungkapkan oleh Belka di atas, terdapat pendapat lain mengenai permasalahan mengenai pendekatan pembelajaran yang diungkapkan oleh Nuryadi, dkk (2014, hlm. 263) menjelaskan bahwa :

Berdasarkan pengamatan dan observasi di lapangan, isu-isu yang terjadi di lingkungan sekolah serta diperkuat oleh hasil penelitian terdahulu khususnya di SMP saat ini adalah efektivitas dan efisiensi penerapan pendekatan pembelajaran yang belum tepat, tanpa memperhatikan kebutuhan dan karakteristik siswa, serta adanya perbedaan tingkat motor educability siswa, sehingga kecenderungan dalam proses pembelajaran disamakan. Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan maka, teridentifikasi beberapa masalah yang menjadi fokus dalam penelitian ini, yaitu : 1) Siswa tidak dapat menggunakan keahliannya secara efektif pada saat bermain. 2) Siswa tidak merasa puas karena kurang melakukan permainan. 3) Rendahnya keterampilan teknik dasar passing-stopping dan dribbling sepak bola pererta didik di SMP. 4) Rendahnya keterampilan bermain siswa dalam melakukan permainan sepak bola. 5) Kurangnya pemahaman guru tentang penerapan pendekatan pembelajaran.

Melihat permasalahan di atas maka dibutuhkan proses pembelajaran yang dapat menunjang tercapainya hasil belajar permainan sepak bola berupa keterampilan bermain siswa. Hal ini yang harus segera ditanggulangi, sebagai salah satu contohnya adalah memberikan sebuah pembelajaran dengan menggunakan pendekatan pembelajaran yang mampu merangsang siswa untuk menjaga dirinya tetap senang dalam mengikuti pembelajaran penjas untuk meningkatkan hasil belajar setiap siswa. Selain faktor pendekatan pembelajaran terdapat faktor lain yang mempengaruhi hasil belajar siswa berupa kebugaran jasmani karena siswa yang memiliki kebugaran jasmani yang baik dapat mengikuti proses pembelajaran dengan lebih efektif. Juliantine & Yudiana (2014, hlm. 6) menjelaskan bahwa kondisi fisik yang bugar akan memberikan pengaruh yang positif terhadap aktifitas fisik. Kualitas kinerja atau aktifitas fisik siswa

sangat dipengaruhi oleh kondisi fisiknya. Dengan demikian kualitas kondisi fisik siswa bertalian erat dengan kinerja dari siswa itu sendiri. Kualitas kinerja ini tentu akan berpengaruh terhadap produktivitas hasil belajar siswa.

Sejauh ini masih sedikit penelitian yang mengungkap secara empiris tentang pengaruh pendekatan pembelajaran taktis dan teknis serta keterkaitannya dengan tingkat kebugaran jasmani terhadap keterampilan bermain sepak bola terutama di tingkat sekolah dasar

Berdasarkan uraian latar belakang di atas teridentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. Pembelajaran permainan tradisional lebih mengedepankan golongan elit, dengan siswa yang memiliki keterampilan tinggi mendominasi permainan dalam hal mencetak angka, lamanya waktu penguasaan objek/benda yang dimainkan, serta kualitas *feedback* positif dari guru (Belka, 1994, hlm. 4).
2. Pembelajaran permainan tradisional juga lebih mengedepankan rasa senang dibandingkan hasil belajar yang didapat oleh siswa. Siswa butuh belajar bagaimana memanipulasi benda, bagaimana menggunakan keterampilan yang lebih kompleks dalam situasi permainan sesungguhnya, mencoba menerapkan strategi bermain yang berbeda, dan mengontrol objek untuk mencapai tujuan level permainan yang lebih tinggi (Belka, 1994, hlm. 5)
3. Pendekatan permainan tradisional menyebabkan terhambatnya siswa dari mendapatkan tingkat keterampilan otomatisasi yang dibutuhkan untuk keberhasilan strategi dalam suatu permainan (Belka, 1994, hlm. 5)
4. Siswa tidak dapat menggunakan keahliannya secara efektif pada saat bermain (Nuryadi , dkk, 2014, hlm. 263).
5. Siswa tidak merasa puas karena kurang melakukan permainan (Nuryadi , dkk, 2014, hlm. 263).
6. Rendahnya keterampilan teknik dasar passing-stopping dan dribbling sepak bola pererta didik (Nuryadi , dkk, 2014, hlm. 263).
7. Kurangnya pemahaman guru tentang penerapan pendekatan pembelajaran (Nuryadi , dkk, 2014, hlm. 263).

8. Rendahnya keterampilan bermain siswa dalam melakukan permainan sepak bola (Nuryadi , dkk, 2014, hlm. 263).
9. Masih sedikitnya penelitian yang mengungkap secara empiris tentang pengaruh pendekatan taktis dan teknis serta keterkaitannya dengan tingkat kebugaran jasmani terhadap keterampilan bermain sepak bola terutama di tingkat sekolah dasar.

Berdasarkan identifikasi permasalahan di atas dapat ditentukan bahwa yang menjadi variable X atau variabel yang mempengaruhi adalah pendekatan pembelajaran, sedangkan yang menjadi variable Y atau variabel yang dipengaruhi adalah keterampilan bermain sepak bola.

C. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka dirumuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut :

1. Apakah terdapat pengaruh pendekatan pembelajaran terhadap keterampilan bermain sepak bola ?
2. Manakah pendekatan pembelajaran yang lebih baik antara pendekatan taktis dengan pendekatan teknis bagi siswa pada tingkat kebugaran jasmani tinggi terhadap keterampilan bermain sepak bola ?
3. Manakah pendekatan pembelajaran yang lebih baik antara pendekatan taktis dengan pendekatan teknis bagi siswa pada tingkat kebugaran jasmani rendah terhadap keterampilan bermain sepak bola ?
4. Apakah terdapat interaksi antara pendekatan pembelajaran dan kebugaran jasmani terhadap keterampilan bermain sepak bola ?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan di atas, penelitian ini mempunyai tujuan untuk mengetahui:

1. Untuk mengetahui pengaruh pendekatan pembelajaran terhadap keterampilan

bermain sepak bola.

2. Untuk mengetahui pendekatan pembelajaran yang lebih baik antara pendekatan taktis dengan pendekatan teknis bagi siswa pada tingkat kebugaran jasmani tinggi terhadap keterampilan bermain sepak bola.
3. Untuk mengetahui pendekatan pembelajaran yang lebih baik antara pendekatan taktis dengan pendekatan teknis bagi siswa pada tingkat kebugaran jasmani rendah terhadap keterampilan bermain sepak bola.
4. Untuk mengetahui interaksi pendekatan pembelajaran dan kebugaran jasmani terhadap keterampilan bermain sepak bola.

E. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat yang baik. Adapun manfaat yang dapat dirasakan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara Teoritis
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sumbangan keilmuan yang berarti, informasi dan masukan dalam perencanaan serta pengembangan pada proses pembelajaran pendidikan jasmani dan ekstrakurikuler permainan sepak bola di tingkat sekolah dasar.
 - b. Hasil penelitian diharapkan dapat memperkuat teori yang sudah ada terkait pengaruh pendekatan pembelajaran dan kebugaran jasmani terhadap keterampilan bermain sepak bola.
2. Secara Praktis
 - a. Dapat memberikan masukan yang berarti bagi para guru pendidikan jasmani di sekolah dasar dalam model pembelajaran terutama untuk pengembangan hasil pembelajaran pendidikan jasmani siswa
 - b. Dapat memberikan manfaat praktis bagi peneliti untuk mengetahui efektifitas pembelajaran teknik dan pembelajaran taktik serta keterkaitannya dengan kebugaran jasmani terhadap keterampilan bermain dalam pembelajaran permainan sepak bola, serta dapat dijadikan salah

satu pendekatan pembelajaran yang bisa diterapkan pada pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar.

F. Struktur Organisasi Tesis

Gambaran mengenai isi dari keseluruhan tesis ini dapat digambarkan dalam sstruktur organisasi. Berikut dijelaskan gambaran struktur organisasi secara jelas:

1. Bab I Pendahuluan

Bab ini merupakan penjelasan dari latar belakang penelitian yang di dalamnya dijelaskan alasan-alasan kenapa penelitian ini dilakukan. Di dalam bab ini juga dijelaskan masalah-masalah yang ditemukan di lapangan. Selain itu, bab ini juga menjelaskan tujuan dan manfaat penelitian.

2. Bab II Riviui Literatur

Bab ini menjelaskan tentang kajian teori-teori dan definisi dari pendekatan taktis dan pendekatan teknis, hasil belajar berupa keterampilan bermain. Kemudian bab ini juga menjelaskan tentang kerangka pikir dan hipotesis penelitian.

3. Bab III Metode Penelitian

Pada bab ini, dijelaskan tentang gambaran di mana penelitian ini dilaksanakan, populasi dan sampel penelitian. Pada bab ini juga dijelaskan tentang metode penelitian, desain penelitian serta intrumen dan analisis data yang akan dilakukan dalam penelitian ini.