

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan jasmani merupakan pendidikan yang mengaktualisasikan potensi-potensi aktifitas siswa berupa sikap, tindakan, dan kemampuan gerak menuju kebulatan pribadi yang seutuhnya. Sebagaimana yang telah dikemukakan oleh Mahendra (2015, hlm. 11).

Pendidikan jasmani hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental serta emosional. Hal ini dapat terjadi karena idealnya pendidikan jasmani memperlakukan anak sebagai sebuah kesatuan utuh, makhluk total, dari pada hanya menganggapnya sebagai seseorang yang terpisah kualitas fisik dan mentalnya.

Sedangkan menurut Suherman (2009, hlm. 3) mengatakan bahwa “Pendidikan jasmani adalah pendidikan melalui dan tentang aktivitas atau Pendidikan jasmani yang menuju keselarasan antara tumbuhnya badan dan perkembangan jiwa dan merupakan usaha untuk membuat bangsa indonesia menjadi bangsa yang sehat kuat lahir batin, diberikan pada seluruh jenjang pendidikan”. Pendidikan jasmani merupakan media untuk mendorong perkembangan keterampilan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan, penalaran, serta nilai-nilai yang terkandung dalam aspek (sikap-mental-emosional- sosial-spiritual) melalui partisipasi aktivitas jasmani yang terbimbing atau terpilih sesuai dengan norma–norma sosial dan kesehatan meliputi kebutuhan primer manusia (kebutuhan bergerak). Oleh karena itu tujuannya pendidikan jasmani diarahkan pada perkembangan kepribadian sebagai suatu keseluruhan, serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuaran 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.

Dengan demikian pendidikan jasmani di sekolah merupakan wahana yang strategis bagi anak terutama berkaitan dengan pertumbuhan dan perkembangan anak, mampu membantu siswa aktif bergerak, meningkatkan kebugaran jasmani, siswa mampu berpikir kritis, siswa pandai mengontrol emosi, siswa dapat meningkatkan keterampilan sosial dan melalui aktivitas pendidikan jasmani mampu menjadi batu loncatan untuk menyalurkan bakat atau hobi siswa dalam suatu cabang olahraga tertentu. Dalam proses pembelajaran guru penjas diharapkan dapat mengajar berbagai keterampilan gerak dasar, teknik dan strategi permainan (olahraga), internalisasi nilai-nilai (sportivitas, kejujuran, kerjasama, disiplin, dan bertanggung jawab), dan pembiasaan pola hidup sehat. Kegiatan - kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani yang diajarkan di tingkat sekolah dasar tingkat sekolah di atasnya (SMP dan SMA/SMK) dalam ruang lingkup pendidikan jasmani meliputi aspek-aspek permainan dan olahraga : atletik, bola basket, bola voli, sepakbola, aquatik, dan bela diri serta aktivitas lainnya. Banyak sekali permasalahan mengenai pendidikan jasmani di sekolah-sekolah, Salah satunya kekurangan tempat atau lahan, untuk melakukan berbagai aktivitas pendidikan jasmani adapun sarana dan prasarana. Tidak sedikit sekolah di Indonesia, khususnya di daerah perkotaan tidak memiliki tempat atau lahan untuk melakukan aktivitas pendidikan jasmani. Walaupun ada lahan atau tempat, tetapi tidak sebanding dengan jumlah siswa yang akan melakukan aktivitas jasmani. Serta seringkali ditambah dengan kurangnya sarana dan prasarana tuntutan pembelajaran tempat atau lahan permasalahan lainnya yaitu pembelajaran pendidikan jasmani masih mengacu kepada pendidikan yang mengarahkan siswa kepada pembelajaran kecabangan olahraga yang hanya menekankan pada keterampilan teknik dasar saja .

Adapun permasalahan lainnya dalam pembelajar pendidikan jasmani yaitu tidak hanya di alami oleh siswa yang mempunyai penguasaan gerak yang istimewa atau tidak terbiasa dalam melakukan aktivitas pendidikan jasmanani. Salah satu permasalahan yang ada adalah apakah saat ini guru pendidikan jasmani dalam proses pembelajarannya sudah sesuai dengan apa yang diharapkan?. Menurut Suherman (2009, hlm. 71) menjelaskan bahwa :

Salah satu tantangan yang senan tiasa harus dicari pemecahannya oleh para guru Pendidikan jasmani pada waktu mengajar di sekolah sekarang ini adalah bagaimana menciptakan lingkungan belajar yang mendukung terhadap kelancaran pelaksanaan proses pembelajaran mengajar (PBM) sehingga siswa dapat meraih tujuan pembelajarannya. Penciptaan lingkungan belajar tersebut dimaksudkan untuk menghindari kemungkinan terbentuknya kondisi lingkungan belajar yang kurang mendukung terhadap pelaksanaan PBM.

Dapat diartikan dari penjelasan diatas lingkungan belajar yang mendukung terciptanya proses belajar mengajar yang kondusif adalah bagaimana guru mampu mengatur siswa untuk terus gerak dan disiplin untuk mencapai tujuannya, dukungan alat dan sarana pembelajaran sehingga dalam proses pembelajaran bisa berlangsung efektif, serta bagaimana mengelola waktu pembelajaran sehingga tepat sesuai dengan alokasi jumlah jam pelajaran yang tersedia. Agar tidak menyebabkan pembelajaran pendidikan jasmani yang membuat anak cenderung bosan dengan pembelajaran yang monoton, dan tidak kreatif dalam meberikan suatu pembelajaan pendidikan jasmani atau permainan lainnya dalam Pendidikan jasmani sehingga dapat mempengaruhi kualitas jumlah waktu aktif belajar siswa dalam pembelajaran aktivitas pendidikan jasmani.

Dari penjelasan yang sudah dikemukakan oleh beberapa ahli dapat di simpulkan bahwa guru pendidikan jasmani seolah dituntut untuk dapat melakukan pembelajaran yang meningkatkan keaktifan siswa dimana siswa aktif selama mengikuti proses pembelajaran pendidikan jasmani dan meningkatkan jumlah waktu aktif belajar siswa, sehingga hasil belajar maksimal dan penggunaan waktu digunakan sebaik mungkin dalam proses aktivitas pendidikan jasmani khususnya waktu yang harus di tempuh selama kegiatan pendidikan jasmani itu berlangsung maka sangatlah penting untuk memperhatikan efektifitas jumlah waktu aktif belajar siswa dimana anak dalam kondisi aktif belajar atau melakukan aktivitas yang sedang dilaksanakan sesuai apa yang diharuskan oleh guru. Adapun cara bagaimana mengetahui jumlah waktu aktif belajar gerak siswa dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani, salah satunya dengan cara menganalisa waktu (*time analisis*) dan sering juga di sebut dengan catatan lamanya waktu (*duration reording*) contoh untuk melihat seberapa efektif waktu yang terpakai dalam proses

belajar mengajar pendidikan jasmani atau bisa di sebut jumlah waktu aktif belajar. Maksud dari waktu aktif belajar siswa khususnya dalam pendidikan jasmani merupakan waktu yang harus di tempuh selama kegiatan pendidikan jasmani itu berlangsung dan dimana anak dalam kondisi aktif belajar atau melakukan aktivitas yang sedang dilaksanakan sesuai yang diharuskan oleh guru.

Sebagaimana yang dikemukakan oleh Suherman (2009, hlm. 114) yaitu :  
“Jumlah waktu aktif belajar JWAB merupakan waktu secara keseluruhan yang digunakan siswa dalam mengikuti pembelajaran, sehingga seorang guru penjas harus mampu menyiasati pembelajaran agar proses pembelajaran tersebut berjalan secara efektif”. Cara ini digunakan untuk mengetahui pemanfaatan waktu PBM pendidikan jasmani. Misalnya : berapa lama siswa menghabiskan waktu untuk mendengarkan penjelasan guru, melakukan aktivitas belajar atau menunggu giliran. Secara oprasional (JWAB) menurut Suherman (2009, hlm. 114) adalah “Waktu yang dihabiskan sebagian besar siswa (lebih dari 50%) untuk melakukan aktivitas belajar secara aktif”. Waktu merupakan acuan bagi seorang guru penjas dalam menjalankan program-programnya yang disesuaikan berdasarkan alokasi waktu yang telah ditentukan. Dalam proses pembelajaran kegiatan pemanasan, instruksi, demonstrasi, siswa belajar keterampilan, mengetes dan evaluasi kegiatan tersebut menghabiskan waktu yang cukup lama tetapi pada kenyataannya tidak demikian apabila seorang guru penjas melakukan kegiatan tersebut dengan efektif dan efisien dengan waktu yang tidak terlalu lama. Pada saat proses pembelajaran berlangsung kegiatan siswa harus diperhatikan, jangan sampai anak harus menunggu giliran dalam melakukan keterampilan hanya karena keterbatasan sarana dan prasarana yang akan mengakibatkan siswa tidak semangat dan merasa jenuh. Adapun istilah Jumlah waktu aktif belajar menurut Lutan dan Suherman (2000, hlm. 45) mengemukakan bahwa :

Jumlah waktu aktif belajar merupakan ciri pembelajaran yang efektif. Perencanaan jumlah waktu aktif belajar akan terkait langsung dengan waktu yang diperlukan untuk aspek lainnya, misal : pemanasan, penjelasan, demonstrasi, termasuk strategi atau style yang digunakan. Oleh karena itu akan lebih baik apabila sejak dari awal guru merencanakan pemanfaatan waktu untuk masing-masing aspek dengan curahan waktu terbanyak ditekankan pada jumlah waktu aktif belajar.

Jumlah waktu aktif belajar siswa merupakan waktu yang harus di tempuh selama kegiatan berlangsung, sebagai guru harus bisa menjadikan waktu sebagai acuan agar proses–proses program pembelajaran berjalan dengan lancar dan siswa menjalankan aktivitas pembelajaran secara aktif dan antusias dalam pembelajaran.

Permainan menurut Dishon (2017, hlm. 2) menyatakan : “*The game is learning proces o voluntary perceptions and un games activities that facilitate the re-establishment of student teacherrelations*”. Dengan terjemahan kedalam bahasa Indonesia “Permainan adalah proses pembelajaran persepsi sukarela dan kegiatan permainan menyenangkan yang memfasilitasi pembentukan kembali hubungan guru dan siswa”. Bertentangan dengan posisi yang sering kontradiktif antara siswa dan guru yang menempati ruang kelas, selama permainan mereka bekerja bersama menuju kesuksesan bersama.

Berdasarkan pendapat diatas dapat dikatakan permainan merupakan salah satu bagian dari pendidikan olahraga, hendaknya diarahkan kepada penguasaan pengetahuan, sikap dan keterampilan.

Sedangkan modifikasi menurut Bahagia dan Mujianto (2010, hlm. 25) “Modifikasi merupakan salah satu upaya yang dapat mencerminkan DPA (*Developmentally Appropriate Practise*). Penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran haruslah disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa”. Kemudian lembaran selanjutnya menurut Bahagia dan Mujianto (2010, hlm. 35) “Komponen–komponen penting dalam modifikasi lingkungan, yaitu ukuran, berat atau bentuk peralatan yang diadakan, lapangan permainan, waktu bermain atau lamanya permainan, dan jumlah permainan”. Sedangkan secara operasional dikemukakan oleh Bahagia dan Mujianto (2010, hlm. 36) “Modifikasi permainan yaitu, Kurangi jumlah pemain dalam tiap regu, ukuran lapangan diperkecil, waktu permainan diperpendek, sesuai tingkat kesulitan dengan karakteristik anak, sederhanakan alat yang digunakan, dan ubahlah peraturan menjadi sederhana sesuai dengan kebutuhan agar permainan dapat berjalan dengan lancar”.

Modifikasi merupakan upaya untuk melakukan perubahan dengan penyesuaian baik dalam segi fisik, material (fasilitas dan perlengkapan) maupun dalam tujuan dan cara (metode, gaya, pendekatan, aturan serta penilaian). Tujuannya untuk mengembangkan materi pembelajaran dengan cara meruntukkannya dalam bentuk aktivitas belajar yang potensial sehingga dapat memperlancar siswa dalam belajar.

Berdasarkan hasil di lapangan yang sudah peneliti lakukan di SMK Negeri 8 Bandung, menunjukkan bahwa tujuan pencapaian pembelajaran seorang guru pendidikan jasmani harus memperhatikan waktu aktif belajar siswa dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani. Dalam pembelajaran terdapat ragam kegiatan seperti pemanasan, instruksi, demonstrasi, siswa belajar keterampilan, guru mengoreksi gerakan siswa, mengetes dan mengevaluasi. Setelah peneliti amati dan observasi pencapaian aktivitas pendidikan jasmani di SMK Negeri 8 Bandung kurang baik dan waktu aktif belajar siswa pun tidak dimanfaatkan sebaik mungkin membuat siswa cenderung bosan dan tidak aktif dalam pembelajaran karena monoton kurang menarik dan siswa kurang antusias dalam aktivitas pembelajaran pendidikan jasmani serta pembagian waktu dalam pembelajaran pendidikan jasmani tidak di perhatikan membuat siswa tidak mendapat giliran dalam melakukan aktivitas jasmani serta tempat dan lahan kurang memadai yang membuat siswa tidak nyaman dalam melakukan aktivitas 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 baik dan 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. Setelah peneliti amati bahwa di SMK Negeri 8 Bandung yang notabennya laki laki meminati salah satu cabang olahraga

sepakbola namun kendala yang ada adalah tempat dan lahan kurang memadai jadi peneliti memikirkan tentang memodifikasi pembelajaran sepakbola tersebut kedalam permainan invansi yaitu permainan *soccer like games* permainan yang menyerupai sepakbola.

Sepakbola menurut Sucipto (2015, hlm. 7) menyatakan bahwa :

Sepakbola merupakan permainan beregu, masing-masing regu terdiri dari sebelas orang pemain, dan salah satunya adalah penjaga gawang. permainan ini hampir seluruhnya dimainkan dengan menggunakan tungkai, kecuali penjaga gawang yang diboleh-kan menggunakan lengan didaerah tendangan hukumannya. Dalam pertandingan juga ada wasit yang memimpin jalannya pertandingan sepakbola, wasit memiliki wewenang dalam menjalankan tugas didalam lapangan selama pertandingan berlangsung.

Sepakbola adalah permainan yang dilakukan dengan cara menyepak dan menendang bola ke berbagai arah. Tujuannya adalah pemain memasukan bola sebanyak-banyaknya ke gawang lawannya dan berusaha menjaga gawangnya sendiri, agar tidak kemasukan. Sepakbola salah satu mediator untuk mendidik anak agar kelak menjadi anak yang cerdas, trampil, jujur, dan sportif. Selain itu dalam permainan sepakbola kita mengharapkan dalam diri anak akan tumbuh dan berkembangnya semangat persaingan (competition), kerjasama (cooperation), interaksi social (social interaction), dan pendidikan moral (moral education). Adapun teknik-teknik dasar dalam permainan sepakbola merupakan gerakan keterampilan terbuka (*open skill*) yang begitu kompleks. Menurut Sucipto (2015, hlm. 12) menjelaskan bahwa “Kompleksitas sepakbola meliputi menendang bola, menahan bola, mengiring bola, menyundul bola, merampas bola, melempar kedalam dan menangkap bola”.

Menurut Ermanno dan Franco (2007, hlm. 2) “*Soccer is played by two teams of 11 players performing in an area of approximately 100660 m. However, during training, it is common to reduce both the number of players on each team and the size of the pitch*”. Dengan terjemahan kedalam bahasa Indonesia “Sepakbola adalah permainan tim dimainkan oleh dua tim dari 11 pemain yang tampil di area seluas sekitar 100660”. Sepakbola menurut Michailidis (2013, hlm. 1) Sepak bola adalah “*Soccer is one of the most popular sports in the world with*

*millions of people involved in amateur and professional level*". Dengan terjemahan kedalam bahasa Indonesia "Sepakbola merupakan permainan tim beregu paling populer di antara orang - orang yang terlibat dalam level amatir dan professional".

Dengan demikian Sepakbola adalah suatu permainan beregu yaitu dua kesebelasan saling bertanding yang melibatkan unsur fisik, teknik, taktik, dan mental, dilakukan dengan cara menendang sebuah bola yang diperebutkan oleh pemain dari kedua tim dengan tujuan untuk memasukan bola ke gawang lawan sebanyak-banyaknya dan mempertahankan gawang dari kebobolan dengan mengacu pada peraturan-peraturan yang telah diterapkan dalam pendidikan jasmani di dalam ruang lingkup kurikulum.

Berdasarkan pendapat diatas salah satu permainan yang dapat diubah dalam pembelajaran sepakbola kedalam permainan adalah permainan *soccer like game* permainan yang dapat di modifikasi. Pembelajaran sepakbola atau permainan sepakbola yang diubah menjadi permainan *soccer like game* dengan garis besar modifikasi sesuai dengan situasional tempat diharapkan untuk meningkatkan jumlah waktu aktif belajar siswa agar waktu bisa di manfaatkan dengan baik dan siswa aktif dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

Sedangkan pengertian, *soccer like games* menurut Bahagia (2011, hlm. 58) adalah "permainan-permainan yang menyerupai permainan sepakbola, 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". Ditinjau dari karakteristik permainannya, *soccer like games* masuk dalam kelompok permainan invasi. Dalam *soccer like games* ini aktivitas pembelajarannya dapat dimodifikasi, baik peraturan bermain, alat atau bola yang digunakan, lapangan, cara membuat point, cara memulai permainan, jenis permainan, gawang yang berbeda, jumlah pemain serta adanya seorang joker dalam permainan.



Berdasarkan uraian dan penjelasan di atas, maka penulis ingin meneliti tentang “**Pengaruh Permainan *Soccer Like Games* Dalam Pembelajaran Sepakbola Untuk Meningkatkan Jumlah Waktu Aktif Belajar Siswa**”. (Penelitian Tindakan Kelas di SMK Negeri 8 Bandung).

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis merumuskan masalah penelitian ini, yaitu : Bagaimana cara meningkatkan jumlah waktu aktif belajar siswa di SMK Negeri 8 Bandung dalam pembelajaran sepakbola melalui permainan *soccer like games* ?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui cara bagaimana permainan *soccer like games* dalam pembelajaran sepakbola dapat meningkatkan jumlah waktu aktif belajar siswa. Sedangkan secara khusus bertujuan untuk : Mengetahui apakah dengan permainan *soccer like games* dapat meningkatkan jumlah waktu aktif belajar siswa dalam pembelajaran sepak bola di SMK Negeri 8 Bandung.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

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

### **1. Secara Teoritis**

Memberikan informasi maupun pengetahuan yang bermanfaat kepada pembaca mengenai permainan *soccer like games* terhadap jumlah waktu aktif belajar siswa dalam pembelajaran sepakbola khususnya PJOK.

### **2. Secara Praktis**

Hasil penelitian ini di harapkan bermanfaat bagi para guru khususnya guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Dan dapat memotivasi guru untuk menerapkan pembelajaran yang lebih bervariasi, sehingga materi pelajaran akan lebih menarik.

## 1.5 Struktur Organisasi

Untuk mempermudah dalam membahas dan menyusun selanjutnya, maka berikut rencana penulis untuk membuat kerangka penulisan yang akan diuraikan berdasarkan sistematika penulisan sebagai berikut:

**BAB I.** Latar Belakang penelitian, dalam Bab ini membahas mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

**BAB II.** Kajian Pustaka, Kerangka pemikiran, dan Hipotesis penelitian, dalam penelitian serta diuraikan mengenai kerangka pemikiran penelitian dan hipotesis penelitian.

**BAB III.** Metode penelitian dan pembahasan, dalam Bab ini mengemukakan tentang metodologi penelitian yang dilakukan oleh penulis yang meliputi metode penelitian, populasi dan sampel, pengumpulan data pengolahan data, dan analisis data.

**BAB IV.** Hasil Penelitian dan Pembahasan, dalam Bab ini mengemukakan mengenai deskripsi dari hasil penelitian yang meliputi gambaran umum objek penelitian, gambaran variable yang diamati, analisis data, dan pengujian hipotesis serta pembahasannya.

**BAB V.** Kesimpulan, Implikasi, dan Rekomendasi, dalam Bab ini mengemukakan kesimpulan dari hasil penelitian yang dilakukan dan mengemukakan implikasi dan rekomendasi dan berhubungan dengan objek penelitian untuk dijadikan referensi bagi pihak yang berkepentingan.