

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia merupakan tugas besar dan berjangka waktu yang panjang karena masalahnya menyangkut pendidikan bangsa. Meningkatkan kualitas sumber daya manusia harus melalui proses pendidikan yang baik dan terarah serta terprogram, sehingga tujuan pendidikan yang diharapkan dapat tercapai. Berbagai cara digunakan untuk meningkatkan mutu lembaga pendidikannya dari kurikulum, cara pembelajaran sampai ke hal yang menyangkut tata tertib sekolahnya, semua demi meningkatkan mutu pendidikan maupun menarik perhatian calon peserta didik.

Proses pendidikan dan pembelajaran dapat berjalan dan berhasil dengan baik seperti yang diharapkan juga ditentukan oleh banyak faktor. Diantaranya faktor internal maupun eksternal yang harus didukung oleh semua pihak baik sekolah, pemerintah, maupun masyarakat, terutama dalam penyampaian materi yang diberikan oleh pendidik terhadap anak didiknya dengan baik. Pembelajaran merupakan kegiatan yang formal yang dilakukan di sekolah. Kegiatan pembelajaran terjadi hubungan antara pendidik dan peserta didik. Dalam pembelajaran ini terjadi kegiatan belajar mengajar. Sukintaka (1992) mengemukakan bahwa:

Pembelajaran mengandung pengertian bagaimana mengajarkan sesuatu kepada anak didik, tetapi juga ada suatu pengertian bagaimana anak didik mempelajarinya. Dalam suatu kejadian pembelajaran terjadi suatu peristiwa, ialah ada suatu pihak yang memberi dan satu pihak yang menerima. Oleh sebab itu pada peristiwa tersebut dapat dikatakan terjadi proses interaksi edukatif. (hlm 70)

Dengan demikian pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik (siswa) dengan pendidik (guru) dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar yang meliputi guru dan siswa yang saling bertukar informasi. Dalam pembelajaran terdapat beberapa komponen penting salah satunya yaitu adalah guru. 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 pendidikan manusia yang berlangsung seumur hidup. Pendidikan jasmani memberikan kesempatan langsung kepada siswa untuk terlibat dalam aneka pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, bermain dan olahraga yang dilakukan secara sistematis, terarah dan terlaksana. Pembelajaran di sekolah dasar khususnya pendidikan jasmani diperlukan perhatian dan kesabaran karena pembelajaran yang efektif dan efisien diperlukan pengorbanan, ini merupakan sikap dasar dari pembelajaran.

Dalam pembelajaran pendidikan jasmani terdapat suatu proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik, terangkai dalam beberapa gerak dan bertujuan untuk tercapainya suatu tujuan pendidikan. Pendidikan jasmani merupakan bagian dari sistem pendidikan keseluruhan, pendidikan jasmani di desain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan, sikap, perilaku hidup sehat, keterampilan sosial, dan kecerdasan emosional. Seperti yang diungkapkan Harsono (dalam Budiman & Hidayat, 2011) mengemukakan bahwa:

Pendidikan jasmani adalah suatu pendidikan yang berhubungan dengan pertumbuhan, perkembangan dan penyesuaian diri pada individu melalui suatu program yang sistematis dari latihan-latihan jasmaniah yang terpilih, disusun dan diselenggarakan sesuai dengan standar-standar sosial dan hygiene serta ditujukan untuk mencapai hasil-hasil yang bersifat khusus (*specific outcomes*). (hlm.2)

Dengan demikian pendidikan jasmani adalah suatu proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik dan gerakan untuk mencapai tujuan pendidikan. Pendidikan jasmani memiliki tujuan pendidikan yang menyangkut dalam ranah keseluruhan, yaitu ranah pengetahuan (kognitif), ranah sikap dan nilai (afektif) dan ranah keterampilan (psikomotor).

Keterampilan seharusnya mendapat perhatian pada tingkat awal, dan pengajaran berlangsung berkesinambungan. Singer (dalam Hidayat, 2015, hlm.25) mengartikan bahwa 'Keterampilan sebagai derajat keberhasilan dalam mencapai

tujuan dengan efektif dan efisien.’ Anderson (dalam Hidayat, 2015, hlm.25) mengemukakan bahwa ‘Keterampilan adalah kemampuan prosedural tentang cara menampilkan suatu tugas gerak tertentu yang terentang dari tingkat yang paling sederhana sampai paling kompleks.’ Dengan demikian dapat diartikan keterampilan adalah keahlian yang dimiliki oleh seseorang untuk mampu mengerjakan atau menyelesaikan sesuatu. Keterampilan pada dasarnya akan lebih baik bila terus diasah dan dilatih untuk menaikkan kemampuan sehingga akan lebih menguasai sesuatu.

Sukintaka (1992, hlm.1) mengemukakan bahwa “Bermain adalah merupakan kata kerja sedangkan permainan merupakan kata benda. Anak bermain berarti anak melakukan sesuatu permainan, sedangkan permainan merupakan sesuatu yang dikenai kerja bermain.” Menurut Huizinga (dalam Sukintaka, 1992, hlm.2) ‘menjajarkan bermain dengan kata kesungguhan, tetapi dari kedua kata ini tidak setara atau tidak mempunyai nilai yang sama.’ Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bermain adalah kegiatan yang dilakukan dengan sungguh-sungguh tanpa dilihat bagaimana hasil akhirnya.

Dengan demikian yang dimaksud dengan keterampilan bermain adalah keterampilan ataupun keahlian yang ditampilkan seseorang sebagai aktivitas gerak yang dilakukan dengan apa adanya dan bersungguh-sungguh untuk memperoleh rasa senang dari melakukan aktivitas tersebut. Pada masa anak-anak bermain merupakan bagian penting yang tidak dapat dipisahkan dalam kehidupannya, karena sudah merupakan kebutuhan dasar yang hakiki. Bermain merupakan aktivitas utama bagi anak-anak, kapanpun dan dimanapun mereka berada. Waktu yang dimiliki anak-anak selalu gunakan untuk bermain, oleh karena itu bermain sering dikatakan sebagai dunia anak-anak. Seperti yang diungkapkan Sukintaka (1992), mengungkapkan:

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 di luar bermain. (hlm. 2)

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 pembelajaran. Sukintaka (1992, hlm.11) mengemukakan “....karena rasa senang inilah maka anak akan mengungkapkan keadaan pribadinya yang asli pada saat mereka bermain, baik itu berupa watak asli, maupun kebiasaan yang telah membentuk kepribadiannya.” Lain halnya apabila pembelajaran dilaksanakan tanpa adanya unsur bermain, ini bisa menyebabkan kurangnya minat belajar dan anak cenderung mudah bosan, sehingga guru sulit untuk mengarahkan dan membimbing siswa sehingga untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan akan sulit dicapai.

Terkait dengan materi pembelajaran khususnya dalam bentuk permainan, banyak sekali permainan yang termasuk ke dalam kelompok permainan bola besar materi yang umum diberikan dan mudah untuk dilaksanakan oleh peserta didik dalam situasi dan kondisi apapun yaitu futsal, sepak bola, bola voli, bola tangan dan bola basket. Permainan futsal adalah suatu permainan yang dilakukan oleh lima orang dengan cara menendang bola, yang mempunyai tujuan untuk memasukkan bola ke gawang lawan dan mempertahankan gawangnya sendiri agar tidak kemasukkan 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 futsal dalam pendidikan jasmani di sekolah sangat erat kaitannya. Bagaimana tidak, hampir ditiap sekolah setiap pembelajaran pendidikan jasmani siswa laki-laki cenderung meminta bermain futsal bahkan pada jam istirahat pun, siswa laki-laki khususnya cepat berhamburan menuju lapangan sekolah hanya untuk sekedar bermain futsal saja. Mereka sangat antusias dan bersemangat tinggi dalam bermain sekalipun alat dan lapangan yang mereka gunakan sangat sederhana.

Namun kebanyakan fakta di lapangan beberapa siswa yang sudah mahir bermain futsal tampak antusias ketika pembelajaran sedang berlangsung, akan tetapi bagi siswa yang kurang mahir bermain futsal, mereka cenderung kurang

bersemangat. Begitupun dengan siswa perempuan yang kebanyakan kemampuan bermain futsalnya kurang terampil, mereka tidak terlalu memperhatikan jalannya permainan dan pembelajaran. Di pembelajaran pendidikan jasmani juga didapatkan siswa yang mempunyai keterampilan bermain futsal lebih di banding temannya akan mendominasi dan menguasai jalannya pembelajaran. Sehingga anak yang lain kurang dalam melakukan pengalaman gerakanya khususnya dalam pembelajaran futsal.

Terkait permasalahan pendidikan jasmani di atas tentang kurangnya keterampilan bermain futsal, dari pengamatan penulis terhadap proses pembelajaran pendidikan jasmani di beberapa sekolah, khususnya di SDN Jatibarang III. Jika dibiarkan dan tidak mendapat perhatian yang memadai, akan menjadikan makin jauhnya tujuan pendidikan jasmani dalam mendidik anak untuk dapat dicapai. Untuk itu sejalan dengan permasalahan pembelajaran pendidikan jasmani di atas, hal lain yang juga perlu mendapat perhatian kita semua adalah persoalan bagaimana pendidikan jasmani mampu merubah dan meningkatkan keterampilan bermain futsal pada siswa, paling tidak ketika terlibat dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah. Dengan adanya masalah kurangnya keterampilan bermain di lingkungan pembelajaran, maka sebagian besar tujuan pembelajaran pendidikan jasmani tidak akan tercapai dengan baik.

Mengingat pentingnya keterampilan bermain pada siswa, maka 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 karena mampu menumbuh kembangkan keterampilan-keterampilan bermain yang lainnya yang tingkat kesukarannya lebih tinggi. Secara spesifik dalam mata pelajaran pendidikan jasmani terdapat salah satu metode pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan keterampilan bermain pada siswa, yaitu dengan menggunakan pendekatan taktis dan imajeri mental.

Pendekatan taktis menurut Griffin, Oslin, dan Mitcheel, 1997 dan Metzler, 2000 hlm 354 (dalam jurnal Suherman 2017, hlm.16) “model pembelajaran pendekatan taktik merupakan model yang sering diterapkan pada permainan olahraga dengan lebih menekankan kepada pemahaman taktik bermain.” Dengan

demikian pendekatan taktis adalah menekankan anak untuk berfikir dalam sebuah permainan yang telah dimodifikasi guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Budiman dan Hidayat (2011, hlm.76) mengemukakan “Secara harfiah imajeri berarti “membayangkan”. Imagery melibatkan berbagai aspek penginderaan (visual, audio, penciuman/olfactory, perabaan/tactile, keseimbangan/kinestetik, pengecap/taste). Bentuk imagery diantaranya adalah *visualization, mental rehearsal, memory recall*.” Dengan demikian dapat diartikan imajeri mental adalah suatu metode pembelajaran yang ditujukan untuk meningkatkan mental dan psikologis anak dengan membayangkan dengan penuh konsentrasi suatu pengalaman gerak tertentu.

Penulis akan menerapkan pendekatan taktis dan metode imajeri mental pada anak kelas besar, secara spesifik pada anak kelas 5 Sekolah Dasar. Menurut Sugiyanto dan Sudjarwo (dalam Budiman dan Hidayat, hlm.14) ‘anak besar adalah anak yang berusia antara 6 sampai 10 atau 12 tahun.’ Menurut Budiman dan Hidayat (2011, hlm.14) “Beberapa sifat sosial yang dimiliki anak besar adalah sebagai berikut: (1) Baik laki-laki maupun perempuan menyukai permainan yang terorganisir dan permainan yang atraktif. (2) Minat terhadap olahraga kompetitif meningkat. (3) Membenci kegagalan dan kesalahan. (4) Mudah gembira, kondisi emosional tidak stabil.”

Mental merupakan keadaan dalam diri seseorang, mental sangat erat kaitannya dengan kejiwaan yang sangat mempengaruhi perilaku individu. Menurut Budiman dan Hidayat (2011) mengemukakan bahwa:

Berikut karakteristik perkembangan mental yang umum yang ditunjukkan anak usia Sekolah Dasar: (1) Menaruh perhatian pada permainan terorganisir. (2) Munculnya sifat kepahlawanan yang cukup kuat. (3) Perhatian pada teman sekelompok makin kuat. (4) Beberapa anak mudah putus asa dan akan bangkit bila tidak sukses. (5) Mulai memiliki rasa tanggung jawab. (hlm.17)

Dalam usia anak-anak perkembangan emosi, ketangguhan mental dan psikologis masih rentan dan sangat mudah untuk di pengaruhi. Menurut Witherington (dalam Budiman dan Hidayat, hlm.13) ‘bahwa usia 9-12 Tahun memiliki ciri perkembangan sikap individualis sebagai tahap lanjut dari usia 6-9 tahun dengan ciri perkembangan yang pesat.’ Pada tahap ini anak berusaha ingin

mengenal siapa dirinya dan membandingkan dengan teman sebayanya. Jika tahap ini tidak terdapat adanya bimbingan maka anak itu menjadi sulit untuk beradaptasi dan perkembangan emosi, ketangguhan mental maupun psikologis anak akan terganggu.

Oleh karena itu berkaca dengan permasalahan di atas diharapkan dengan pendekatan taktis dan imajeri mental ini diharapkan perkembangan emosi, psikologis dan ketangguhan mental pada anak akan terangsang. Sehingga akan mudah mempengaruhi anak untuk meningkatkan keterampilan bermain futsal di dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah.

Mengacu pada uraian latar belakang dan permasalahan yang dihadapi, penulis tertarik untuk menindaklanjutinya dengan mengadakan penelitian tindakan kelas (PTK). Dengan fokus penelitian “Implementasi Pendekatan Taktis dan Imajeri Mental Dalam Meningkatkan Keterampilan Bermain Futsal Pada Siswa Kelas V SDN Jatibarang III”.

(Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas V SDN Jatibarang III)”.

B. Rumusan Masalah

Dari hasil pengamatan peneliti sementara di SDN Jatibarang III dan sesuai dengan latar belakang yang telah dirumuskan. Dari segi tingkat keterampilan kebanyakan di lapangan terdapat fakta beberapa siswa yang sudah mahir bermain futsal tampak antusias ketika pembelajaran sedang berlangsung. Akan tetapi bagi siswa yang kurang mahir bermain futsal, mereka cenderung kurang bersemangat. Begitupun dengan siswa perempuan yang kebanyakan kemampuan bermain futsalnya kurang terampil, mereka tidak terlalu memperhatikan jalannya permainan dan pembelajaran. Di pembelajaran pendidikan jasmani juga didapatkan siswa yang mempunyai keterampilan bermain futsal lebih di bandingkan temannya akan mendominasi dan menguasai jalannya pembelajaran sehingga anak yang lain kurang dalam melakukan pengalaman gerakanya khususnya dalam pembelajaran futsal.

Berdasarkan dari uraian permasalahan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa keterampilan bermain yang kurang dan perbedaan keterampilan bermain membuat pembelajaran pendidikan jasmani kurang kondusif,. 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 pendekatan taktis dapat meningkatkan keterampilan bermain dalam permainan futsal pada siswa kelas V SDN Jatibarang III.
2. Apakah penerapan metode imajeri mental dapat meningkatkan keterampilan bermain dalam permainan futsal pada siswa kelas V SDN Jatibarang III.
3. Apakah penerapan metode imajeri mental dapat meningkatkan dan merangsang psikologis dan ketangguhan mental pada siswa kelas V SDN III Jatibarang sehingga mudah untuk meningkatkan keterampilan bermain siswa.

C. Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan bermain, secara khusus difokuskan :

1. Untuk mengetahui bagaimana penerapan pendekatan taktis dapat meningkatkan keterampilan bermain dalam pembelajaran permainan futsal pada siswa kelas V SDN Jatibarang III.
2. Untuk mengetahui bagaimana penerapan imajeri mental dapat meningkatkan keterampilan bermain dalam pembelajaran permainan futsal pada siswa kelas V SDN Jatibarang III.
3. Untuk mengetahui bagaimana penerapan metode imajeri mental dapat merangsang psikologis dan ketangguhan mental sehingga dapat meningkatkan keterampilan bermain futsal pada siswa kelas V SDN Jatibarang III.

D. Manfaat Penelitian

Dalam sebuah penelitian yang penulis beri judul “implementasi pendekatan taktis dan imajeri mental dalam meningkatkan keterampilan bermain futsal pada siswa kelas V SDN Jatibarang III” (Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas

V SDN Jatibarang III). Diharapkan mempunyai manfaat yang baik, baik bagi peneliti, penulis maupun pembaca. Adapun manfaat dalam penelitian ini adalah:

1. Manfaat 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 pendidikan jasmani dalam menyusun rencana pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan bermain dalam pembelajaran permainan futsal.
- b. Dapat digunakan sebagai acuan dalam pengembangan metode belajar mengajar di sekolah.
- c. Hasil penelitian dapat dijadikan acuan dan pedoman bagi guru pendidikan jasmani dalam menentukan metode mengajar.

E. Struktur Organisasi Penelitian

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

1. Bagian awal, berisi : judul skripsi, sampul luar, sampul dalam, lembar pengesahan, lembar pernyataan keaslian skripsi dan bebas plagiatisme, motto dan persembahan, ucapan 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, hasil penelitian relevan, kerangka berpikir 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 jenis dan rancangan penelitian, waktu dan tempat penelitian lokasi dan subjek populasi atau sampel penelitian, prosedur penelitian, 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).
 - 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.