

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pembelajaran merupakan kegiatan yang formal yang dilakukan di sekolah. Dalam pembelajaran ini terjadi kegiatan belajar mengajar. Aunurrahman (2009, hlm. 34) menjelaskan bahwa:

Pembelajaran berupaya mengubah masukan berupa siswa yang belum terdidik menjadi siswa yang terdidik, siswa yang belum memiliki pengetahuan tertentu sesuatu, menjadi siswa yang memiliki pengetahuan demikian pula siswa yang memiliki sikap, kebiasaan atau tingkah laku yang belum mencerminkan eksistensi dirinya sebagai pribadi baik atau positif, menjadi siswa yang memiliki sikap, kebiasaan dan tingkah laku yang baik.

Pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar yang meliputi guru dan siswa yang saling bertukar informasi.

Dalam pembelajaran terdapat beberapa komponen penting di mana salah satunya yaitu adalah guru. Guru merupakan kunci proses belajar mengajar yang menentukan pola membentuk lingkungan, menetapkan tujuan, menyusun bahan, dan penilaian proses belajar mengajar. Sehingga memungkinkan terjadinya proses pengalaman belajar (*learning experiences*) pada diri siswa, dengan mengarahkan segala sumber (*learning resources*) dan menggunakan strategi belajar mengajar (*teaching-learning strategies*) yang tepat (*appropriate*). Sebagai perencana guru harus bisa menetapkan apa yang harus dilakukan dalam kegiatan proses belajar mengajar sehingga tujuan yang diharapkan tercapai setelah diadakan kegiatan belajar mengajar.

Pendidikan jasmani memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran yaitu sebagai suatu proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup. Pendidikan jasmani memberikan kesempatan langsung kepada siswa untuk terlibat dalam aneka pengalaman belajar melalui aktifitas jasmani, bermain dan olahraga yang dilakukan secara sistematis, terarah dan terlaksana. Pembelajaran di sekolah dasar khususnya pendidikan jasmani diperlukan

Husnul Afwa Elma Baisyah, 2017

PENERAPAN MODEL HELLISON DAN PENDEKATAN SOCCER LIKE GAMES DALAM MENINGKATKAN TANGGUNG JAWAB DAN KETERAMPILAN BERMAIN SEPAK BOLA

perhatian dan kesabaran karena pembelajaran yang efektif dan efisien diperlukan pengorbanan, ini merupakan sikap dasar dari pembelajaran.

Dalam pembelajaran pendidikan jasmani adalah suatu proses pendidikan yang terangkai dalam beberapa aktivitas gerak dan bertujuan untuk tercapainya suatu tujuan pendidikan. Pendidikan jasmani merupakan bagian yang integral dari sistem pendidikan keseluruhan. Oleh karena itu, pelaksanaan pendidikan jasmani harus diarahkan pada pencapaian tujuan pendidikan tersebut. pendidikan jasmani didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan, sikap, perilaku hidup sehat, keterampilan sosial, dan kecerdasan emosional. Seperti yang diungkapkan Mahendra (2009, hlm 3), mengemukakan :

Pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam fisik, mental, serta emosional. Pendidikan jasmani memperlakukan anak sebagai sebuah kesatuan utuh, makhluk social, dari pada hanya menganggapnya sebagai seseorang yang terpisah kualitas fisik dan mentalnya.

Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) disebutkan bahwa pendidikan jasmani adalah suatu proses pendidikan melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif, dan kecerdasan emosi. Pemberian materi pendidikan jasmani yang terlalu menekankan pada teknik juga akan membuat siswa merasa mengalami kesulitan yang berakibat pada rendahnya keterampilan bermain siswa.

Keterampilan seharusnya mendapat perhatian ada tingkat awal, dan pengajaran berlangsung berkesinambungan. Keterampilan adalah keahlian yang dimiliki oleh seseorang untuk mampu menggunakan kreatifitasnya dalam mengerjakan atau menyelesaikan sesuatu. Keterampilan pada dasarnya akan lebih baik bila terus diasah dan dilatih untuk menaikkan kemampuan sehingga akan lebih menguasai sesuatu. Menurut Nadler (1986, hlm. 73) mengemukakan bahwa “keterampilan (skill) adalah kegiatan yang memerlukan praktek atau dapat diartikan sebagai implikasi dari aktivitas”. Menurut Furqon (2008, hlm. 4)

Husnul Afwa Elma Baisyah, 2017

PENERAPAN MODEL HELLISON DAN PENDEKATAN SOCCER LIKE GAMES DALAM MENINGKATKAN TANGGUNG JAWAB DAN KETERAMPILAN BERMAIN SEPAK BOLA

Bermain adalah aktivitas yang menyenangkan, serius, dan sukarela, dimana anak berada dalam dunia yang tidak nyata dan 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 perasa anak untuk menguasai sesuatu dan memunculkan rasa untuk menjadi manusia penting.

Dengan demikian yang dimaksud dengan keterampilan bermain adalah keahlian yang ditampilkan sebagai aktivitas gerak yang dilakukan dengan sukarela dan bersungguh-sungguh untuk memperoleh rasa senang dari melakukan aktivitas tersebut. Pada masa anak-anak bermain merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dalam kehidupannya, karena sudah merupakan kebutuhan dasar yang hakiki. Pada dasarnya bermain merupakan suatu aktivitas yang dilakukan semua orang, dan dalam unsur bermain terdapat unsur kesenangan. Bermain merupakan aktivitas utama bagi anak-anak, kapanpun dan dimanapun mereka berada. Unsur tersebutlah yang menjadi modal utama untuk menciptakan suasana yang kondusif dalam pendidikan, bila dilakukan dengan sungguh-sungguh sehingga akhirnya tercipta kesenangan dalam bermain, sebagaimana dikatakan Sukintaka (1992, hlm. 37) bahwa “Bermain itu merupakan sesuatu kegiatan yang harus dilakukan dengan sungguh-sungguh, tetapi bermain itu bukan merupakan suatu kesungguhan. Rasa senang bermain itu harus disebabkan karena bermain itu sendiri, bukan karena sesuatu yang didapat diluar bermain”.

Waktu yang dimiliki anak-anak selalu gunakan untuk bermain, oleh karena itu bermain sering dikatakan sebagai dunia anak-anak. Apabila aktivitas bermain ini dilakukan dalam koridor pendidikan jasmani, maka aktivitas bermain tersebut memiliki nilai edukasi (mendidik), dalam artian bermain sebagai alat untuk mendidik siswa untuk menciptakan suasana menyenangkan dalam menerima pembelajaran. Lain halnya apabila pembelajaran dilaksanakan tanpa adanya unsur bermain, ini bisa menyebabkan kurangnya minat belajar dan anak cenderung mudah bosan, sehingga sulit untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Husnul Afwa Elma Baisyah, 2017
PENERAPAN MODEL HELLISON DAN PENDEKATAN SOCCER LIKE GAMES DALAM MENINGKATKAN TANGGUNG JAWAB DAN KETERAMPILAN BERMAIN SEPAK BOLA

Terkait dengan materi pembelajaran, khususnya dalam bentuk permainan dan olahraga, banyak sekali permainan yang termasuk ke dalam kelompok permainan bola besar materi yang umum diberikan adalah dan mudah untuk dilaksanakan oleh peserta didik dalam situasi dan kondisi apapun yaitu sepak bola, bola voli, bola tangan dan bola basket.

Permainan sepak bola adalah suatu permainan yang dilakukan oleh sebelas orang dengan cara menendang bola, yang mempunyai tujuan untuk memasukkan bola ke gawang lawan dan mempertahankan gawangnya sendiri agar tidak kemasukan bola dari regu lawan dengan aturan-aturan tertentu. Dalam memainkan bola, pemain diperbolehkan menggunakan seluruh anggota badan kecuali tangan dan lengan. Hanya penjaga gawang yang diperbolehkan memainkan bola dengan kaki dan tangan. Tidak bisa dipungkiri, hubungan sepak bola di penjas sekolah sangat erat kaitannya. Bagaimana tidak, hampir ditiap sekolah setiap pembelajaran penjas siswa laki-laki cenderung meminta bermain sepak bola bahkan pada jam istirahat pun, siswa laki-laki khususnya cepat berhamburan menuju lapangan sekolah hanya untuk sekedar bermain bola saja. Mereka sangat antusias dan bersemangat tinggi dalam bermain sekalipun alat yang mereka gunakan sangat sederhana.

Namun kebanyakan fakta di lapangan siswa yang sudah mahir bermain sepak bola tampak antusias ketika pembelajaran sedang berlangsung, akan tetapi bagi siswa yang kurang mahir bermain sepak bola, mereka cenderung kurang bersemangat dan begitupun dengan siswa perempuan yang kebanyakan kemampuan bermain sepak bolanya kurang terampil, mereka tidak terlalu memperhatikan jalannya permainan.

Untuk itu perlu adanya modifikasi pembelajaran sepak bola supaya siswa lebih tertarik untuk ikut bermain yaitu dengan menggunakan permainan *soccer like game*. Permainan *soccer like games* ini adalah aktivitas pembelajarannya yang dimodifikasi, baik peraturan bermain, alat atau bola yang digunakan, lapangan, cara membuat point, cara memulai permainan, jenis permainan, gawang yang berbeda dan jumlah pemain.

Husnul Afwa Elma Baisyah, 2017
PENERAPAN MODEL HELLISON DAN PENDEKATAN SOCCER LIKE GAMES DALAM MENINGKATKAN TANGGUNG JAWAB DAN KETERAMPILAN BERMAIN SEPAK BOLA

Mengenai *soccer like games* Bahagia (2010, hlm. 58) mengemukakan bahwa: “*Soccer like games* adalah permainan-permainan yang menyerupai sepak bola, yang sebaiknya disajikan pada lingkup pendidikan jasmani karena kekayaan modifikasi yang dapat dilakukan. Dalam permainan mereka harus menentukan strategi, berkomunikasi, dan bekerja sama dengan anggota lain.”

Dengan *soccer like games* diharapkan partisipasi belajar siswa dapat meningkat karena *soccer like games* tidak hanya diminati siswa laki-laki saja, tetapi siswa perempuan dapat ikut terlibat untuk berperan serta dalam aktivitas pembelajaran. Sehingga semua siswa merasa dilibatkan dalam kegiatan pembelajaran tanpa terkecuali. Selain itu, permainan ini tidak harus memiliki keahlian khusus dalam bermain, dan alat-alat yang digunakan sangat sederhana dan mudah didapat karena benda apapun yang ada disekitar siswa atau di lingkungan sekolah dapat dijadikan dalam pembelajaran ini. Aktivitas permainan *soccer like games* yang diberikan kepada siswa sekolah dasar diharapkan ikut membantu dalam pencapaian tujuan pendidikan seperti meningkatkan hubungan akrab dengan guru, meningkatkan siswa untuk mengikuti pembelajaran, terciptanya kondusif dalam pelaksanaan pendidikan serta memenuhi kebutuhan dalam pertumbuhan dan perkembangan siswa kearah yang sempurna.

Sejalan dengan permasalahan pembelajaran penjas di atas, hal lain yang juga perlu mendapat perhatian kita semua adalah persoalan bagaimana penjas mampu mendidik anak dari sisi karakter moral, diantaranya terkait dengan sikap positif dan tanggung jawab anak, paling tidak ketika terlibat dalam pembelajaran penjas di sekolah. Salah satu fenomena yang menarik pada zaman modern di indonesia adalah pemahaman dan implementasi tentang nilai-nilai moral dalam kehidupan masyarakat kita. Banyak sekali permasalahan yang menyangkut tentang hilangnya nilai-nilai moral dalam segala aspek kehidupan bangsa indonesia. Tidak hanya dalam dunia politik saja, tetapi sudah mulai merambah ke dalam dunia pendidikan dan kehidupan sosial bangsa. Dalam aspek pendidikan dan kehidupan sosial saat ini adalah tingginya angka tawuran antar pelajar, narkoba, seks bebas, pelecehan seksual, perang antar desa/kampung dan masih

Husnul Afwa Elma Baisyah, 2017

PENERAPAN MODEL HELLISON DAN PENDEKATAN SOCCER LIKE GAMES DALAM MENINGKATKAN TANGGUNG JAWAB DAN KETERAMPILAN BERMAIN SEPAK BOLA

banyak lagi masalah yang terjadi dalam kedua aspek tersebut. Pada intinya semua contoh permasalahan yang telah dipaparkan diatas disebabkan kerana rendahnya nilai-nilai moral sebagian individu masyarakat bangsa kita dan salah satunya merupakan pengaruh dari rendahnya rasa tanggung jawab individu kepada diri sendiri, keluarga, masyarakat, bangsa/negara maupun tanggung jawab kepada Tuhan YME.

Di lingkungan pelajar nampaknya nilai-nilai moral sudah mulai hilang, hal ini ditandai dengan banyaknya kasus-kasus seperti peredaran narkoba, pergaulan bebas, kekerasan antar remaja, dan tingginya angka tawuran antar pelajar yang mengakibatkan rendahnya kualitas pendidikan. Semua indikator permasalahan yang mengakibatkan hilangnya nilai-nilai moral dalam dunia pendidikan salah satunya disebabkan karena hilangnya rasa tanggung jawab pelajar, baik tanggung jawab terhadap diri sendiri, keluarga, masyarakat, bangsa dan negara serta tanggung jawab kepada Tuhan YME.

Para orang tua dan pihak sekolah harus menyadari bahwa mereka mempunyai tugas secara bersama dalam mengembangkan rasa tanggung jawab siswa dalam hal yang lebih positif. Peran orang tua di rumah seperti perhatian, kasih sayang, pendidikan dan motivasi mempunyai pengaruh yang sangat besar bagi tumbuh kembang rasa tanggung jawab sang anak. Pihak sekolah pun ikut andil bagian dalam mengembangkan rasa tanggung jawab siswa. Pihak sekolah yang didalamnya terdapat seperti kepala sekolah, guru mata pelajaran, wali kelas, bimbingan konseling, pihak keamanan dan lainnya mempunyai tugas dalam mengembangkan rasa tanggung siswa.

Sungguh ironis, pelajar yang mengemban tugas mulia melanjutkan perjalanan melanjutkan kemajuan bangsa, negara dan agama tetapi malah melakukan aksi-aksi yang sangat tidak terpuji dan tidak bertanggung jawab. Hal ini mungkin salah satunya diakibatkan karena kurangnya kasih sayang dan perhatian dari keluarga serta sangat kurangnya pendidikan moral dalam lingkungan sekolah. Disamping itu juga mungkin lingkungan masyarakatpun sangat berperan penting terhadap perkembangan moral pelajar, karena lingkungan

Husnul Afwa Elma Baisyah, 2017
PENERAPAN MODEL HELLISON DAN PENDEKATAN SOCCER LIKE GAMES DALAM MENINGKATKAN TANGGUNG JAWAB DAN KETERAMPILAN BERMAIN SEPAK BOLA

masyarakat mempunyai tanggung jawab terhadap perkembangan serta tempat sosialisasi bagi para pelajar. Pemerintah juga harus tegas dalam menerapkan sanksi hukum yang berlaku, berilah efek jera terhadap pelaku tawuran sehingga mereka tidak akan pernah melakukan hal itu lagi.

Dengan adanya masalah hilangnya rasa tanggung jawab dilingkungan pelajar, maka sebagian pelajar masa kini sangat sulit diharapkan lagi untuk dapat memajukan kehidupan bangsa di masa depan. Pada dasarnya pelajar adalah manusia unggul yang sedang berada pada periode emas masa hidupnya. Mereka memiliki totalitas yang maksimal ketika melakukan pikiran, ide, gagasan serta perilaku yang masih sangat dibutuhkan sebagai modal untuk membangun bangsa yang maju dan masyarakat yang bermoral serta berbudi pekerti luhur. Menurut Thomas Lickona, diunduh dari (<http://urgensi-pendidikan-karakter-di-lingkungan-keluarga-sekolah-dan-masyarakat/>) terdapat sepuluh tanda-tanda zaman yang harus diwaspadai, karena jika tanda-tanda ini terdapat dalam suatu bangsa, maka bangsa tersebut akan mengalami kehancuran. Tanda-tanda tersebut diantaranya adalah (1) Meningkatnya kekerasan di kalangan remaja, (2) Penggunaan bahasa dan kata-kata yang memburuk, (3) Pengaruh peergroup yang kuat dalam tindak kekerasan, (4) Meningkatnya perilaku yang merusak diri, seperti penggunaan narkoba, alkohol dan perilaku seks bebas, (5) Semakin kaburnya pedoman moral baik dan buruk, (6) Menurunnya etos kerja, (7) Semakin rendahnya rasa hormat pada orang tua dan guru, (8) Rendahnya rasa tanggung jawab individu dan warga negara, (9) Membudayakan ketidakjujuran, dan (10) adanya rasa saling curiga dan kebencian di antara sesama. Mengingat pentingnya rasa tanggung jawab pada diri seseorang, maka sifat tersebut akan sangat menjadi lebih baik jika ditanamkan pada diri seseorang sejak ia masih dalam usia dini dan dilanjutkan secara terus menerus sampai tumbuh menjadi dewasa kerena mampu menumbuhkembangkan perilaku sosial yang baik serta memiliki tingkah laku dalam mewujudkan masyarakat indonesia yang bermoral, berbudi pekerti luhur serta menjadi manusia yang bertaqwa dan beriman kepada Tuhan Yang Maha Esa. Banyak cara yang dapat dilakukan oleh orang tua, guru, masyarakat atau orang dewasa lainnya

Husnul Afwa Elma Baisyah, 2017

PENERAPAN MODEL HELLISON DAN PENDEKATAN SOCCER LIKE GAMES DALAM MENINGKATKAN TANGGUNG JAWAB DAN KETERAMPILAN BERMAIN SEPAK BOLA

untuk mengembangkan rasa tanggung jawab kepada diri setiap individu, khususnya yang dapat dilakukan guru pendidikan jasmani saat melaksanakan proses belajar mengajar dalam mata pelajaran penjas. Secara spesifik dalam mata pelajaran pendidikan jasmani terdapat salah satu model pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan rasa tanggung jawab siswa, yaitu dengan menggunakan model pembelajaran Hellison.

Terkait permasalahan penjas di atas tentang tanggung jawab, dari pengamatan penulis terhadap proses pembelajaran penjas di beberapa sekolah, khususnya di SDPN Setiabudhi kota bandung, ditemukan permasalahan masih rendahnya sikap tanggung jawab siswa ketika proses pembelajaran berlangsung seperti tidak memakai pakaian olahraga pada saat jam pelajaran penjas, mengganggu teman, tidak mau berbagi alat, dan lain-lain. Kondisi pembelajaran demikian, jika dibiarkan dan tidak mendapat perhatian yang memadai, akan menjadikan makin jauhnya tujuan penjas dalam mendidik anak untuk dapat dicapai.

Dengan demikian, mengacu pada uraian latar belakang dan permasalahan yang dihadapi, penulis tertarik untuk menindaklanjutinya dengan melakukan penelitian tindakan kelas (PTK), dengan fokus penelitian “PENERAPAN MODEL HELLISON DAN PENDEKATAN *SOCCER LIKE GAMES* DALAM MENINGKATKAN TANGGUNG JAWAB DAN KETERAMPILAN BERMAIN SEPAK BOLA”.

B. Rumusan Masalah

Dari hasil pengamatan peneliti sementara di SDPN Setiabudhi kota Bandung dan sesuai dengan latar belakang yang telah dirumuskan, dari segi tingkat kedisiplinan, masih kurang rasa tanggung jawab siswa; diantaranya masih ada siswa pada saat jam pelajaran penjas yang tidak memakai pakaian olahraga, mengganggu teman pada saat jam pelajaran penjas, tidak memperhatikan guru ketika sedang menjelaskan di depan, tidak mau berbagi alat dengan temannya pada saat pembelajaran penjas dan lain-lain.

Husnul Afwa Elma Baisyah, 2017

PENERAPAN MODEL HELLISON DAN PENDEKATAN *SOCCER LIKE GAMES* DALAM MENINGKATKAN TANGGUNG JAWAB DAN KETERAMPILAN BERMAIN SEPAK BOLA

Sedangkan dari tingkat keterampilan bermain sepak bola sangat terlihat perbedaannya pada saat pembelajaran penjas. Siswa yang mempunyai keterampilan dalam bermain sepak bola dapat mengikuti pembelajaran sepak bola sepenuhnya dengan baik dan benar. Sedangkan siswa yang tidak memiliki keterampilan dalam bermain sepak bola lebih banyak duduk melihat teman-temannya pada saat mengikuti pembelajaran sepak bola yang diberikan guru. Berbeda dengan siswa yang terlihat mempunyai keterampilan dalam bermain sepak bola, mereka lebih aktif dalam setiap kegiatannya dan senang mengikuti tugas yang diberikan oleh guru/pelatih penjas padahal fasilitasnya terbatas.

Berdasarkan dari uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa tanggung jawab pribadi yang kurang dan perbedaan keterampilan membuat siswa kurang berpartisipasi aktif, disiplin, dan kurangnya minat belajar siswa pada saat pembelajaran penjas. Maka dari itu peneliti tertarik untuk mencari jalan keluar atau solusi agar masalah tersebut bisa diatasi.

Berdasarkan latar belakang dan uraian rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka permasalahan yang akan diteliti dan dikaji oleh peneliti adalah:

1. Apakah penerapan model pembelajaran Hellison dapat meningkatkan tanggung jawab dalam permainan sepak bola pada siswa kelas V SDPN Setiabudi.
2. Apakah pendekatan *soccer like games* dapat meningkatkan keterampilan bermain sepak bola pada siswa kelas V SDPN Setiabudhi.

C. Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian ini adalah untuk meningkatkan tanggung jawab dan keterampilan bermain sepak bola, dimana secara khusus difokuskan terhadap:

1. Untuk mengetahui bagaimana penerapan model pembelajaran Hellison dapat meningkatkan tanggung jawab dalam permainan sepak bola pada siswa kelas V SDPN Setiabudi.

2. Untuk mengetahui bagaimana pendekatan *soccer like games* dapat meningkatkan keterampilan bermain sepak bola pada siswa kelas V SDPN Setiabudhi.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi penulis dan bagi pihak lain baik secara teoritis maupun secara praktis sebagai sumbangan keilmuan diantaranya:

1. Secara teoritis

- a. Dapat dijadikan sumbangan keilmuan yang berarti bagi dunia pendidikan khususnya bagi disiplin ilmu pendidikan olahraga.
- b. Sebagai informasi dan masukan bagi lembaga pendidikan khususnya bagi Fakultas Pendidikan Olahraga dan Kesehatan sebagai lembaga yang mencetak calon guru atau tenaga pengajar mata pelajaran pendidikan jasmani.

2. Manfaat Praktis

- a. Penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan bagi para guru penjas dalam menyusun rencana pembelajaran untuk menerapkan modifikasi pembelajaran permainan sepak bola.
- b. Dapat digunakan sebagai acuan dalam pengembangan metode belajar mengajar di sekolah.

E. Struktur Organisasi Penulisan

Gambaran singkat mengenai seluruh bagian sistematika penulisan skripsi, yaitu sebagai berikut:

1. Bagian awal, berisi : judul skripsi, lembar pengesahan, lembar pernyataan keaslian skripsi dan bebas plagiatisme, motto dan persembahan, ucapan

Husnul Afwa Elma Baisyah, 2017

PENERAPAN MODEL HELLISON DAN PENDEKATAN SOCCER LIKE GAMES DALAM MENINGKATKAN TANGGUNG JAWAB DAN KETERAMPILAN BERMAIN SEPAK BOLA

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

terima kasih, kata pengantar, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar dan daftar lampiran.

2. Penyusunan skripsi ini terdiri dari lima bab. Adapun mengenai uraian mengenai isi dan penulisan dari setiap babnya adalah sebagai berikut:
 - a. Dalam BAB I Pendahuluan berisi uraian tentang pendahuluan dan merupakan awal dari penyusunan skripsi ini. Bab ini tersusun atas latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi penelitian.
 - b. Selanjutnya BAB II Mengenai kajian pustaka, kerangka pemikiran dan hipotesis tindakan. Bab ini berfungsi untuk landasan teoritis dalam menyusun pertanyaan penelitian dan tujuan.
 - c. Kemudian BAB III Metode Penelitian, berupa penjabaran secara rinci mengenai metode penelitian, termasuk beberapa komponen seperti lokasi dan subjek populasi atau sampel penelitian, desain penelitian, metode penelitian, definisi operasional, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, serta teknik yang digunakan untuk menganalisis data yang didapat.
 - d. Selanjutnya BAB IV Hasil penelitian dan pembahasan berisi tentang dua hal utama, yaitu pengolahan dan analisis data (untuk menghasilkan temuan berkaitan dengan masalah penelitian, pertanyaan penelitian, hipotesis, tujuan penelitian, dan pembahasan atau analisis temuan. Untuk menghasilkan temuan berkaitan dengan masalah penelitian, pertanyaan penelitian, dan tujuan penelitian) serta pembahasan atau analisis temuan (untuk mendiskusikan hasil temuan yang dikaitkan dengan dasar teoritis yang telah dibahas dalam BAB III).
 - e. Terakhir BAB V Kesimpulan dan saran. Bab ini menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian. Kemudian saran atau rekomendasi yang ditulis, ditujukan kepada para pembuat kebijakan, kepada para pengguna hasil penelitian, kepada peneliti berikutnya yang berminat untuk melakukan penelitian selanjutnya, dan

kepada pemecahan masalah di lapangan atau dikembangkan dari hasil penelitian.

3. Bagian akhir skripsi berisi daftar pustaka dan lampiran-lampiran yang memuat tentang deskripsi mengenai perencanaan, pelaksanaan, hingga pelaporan penelitian.