

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Peneliti melihat pembelajaran pendidikan jasmani guru hanya memberikan pembelajaran yang biasa saja tanpa adanya suatu interaksi antara guru dan siswa serta kurangnya modifikasi pembelajaran itu menyebabkan pembelajaran menjadi monoton atau tidak menarik. Hal ini yang menyebabkan siswa tidak ikut berpartisipasi secara merata dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga siswa hanya bermain-main tidak melakukan pembelajaran selama proses pembelajaran sedangkan jumlah waktu aktif belajar dalam kurikulum menjadi banyak yang terbuang. Selain itu di dalam permainan sepak bola banyak teknik dasar yang harus dilakukan, seperti *shooting*, *passing* dan *dribbling*. Pembelajaran yang akan peneliti lakukan yaitu pembelajaran tentang gerak dasar *dribbling*, peneliti ingin membahas gerak dasar *dribbling* ini karena menurut pengalaman peneliti saat melihat guru sedang mengajar mereka memberikan pembelajaran yang membosankan buat siswa kurang memahami tentang pemahaman gerak mendribbling dan banyak siswa yang kurang terampil dalam melakukan keterampilan gerak mendribbling dalam permainan sepak bola, karena mungkin siswa kurang paham dengan apa yang telah dijelaskan oleh gurunya, hal itu disebabkan karena kurangnya antusias dan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran sehingga siswa merasa bosan dan kurang nyaman dengan proses pembelajaran. Selain itu materi yang diajarkan oleh gurunya cenderung monoton. Untuk mengatasi masalah tersebut peneliti mencoba untuk menerapkan model pembelajaran yang tepat untuk permainan sepak bola, baik dari fasilitas, media dan alat agar siswa menjadi tertarik dalam mengikuti pembelajaran.

Keterampilan sangat diperlukan oleh siswa, karena dikatakan berhasil atau tidaknya anak dalam mempelajari suatu gerakan yang sedang dilakukan memang harus menguasai keterampilan tersebut. Oleh karena itu anak diusahakan untuk bisa mempelajari keterampilan bermain yang akan guru ajarkan. Teknik dalam keterampilan bermain penting untuk dikuasai oleh setiap siswa, karena merupakan satu kesatuan yang saling melengkapi. Kemampuan keterampilan sangat

berpengaruh dalam suatu permainan karena bermain dengan baik menentukan permainan yang baik pula dalam suatu cabang olahraga yang dimainkan. Seperti yang dikatakan Johnson (dalam Mahendra, 2007, hlm. 8) mengidentifikasi adanya empat aspek atau variabel yang mencirikan keterampilan yaitu :

Kecepatan, akurasi, bentuk, dan kesesuaian. Artinya, pertama keterampilan harus ditampilkan dalam batasan waktu tertentu, yang menunjukkan bahwa semakin baik. Kedua keterampilan harus menunjukkan akurasi yang tinggi sesuai dengan yang ditargetkan. Ketiga keterampilan pun harus dilaksanakan dengan kebutuhan energi yang minimal. Dan terakhir, keterampilan pun harus juga adaptif, yaitu tetap cakap meskipun di bawah kondisi yang berbeda- beda.

Bermain sebagai salah satu bentuk keterampilan yang sangat penting dikuasai, karena kalau tidak adanya keterampilan bermain maka suatu permainan yang dimainkan tidak akan berjalan dengan baik. Dengan bermain, siswa merasa senang untuk melakukan proses belajar dan dengan bermain itu jugalah yang akan digunakan siswa dalam pembelajaran. Orang yang banyak melakukan aktivitas bermain dalam pembelajaran pendidikan jasmani akan mendapatkan suatu inovasi yang lebih dibandingkan dengan orang yang jarang bermain atau bahkan tidak pernah bermain. Dengan inovasi yang dimiliki itu, orang dapat mempraktikannya dengan lebih baik. Dengan demikian, bermain sebagai suatu aktivitas atau alat untuk menarik minat siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Bermain merupakan salah satu keterampilan yang tujuannya untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan siswa dalam bentuk afektif, psikomotor, dan kognitif. Walaupun demikian, bermain bukanlah hal yang mudah, banyak anak yang malas bermain dalam kegiatan pembelajaran khususnya di sekolah dasar, sehingga diperlukan beberapa model pembelajaran yang menarik supaya tidak membosankan, karena bermain ini adalah sebuah proses yang bisa dikembangkan dengan model-model yang sesuai dengan tujuan pembelajran yang hendak dicapai. Dengan demikian, melalui bermain kita akan mendapatkan suatu minat dan pengetahuan yang lebih banyak dan tahu banyak hal. Sama halnya seperti pendapat yang dipaparkan oleh Jacks dalam Pontjoputro (1998, hlm 46)

yaitu “kepentingan bermain juga terletak pada sifat atau unsur perangsang terhadap keinginan belajar atau pendidikan.”

Dengan seiring perkembangan zaman, banyak sekali jenis olah raga yang dapat dipelajari dari pendidikan jasmani khususnya di Sekolah Dasar, salah satunya adalah jenis olah raga bola besar yaitu permainan sepak bola. Penjelasan dalam permainan sepak bola ini dipaparkan oleh Sucipto (2000, hlm 7) yaitu “permainan yang hampir seluruhnya dimainkan dengan menggunakan kaki, kecuali seorang penjaga gawang yang dibolehkan menggunakan lengannya di daerah tendangan hukumannya”. Masih menurut Sucipto: (2000, hlm. 7) “tujuan dari olahraga sepakbola adalah pemain memasukkan bola sebanyak-banyaknya ke gawang lawannya dan berusaha menjaga gawangnya sendiri, agar tidak kemasukkan”. Sedangkan menurut Salim (2008), permainan sepak bola yaitu:

“Olahraga yang memainkan bola dengan menggunakan kaki. Tujuan utama dari permainan ini adalah untuk mencetak gol atau skor sebanyak-banyaknya yang tentunya harus dilakukan sesuai dengan ketentuan yang telah ditetapkan. Untuk bisa membuat gol harus tangkas, sigap, cepat, dan baik dalam mengontrol bola.” (hlm. 10)

Berdasarkan teori di atas permainan sepak bola adalah permainan yang dilakukan dengan cara menendang bola yang dilakukan oleh pemain, dengan sasaran gawang dan bertujuan memasukan bola ke gawang lawan untuk mencetak gol atau skor.

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang hampir serupa yaitu terkait dengan peningkatan teknik dasar mendribbling bola. Penelitian yang dilakukan Badral Elan Fauzan, (2018) jurnal dengan judul “PENGEMBANGAN MODEL LATIHAN DRIBBLING SEPAKBOLA.” Penelitian ini didasari dengan temuan permasalahan saat mengajar pendidikan jasmani di SMP Negeri 3 Pringsewu, yaitu pembelajaran hanya berlangsung 2x45 menit dan hanya dilaksanakan seminggu sekali. Tentunya waktu yang cukup singkat ini belum tentu persoalan, sehingga masing-masing siswa mempunyai keterampilan yang berbeda-beda. Ada siswa yang mudah menangkap pelajaran dengan hanya satu kali dicontohkan, namun pula ada siswa yang harus berulang-ulang kali dicontohkan baru mampu

melakukan. Tidak hanya itu siswa yang aktif dalam permainan olahraga dan yang pasif tentu akan berbeda pula dalam keterampilan bermain sepakbola.

Bagi siswa SMP Negeri 3 Pringsewu yang kurang berprestasi dalam bidang sepak bola. Masih kurangnya kesadaran siswa untuk belajar teknik dasar sepak bola khususnya *dribbling* yang ditandai dengan siswa yang kurang bersungguh-sungguh dan asal-asalan dalam mengikuti kegiatan ekstrakurikuler sepakbola. Disamping faktor siswa yang mengikuti ekstrakurikuler faktor pelatih juga mempengaruhi tingkat kesuksesannya. Yang terjadi di lapangan pelatih yang melatih tim ekstrakurikuler sepakbola SMP Negeri 3 Pringsewu masih belum faham akan tujuan dari latihan, dan kurang variasi latihan yang digunakan. Akibatnya siswa sering mengalami kebosanan pada saat berjalannya latihan sehingga tujuan dari latihan tidak tercapai dengan maksimal. Keadaan ini sungguh memprihatinkan apabila terus berlanjut, karena seorang pelatih dituntut untuk kreatif dan menciptakan inovasi baru dalam latihan yang sesuai dengan karakteristik siswa SMP dan lebih mengembangkan variasi latihan yang mencakup aspek fisik, teknik, dan mental sehingga tujuan dari latihan dapat tercapai dengan maksimal.

Pada umumnya, guru menggunakan strategi pembelajaran yang monoton dalam setiap pembelajaran sehingga siswa merasa bosan. Berdasarkan hal tersebut diperlukan sebuah model pembelajaran agar siswa merasa lebih termotivasi dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu solusinya yaitu memodifikasi aktivitas pembelajaran pendidikan jasmani.

Adapun tujuan modifikasi aktivitas pembelajaran pendidikan jasmani menurut Bahagia (2010, hlm. 2) menjelaskan bahwa “menganalisis sekaligus mengembangkan materi pelajaran dengan cara meruntungkannya dalam bentuk aktivitas belajar yang potensial sehingga dapat memperlancar siswa dalam belajarnya.”. Cara ini dimaksudkan untuk menuntun, mengarahkan, dan membelajarkan siswa yang tadinya tidak bisa menjadi bisa, yang tadinya kurang terampil menjadi lebih terampil. Dalam penerapannya guru harus mampu untuk kreatif mungkin memanfaatkan media pembelajaran untuk menunjang potensi siswa dalam belajarnya.

Dari beberapa pendapat yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa modifikasi merupakan salah satu usaha yang dapat dilakukan oleh para guru pendidikan jasmani agar pembelajaran bisa lebih menarik dan sesuai dengan kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Apabila modifikasi dikaitkan dengan pembelajaran Pendidikan jasmani mempunyai makna yang cukup luas. Pelaksanaan modifikasi sangat diperlukan bagi setiap guru sebagai salah satu alternative atau solusi mengatasi permasalahan yang menjadi dalam proses pembelajaran Pendidikan jasmani, modifikasi merupakan implementasi yang sangat berintegrasi dengan aspek pendidikan lainnya. Tujuan modifikasi adalah menganalisis sekaligus mengembangkan materi pembelajaran dengan cara meruntungkannya dalam bentuk aktivitas belajar yang potensial sehingga dapat memperlancar siswa dalam belajarnya. Cara ini dimaksudkan untuk menuntun, mengarahkan, dan membelajarkan siswa yang tadinya tidak bisa menjadi bisa, yang tadinya tidak terampil menjadi terampil. Cara-cara guru memodifikasi pembelajaran akan tercermin dari aktivitas pembelajaran yang diberikan guru mulai awal sampai akhir pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas, penulis tertarik untuk mengetahui peningkatan keterampilan gerak mendribbling dalam permainan sepak bola. Untuk itu penulis mengambil judul “Upaya Meningkatkan Keterampilan Gerak Mendribbling Dalam Permainan Sepak Bola Melalui Penerapan Modifikasi Pembelajaran.”

## **1.2. Rumusan Masalah**

Sebelum peneliti menetapkan rumusan masalah terlebih dahulu, teridentifikasi berbagai permasalahan pembelajaran diantaranya: (1) kurangnya keterampilan siswa dalam melakukan *dribbling* dalam permainan sepak bola, (2) Kurangnya motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran, (3) masih kurangnya kesadaran siswa untuk belajar teknik dasar sepak bola khususnya *dribbling* yang ditandai dengan siswa yang kurang bersungguh-sungguh dan asal-asalan dalam mengikuti kegiatan olahraga dalam materi sepak bola, (4) kurangnya modifikasi pembelajaran sehingga pembelajaran jadi bosan dan monoton.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis menetapkan permasalahan untuk dikaji lebih lanjut, yaitu: “Apakah penerapan modifikasi pembelajaran dalam permainan sepak bola dapat meningkatkan keterampilan gerak mendribbling siswa kelas V MI Cikapayang Kota Bandung?”

Penelitian dibatasi terkait dengan keterampilan gerak mendribbling dalam permainan sepak bola.

### **1.3. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan proses pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan melalui penerapan modifikasi pembelajaran dan secara khusus meningkatkan keterampilan gerak mendribbling melalui modifikasi pembelajaran pada permainan sepak bola pada siswa Kelas V MI Cikapayang Kota Bandung.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bahwa pemberian modifikasi pembelajaran dalam permainan sepak bola dapat meningkatkan keterampilan gerak mendribbling siswa kelas V MI Cikapayang.”

### **1.4. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dalam penelitian ini yaitu:

1. Secara teoritis hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi peneliti dimasa yang akan datang, dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang cabang olahraga sepak bola dengan penerapan berbagai teknik dasar permainan sepak bola dan salah satunya adalah teknik dasar mendribbling,
2. Manfaat Praktis, (a) bagi siswa, hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi siswa yang bermasalah dalam melakukan gerak *dribbling* pada permainan sepak bola, (b) bagi guru, hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan perbandingan dalam penerapan teknik dasar permainan sepak bola pada proses belajar mengajar, (c) bagi sekolah, manfaat penelitian ini bagi sekolah adalah sebagai sumber informasi untuk lebih meningkatkan kompetensi guru di sekolah. bagi peneliti, (d) penelitian ini sebagai salah satu cara untuk memecahkan permasalahan dalam keterampilan gerak

mendribbling pada permainan sepak bola, dengan menggunakan metode ilmiah, yang bermanfaat bagi pengembangan pribadi penulis. (d) bagi pembaca, penelitian ini dapat dijadikan referensi penelitian lanjutan yang sejenis.

### **1.5. Struktur Organisasi Skripsi**

Agar tidak terdapat kesalah pahaman dan menghindari penafsiran yang salah dalam penelitian ini, maka penulis perlu menjelaskan mengenai istilah-istilah yang penting. Adapun istilah yang digunakan dalam penelitian di antaranya :

1. Bagian awal, berisi : Judul skripsi, lembar pengesahan, lembar pernyataan keaslian skripsi dan bebas plagiarisme motto dan persembahan, ucapan terima kasih, kata pengantar, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar dan daftar lampiran.
2. Bagian isi skripsi, meliputi :
  - Bab I : Pendahuluan, uraian tentang latar belakang, permasalahan, tujuan, manfaat penelitian, penegasan istilah, dan sistematika skripsi.
  - Bab II : Landasan teori, yaitu bab yang menguraikan tentang kajian pustaka baik dari buku-buku ilmiah, maupun sumber-sumber lain yang mendukung penelitian ini.
  - Bab III : Metodologi penelitian, yaitu bab yang menguraikan tentang objek penelitian, variabel, metode penelitian, metode pengumpulan data, dan metode analisis data.
  - Bab IV : Hasil penelitian dan Pembahasan, yaitu bab yang menguraikan tentang hasil penelitian dan pembahasan dari data yang telah diperoleh.
  - Bab V : Simpulan dan saran, yaitu bab yang berisi simpulan hasil dan saran serta hasil penelitian.
3. Bagian akhir skripsi, berisi daftar pustaka dan lampiran-lampiran yang memuat tentang deskripsi mengenai peranan, pelaksanaan hingga pelaporan penelitian.