

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik atau mudahnya usaha sadar dari guru untuk membuat siswa belajar, yaitu terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang belajar, dimana perubahan itu dengan didapatkannya kemampuan baru yang berlaku dalam waktu tertentu dan karena adanya usaha. Secara umum pengertian pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik/siswa dengan pendidik/guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar yang meliputi guru dan siswa yang saling bertukar informasi. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Sebagaimana dikutip Seels & Rita (1994, hlm. 12) “walaupun belajar berlangsung seumur hidup, namun disadari bahwa tidak semua belajar dilakukan secara sadar”. Belajar juga diartikan sebagai perolehan perubahan tingkah laku yang relatif permanen dalam diri seseorang mengenai pengetahuan atau tingkah laku karena adanya pengalaman.

Dapat disimpulkan dari teori diatas pembelajaran adalah usaha sadar dan terencana yang di rancang oleh guru untuk mendapatkan hasil Belajar juga diartikan sebagai perolehan perubahan tingkah laku yang relatif permanen dalam diri seseorang mengenai pengetahuan atau tingkah laku karena adanya pengalaman.

Di sekolah dasar pembelajaran akan lebih menyenangkan jika dikemas dalam bentuk permainan khususnya dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Akan tetapi, kegiatan tersebut syarat dengan ilmu pengetahuan, informasi, dan latihan. Di sini lebih dominan belajar dibandingkan dengan kegiatan bermain. Permainan merupakan salah satu bagian yang diberikan dalam kegiatan belajar mengajar pendidikan jasmani karena permainan merupakan aktivitas utama anak-anak usia dini maka perlu kiranya disusun sebuah model bimbingan yang berbasis pada permainan. Permainan-permainan yang dikembangkan diharapkan dapat

digunakan oleh guru sebagai salah satu bentuk pembelajaran yang bervariasi dan menyenangkan. Seperti halnya yang dikemukakan oleh Sukintaka (1992, hlm. 1) ‘anak bermain berarti anak mengerjakan permainan, sedang permainan merupakan sesuatu yang dikenai kerja bermain’. Selaras juga yang dikemukakan oleh Sukintaka (1992) adalah :

- 1) Bermain merupakan aktivitas yang dilakukan dengan suka rela atas dasar rasa senang.
- 2) Bermain dengan rasa senang. Menumbuhkan aktivitas yang dilakukan secara spontan.
- 3) Bermain dengan rasa senang untuk memperoleh kesenangan, kesadaran bermain dengan baik berlatih kadang-kadang memerlukan kerjasama dengan teman, menghormati lawan perlu peraturan mengetahui kemampuan teman, patuh pada dan kemampuan dirinya sendiri. (hlm. 7)

Berdasarkan pendapat yang telah disimpulkan di atas, bahwasannya permainan dilakukan harus dengan sukarela, atas dasar kesenangan timbul karena spontan dan tidak dibuat-buat. Bermain tidak hanya dilakukan dengan sendiri melainkan memerlukan kerjasama agar terciptanya suatu kekompakan dalam bermain. Di sekolah dasar pembelajaran penjas yang terdapat dalam kurikulum meliputi terutamanya permainan bola besar dan permainan bola kecil. Pada bagian ini penulis hanya akan menerapkan permainan bola besar yang dikemas ke dalam permainan *Soccer Like Games*.

Soccer Like Games merupakan permainan yang termasuk dalam kelompok permainan invasi, dimana permainan ini mempunyai gagasan atau pokok masalah berupa aktivitas *passing dan intercepting*. Menurut Bahagia (2013) adalah:

Permainan invasi merupakan permainan yang menguasai atau mempertahankan obyek permainan agar selalu ada pada regunya dengan jalan melakukan operan-operan (*passing*) atau membawa (*dribbling*), dan berusaha untuk mendapatkan obyek permainan dari regu lawan dengan jalan menghadang, menghambat atau merebutnya untuk mencegah atau membuat suatu goal. (hlm, 8)

Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan bahwa permainan invasi merupakan permainan yang mempertahankan obyek permainan dengan melakukan *passing* atau *dribbling* untuk mencegah atau membuat suatu goal.

Dalam permainan invasi ada beberapa permainan yang mempengaruhi keterampilan bermain siswa yaitu salah satunya permainan *Soccer like games*.

Di sekolah dasar permainan *Soccer like games* mempunyai manfaat bagi keterampilan bermain siswa, menurut Bahagia (2013. hlm. 72) “*Soccer Like Games* adalah permainan-permainan yang menyerupai sepak bola, yang sebaiknya disajikan pada tataran lingkup pendidikan jasmani karena kekayaan modifikasi yang dapat dilakukan”. Selain itu *soccer like games* dapat di ungkapkan kembali oleh Bahagia (2013. hlm. 72) bahwa “*soccer like games* adalah salah satu aktivitas permainan yang dapat melibatkan siswa putri untuk berperan serta dalam aktivitas pembelajaran yang dapat memfasilitasi berkembangnya koordinasi mata dan kaki”.

Pada dasarnya *Soccer like game* adalah permainan sepak bola yang dimodifikasi untuk mempermudah siswa dalam pelaksanaannya. Permainan ini sangat menunjang ke aktifan siswa untuk melaksanakan pembelajaran pendidikan jasmani. Permainan ini mempunyai manfaat untuk mengembangkan perkembangan keterampilan bermain siswa. Dalam permainan ini penulis akan mengembangkan keterampilan bermain siswa melalui penerapan permainan *Soccer Like Games* maka masalah gerak atau karakteristik aktivitas yang dikandung dalam jenis permainan invasi adalah berupa aktivitas, *passing*, *dribbling*, *intercaptng*, dan *stopping* yang termasuk pada permainan ini. Gerakan tersebut dapat menunjang siswa untuk berkembang dan menguasai keterampilan bermain sepak bola.

Keterampilan bermain itu sendiri bukanlah suatu yang real sehingga bermain pada anak misalnya berlangsung dalam suasana tidak sungguh-sungguh, namun bersamaan dengan itu pula terdapat kesungguhan yang menyerap konsentrasi dan tenaga. Unsur ketegangan didalamnya tidak lepas dari etika, seperti tersirat dengan semangat *fair play* selanjutnya menguji ketangguhan, keberanian dan kejujuran siswa. Menurut Hartati, dkk (dalam Umam dan Hartati, 2005, hlm. 278) mengemukakan bahwa ‘Bermain dan permainan adalah suatu kegiatan yang dibutuhkan dalam kehidupan manusia. Setiap insan manusia pada dasarnya membutuhkan aktivitas bermain tidak hanya untuk meningkatkan perkembangan fisik, tetapi juga social, intelektual dan emotional’. Maka dari itu

keterampilan bermain harus sesuai dengan teori bermain agar permainan yang dilakukan dapat dimengerti oleh siswa

Dapat disimpulkan dari teori di atas bermain merupakan suatu kebutuhan penting bagi anak dan orang tua harus menyadari itu dalam hal ini orang tua tidak boleh melarang anak-anaknya untuk bermain. Dengan bermain anak bisa bersosialisasi, berkreasi dan ekspresi serta lebih mengenal lingkungan. Dalam permainan tentunya ada hal positif yang dicapai oleh siswa, salah satunya peningkatan keterampilan bermain.

Penelitian yang akan penulis lakukan, yaitu penerapan permainan *soccer like game* untuk meningkatkan keterampilan bermain sepak bola siswa sekolah dasar, dengan merujuk pada penelitian terdahulu yang menerapkan *soccer like game* sebagai metode untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran sepak bola. Menurut Nurlian & Wisnu (2018, hlm. 67) “Penerapan *soccer like games* terlihat dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran PJOK”. Oleh karena itu penulis tertarik untuk mengetahui apakah penerapan *soccer like games* juga dapat meningkatkan keterampilan bermain.

1.2 Rumusan Masalah

Sebelum peneliti menetapkan rumusan masalah terlebih dahulu mengidentifikasi berbagai permasalahan dalam pembelajaran yaitu:

- 1) Siswa kurang memahami keterampilan bermain sepak bola pada permainan *soccer like games*.
- 2) kurangnya perhatian siswa saat guru memberikan atau menyampaikan materi *soccer like games*.

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah maka penulis merumuskan rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu ‘Apakah Penerapan Permainan *Soccer Like Games* Dapat Meningkatkan Keterampilan Bermain sepak bola siswa di Sekolah Dasar?’.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang disusun secara sistematis akan mengarahkan penelitian yang sistematis yang sesuai dengan rencana. Sesuai dengan rumusan masalah yang diajukan, maka tujuan dalam penelitian ini adalah ‘untuk mengetahui peningkatan keterampilan bermain sepak bola melalui penerapan permainan *soccer like games*’.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini dilakukan semata-mata untuk mengetahui keterampilan bermain sepak bola siswa sekolah dasar. Dapat dipastikan member manfaat bagi semua, baik bagi peneliti khususnya dan juga bagi seluruh komponen yang terlibat didalamnya.

Manfaat atau nilai guna yang bisa diambil dari penulisan penelitian ini adalah:

- 1) Dilihat dari segi teori, sedikit yang meneliti keterampilan bermain sepak bola melalui permainan *soccer like games* di bidang pendidikan jasmani. Maka dari itu penelitian ini menjadi bahan untuk mengisi kekurangan atau kekosongan penelitian sebelumnya sehingga dapat meningkatkan keterampilan bermain sepak bola dan menjadi bahan masukan agar pembelajaran pendidikan jasmani dengan permainan *soccer like games* dapat diterapkan serta menjadi solusi dalam pendidikan jasmani.
- 2) Dilihat dari segi kebijakan, selama observasi atau saat program pengalaman lapangan yang sebelumnya sudah dijelaskan di latar belakang bahwa keterampilan bermain sepak bola di SDN 032 Tilil Kota Bandung ditiap-tiap siswa khususnya di kelas V sangat kurang. Dengan adanya penelitian ini keterampilan bermain sepak bola SDN 032 Tilil Kota Bandung khususnya di kelas V dapat berkembang.
- 3) Dilihat dari segi praktik, karena menurut saya permainan *soccer like games* dapat meningkatkan keterampilan bermain sepak bola, maka penelitian ini dapat di jadikan referensi RPP (rencana program pembelajaran) atau dijadikan bahan ajar di sekolah untuk guru

pendidikan jasmani untuk melakukan dan melaksanakan pembelajaran aktivitas jasmani di sekolah, yang dimana akan membantu memecahkan masalah saat di lapangan.

- 4) Dilihat dari segi isu atau aksi sosial, masalah yang terjadi ditandai dengan adanya fenomena seperti anak tidak mampu melakukan mengoper, menggiring, dan menendang dengan baik, kurangnya anak dalam bekerjasama saat melakukan pembelajaran dengan adanya penelitian ini siswa dapat memecahkan masalah yang terjadi di lapangan. Dapat menjadi referensi untuk penelitian-penelitian yang akan datang memperkuat teori atau pendapat tentang meningkatkan keterampilan bermain sepak bola siswa sekolah dasar.

1.5 Struktur Organisasi

Penyusunan rencana skripsi ini terdiri dari lima bab. Adapun uraian mengenai isi dari penulisan setiap babnya adalah sebagai berikut:

- 1) Dalam BAB I Pendahuluan berisi uraian tentang pendahuluan dan merupakan awal dari penyusunan rencana skripsi ini. BAB ini tersusun atas latar belakang, rumusan masalah, manfaat peneliti, tujuan peneliti, dan struktur organisasi skripsi.
- 2) Selanjutnya BAB II mengenai kajian pustaka, kerangka pemikiran dan hipotesis. BAB ini berfungsi untuk landasan teoritis dalam menyusun pertanyaan penelitian dan tujuan.
- 3) Kemudian BAB III metode penelitian, berupa tentang penjabaran secara rinci mengenai metode penelitian, termasuk beberapa komponen seperti: lokasi dan subjek populasi/sampel penelitian, desain penelitian, metode penelitian, definisi operasional, instrument penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik yang digunakan untuk menganalisis data yang didapat.
- 4) Selanjutnya BAB IV hasil penelitian dan pembahasan, berisi tentang dua halaman yang 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 berkait 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 di BAB II).

- 5) Terakhir BAB V kesimpulan dan saran. BAB ini menyajikan penafsiran dan pemaknaan penelitian terhadap hasil dan analisis temuan di lokasi penelitian.