

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peranan penting dalam kehidupan guna meningkatkan kualitas hidup manusia, baik individu maupun kelompok, baik jasmani maupun rohani. Suatu negara akan maju dan berhasil apabila pendidikan dapat diperoleh sampai titik maksimal dan pendidikan dapat ditempuh sampai pada jenjang yang setinggi-tingginya.

Pendidikan merupakan sebuah bekal hidup di masa depan yang akan dipegang erat oleh setiap manusia. Menurut Poerbakawatja (dalam Robandi, 2015, hlm. 26) menyebutkan bahwa:

Pendidikan dapat diartikan secara luas dan sempit. Secara luas pendidikan meliputi semua perbuatan dan usulan dari generasi tua untuk mengalihkan pengetahuannya, pengalamannya, kecakapannya serta keterampilannya (orang menamakan ini juga “mengalihkan” kebudayaan atau *culturoverdracht*) kepada generasi muda sebagai usaha menyiapkannya agar dapat memenuhi fungsi hidup baik jasmaniah maupun rohaniah. Dalam arti sempit pendidikan sama halnya dengan pengajaran, walaupun demikian di dalam proses pendidikan akan tercakup pula pengajaran sebagai salah satu bentuk kegiatan pendidikan.

Sedangkan arti pendidikan menurut Langeveld (dalam Robandi, 2014, hlm.26) menyebutkan bahwa “pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan oleh orang dewasa terhadap pihak lain yang belum dewasa agar tercapai kedewasaan.”

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan berfungsi untuk meningkatkan kualitas hidup manusia, dengan menempuh pendidikan manusia dapat menambah wawasan yang luas dan mendapatkan ilmu yang bermanfaat.

Salah satu mata pelajaran yang wajib diberikan kepada peserta didik yaitu pendidikan jasmani (Penjas). Penjas di sekolah mempunyai peran unik dibandingkan dengan bidang studi lain, karena melalui Penjas selain dapat digunakan untuk pengembangan aspek fisik dan psikomotor, juga dapat berperan dalam pengembangan aspek kognitif dan afektif secara serasi dan seimbang. Penjas sebagai salah satu subsistem pendidikan yang wajib

diajarkan di sekolah memiliki peran penting yang sangat sentral dalam pembentukan manusia seutuhnya. Pengertian Penjas menurut Mahendra (2015, hlm. 33) yaitu:

Penjas adalah waktu untuk “berbuat”. Anak akan lebih memilih untuk “berbuat” sesuatu daripada hanya harus melihat atau mendengarkan orang lain ketika mereka sedang belajar. Suasana kebebasan yang ditawarkan dilapangan atau gedung olahraga sirna karena sekian lama terkurung di antara batas-batas ruang kelas. Keadaan ini benar-benar tidak sesuai dengan dorongan nalurinya.

Penjas dalam pencapaian tujuan pembelajaran, dituntut untuk bisa berbagai kemampuan dan kesiapan belajar. Pentingnya peranan Penjas dalam meningkatkan keterampilan bermain siswa disekolah maka harus diajarkan secara baik dan benar.

Menurut *E.R Gutre* (dalam Mahendra, 2007, hlm. 6) yang menyatakan bahwa : “Keterampilan merupakan kemampuan untuk membuat hasil akhir dengan kepastian yang maksimum dan pengeluaran energi yang minimum.”

Penjas mengakibatkan aktivitas permainan dan tidak akan lepas dari sekolah dasar. Menurut *Bucher* (dalam Sukintaka, 1992, hlm. 6) berpendapat bahwa permainan yang telah lama dikenal oleh anak-anak, orang tua, laki-laki maupun perempuan, mampu menggerakkan untuk berlatih, bergembira, dan rileks. Permainan merupakan salah satu komponen pokok pada tiap program Penjas, oleh sebab itu guru Penjas harus mengenal secara mendalam tentang seluk beluk permainan.

Jadi keterampilan bermain sepakbola adalah sesuatu untuk melakukan berbagai aktivitas gerak seperti menendang, menghentikan bola, menyundul dan lain lain. Bermain sepakbola merupakan aktivitas yang dilakukan dengan sukarela atas dasar senang. Dalam belajar mengajar guru harus kreatif dalam melaksanakan pembelajaran agar aktivitas bermain dapat menyenangkan siswa.

Dalam pembelajaran Penjas keterampilan bermain sepakbola di SDN 044 Cicadas Awi Gombong masih kurang, masalah yang dihadapi di antaranya karena setiap pembelajaran Penjas siswa selalu meminta bermain

sepakbola namun setiap pembelajaran sepakbola siswa kurangnya dalam keterampilan bermain. Oleh karena itu adanya solusi untuk memecahkan masalah ini, yaitu dengan bermain sepakbola melalui aktivitas *Soccer Like Games*. Sesuai dengan pendapat Bahagia (2010, hlm. 58) yang mengatakan bahwa:

*Soccer like games* adalah permainan-permainan yang menyerupai permainan sepakbola. Menyerupai artinya cara memainkan serta gerak yang dilakukannya sama seperti pada permainan sepakbola, pembedanya hanya terletak pada pendekatan permainan serta bentuk-bentuk pembelajaran, serta aturan dan perlengkapan yang dapat dimodifikasi seluas-luasnya demi kepentingan keterlibatan peserta didik dalam aktivitas pembelajaran.

Selain itu *soccer like games* dapat di ungkapkan kembali oleh Bahagia (2010, 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.”

Berdasarkan pendapat di atas bahwa melalui aktivitas *Soccer Like Games* dirasa tepat apabila diterapkan dalam pembelajaran sekolah dasar, karena melalui aktivitas *Soccer Like Games* siswa dapat mengembangkan keterampilan bermain, serta keterampilan bermain dalam sepakbola meningkat secara tidak sadar. Pendekatan ini tepat untuk mengajarkan keterampilan bermain sesuai dengan kebutuhan siswa. Tujuan utama dari *Soccer Like Games* dalam pengajaran adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep bermain.

Oleh karena itu berdasarkan uraian latar belakang di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Upaya Meningkatkan Keterampilan Bermain Sepak Bola Melalui Aktivitas *Soccer Like Games* (PTK Pada Kelas V SDN 044 Cicadas Awi Gombong).

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis paparkan sebelumnya, masalah dalam penelitian ini adalah “apakah aktivitas *Soccer Like Games*

dapat meningkatkan keterampilan bermain siswa dalam pembelajaran sepakbola?”.

### **C. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian tindakan: “Untuk mengetahui dan mendapatkan informasi apakah aktivitas *Soccer Like Games* dapat meningkatkan keterampilan bermain siswa dalam pembelajaran sepakbola”.

### **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini adalah:

#### 1. Bagi Guru

Manfaat penelitian ini bagi guru adalah sebagai bahan referensi model pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran Penjas.

#### 2. Bagi Siswa

Manfaat penelitian ini bagi siswa adalah untuk meningkatkan keterampilan bermain sepakbola melalui aktivitas *Soccer Like Games* siswa dalam pembelajaran Penjas.

#### 3. Bagi Sekolah

Manfaat penelitian ini bagi sekolah adalah sebagai sumber informasi untuk lebih meningkatkan dan memperhatikan program pengajaran di sekolah.

### **E. SISTEMATIKA SKRIPSI**

Gambaran singkat mengenai seluruh sistematika penulisan skripsi sebagai berikut:

1. Bagian awal, berisi: judul skripsi, lembar pengesahan, lembar pernyataan keaslian skripsi dan bebas plagiarism, moto, dan persembahan, ucapan terima kasih, kata pengantar, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar dan daftar grafik.

2. Bagian isi skripsi, meliputi:

Bab I : Pendahuluan yang berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan garis besar sistematika skripsi.

Bab II : Landasan teori, berisi tentang teori mengenai Penjas, model-model pembelajaran, hakikat keterampilan, hakikat bermain, bermain sepak bola, *Soccer Like Games*, penelitian tindakan kelas, kerangka berfikir dan hipotesis.

Bab III : Metode dan prosedur penelitian, menjelaskan tentang jenis penelitian, rancangan penelitian, lokasi penelitian, subjek penelitian, focus penelitian, metode pengumpulan data, keabsahan data, dan analisis data.

Bab IV : Hasil penelitian dan pembahasan.

Bab V : Penutup, yang berisi simpulan, implikasi dan rekomendasi.