

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan faktor yang paling penting dalam kehidupan seseorang karena melalui pendidikan seseorang dapat meningkatkan kualitas hidup mereka, seperti kecerdasan, keterampilan, mengembangkan potensi, dan dapat membentuk pribadi yang bertanggung jawab, cerdas, dan kreatif. Konsep pendidikan sebenarnya erat kaitnya dengan proses mengajar dan mendidik. Dua definisi yang sudah tidak asing lagi sebenarnya memiliki arti kata atau definisi mendasar yang cukup berbeda dan terkadang mengecoh. Secara sederhana Mengajar adalah suatu proses transfer ilmu pengetahuan sedangkan konsep mendidik lebih bermakna dalam, yaitu suatu proses transfer ilmu yang tidak hanya memberikan pengetahuan secara teknis akan tetapi jauh membentuk karakter peserta didik. Berangkat dari pernyataan tersebut maka aspek-aspek diperlukan suatu proses pembelajaran, salah satu proses pembelajaran yaitu dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

Pendidikan jasmani merupakan media untuk mendorong perkembangan keterampilan motorik, kemampuan fisik pengetahuan, penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap-mental-emosional-spiritual-sosial), serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan yang seimbang. Pendidikan jasmani penting dilakukan karena diantaranya dapat memenuhi kebutuhan anak akan gerak, mengenalkan anak pada lingkungan, memahami potensi dirinya, menanamkan dasar keterampilan dan merupakan proses pendidikan secara keseluruhan baik fisik, mental maupun emosional. Pendidikan jasmani sangat penting sekali di berikan pada siswa di sekolah.

Pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental serta emosional. Pendidikan jasmani memperlakukan anak sebagai sebuah kesatuan utuh, makhluk total, dari pada hanya menganggapnya sebagai seseorang yang terpisah kualitas fisik dan mentalnya. (Mahendra. 2014, hlm. 3).

Dari penjelasan tersebut dapat digambarkan bahwa pendidikan jasmani merupakan pendidikan yang mengaktualisasikan potensi-potensi aktifitas siswa berupa sikap, tindakan dan kemampuan gerak menuju kebulatan pribadi yang seutuhnya.

Pendidikan jasmani di Sekolah merupakan wahana yang strategis bagi pemberdayaan anak terutama berkaitan dengan pertumbuhan dan perkembangannya. Kegiatan-kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani yang diajarkan di Sekolah Menengah Atas (SMA) disusun berdasarkan kurikulum atau masukan dan informasi dari para ahli dalam bidangnya termasuk juga pemikiran dari para guru. Dewasa ini banyak sekali permasalahan mengenai pendidikan jasmani di Sekolah-sekolah. Salah satunya kekurangan sarana dan prasarana. Sarana dan prasarana ini meliputi peralatan, ruangan dan lahan untuk melakukan berbagai aktivitas pendidikan jasmani. Tidak sedikit sekolah di Indonesia, khususnya di daerah perkotaan tidak memiliki tempat atau lahan untuk melakukan aktivitas jasmani. Walaupun ada, jumlahnya tidak proporsional dengan jumlah siswa. Lingkungan untuk melaksanakan pembelajaran pendidikan jasmani pun banyak berada ditempat yang panas dan berdebu, serta seringkali ditambah dengan kualitasnya yang kurang memenuhi tuntutan pembelajaran. Selain kurangnya sarana dan prasarana permasalahan lainnya yaitu pembelajaran pendidikan jasmani di Indonesia masih mengacu kepada pendidikan yang mengarahkan siswa kepada pembelajaran cabang olahraga yang hanya menekankan pada keterampilan teknik dasar saja. Hal ini dapat menyebabkan pembelajaran pendidikan jasmani terkesan membosankan dan menjemukan sehingga mempengaruhi terhadap hasil belajar siswa yang di raih di sekolah. Bahagia (2011, hlm. 5) menyatakan bahwa:

Aktifitas pembelajaran yang berpusat pada cabang olahraga dengan segala aturan, teknik serta lapangan dan alat-alat standar, tidak cocok disajikan dalam aktivitas pembelajaran disekolah-sekolah atau dalam lingkup pendidikan. Mengapa? Banyak alasan yang menyebabkan aktivitas pembelajaran dengan pendekatan teknik dan aturan-aturan sesuai dengan cabang olahraganya tidak sesuai diterapkan dalam aktivitas pendidikan jasmani. Salah satunya adalah manakala peserta didik dihadapkan dengan alat dan perlengkapan standar serta pembelajaran dengan alat dan perlengkapan standar serta pembelajaran dengan pendekatan teknik dengan aturan-aturan gerak yang sudah baku, seringkali tidak dapat diikuti oleh sebagian besar siswa peserta didik.

Pembelajaran pendidikan jasmani seharusnya diberikan kepada siswa dalam bentuk pelatihan, pengulangan dan pembiasaan yang diharapkan siswa mampu menguasai keterampilan bermain yang utuh. Keterampilan teknik dasar yang diberikan tidaklah cukup untuk menciptakan hasil belajar yang optimal karena siswa juga memerlukan keterampilan bermain dan dalam pendidikan jasmani bukan hanya keterampilan gerak yang harus diterapkan, namun kecerdasan intelegensi, emosi, dan spiritual turut mempengaruhi siswa.

Berdasarkan hasil observasi awal di SMA Negeri 10 Bandung, menunjukkan bahwa siswa cepat bosan dan kurang bergerak dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Dalam pembelajaran pendidikan jasmani, siswa bukan hanya dituntut untuk terampil dalam bergerak, namun tentu saja dapat memahami fungsi dan tujuan gerak yang mereka lakukan dengan aktif. Semakin banyak pengulangan gerak yang mereka lakukan, maka semakin banyak pengalaman gerak yang mereka dapatkan. Dari pengalaman gerak yang siswa dapatkan tidak hanya dituntut untuk terampil melakukan tugas gerak (psikomotor), namun mencakup pula untuk peningkatan pemahaman (kognitif) tentang gerakan tersebut, pengarahan untuk berlaku lebih baik (afektif), dan pembiasaan diri untuk berinteraksi sosial. Salah satunya adalah dalam pembelajaran olahraga sepakbola yang tidak jarang menjadi pertimbangan guru pendidikan jasmani untuk digunakan sebagai alat pembelajaran pendidikan jasmani, karena memiliki peminat yang tinggi terutama kalangan siswa.

Sepak Bola berasal dari dua kata yaitu "Sepak" dan "Bola". Sepak atau meyepek dapat di artikan menendang (menggunakan kaki) sedangkan "bola" yaitu alat permainan yang berbentuk bulat berbahan karet, kulit atau sejenisnya. Sepak bola adalah cabang [olahraga](#) yang menggunakan [bola](#) yang umumnya terbuat dari bahan kulit dan dimainkan oleh dua tim yang masing-masing beranggotakan 11 (sebelas) orang pemain inti dan beberapa pemain cadangan yang bertujuan untuk mencetak gol sebanyak-banyaknya. Menurut Sucipto (2000, hlm. 7) menyatakan bahwa “Sepakbola adalah permainan beregu, yang tiap regu terdiri dari sebelas orang pemain salah satunya adalah penjaga gawang, permainan seluruhnya menggunakan kaki kecuali penjaga gawang boleh menggunakan tangan didaerah

hukumannya”. Salah satu metode yang dapat diterapkan dalam bermain sepakbola adalah metode *soccer like game*. Pembelajaran sepakbola dengan menerapkan metode “*soccer like game*” dengan garis besar modifikasi sesuai dengan situasional tempat diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Bahagia (2011, hlm. 58) menyebutkan bahwa:

Soccer like games adalah permainan-permainan yang menyerupai permainan sepak bola, menyerupai adalah cara memainkan serta gerak yang dilakukannya sama seperti pada gerakan permainan sepakbola, perbedaannya hanya terletak pada pendekatan permainan serta bentuk-bentuk pembelajaran, serta aturan dan perlengkapan yang dapat dimodifikasi seluas luasnya demi kepentingan ketertiban peserta didik dalam aktivitas pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis tertarik melakukan penelitian pendidikan yang berjudul “PENERAPAN PERMAINAN *SOCCER LIKE GAMES* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEPAK BOLA.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah mengenai “Penerapan Permainan *Soccer Like Games* Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Sepakbola”, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Proses pembelajaran cenderung monoton karena siswa kurang antusias dalam pembelajaran.
2. Proses pembelajaran kurang efektif karena kebanyakan siswa hanya menunggu giliran untuk melakukan kegiatan pembelajaran sepakbola.
3. Hasil belajar sepakbola belum tercapai dengan baik.

C. Batasan Masalah

Untuk menempatkan masalah dalam penelitian ini dalam lingkup yang terbatas maka penulis membatasi hanya pada pokok bahasan yang berkaitan saja. Adapun pembatasan ruang lingkup masalah dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Variabel bebas pada penelitian ini adalah *soccer like games*
2. Variabel terikat pada penelitian ini adalah hasil belajar sepakbola

3. Subjek yang digunakan adalah siswa kelas X IPA 3 di SMA Negeri 10 Bandung.
4. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian tindakan kelas.
5. Dalam penelitian ini meneliti hasil belajar psikomotor.

D. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka penulis merumuskan masalah penelitian ini, yaitu: Apakah permainan *Soccer Like Games* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran sepakbola di SMA Negeri 10 Bandung?

E. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum
Adapun tujuan peneliti melakukan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah dengan permainan *soccer like games* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran sepakbola di SMA Negeri 10 Bandung
2. Tujuan Khusus
Untuk mengetahui cara agar guru dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran sepakbola melalui permainan *soccer like games* di SMANegeri 10 Bandung.

F. Manfaat Penelitian

Setelah melakukan penelitian diharapkan mempunyai manfaat, berkaitan dengan permasalahan dan tujuan penelitian diatas, manfaat penelitian antara lain:

1. Secara teoritis
Dapat mengetahui informasi maupun pengetahuan yang bermanfaat tentang penerapan permainan *soccer like games* terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran sepakbola di SMA Negeri 10 Bandung.
2. Secara Praktis
Hasil penelitian ini bermanfaat bagi para guru khususnya guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.
3. Secara kebijakan

Dapat memberikan sebuah masukan atau informasi khususnya bagi guru dalam mengajar pendidikan jasmani untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran sepakbola melalui permainan *soccer like games*.

4. Secara isu serta aksi sosial

Dapat memberikan pengalaman dan pengetahuan yang lebih baik untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran sepakbola melalui permainan sepakbola.

G. Struktur Organisasi

Sistematika penulisan dalam penyusunan skripsi ini meliputi lima bab, yaitu:

BAB I : Pendahuluan. Dalam bab ini diuraikan mengenai latar belakang penelitian, identifikasi dan rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian.

BAB II : Tinjauan pustaka. Pada bab ini diuraikan dokumen-dokumen atau data-data yang berkaitan dengan fokus penelitian serta teori-teori yang mendukung penelitian penulis.

BAB III : Metode penelitian. Pada bab ini penulis menjelaskan metode dan desain penelitian, definisi operasional, instrumen penelitian, prosedur penelitian, serta teknik pengumpulan dan analisis data yang digunakan dalam penelitian

BAB IV : Hasil penelitian dalam pembahasan. Dalam bab ini penulis menganalisis hasil temuan data

BAB V : Simpulan, implikasi, dan rekomendasi. Dalam bab ini penulis berusaha mencoba memberikan simpulan dan saran sebagai penutup dari hasil penelitian dan permasalahan yang telah diidentifikasi dan dikaji dalam skripsi

