

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani merupakan bagian dari proses pendidikan yang di dalamnya terlibat aktivitas jasmani, dan olahraga. Namun dalam perkembangannya dari kegiatan pendidikan jasmani ini dapat memberikan dampak terhadap pembentukan pribadi anak secara keseluruhan seperti keserasian antara perkembangan jasmani, mental, rohani, emosional, serta sosial. Berkaitan dengan hal ini Barrow dalam Abduljabar, (2010, hlm. 3) menjelaskan pendidikan jasmani adalah “pendidikan tentang dan melalui gerak insani, ketika tujuan kependidikan dicapai melalui median aktivitas otot-otot, termasuk olahraga (*sport*) permainan, senam dan latihan (*exercise*).”

Menurut Mahendra (2014, hlm 10) menjelaskan bahwa:

Pendidikan jasmani yang diajarkan di sekolah mempunyai peranan penting untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan yang terpilih dan dilakukan secara sistematis. Pembekalan pengalaman belajar itu diarahkan untuk membina pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik sekaligus membentuk pola hidup sehat dan bugar sepanjang hayat.

Tujuan pendidikan jasmani meningkatkan kualitas manusia atau membentuk manusia seutuhnya yang mempunyai sasaran keseluruhan aspek pribadi manusia diantaranya adalah sehat, aktif, sportif, disiplin dan kemandirian yang tinggi. Dalam kurikulum pembelajaran pendidikan jasmani yang dikembangkan di sekolah terdapat beberapa materi pembelajaran yang diajukan kepada siswa sebagai sarana untuk meningkatkan mutu pembelajaran dan kemampuan siswa. Ruang lingkup materi pembelajaran pendidikan jasmani yang dikembangkan melalui kurikulum pembelajaran di sekolah harus diikuti oleh peserta didik. Materi pembelajaran tersebut dapat diterapkan oleh guru pendidikan jasmani melalui sebuah pendekatan pembelajaran. Pendekatan pembelajaran merupakan hal yang akan ditempuh oleh guru dan siswa dalam mencapai tujuan instruksional untuk suatu satuan instruksional tertentu. Seperti yang dikemukakan oleh Sagala

dalam Harun (2010, hlm. 14) bahwa “pendekatan pembelajaran merupakan aktivitas guru dalam memilih kegiatan pembelajaran.” Pemilihan materi pembelajaran yang dilakukan oleh guru untuk menjelaskan materi pelajaran dari bagian yang satu dengan bagian yang lain nya, berorientasi pada pengalaman yang dimiliki oleh siswa untuk mempelajari konsep, prinsip, atau teori baru tentang suatu bidang ilmu.

Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi agar menarik perhatian siswa, diantaranya adalah pendekatan bermain. Pendekatan bermain merupakan bentuk pembelajaran yang mengaplikasikan teknik teknik kedalam suatu permainan. Dengan bermain siswa dapat mengaktualisasikan potensi aktivitasnya dalam bentuk gerak, sikap, perilaku, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan minat anak untuk belajar menjadi lebih tinggi dan diharapkan akan diperoleh hasil belajar yang optimal. Secara tidak dilangsung melalui permainan, siswa telah melakukan suatu gerakan latihan yang dianggap menyenangkan baginya. Pada pelaksanaan pembelajarannya, pendekatan bermain diterapkan melalui aktivitas bermain. Dalam hal ini Sukintaka (1992, hlm. 2) menyatakan bahwa:

Permainan merupakan hal yang penting dan menjadi kebutuhan para individu, karena boleh dikatakan hampir setiap orang ingin mendapatkan kesenangan atau kepuasan, ingin menghilangkan ketegangan baik ketegangan fisik maupun mental, ingin mengekspresikan sesuatu, ingin meyalurkan nafsu-nafsu sebagainya, yang semuanya itu dapat diperoleh melalui permainan.

Berdasarkan pendapat diatas, nyata sekali betapa pentingnya permainan sebagai suatu pendekatan. Permainan juga merupakan salah satu bagian dari pendidikan olahraga, hendaknya diarahkan kepada penguasaan pengetahuan, sikap dan keterampilan.

Pendekatan ini dimaksudkan agar materi dapat disajikan sesuai dengan tahapan perkembangan siswa, baik dari segi kognitif, afektif dan psikomotor sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai. Pendekatan bermain digunakan sebagai salah satu alternatif pendekatan dalam pembelajaran pendidikan jasmani yang dilakukan dengan berbagai pertimbangan.

Pembelajaran melalui pendekatan bermain peneliti dianggap penting karena diharapkan dapat membantu proses pembelajaran yang awalnya bersifat monoton menjadi lebih variasi sehingga peserta didik yang mengikuti pembelajaran lebih berminat dan aktif bergerak terhadap bahan ajar yang diberikan oleh pendidik, selain itu dengan pendekatan bermain diharapkan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik dan peserta didik aktif bergerak, beberapa aspek analisis pendekatan bermain ini tidak terlepas dari pengetahuan dan pemahaman guru tentang tujuan, karakteristik, materi, kondisi lingkungan, evaluasi, keadaan sarana, prasarana dan media pengajaran yang dimiliki oleh sekolah akan mewarnai kegiatan pembelajaran itu sendiri. Dalam melaksanakan tugasnya sehari-hari yang paling dirasakan oleh para guru adalah hal-hal yang berkaitan dengan sarana serta prasarana pendidikan jasmani yang merupakan salah satu media pembelajaran yang penting dalam pembelajaran jasmani.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa pendekatan bermain merupakan pembelajaran yang dikonsepsi dalam bentuk permainan yang mengarah pada teknik-teknik yang diajarkan dan diharapkan mampu meningkatkan motivasi dan keterampilan siswa dalam proses pembelajaran sehingga dapat memperoleh hasil yang optimal.

Proses pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah tentunya berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Setiap pertemuan atau akhir semester akan diberikannya hasil belajar siswa yaitu nilai dari mata pelajaran pendidikan jasmani. Nilai ini merupakan sebuah evaluasi yang diberikan guru terhadap siswanya dan juga sebagai evaluasi keberhasilan guru dalam memberikan pembelajaran. Dalam pendidikan jasmani di sekolah nilai atau hasil belajar siswa yaitu terdiri dari tiga domain, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Kurang antusiasnya siswa disekolah menjadi masalah penting pada proses pembelajaran terutama pada pembelajaran pendidikan jasmani. Salah satu masalah yang disorot peneliti adalah masalah hasil belajar siswa. Dimana hasil belajar adalah hal yang penting untuk mengetahui sejauh mana perubahan kemampuan actual dalam hal pengetahuan, sikap dan keterampilan siswa.

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki oleh setiap siswa setelah siswa tersebut mengikuti proses pembelajaran. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Sudjana (1995, hlm. 22) yang menyatakan bahwa: “hasil belajar adalah perubahan perilaku baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik yang terjadi setelah siswa menerima pengalaman-pengalaman belajarnya. Hasil belajar merupakan bagian dari evaluasi.” Pendapat lain juga dikemukakan oleh Rusman (2012, hlm. 13) yang menyatakan bahwa:

Penilaian dilakukan oleh guru terhadap hasil pembelajaran untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik, serta digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar, dan memperbaiki proses pembelajaran.

Hasil belajar adalah sebagian hasil yang dicapai oleh seseorang setelah mengalami proses belajar dengan terlebih dahulu mengadakan evaluasi dari proses belajar yang dilakukan. Untuk memahami pengertian hasil belajar maka harus bertitik tolak dari pengertian belajar itu sendiri. Menurut Suryabrata dalam Mahendra (2007, hlm. 161) menyatakan bahwa “belajar merupakan upaya yang sengaja untuk memperoleh perubahan tingkah laku, baik yang berupa pengetahuan maupun keterampilan.”

Menurut Djamarah dalam Marjan (2014, hlm. 2), mengatakan bahwa ”hasil belajar merupakan serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu berinteraksi dengan lingkungannya menyangkut kognitif, afektif dan psikomotor.” Sedangkan menurut Sudjana dalam Mappedasse (2009, hlm. 3) mengatakan bahwa “hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah ia menerima pengalaman belajar.” Hasil pengukuran belajar inilah akhirnya akan mengetahui seberapa jauh tujuan pendidikan dan pengajaran yang telah dicapai.

Dari penjelasan beberapa ahli, dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat di amati dan di ukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Artinya tujuan kegiatan belajar mengajar ialah perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan, sikap, bahkan meliputi segenap aspek pribadi. Kegiatan belajar mengajar seperti mengorganisasi pengalaman belajar, menilai proses dan hasil

belajar, termasuk dalam cakupan tanggung jawab guru dalam pencapaian hasil belajar siswa.

Kegiatan belajar di Sekolah khususnya mata pelajaran pendidikan jasmani pada umumnya berupa aktivitas jasmani yang salah satunya berbentuk olahraga permainan, sehingga dalam penyampaian materi pelajaran pun dapat dilakukan aktivitas bermain. Materi olahraga permainan yang paling digemari siswa-siswa adalah permainan sepakbola. Pembelajaran permainan sepakbola dapat menyalurkan unsur hobi, bakat dan gembira siswa selain itu juga dapat membuat siswa akan lebih bugar. Permainan sepakbola merupakan olahraga permainan yang dimainkan dua tim dimana masing masing tim beranggotakan sebelas orang termasuk diantaranya penjaga gawang. Menurut Sucipto (2014, hlm. 7) mengatakan bahwa “sepakbola merupakan permainan beregu, masing-masing regu terdiri dari sebelas orang pemain, dan salah satunya penjaga gawang. Permainan ini hampir seluruhnya menggunakan.”

Berdasarkan hal tersebut tentunya teknik dasar sepakbola tidak bisa dipisahkan dengan tujuan untuk memasukan bola ke gawang lawan. Beberapa teknik dasar yang dominan ketika melakukan permainan sepakbola yaitu mengoper bola (*passing*) dan menggiring bola (*dribbling*). Mengenai teknik dasar menendang dalam sepakbola, Sucipto (2014, hlm 17) menjelaskan bahwa:

Menendang bola merupakan salah satu karakteristik permainan sepakbola yang paling dominan. Pemain yang memiliki teknik menendang dengan baik, akan dapat bermain secara efisien. Tujuan menendang bola adalah untuk mengumpan (*passing*), menembak ke gawang (*shoot at the goal*) dan menyapu untuk menggagalkan serangan lawan (*sweeping*).

Sepakbola sebagai olahraga permainan beregu yang didalamnya ada unsur kerjasama tim, dengan kata lain keberhasilan satu tim tidak hanya ditentukan oleh satu pemain saja, akan tetapi tergantung dari kerjasama pemain dalam satu kesebelasan. Maka dalam bermain sepakbola setiap individunya dituntut untuk memiliki gerak dasar yang baik untuk mencapai hasil yang maksimal.

Dalam kaitannya dengan pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah, berdasarkan latar belakang masalah dan hasil pengamatan timbul beberapa masalah diantaranya kurangnya efektifitas pembelajaran yang diberikan

guru kepada muridnya dalam pengembangan pembelajaran sepakbola. Hal ini dibuktikan ketika di lapangan guru penjas hanya memberikan instruksi kepada siswa untuk mempraktekan permainan sepakbola tanpa mengemas pembelajaran secara sistematis. Selain itu, kurang tersampainya tugas gerak sesuai standar kompetensi yang ada.

Oleh karena itu perlu ditetapkan model pembelajaran dan pendekatan tertentu agar dapat mempermudah peserta didik dalam menyerap semua informasi yang disajikan oleh guru dan mampu membantu peserta didik memahami seluruh instruksi yang diberikan. Dengan situasi seperti ini siswa cenderung diam dan tidak melakukan tugas gerak apa-apa. Memang ada beberapa siswa yang melakukan permainan sepakbola, akan tetapi tugas gerak mereka cenderung tidak beraturan karena tidak diperhatikan oleh guru. Hal ini berpengaruh pada tidak tercapainya tujuan pembelajaran yang hendak dicapai, maka dari itu saya sebagai peneliti ingin mencoba apakah dengan menggunakan metode pembelajaran pendekatan bermain, mutu atau hasil pembelajaran siswa dalam pembelajaran sepakbola terutama dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotor akan berpengaruh?

Dari latar belakang masalah tersebut, peneliti tertarik untuk membuat penelitian yang berjudul **“pengaruh penerapan pendekatan bermain terhadap hasil belajar dalam pembelajaran sepak bola.”**

B. Identifikasi dan Perumusan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, Identifikasi masalah yang didapat adalah:

- a. Guru kurang kreatif dalam mengembangkan dan menggunakan model atau pendekatan pembelajaran pada proses pembelajaran.
- b. Siswa kurang aktif mengikuti pembelajaran.
- c. Proses pembelajaran yang membosankan, perhatian siswa tidak bisa fokus pada guru dan konsentrasi siswa mudah terpecah.
- d. Kurangnya hasil pembelajaran terutama dalam aspek afektif dan psikomotor

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan tersebut, maka rumusan masalah penelitian ini adalah “Apakah penerapan pendekatan bermain dalam pembelajaran sepakbola berpengaruh terhadap hasil belajar sepakbola?”

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan informasi yang bermanfaat serta menambah wawasan dan pengetahuan tentang penerapan pendekatan bermain dalam pembelajaran sepakbola terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini juga sebagai masukan bagi sekolah maupun perorangan, seperti guru pendidikan jasmani, siswa, dan para pembaca mengenai pengaruh pembelajaran sepakbola terhadap penerapan pendekatan bermain dalam pembelajaran sepakbola.

2. Tujuan Khusus

Dalam segala bentuk kegiatan, tujuan merupakan dasar pemikiran yang paling utama, tanpa adanya tujuan suatu kegiatan tidak akan berjalan lancar. Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh dari penerapan pendekatan bermain dalam pembelajaran sepakbola terhadap hasil belajar sepakbola tersebut.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat terhadap berbagai pihak. Adapun manfaat yang diharapkan adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Manfaat teoritis yang diharapkan dari penelitian ini adalah dapat memberikan sumbangan mengenai penerapan pendekatan bermain dalam pembelajaran sepakbola. Bagi perkembangan ilmu pengetahuan, maupun bagi masyarakat untuk meningkatkan hasil belajar gerak siswa.

2. Manfaat praktis

Mochamad Rizkya Restu Fachrezy, 2017

PENGARUH PENERAPAN PENDEKATAN BERMAIN TERHADAP HASIL BELAJAR DALAM PEMBELAJARAN SEPAKBOLA

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

Manfaat praktis yang diharapkan sebagai berikut:

a. Bagi Peneliti

- 1) Dapat menambah pengetahuan dan wawasan yang luas sehingga dapat dijadikan pengalaman yang lebih berguna baik untuk sekarang maupun di masa yang akan datang.
- 2) Dapat memberikan informasi yang bermanfaat tentang penerapan pendekatan bermain terhadap hasil belajar dalam pembelajaran sepakbola.

b. Bagi Lembaga Pendidikan

- 1) Dapat menambah khasanah kepustakaan khususnya di Departemen Pendidikan Olahraga FPOK UPI.
- 2) Sebagai bahan penelitian bagi lembaga FPOK UPI Bandung khususnya Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi mengenai pengaruh penerapan pendekatan bermain terhadap hasil belajar dalam pembelajaran sepakbola
- 3) Untuk kepentingan akademik secara tidak langsung penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan terhadap perkembangan ilmu pengetahuan.

c. Bagi Masyarakat Umum

- 1) Menambah wawasan dan pengetahuan pengaruh penerapan pendekatan bermain terhadap hasil belajar dalam pembelajaran sepakbola
- 2) Memperkaya khasanah pendidikan jasmani dan apresiasi masyarakat terhadap olahraga, khususnya sepakbola.

E. Struktur Organisasi

Struktur organisasi skripsi berisi rincian tentang urutan penulisan dari setiap bab dan bagian bab dalam skripsi, mulai dari bab I hingga bab V.

Bab I berisi uraian tentang pendahuluan dan merupakan bagian awal dari skripsi yang terdiri dari :

1. Latar Belakang Penelitian
2. Identifikasi dan Perumusan Masalah
3. Tujuan Penelitian

Mochamad Rizkya Restu Fachrezy, 2017

PENGARUH PENERAPAN PENDEKATAN BERMAIN TERHADAP HASIL BELAJAR DALAM PEMBELAJARAN SEPAKBOLA

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

4. Manfaat Penelitian
5. Struktur Organisasi

Bab II berisi uraian tentang kajian pustaka dan hipotesis penelitian.

Kajian pustakan mempunyai peran yang sangat penting, kajian pustaka berfungsi sebagai landasan teoritik dalam menyusun pertanyaan penelitian, tujuan, serta hipotesis, Bab II terdiri dari :

1. Pembahasan Teori – teori dan konsep dan turunannya dalam bidang yang dikaji
2. Kerangka Pemikiran
3. Hipotesis penelitian

Bab III berisi penjabaran yang rinci mengenai metode penelitian yang terdiri dari :

1. Metode Penelitian
2. Lokasi, populasi, dan sampel penelitian
3. Desain penelitian
4. Instrumen penelitian
5. Analisis dan pengolahan data

Bab IV berisi hasil penelitian dan pembahasan, dalam bab ini mengemukakan mengenai :

1. Deskripsi dari hasil penelitian yang meliputi gambaran umum objek penelitian
2. Analisis data
3. Pengujian hipotesis serta pembahasannya
4. Pembahasan penemuan

Bab V berisi Kesimpulan, implikasi, dan rekomendasi. Bab ini berisi tentang:

1. Kesimpulan dari hasil penelitian yang dilakukan
2. Implikasi dan rekomendasi yang berhubungan dengan penelitian