

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Sepakbola adalah salah satu olahraga yang sangat populer di dunia. Dalam pertandingan, olahraga ini dimainkan oleh dua kelompok berlawanan yang masing-masing berjuang untuk memasukkan bola ke gawang kelompok lawan. Masing-masing kelompok beranggotakan sebelas pemain, dan karenanya kelompok tersebut juga dinamakan kesebelasan. Sepak bola juga salah satu cabang olahraga yang sangat diminati masyarakat didunia dan juga merupakan salah satu cabang olahraga yang dapat diselenggarakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Dalam Pendidikan Jasmani kedudukan sepak bola masuk ke dalam kurikulum yang merupakan bagian dari permainan bola besar. Dalam standar kompetensi permainan sepakbola merupakan olahraga yang mempraktekkan berbagai keterampilan permainan olahraga dalam bentuk sederhana dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya. Kompetensi dasar yang ingin dicapai dalam permainan sepakbola meliputi mempraktekkan keterampilan bermain salah satu permainan dan olahraga beregu bola besar serta nilai kerjasama, mengenai pengertian sepakbola Sucipto dkk. (1997, hlm.7) menjelaskan bahwa:

Sepakbola merupakan permainan beregu, masing-masing regu terdiri dari sebelas pemain dan salah satunya penjaga gawang. Permainan ini hampir seluruhnya dimainkan dengan menggunakan tungkai, kecuali penjaga gawang yang dibolehkan menggunakan lengannya didaerah tendangan hukunya.

Dalam permainan sepakbola itu sendiri dituntut adanya kerjasama yang baik antara satu pemain dengan pemain lainnya, karena sepak bola merupakan permainan team, oleh karena itu kerjasama team merupakan kebutuhan permainan sepakbola yang harus dipenuhi oleh setiap kesebelasan yang

menginginkan kemenangan. Kemenangan dalam permainan sepakbola hanya akan diraih apabila dilalui dengan kerjasama team yang baik, kemenangan tidak dapat diraih dengan secara perseorangan dalam permainan team. Kedudukan sepakbola yang populer ternyata sampai pada lingkungan sekolah, baik itu sekolah formal maupun informal.

Kurikulum sekolah formal, sepakbola merupakan salah satu cabang olahraga yang dimasukkan sebagai sebuah materi pelajaran yang harus dipelajari oleh siswa. Materi sepak bola dipelajari mulai dari tingkat SD, SMP sampai tingkat SMA. Pembelajaran gerak yang merupakan salah satu bagian dari pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah merupakan dasar pertimbangan sehingga sepakbola dijadikan sebagai salah satu materi yang harus dipelajari dalam penjas, dengan belajar sepakbola siswa diharapkan memiliki keterampilan gerak yang memadai. Secara umum sepakbola banyak mengandung keterampilan-keterampilan gerak. Dalam sepakbola terdapat keterampilan gerak berpindah tempat, seperti lari ke segala arah, meloncat, melompat, menendang, menangkap, dan lain sebagainya. Anak-anak yang terlibat dalam pembelajaran sepakbola di sekolah diharapkan memperoleh keterampilan gerak yang terkandung dalam sepakbola. Keterampilan gerak tersebut diharapkan dapat menjadi bekal dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Jika seorang siswa mempunyai keterampilan gerak yang baik, maka dia mempunyai kesempatan besar untuk meraih kecakapan hidup yang dibutuhkan.

Permendikbud no 70 tahun 2013 tentang kerangka dasar dan struktur kurikulum 2013 dijelaskan bahwa salah satu hasil belajar siswa berupa kompetensi inti dalam ranah keterampilan. Kompetensi dasar tersebut dirinci sebagai berikut: “Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan”. Dari kompetensi inti tersebut diturunkan menjadi kompetensi dasar sebagai berikut: “Mempraktikkan variasi dan kombinasi keterampilan dalam memainkan salah

satu permainan bola besar dengan koordinasi gerak yang baik”. Berdasarkan penjelasan permendikbud no 70 tahun 2013 diatas maka dipilih materi yang sesuai adalah sepak bola. Sepak bola merupakan bagian dari pendidikan yang berlangsung sampai saat ini. Materi sepakbola merupakan salah satu materi yang biasanya diberikan pada saat pembelajaran pendidikan jasmani ditingkat sekolah. Dalam pembelajaran sepak bola di sekolah khususnya untuk tingkat sekolah menengah, yang lebih ditekankan adalah bagaimana mempraktikan keterampilan teknik dasar dari suatu permainan dan olahraga, khususnya sepak bola yaitu teknik *passing, stopping, dan shooting*.

Faktor-faktor yang mempengaruhi pembelajaran sepakbola diantaranya adalah siswa, guru, dan sarana. Fakta yang terjadi dilapangan ketika terjadi kegiatan pembelajaran sepakbola banyak permasalahan-permasalahan yang timbul, salah satu masalah yang timbul adalah keinginan para siswa untuk melakukan permainan sepakbola secara langsung atau langsung bermain game (permainan), partisipasi siswa rendah dalam kegiatan pembelajaran, siswa kurang tertarik dengan cara pendidik menyampaikan materi (metode tidak bervariasi), proses pembelajaran yang kurang variatif, sebagian besar peserta didik kurang termotivasi untuk belajar. Disamping itu banyak siswa yang belum menguasai keterampilan sepak bola dengan baik. Hal-hal yang harus diperhatikan diantaranya teknik serta fisik mereka yang perlu ditingkatkan untuk menunjang keterampilan sepakbola tersebut sehingga menjadi lebih sempurna.

Pada guru yaitu kurangnya pemahaman guru tentang penerapan Model pembelajaran. Selain itu guru penjas juga hanya mengajar menggunakan metode konvensional. Jika dalam proses pembelajaran, keterampilan bermain sepakbola dan rasa kerjasama siswa dalam bermain kurang baik, maka dikhawatirkan akan berpengaruh terhadap hasil belajar, yang dalam hal ini adalah hasil belajar keterampilan dalam bermain sepakbola, dengan demikian dalam pembelajaran permainan sepakbola hal yang harus diperhatikan adalah keterampilan individu agar hasil pembelajaran sepakbola sesuai dengan yang di harapkan. Dalam proses

pembelajaran penjas, seorang guru penjas diharapkan mampu mengajarkan beragam keterampilan sepakbola dengan melibatkan anak berpikir aktif. Pembelajaran penjas seyogianya dapat merangsang tingkat berpikir anak sehingga dapat memahami gerak secara konsep dan juga mampu memperagakan gerak sesuai dengan apa yang dia pikirkan. Dengan demikian internalisasi nilai-nilai dalam pelajaran penjas juga akan seutuhnya didapatkan oleh siswa. Untuk mewujudkan hal tersebut pembelajaran dapat dilakukan melalui pengajaran yang bersifat saintifik, yaitu melalui model-model pembelajaran yang tepat.

Selain kedua faktor-faktor tersebut hal yang penting dalam pembelajaran sepakbola adalah sarana dan prasarana yang ada di sekolah tersebut. Bagaimana ketersediaan lapangan olahraga khususnya lapangan sepakbola yang ada di sekolah serta peralatan yang mendukung keberlangsungan pembelajaran seperti bola, cone dan lain-lain. Diharapkan setiap sekolah mampu menyediakan sarana-sarana ini guna pembelajaran sepakbola yang sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai oleh setiap siswa. Hal penting selain ketiga faktor diatas tadi adalah model pembelajaran untuk lebih meningkatkan keterampilan sepakbola para siswa.

Salah satu strategi guru dalam mencapai tujuan pembelajaran adalah dengan memilih model pembelajaran yang tepat yang disesuaikan dengan perkembangan peserta didik. Menurut Metzler (2000, hlm. 159–365) terdapat tujuh model dalam implementasi pendidikan jasmani di sekolah, model-model tersebut adalah (1) *Direct Instruction Model*, (2) *Personalized System for Instruction*, (3) *Cooperative Learning Model*, (4) *The Sport Education Model*, (5) *Peer Teaching Model*, (6) *Inquiry Teaching Model*, (7) *The Tactical Game Model*. Dari tujuh model tersebut masing-masing memiliki karakteristik tersendiri. Pemilihan dan penggunaan model pembelajaran yang tepat akan sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar yang diharapkan.

Salah satu model yang disebutkan oleh Metzler yaitu *The Tactical Game Model* merupakan sebuah pendekatan belajar melalui pendekatan taktis dalam situasi permainan. Metzler (2000, hlm. 340) Menjelaskan bahwa *The Tactical Game Model* adalah model pembelajaran yang memfokuskan pada

perkembangan siswa pada kemampuan permainan. Model pembelajaran The Tactical Game Model memiliki pengertian yang sama dengan model The Teaching Games for Understanding (TGfU) , hal disebut dijelaskan oleh Kirk, dan MacPhail, A. (2002) dalam artikelnya yaitu :

Teaching Games for Understanding (TGfU) pendekatan yang dikembangkan Rod Thorpe dan David Bunker di Loughborough University sekitar tahun 1970-an dan awal tahun 1980-an (Bunker & Thorpe, 1982; Thorpe dan Bunker, 1989). Istilah lain yang menggambarkan perkembangan dari pendekatan ini meliputi Model Permainan Taktis (Griffin et al, 1997) dan Sense Game (Komisi Olah Raga Australia, 1997).

Teaching Games for Understanding (TGfU) adalah pendekatan pembelajaran dalam pendidikan jasmani yang memperkenalkan olahraga melalui konsep bermain. Griffin, Mitchell, & Oslin (1997), Thorpe, Bunker & Almond (1989) yang dikutip Hopper (2002, hlm. 1) menyebutkan bahwa TGfU merupakan pendekatan pembelajaran yang berfokus pada kemampuan taktik untuk meningkatkan penggunaan keterampilan teknik, bukan keterampilan teknik untuk meningkatkan kemampuan taktik. Dalam tesisnya Choinard (2007, hlm. 4-7) mengusulkan bahwa “dalam TGfU perlu dipertimbangkan kebutuhan akan pengetahuan dan pemahaman suatu bermain, terutama dalam hal pemberian materi bermain.” TGfU yang original disederhanakan ke dalam tiga komponen dasar dalam pelajaran pendidikan jasmani. Ketiga komponen tersebut adalah: “(1) memodifikasi dan mempermudah bermain, (2) mengembangkan kesadaran taktik dan memecahkan masalah melalui pertanyaan, dan (3) mengembangkan keterampilan” (Griffin & Butler, 2005) Model Teaching Games for Understanding (TGfU) merupakan salah satu model pembelajaran dari sekian banyak model dalam penjas yang berorientasi pada belajar melalui pendekatan bermain. Melalui pendekatan permainan, diharapkan siswa lebih produktif dan lebih termotivasi saat pembelajaran berlangsung. Proses pembelajaran di sekolah model-model pembelajaran sangat penting untuk mengefektifkan proses belajar mengajar penjas. Melalui pendekatan taktis (TGfU) diharapkan siswa mampu

meningkatkan kemampuan bermainnya, sebagaimana di jelaskan Griffin, Mitchell & Oslin, (1997, hlm. 8) bahwa pendekatan taktis merupakan; *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 di atas pendekatan yang menghubungkan taktik dan keterampilan dengan menekankan penentuan waktu yang tepat dari praktek keterampilan dan penggunaan keterampilan dalam konteks taktik permainan. Selain pendekatan taktis ada pula pendekatan teknis sebagaimana di ungkapkan oleh Griffin, Mitchell & Oslin, (1997, hlm. 8): "*Skills have usually been taught in isolation, out of their tactical context*". Maksud dari pendapat di atas yaitu keterampilan biasanya diajarkan secara terpisah diluar konteks taktik. Faktanya pendekatan pembelajaran teknik merupakan pendekatan yang memfokuskan pada teknik dasar yang dilakukan secara berulang sampai siswa terampil melakukannya dilanjutkan pada pola bermain.

Berdasarkan hasil penelitian, bahwa model pembelajaran TGfU membuat para siswa termotivasi dan bagi guru akan memudahkan dalam proses pembelajarannya (Berkowitz, dkk). Model pembelajaran TGfU juga memiliki ciri bertahap yang dapat menghindarkan proses pembelajaran berulang-ulang bagi siswa dan guru pendidikan jasmani. Michael W. Metzler (2000) menyebutkan bahwa, untuk menetapkan apakah sebuah model itu baik dapat membuat patokan bersumber dari beberapa faktor, yang terpenting dari faktor itu ialah penentuan tujuan, penentuan sasaran belajar, penentuan bahan, pengetahuan tentang karakteristik anak dan derajat kompetensi guru. Model pembelajaran itu akan lebih efektif apabila guru merasa enak dalam mengajar dan murid merasa senang dalam belajar. Bermain merupakan suatu bentuk kegiatan yang sangat disenangi oleh anak. Dengan bermain akan timbul suatu situasi memungkinkan terlaksananya proses pendidikan. Mengenai efektivitas proses belajar mengajar, Suherman (2011, hlm. 55) menjelaskan bahwa "gambaran umum tentang

efektivitas mengajar ditandai oleh gurunya selalu aktif dan siswanya secara konsisten aktif belajar.”

Berdasarkan pengalaman yang telah dilalui sampai saat ini, cara mengajar paling sering dilakukan adalah yang berorientasi kepada model pembelajaran langsung (*Direct Instruction Model*). Model pembelajaran langsung merupakan suatu pendekatan mengajar yang dilakukan selangkah demi selangkah. Guru memiliki tanggung jawab untuk mengidentifikasi tujuan pembelajaran dan tanggung jawab yang besar terhadap penstrukturan isi / materi atau keterampilan, menjelaskan kepada siswa, demonstrasi yang dikombinasikan dengan latihan, memberikan kesempatan pada siswa untuk berlatih menerapkan keterampilan yang telah dipelajari serta memberikan umpan balik. Lebih lanjut lagi Arend (2001, hlm. 265) Ekagurunesama (2010) menyatakan bahwa “Pemikiran mendasar dari model pembelajaran langsung adalah bahwa siswa belajar mengamati secara selektif, mengingat dan menirukan tingkah laku gurunya.” Atas dasar pemikiran tersebut hal penting yang harus diingat dalam menerapkan model pembelajaran langsung adalah menghindari menyampaikan pengetahuan yang terlalu kompleks. Jika materi yang disampaikan bersifat kompleks, rinci atau abstrak, model pembelajaran langsung mungkin tidak dapat memberi kesempatan yang cukup kepada siswa untuk memproses dan memahami informasi yang disampaikan. Guru memainkan peranan utama (pusat) dalam model pembelajaran langsung, maka siswa kesuksesan strategi pembelajaran bergantung pada image guru. Jika guru tidak siap, berpengetahuan, percaya diri, antusias, dan terstruktur, siswa dapat menjadi bosan, teralihkannya perhatian dan pembelajaran mereka akan terhambat, karena model pembelajaran langsung bersandar pada kemampuan siswa untuk mengasimilasikan informasi melalui kegiatan mendengar, mengamati dan mencatat.

Konteks pembelajaran penjas, dengan menggunakan model pembelajaran langsung guru lebih berkonsentrasi pada pengajaran teknik dibanding pemahaman mengenai makna permainan itu sendiri. Gambaran pelaksanaan

model pembelajaran langsung lebih menekankan kepada pembelajaran teknik dasar permainan secara sendiri-sendiri atau terpisah yang berakibat pada siswa menjadi kurang mampu atau kebingungan mengimplementasikan keterkaitan dari teknik dasar yang dikuasai dalam suasana pembelajaran secara utuh. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Griffin, dkk (1997, hlm. 8) yang menyatakan bahwa “Keterampilan yang diajarkan sebelum subjek ajar dapat mengerti keterkaitannya dengan situasi bermain yang sesungguhnya, hasilnya dapat menghilangkan esensi dari permainan itu sendiri.” Dengan pola pembelajaran langsung suasana dalam pembelajaran menjadi kurang menarik dan membosankan karena situasi pembelajaran bersifat monoton dan berakibat menurunnya motivasi siswa siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran.

Model pembelajaran merupakan salah satu (faktor eksternal) yang sangat menentukan keberhasilan pembelajaran siswa dalam mencapai tujuan-tujuan yang telah ditentukan. Namun demikian tidak bisa dipungkiri bahwa kualitas siswa itu sendiri (faktor internal) sangat menentukan, seperti contoh bahwa siswa memiliki tingkat kemampuan motoriknya baik, maka dia di prediksi akan lebih mudah belajar keterampilan motoriknya. Dalam hal ini siswa yang memiliki tingkat *motor educability* tinggi, maka siswa tersebut di prediksi akan lebih mudah dalam mempelajari suatu gerakan baru dengan lebih baik. Seperti yang diungkap oleh Harlod Mc Cloy (1954, hlm. 84) mengenai motor educability menyatakan bahwa “*Motor educability is the ability to learn motor skills easily and well*”. Maksudnya yaitu motor educability adalah kemampuan untuk mempelajari keterampilan motorik baru dengan baik dan mudah. Siswa akan menguasai suatu keterampilan teknik apabila dia mempelajari teknik tersebut dengan baik dan didukung dengan kemampuan motorik yang baik pula dalam hal ini kemampuan motor educability. Menurut Clarke (1995, hlm. 265) “*Motor educability is the ease with which an individual learns new skills*”. Maksud dari pendapat tersebut yaitu Motor educability adalah kemudahan dimana seorang individu belajar keterampilan baru. Nurhasan & Cholil (2007, hlm. 142-149)



menyebutkan *motor educability* adalah kemampuan seseorang untuk mempelajari gerakan yang baru (*new motor skill*), kualitas potensial motor *educability* akan memberikan gambaran mengenai kemampuan seseorang dalam mempelajari gerakan-gerakan baru makin mudah. Makin tinggi tingkat potensial *educability*-nya, berarti derajat penguasaan terhadap gerakan-gerakan yang baru makin mudah. Dalam proses pembelajaran guru dihadapkan pada situasi dimana ada siswa yang memiliki kemampuan adaptasi cepat dengan penguasaan materi, ada pula sangat lambat untuk menguasai suatu materi. Hal ini sangat tergantung dari aspek pengalaman gerak yang dimiliki oleh siswa semenjak kanak-kanak. Selain itu juga akan tergantung dari kemampuan kognitif anak dalam mempersepsikan setiap materi yang diberikan oleh guru. Selain itu juga proses latihan telah ditempuh selama ini juga sangat menentukan untuk seorang siswa dapat menguasai materi dengan baik.

Proses pembelajaran keterampilan sepakbola untuk mencapai hasil yang maksimal, dipengaruhi oleh banyak faktor diantaranya Model Pembelajaran, kesegaran jasmani, dan tingkat *motor educability* siswa. Model pembelajaran dan tingkat *motor educability* merupakan hal terkait dan tidak dapat dipisahkan demi tercapainya hasil maksimal. Berdasarkan uraian permasalahan tersebut maka penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran Dan *Motor Educability* Terhadap Hasil Belajar Keterampilan SepakBola (*Study Eksperimen Pada Siswa SMP Negeri 1 Semen Kab. Kediri*).“**

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka masalah yang dirumuskan dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah terdapat perbedaan pengaruh Model Pembelajaran terhadap peningkatan hasil belajar keterampilan sepakbola siswa?

2. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran terhadap peningkatan hasil keterampilan sepakbola pada siswa yang memiliki motor educability tinggi?
3. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran terhadap peningkatan hasil keterampilan sepakbola pada siswa yang memiliki motor educability rendah?
4. Apakah terdapat interaksi antara Model Pembelajaran dan Motor Educability terhadap peningkatan hasil belajar keterampilan sepakbola siswa?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan dalam penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui perbedaan pengaruh Model Pembelajaran terhadap peningkatan hasil belajar keterampilan sepakbola siswa.
2. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran terhadap peningkatan hasil keterampilan sepakbola pada siswa yang memiliki motor educability tinggi.
3. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran terhadap peningkatan hasil keterampilan sepakbola pada siswa yang memiliki motor educability rendah
4. Untuk mengetahui interaksi antara Model Pembelajaran dan Motor Educability terhadap peningkatan hasil belajar keterampilan sepakbola siswa.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Dalam penelitian ini penulis mengharapkan adanya manfaat, baik bagi penulis maupun bagi pembaca. Adapun kegunaan dalam penelitian ini adalah:

#### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Secara teoritis peneliti mengharapkan hasil penelitian yang dilakukan menjadi kajian studi ke arah pengembangan kerangka model pembelajaran serta

kultur berkembang dalam dunia pendidikan serta memberikan manfaat berupa sumbangan dalam membina dan meningkatkan hasil belajar secara utuh sesuai dengan tujuan pendidikan jasmani sebagai pembelajaran sepanjang hayat di Sekolah Menengah Pertama. Informasi dapat dikumpulkan, diolah dan dianalisis dapat dipakai untuk memperkuat teoritis yang sudah ada atau sebaliknya memperlemah teori yang sudah ada, sehingga dapat menemukan teori baru yang dapat dikembangkan dan diimplementasikan dalam proses belajar mengajar (PBM) pendidikan jasmani di sekolah.

#### 1.4.2 Manfaat Praktis

Secara praktis melalui penelitian ini diharapkan menjadi kajian alternatif bagi para guru penjas di sekolah, pengawas sekolah, serta yang berkepentingan dalam dunia pendidikan dalam mengembangkan pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dan juga bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan guru dalam pembelajaran permainan pada prakteknya. Dan hasil penelitian ini dapat diterapkan dalam proses belajar mengajar (PBM) pendidikan jasmani menggunakan model pembelajaran yang dipergunakan. Khususnya dalam menyampaikan materi permainan sepakbola.