

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Penelitian**

Futsal adalah permainan dua beregu, masing-masing regu terdiri dari lima orang pemain, termasuk salah satunya penjaga gawang. Terciptanya permainan futsal sebagai alternatif dari permainan sepakbola di lapangan rumput yang tidak bisa dilaksanakan karena musim salju atau musim hujan yang lebat, (Sucipto, 2015).

Dalam beberapa tahun belakangan ini perkembangan permainan futsal di masyarakat sangat pesat. Permainan futsal dimainkan oleh berbagai kalangan, tidak hanya dari kalangan orang dewasa, tetapi juga dimainkan oleh kalangan anak-anak dan remaja baik pria maupun wanita. Tujuan orang bermain futsal sangat bervariasi, diantaranya ada yang sekedar alat rekreasi, sebagai alat sosialisasi, dan untuk mengembangkan minat dan bakat dalam berprestasi di cabang olahraga futsal.

Di lingkungan sekolah, permainan futsal telah digunakan sebagai salah satu aktivitas pembelajaran dalam mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK), yaitu dalam kelompok aktivitas permainan bola besar. Sesuai dengan konsep pendidikan jasmani yang merupakan sebuah proses pendidikan yang menggunakan aktivitas fisik, permainan dan olahraga sebagai media atau alat pembelajaran, maka kedudukan pembelajaran aktivitas permainan futsal adalah sebagai media untuk mencapai tujuan pendidikan jasmani.

Dimasukkannya permainan futsal ke dalam salah satu aktivitas pembelajaran PJOK tidak terlepas dari nilai-nilai pendidikan yang terkandung di dalamnya. Permainan futsal memberi nilai-nilai positif, baik terhadap perkembangan dimensi kognitif, afektif, psikomotor dan sosial bagi siswa yang sedang mempelajarinya.

Terhadap dimensi kognitif. Pembelajaran aktivitas permainan futsal dapat mengembangkan peserta didik dalam hal kemampuan memecahkan masalah, kemampuan mengantisipasi, kemampuan kreativitas dan

mengembangkan kemampuan pemahaman. Sebagai contoh dalam hal kemampuan memecahkan masalah, misalnya pemain sedang mengontrol bola ada pemain lawan yang datang menyergap untuk merebut bola maka dia akan mengambil keputusan dengan beberapa cara diantaranya mendribling dengan menggunakan gerakan *slalom* untuk melepaskan diri dari tekanan atau mengoper bola kepada teman seregu, supaya bola masih dalam kontrol tim nya. Sebagai contoh kemampuan mengantisipasi adalah apabila menghadapi pembawa bola maka hal yang paling mendasar dilakukan adalah membuat satu garis lurus antara pembawa bola, penjaga bola, dan gawang supaya mempersulit pembawa bola menembak bola ke gawang. Sebagai contoh untuk kemampuan kreativitas adalah pemain mampu menciptakan ruang untuk dirinya dan orang lain dalam tim seregunya sehingga bola masih dalam penguasaan tim, dan sebagai contoh mengembangkan pemahaman adalah siswa mampu mengungkapkan gagasan dan pendapat dengan kata-kata sendiri mengenai apa yang telah dipelajari dalam pembelajaran permainan futsal.

Terhadap dimensi afektif dan sosial. Pembelajaran aktivitas permainan futsal dapat menumbuh kembangkan dan menerapkan nilai-nilai kerjasama, disiplin, saling menghargai dan rasa tanggung jawab. Sebagai contoh nilai kerja sama adalah siswa harus mampu berkomunikasi dengan baik untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Contoh nilai dalam disiplin adalah datang latihan tepat waktu, mengikuti dan menjalankan peraturan pertandingan, tidak bersikap kasar sehingga dapat mencederai lawan. Contoh nilai saling menghargai adalah siswa tidak saling menyalahkan ketika mengalami kesalahan. Contoh nilai dalam tanggung jawab adalah siswa harus memiliki rasa tanggung jawab ketika diberi kesempatan untuk bermain.

Terhadap dimensi psikomotor. Pembelajaran aktivitas permainan futsal dapat mengembangkan aspek keterampilan bermain dan aspek kebugaran. Sebagai contoh aspek keterampilan bermain adalah siswa mampu melakukan keterampilan *passing*, keterampilan *shooting*, dan keterampilan *dribbling*. Sebagai contoh aspek kebugaran adalah mampu menjaga daya

tahan pelakunya karena permainan futsal adalah olahraga yang dinamis, dilakukan dalam waktu tertentu dan dalam intensitas yang bervariasi.

Jika permainan futsal dijadikan media untuk mendidik siswa oleh guru PJOK yang terdidik dan profesional, maka pembelajaran aktivitas permainan futsal akan memberikan kontribusi yang positif dalam mencapai tujuan pembelajaran PJOK. Hal tersebut sesuai yang diungkapkan Abduljabar (2016), bahwa dalam kurikulum tujuan pendidikan jasmani adalah untuk menyokong perkembangan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Namun hal ini sangat bergantung pada bagaimana guru pendidikan jasmani mengorientasikan perkembangan didalam program-program pembelajaran.

Dalam pelaksanaan pembelajaran PJOK di sekolah, pembelajaran aktivitas permainan futsal dapat dilaksanakan dalam tiga kegiatan pokok, yaitu kegiatan intrakurikuler, kokurikuler, dan ekstrakurikuler. Arikunto (1993) menjelaskan bahwa yang dimaksud dengan kegiatan intrakurikuler, kokurikuler, dan ekstrakurikuler adalah sebagai berikut :

Kegiatan intrakurikuler adalah kegiatan yang dilaksanakan dalam jadwal bagi struktur program yang ditentukan secara rasional. Kegiatan ekstrakurikuler adalah kegiatan tambahan, diluar struktur program yang ada pada umumnya kegiatan pilihan . kegiatan kokurikuler adalah kegiatan yang menopang kegiatan intrakurikuler dengan maksud menguatkan penguasaan konsep ilmu yang tertera dalam struktur program.

Di beberapa sekolah permainan futsal telah dijadikan aktivitas pembelajaran pokok PJOK, baik dalam kegiatan intrakurikuler, kokurikuler, dan ekstrakurikuler, terutama di SMAN 15 Bandung dan sekolah-sekolah yang telah memiliki alat sarana pembelajaran. Dalam konteks kegiatan intrakurikuler aktivitas pembelajaran futsal ditujukan agar anak memiliki kompetensi dasar sesuai dengan kurikulum. Dalam konteks kokurikuler aktivitas pembelajaran futsal ditujukan untuk meningkatkan penguasaan konsep ilmu pada pembelajaran futsal. Dalam konteks kegiatan ekstrakurikuler aktivitas pembelajaran futsal ditujukan untuk mengembangkan bakat dan minat siswa terhadap permainan futsal. Di samping disesuaikan dengan bakat dan minat siswa, juga disesuaikan dengan keberadaan dan fasilitas pembelajarannya.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti di SMAN 15 Bandung aktivitas pembelajaran futsal telah dilaksanakan baik dalam kegiatan intrakurikuler, kokurikuler dan ekstrakurikuler. Menurut program semester mata pelajaran PJOK, pembelajaran futsal dilaksanakan pada minggu pertama sampai minggu ketiga pada setiap semesternya. Diberikan kepada seluruh tingkat kelas. Sama dengan kegiatan intrakurikuler lainnya di SMAN 15 Bandung, pembelajaran futsal dilaksanakan dengan alokasi waktu 2 x 3 JP. Waktu pembelajaran permainan futsal disesuaikan dengan jadwal pembelajaran PJOK di sekolah dengan 1 jam pelajaran (45 menit) dilaksanakan di dalam kelas dan 2 JP dilaksanakan di lapangan *outdoor* SMAN 15 Bandung.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru PJOK di SMAN 15 Bandung kegiatan kokurikuler dilakukan dengan cara membagi siswa ke dalam beberapa kelompok yang diberikan tugas untuk dikerjakan di rumah dan dikumpulkan pada saat pembelajaran.

Dalam kegiatan ekstrakurikuler permainan futsal di SMAN 15 Bandung siswa yang mengikuti ekstrakurikuler futsal setiap tahunnya kurang lebih diikuti oleh 50 orang siswa. Waktu latihan pada hari Rabu dan Jumat mulai dari jam 15.00 – 17.00 dan pada hari Sabtu mulai dari jam 06.00-08.00. Tempat pelaksanaan di lapangan *outdoor* SMAN 15 Bandung. Peralatan yang dimiliki SMAN 15 Bandung pada tahun 2018 adalah 50 *cones* dan 3 buah bola futsal.

Permainan futsal dalam kurikulum pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK) tahun 2013 termasuk ke dalam jenis permainan bola besar yang merupakan salah satu aktivitas pembelajaran dalam mata pelajaran PJOK. Dimasukkannya permainan futsal sebagai salah satu aktivitas pembelajaran dalam mata pelajaran PJOK berarti pembelajaran aktivitas permainan futsal wajib dilaksanakan baik oleh guru, siswa, maupun sekolah. Tujuan pembelajaran aktivitas permainan futsal telah dirumuskan dalam kurikulum 2013 dalam bentuk rumusan Kompetensi Dasar (KD). Dalam Kurikulum (2013) dijelaskan bahwa:

KD adalah konten atau kompetensi yang terdiri atas sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang bersumber pada kompetensi inti

yang harus dikuasai peserta didik. Kompetensi tersebut dikembangkan dengan memperhatikan karakteristik peserta didik, kemampuan awal, serta ciri dari suatu mata pelajaran. Mata pelajaran sebagai sumber dari konten untuk menguasai kompetensi bersifat terbuka dan tidak selalu diorganisasikan berdasarkan disiplin ilmu yang sangat berorientasi hanya pada filosofi esensialisme dan perenialisme. Mata pelajaran dapat dijadikan organisasi konten yang dikembangkan dari berbagai disiplin ilmu atau non disiplin ilmu yang diperbolehkan menurut filosofi rekonstruksi sosial, progresivisme, maupun humanisme. Karena filosofi yang dianut dalam kurikulum adalah eklektik seperti dikemukakan di bagian landasan filosofi, maka nama mata pelajaran dan isi mata pelajaran untuk kurikulum yang akan dikembangkan tidak perlu terikat pada kaedah filosofi esensialisme dan perenialisme.

Rumusan Kompetensi Dasar untuk aktivitas pembelajaran permainan bola besar adalah:

1. Aspek Spiritual
  - 1.1 Menghargai tubuh dengan seluruh perangkat gerak dan kemampuannya sebagai anugerah Tuhan yang tidak ternilai
  - 1.2 Tumbuhnya kesadaran bahwa tubuh harus dipelihara dan dibina sebagai wujud syukur kepada sang Pencipta
2. Aspek Afektif
  - 2.1 Berperilaku sportif dalam bermain
  - 2.2 Bertanggung jawab terhadap keselamatan dan kemajuan diri sendiri dan orang lain, lingkungan sekitar, serta dalam penggunaan sarana dan prasarana pembelajaran
  - 2.3 Menghargai perbedaan karakteristik individual dalam melakukan berbagai aktivitas fisik
  - 2.4 Menunjukkan kemauan bekerja sama dalam melakukan berbagai aktivitas fisik dalam bentuk permainan
  - 2.5 Toleransi dan mau berbagi dengan teman lain dalam penggunaan peralatan dan kesempatan
  - 2.6 Disiplin selama melakukan berbagai aktivitas fisik
3. Aspek Kognitif
  - 3.1. Menganalisis keterampilan gerak salah satu permainan bola besar untuk menghasilkan koordinasi gerak yang baik
4. Aspek Psikomotor

4.1. Mempraktikan hasil analisis keterampilan gerak salah satu permainan bola besar untuk menghasilkan koordinasi gerak yang baik.

Berdasarkan rumusan KD pembelajaran aktivitas permainan bola besar, maka dapat dirumuskan KD untuk pembelajaran aktivitas permainan futsal sebagai berikut:

1. Aspek Spiritual

1.1 Menghargai tubuh dengan seluruh perangkat gerak dan kemampuannya sebagai anugerah Tuhan yang tidak ternilai

2. Aspek Afektif

2.1 Berperilaku sportif dalam bermain

2.2 Menunjukkan kemampuan kerjasama dalam melakukan berbagai aktivitas fisik dalam bentuk permainan.

2.3 Toleransi dan mau berbagi dengan teman lain dalam penggunaan peralatan dan kesempatan

3. Aspek Kognitif

3.1 Menganalisis keterampilan gerak taktik penguasaan bola yang meliputi: menganalisis keterampilan mengoper bola, menganalisis keterampilan mengontrol bola, menganalisis keterampilan mendukung pembawa bola dan menganalisis keterampilan menyerang ke gawang dalam aktivitas permainan futsal

4. Aspek Psikomotor

4.1 Mempraktikan keterampilan penguasaan bola yang meliputi: praktik keterampilan mengoper bola, praktik keterampilan mengontrol bola, praktik keterampilan mendukung pembawa bola dan praktik keterampilan menyerang ke gawang dalam aktivitas permainan futsal

Untuk mencapai kompetensi minimal yang harus dimiliki siswa dari hasil pembelajaran aktivitas permainan futsal dan untuk memperoleh nilai-nilai pendidikan tersebut di atas pada kenyataannya masih banyak permasalahan yang menghambat ketercapaian kompetensi dan nilai-nilai pendidikan khususnya permasalahan pembelajaran aktivitas permainan futsal di SMAN

15 Bandung. Seluruh permasalahan ini teridentifikasi ketika penulis sedang melaksanakan observasi awal. Semua permasalahan tersebut yang teridentifikasi ini penulis kategorikan ke dalam permasalahan yang terkait dengan lingkungan pembelajaran, sarana prasarana pembelajaran dan proses pembelajaran.

Permasalahan yang terkait dengan lingkungan pembelajaran. Di SMAN 15 Bandung terdapat 30 kelas yang terdiri dari kelas X yang berjumlah 360 siswa, kelas XI 356 siswa, dan kelas XII 345 siswa. Untuk kelas X terdiri dari sebelas kelas, kelas XI sepuluh kelas, dan kelas XII sembilan kelas. Kemudian lingkungan terlihat bersih sehingga siswa bisa belajar dengan nyaman, dan terdapat ruang perpustakaan, ruang UKS, ruang BK, ruang PJOK, ruang OSIS, ruang GURU, kantin yang bersih, masjid yang memadai, ruang kelas yang sangat nyaman dan memadai untuk menampung 35 siswa ketika melakukan proses pembelajaran dan toilet yang cukup bersih, terdapat juga taman sekolah untuk tempat penghijauan yang juga untuk tempat berdiskusi siswa ketika jam istirahat pembelajaran. Analisis faktanya adalah pembelajaran terlihat cukup kondusif, aman dan nyaman, dibuktikan dengan keadaan lingkungan pembelajaran yang sesuai dengan keberadaan sarana pembelajaran yang dimiliki sekolah tersebut. Untuk lingkungan sosial di SMAN 15 Bandung sangat tertutup dari lingkungan luar jadi siswa bisa nyaman dan fokus dalam mengikuti pembelajaran.

Menurut Syarifuddin (2004) menyatakan bahwa prasarana ialah segala sesuatu yang dapat mempermudah atau memperlancar tugas dan memiliki sifat yang relatif permanen. Salah satu sifat permanen tersebut adalah susah dipindah-pindahkan. Contoh: halaman sekolah, lapangan sepakbola, lapangan bola basket, lapangan bola voli, Gedung serbaguna dan sejenisnya. Sarana diterjemahkan dari istilah fasilitas yang memiliki arti sesuatu yang dapat dimanfaatkan dalam pelaksanaan pembelajaran Pendidikan jasmani dan Kesehatan.

Permasalahan dari segi sarana SMAN 15 Bandung memiliki dua lapangan untuk pembelajaran penjas yaitu lapangan basket yang berukuran 40 x 18 meter dan aula/gor lapang badminton berukuran 10 x 15 meter. Dan satu ruangan PJOK berukuran 2 x 3,5 m. Sedangkan dalam segi ketersediaan, kecukupan dan kelayakan prasarana/alat pembelajaran di SMAN 15

Bandung, bahwa secara keseluruhan alat-alat pembelajaran 85,4% layak digunakan dan 14,6% tidak layak digunakan.

Lapangan basket bisa digunakan untuk semua pembelajaran PJOK khususnya pembelajaran yang termasuk ke dalam permainan bola besar seperti permainan sepak bola, bola voli, bola basket dan pembelajaran penjas lainnya, namun lapangan sering kali harus dibagi dengan kelas lain. Sedangkan aula/lapangan badminton biasa dipergunakan untuk pembelajaran badminton, silat, tenis meja, pembelajaran aktivitas senam dan rapat orang tua siswa. Lapangan basket terbuat dari bahan plester dan lapang badminton terbuat dari bahan plester. Dari segi sarana dan prasarana pembelajaran pendidikan jasmani secara keseluruhan sudah tersedia, namun kondisi alatnya tidak semuanya tercukupi. Contohnya dalam pembelajaran futsal, bola yang terdapat di sekolah hanya ada 8 buah bola dan itupun hanya ada 4 bola yang layak dipakai untuk melakukan proses pembelajaran sedangkan jumlah siswa kurang lebih ada 35 orang. Analisis faktanya adalah terdapat masalah dari segi sarana dan prasarana pembelajaran yang dimiliki sekolah tidak mengakomodasi seluruh ruang lingkup aktivitas pembelajaran sebagaimana tersurat dalam kurikulum secara utuh.

Dari segi proses pembelajaran, materi pembelajaran yang dilakukan ketika peneliti melakukan observasi ke sekolah adalah pada saat aktivitas pembelajaran permainan futsal, guru PJOK yang bersangkutan sudah baik dalam memberikan materi pembelajaran, namun hanya ada saja siswa yang kurang memperhatikan atau merespon materi yang guru berikan, siswa kurang berani mencoba melakukan gerakan apa yang telah di berikan contoh dan penjelasannya ketika pembelajaran berlangsung oleh guru terutama siswa perempuan seperti gerakan *passing*, *dribbling*, dan *stopping*, dikarenakan siswa perempuan cenderung takut apabila pembelajaran futsal menggunakan bola yang sesungguhnya dan terbatasnya juga jumlah bola yang ada tidak sebanding dengan jumlah siswa yg mengikuti pembelajaran sehingga siswa harus lama menunggu giliran dan bergantian dengan siswa lainnya, kemudian ada beberapa siswa

yang duduk santai tidak aktif dalam mengikuti pembelajaran, analisis faktanya adalah terdapat masalah pada pelaksanaan pembelajaran

Idealnya rasio jumlah bola dan jumlah siswa adalah satu bola berbanding dua siswa, sehingga setiap anak memiliki kesempatan yang banyak untuk memainkan bola terutama dalam bentuk permainan, minimalnya permainan satu lawan satu. Siswa datang pada pembelajaran aktivitas permainan futsal tujuannya pasti ingin memainkan bola sesuai dengan karakteristik anak suka bermain. Disamping itu jika bolanya kurang ada kecenderungan motivasi belajar siswa berkurang, karena hak dan keinginan anak untuk bermain terbatas. Permasalahan yang terlihat dalam kegiatan kokurikuler pada pembelajaran permainan futsal seperti terbatasnya kemampuan siswa untuk memahami dan menjelaskan kembali materi yang diberikan oleh guru terhadap kelompok lain maka besar kemungkinan terjadi kesalahan dalam pengulangan materi pembelajaran.

Karakteristik kecerdasan dan keterampilan siswa yang bervariasi. Khususnya dalam kegiatan intrakurikuler siswa yang begitu banyak dengan tingkat kecerdasan dan keterampilan yang berbeda-beda (bervariasi), sedangkan dalam kegiatan ekstrakurikuler karakteristik kecerdasan dan keterampilan siswa relatif homogen namun tetap saja ada perbedaan dan kesenjangan antara siswa yang memiliki tingkat kecerdasan dan keterampilan tinggi dengan siswa yang memiliki tingkat kecerdasan dan keterampilan yang rendah. Hal ini sering mengakibatkan terputusnya pola tugas gerak. Bagi anak yang belum memiliki tingkat kecerdasan dan keterampilan yang tinggi akan rendah diri, sementara bagi anak yang sudah memiliki tingkat kecerdasan dan keterampilan yang tinggi dapat mengakibatkan terganggu oleh anak yang memiliki kecerdasan dan keterampilan yang rendah.

Prinsip dalam pelaksanaan pembelajaran adalah optimalisasi aktivitas siswa. Hal ini sesuai dengan yang diungkapkan oleh Nasution (2010) Dari semua asas didaktik boleh dikatakan aktivitas lah asas yang terpenting oleh sebab belajar sendiri merupakan suatu kegiatan. Tanpa kegiatan tidak mungkin seseorang dikatakan belajar. Hal ini dibenarkan

oleh setiap para ahli. Bahkan dalam konteks pembelajaran gerak dan olahraga Lutan (dalam Suherman 2009) 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 lain, misal: pemanasan, penjelasan, demonstrasi, termasuk strategi atau style yang digunakan. Oleh karena itu akan lebih baik apabila dari sejak awal guru merencanakan pemanfaatan waktu untuk masing-masing aspek dengan curahan waktu terbanyak ditekankan pada waktu aktif belajar”.

Dengan demikian guru sebagai pendidik harus mampu memanfaatkan jumlah waktu aktif belajar dalam proses belajar mengajar PJOK. Dalam proses pembelajaran selain prinsip aktivitas (partisipasi siswa), prinsip lainnya adalah prinsip individualisasi. Nasution (2010) menjelaskan bahwa yang dimaksud prinsip individualisasi adalah sebagai berikut :

Dalam pembelajaran modern yang menggunakan metode unit, ada kalanya seorang anak kurang pandai tiba-tiba muncul bakatnya jika diberikan tugas yang sesuai dengan pembahasannya. Disini terlaksana prinsip individualisasi yang menggunakan bahwa pelajaran yang bermakna harus dijalankan sesuai dengan tujuan bakat, kesanggupan anak sendiri menurut prosedur eksperimental. Ada kemungkinan seseorang kuat dalam suatu bidang akan tetapi lemah dalam bidang lain.

Prinsip pembelajaran lain yang penting dalam pembelajaran aktivitas futsal adalah prinsip bermain, karena permainan futsal adalah permainan yang dikembangkan dari teori bermain dan fenomena bermain, yang pada hakikatnya adalah merupakan ciri atau karakter manusia sebagai makhluk hidup yang senang bermain (*homo ludens*). Dalam konteks ini Sukintaka (1992) menjelaskan bahwa :

1. Bermain merupakan aktivitas yang dilakukan dengan sukarela atas dasar senang.
2. Bermain dengan rasa senang, menumbuhkan aktivitas yang dilakukan secara spontan.

3. Bermain dengan rasa senang, untuk memperoleh kesenangan, menimbulkan kesadaran agar bermain dengan baik perlu berlatih, kadang-kadang memerlukan kerja sama dengan teman, menghormati lawan, mengetahui kemampuan teman, patuh pada peraturan, dan mengetahui kemampuan dirinya sendiri.

Memperhatikan bahwa prinsip dalam pembelajaran itu adalah partisipasi (aktivitas), individualisasi dan konsep bermain diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar yang pada gilirannya jika motivasi belajarnya tinggi maka hasil belajarnya pun akan lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang tidak memiliki motivasi oleh sebab itu pendekatan pembelajaran yang harus digunakan oleh guru adalah pendekatan oleh guru adalah pendekatan pembelajaran yang minimal merujuk kepala tiga prinsip diatas salah satu pendekatan yang memperhatikan ketiga prinsip diatas adalah pendekatan taktis adalah pendekatan yang mengimplementasikan permainan yang sebenarnya dalam proses pembelajaran dan mengklasifikasi peserta didik dalam tingkatan kemampuan tugas gerak yang berbeda.

Dalam pendekatan taktis, pembelajaran keterampilan teknik tidak diajarkan secara khusus dalam bagian-bagian teknik yang terpisah, namun sekaligus di dalam suasana bermain yang mirip dengan permainan yang sesungguhnya". (Subroto 2001)

Lebih lanjut Subroto (2001) menjelaskan tujuan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan taktis adalah :

1. Meningkatkan kemampuan bermain melalui pemahaman terhadap keterkaitan antara taktik permainan dan perkembangan keterampilan.
2. Memberikan kesenangan dalam proses pembelajaran.
3. Belajar memecahkan masalah-masalah dan membuat keputusan selama bermain.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan salah satu solusi yang diduga dapat memecahkan permasalahan diatas dengan mengimplementasikan pendekatan statis. Melalui penerapan pendekatan taktis, permasalahan yang terkait dengan keterbatasan ketersediaan sarana dan

prasarana, peralatan, karakteristik dan keterampilan siswa diharapkan dapat diatasi.

Hal ini yang menjadi motivasi dan keingintahuan penulis untuk meneliti lebih jauh tentang apa dan bagaimana pendekatan taktis diterapkan dalam aktivitas pembelajaran permainan futsal di SMAN 15 Bandung. Oleh sebab itu, judul penelitian yang diajukan dalam skripsi ini adalah “Implementasi Pendekatan Taktis Dalam Pembelajaran Aktivitas Permainan Futsal.”

## **1.2. Identifikasi masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan yang terkait dengan pembelajaran aktivitas permainan futsal baik dalam kegiatan intrakurikuler (umum) maupun dalam kegiatan ekstrakurikuler (khusus) yang terjadi di SMAN 15 Bandung dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Ketersediaan sarana dan prasarana, di SMAN 15 Bandung sudah memiliki lapangan yang cukup luas tetapi lapangan dipakai oleh beberapa kelas secara bersamaan dalam proses pembelajaran PJOK khususnya pada materi pembelajaran futsal.
2. Ketersediaan peralatan dalam proses pembelajaran futsal. Terbukti dengan ditemukannya hanya 4 bola futsal yang tersedia untuk proses pembelajaran permainan futsal dalam mata pelajaran PJOK. Baik dalam kegiatan pembelajaran futsal di intrakurikuler dan ekstrakurikuler.
3. Metode pembelajaran yang digunakan oleh guru lebih cenderung monoton, sehingga banyak siswa yang kurang termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran penjas., mengakibatkan waktu aktif belajar siswa yang optimal menjadi kurang atau tidak tercapai.
4. Pemahaman dan keterampilan siswa yang berbeda-beda mengakibatkan kurang berjalannya pola tugas-tugas gerak yang diberikan oleh guru.

## **1.3. Batasan masalah**

Menyimak permasalahan yang teridentifikasi tersebut, maka permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini dibatasi disekitar penerapan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru di SMAN 15 Bandung yang tidak mengoptimalkan waktu aktif belajar. Untuk memecahkan masalah

tersebut peneliti mengajukan usaha untuk memperbaiki waktu aktif belajar dengan menggunakan penerapan pendekatan taktis dalam pembelajaran aktivitas permainan futsal di kelas X IPA-3 SMAN 15 Bandung. Pembatasan masalah ini dilakukan karena beberapa hal sebagai berikut :

1. Kemampuan peneliti untuk meneliti

Penelitian ini hanya sampai pada tahap kajian teori, kerangka berpikir dan hipotesis tindakan (kebenaran teoritis), belum didukung oleh kebenaran empirik (hasil implementasi pendekatan taktis dalam pembelajaran aktivitas permainan futsal, karena masalah pandemic covid-19 yang belum tahu pasti kapan berakhir).

2. Keterbatasan waktu meneliti

Menurut kurikulum dan pedoman akademik Universitas Pendidikan Indonesia lama waktu studi mahasiswa S1 itu maksimal 7 tahun dan minimal 3,5 tahun (cumlaude). Universitas mengharapkan seluruh mahasiswa itu lulus tepat waktu yaitu 4 tahun batas bimbingan tidak lebih dari 6 bulan. Keterbatasan ini adanya tuntutan orang tua yang menginginkan anaknya lulus dengan nilai yang memuaskan dan lulus tepat waktu. Oleh sebab itu penelitian ini tidak dapat memecahkan seluruh masalah yang teridentifikasi.

3. Keterbatasan finansial peneliti

Masalah finansial tentunya apabila penulis tidak dapat mencapai lulus tepat waktu maka penulis harus mengeluarkan biaya lagi untuk mengontrak skripsi pada semester berikutnya. Disamping itu, selama membuat tugas akhir dalam bentuk skripsi ini pun, tidak sedikit biaya yang dikeluarkan demi kesempurnaan tulisan yang dibuat. Berikut juga semakin lama penulis untuk meneliti seluruh permasalahan yang teridentifikasi maka memerlukan biaya yang lebih mungkin tidak terjangkau oleh peneliti.

4. Keterbatasan Kompetensi peneliti di SMAN 15 Bandung

Kompetensi yang dimiliki peneliti masih kurang dan hanya berstatus sebagai mahasiswa dan tidak memiliki kewenangan dalam hal memperbanyak sarana dan prasarana yang kurang, permasalahan yang

menuntut pemecahan tersebut mempersyaratkan kompetensi yang lain seperti kepala sekolah, guru, dan sebagainya.

#### **1.4. Rumusan masalah**

Berdasarkan bahan permasalahan diatas maka masalah yang dikaji dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut : “Bagaimana relevansi pendekatan taktis dengan kurikulum 2013 dalam pembelajaran aktivitas permainan futsal di SMAN 15 Bandung?”

#### **1.5. Tujuan penelitian**

Pada awalnya sesuai dengan permasalahan yang telah dikemukakan dalam latar belakang penelitian ini, maka tujuan penelitiannya adalah untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu atau kualitas pembelajaran aktivitas permainan futsal di SMAN 15 Bandung.

#### **1.6. Manfaat penelitian**

Jika tujuan penelitian ini tercapai, maka manfaat yang dapat dirasakan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Secara teoritis

Berdasarkan penelitian ini diharapkan dapat memperkuat teori-teori pembelajaran yang sudah ada.

2. Secara praktis

Berdasarkan tindakan kelas ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan kontribusi yang sangat besar bagi semua pihak terkait masalah proses pembelajaran permainan futsal di sekolah menengah, diantaranya:

- a. Bagi guru

Dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam proses belajar mengajar di sekolah dengan melakukan pembelajaran melalui model pendekatan taktis.

- b. Bagi peneliti

Dapat menambah wawasan terkait dengan model pembelajaran dalam permainan aktivitas futsal.

- c. Bagi SMAN 15 Bandung

Hasil penelitian ini akan memberikan sumbangan praktis untuk sekolah tersebut dalam rangka perbaikan proses pembelajaran permainan futsal.