

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Segala sesuatu itu pada dasarnya mesti dipelajari, begitu juga permainan sepak bola, dalam sekian banyak seginya, merupakan permainan kolektif yang didasarkan atas tehnik, penanganan bola, dan naluri permainan masing-masing pemain. Ditambah lagi yang berbeda pembawaannya, diharapkan suatu permainan menimbulkan suatu kerjasama.

Olahraga dan bermain yang dirancang dalam suatu proses pembelajaran yang kondusif, diyakini dapat menghasilkan rasa senang bagi siswanya. Sesuai dengan pendapat Subroto (2001:2) “Pembelajaran yang kondusif dapat menghasilkan rasa senang bagi siswa, tempat meneduh, edukatif, menarik atau menantang. Selain itu dapat membina kesehatan dan rasa percaya diri”.

Permainan anak-anak dapat membentuk pribadi seseorang secara utuh artinya kepribadian seseorang akan terbentuk melalui permainan, sesuai dengan pendapat Hadi dalam Sukintaka (1992:7) tentang permainan.”Memang kita Kaum Taman Siswa mempunyai keyakinan setebal-tebalnya, bahwa dengan permainan kanak-kanak sebagai alat pendidikan itu dapat membimbing anak-anak kearah kesempurnaan hidup kebangsaan semurni-murninya”.

Anak anak jaman dahulu berbeda dengan jaman sekarang, dimana permainan sekarang banyak yang menggunakan alat elektronik dalam pelaksanaannya, bahkan sudah merambah ke pelosok desa, sedangkan permainan

elektronik ini sangat jarang sekali yang memerlukan banyak gerak artinya cuma tangan saja dan pikiran yang berjalan. Sehingga aktivitas fisik jarang dilakukan.

Kurangnya aktivitas fisik sering menjadi persoalan yang dihadapi setiap individu dalam kehidupan, bahkan cenderung menjadi budaya. Pendidikan jasmani merupakan alat untuk mendorong perkembangan keterampilan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan, penalaran, penghayatan nilai (sikap, mental, emosional, spiritual, sosial), dan pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan serta perkembangan yang seimbang. Sehingga pendidikan jasmani sebagai wahana untuk mendidik anak. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Lutan (2001:17) yaitu sebagai berikut: “Bahwa pendidikan jasmani merupakan alat untuk membina anak muda agar kelak mampu membuat keputusan terbaik tentang aktivitas jasmani yang dilakukan dan menjalani pola hidup sehat disepanjang hayatnya”.

Dengan pendidikan jasmani siswa akan memperoleh berbagai keterampilan yang erat kaitannya dengan kesan pribadi yang menyenangkan serta berbagai keterampilan yang kreatif, inovatif, terampil, memiliki kebugaran jasmani, kebiasaan hidup sehat memiliki pengetahuan pemahaman terhadap gerak manusia.

Hal tersebut di atas sesuai dengan pendapat Sopandi (1991:39) sebagai berikut: “gerak atau khususnya olahraga sangat berguna bagi kehidupan manusia”.

Ruang lingkup KTSP mata pelajaran pendidikan jasmani, olah raga, dan Kesehatan (2008:195).meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

(1) permainan dan olahraga meliputi: olahraga tradisional, permainan, eksplorasi gerak, keterampilan lokomotor non-lokomotor, dan manipulatif, atletik, kasti, rounders, kippres, sepak bola, bola basket, bola voli, tenis meja, tenis lapangan, bulu tangkis, dan beladiri, serta aktivitas lainnya; (2) aktivitas

pengembangan; (3) aktivitas senam; (4) aktivitas ritmik; (5) aktivitas air; (6) pendidikan di luar kelas; (7) kesehatan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan pada hari senin tanggal 17 Januari 2011 terhadap siswa SDN Jayasari ditemukan beberapa masalah yaitu pembelajaran penjas di SD Jayasari kurang begitu baik dikarenakan situasi dan kondisi yang kurang memungkinkan dimana sarana dan prasarana tidak memadai, halaman yang kurang luas sehingga waktu istirahat atau berolahraga anak kurang bergerak, juga pembelajaran pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan sebagian besar menggunakan strategi pembelajaran yang kurang melibatkan siswa aktif berlatih dalam pembelajaran, hanya guru yang berperan dalam proses pembelajaran. Sehingga tujuan pembelajaran yang didapat kurang bermakna.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi dengan siswa pada pembelajaran dalam melakukan *passing* dengan kaki bagian luar diperoleh data sebagai berikut:

1. Guru kurang mengembangkan metode atau teknik dalam pembelajaran *passing* kaki bagian luar.
2. Dalam pembelajaran guru bersifat monoton.
3. Guru kurang mengupayakan pembelajaran yang aktif dan kreatif dalam permainan teknik dasar *passing* kaki bagian luar dalam bermain sepakbola.

Serta aktivitas siswa juga tidak menunjukkan keseriusan dalam belajar sehingga didapat data sebagai berikut:

1. Minat siswa kurang dalam pembelajaran PENJASORKES.

2. Siswa kurang aktif dalam melakukan gerak *passing* kaki bagian luar.
3. Timbul rasa bosan pada diri siswa dalam mengikuti pembelajaran Penjas, akibat kinerja guru yang kurang dalam pembelajaran *passing* kaki bagian luar.

Yang dijadikan subjek penelitian dalam hal ini murid kelas V SDN Jayasari Kecamatan Tanjungsari Kabupaten Sumedang, berjumlah 24 orang siswa yang terdiri dari anak laki-laki.

Data empirik membuktikan dari data awal melatar belakangi bahwa masih banyak siswa yang belum dapat melakukan *passing* kaki bagian luar dengan benar, terlihat dari data di bawah ini anak yang tuntas melakukan *passing* kaki bagian luar cuma 7 orang atau 29 % sedangkan yang tidak tuntas melakukan *passing* kaki bagian luar sebanyak 17 orang atau 71 % dengan KKM yang di tentukan adalah 70. Dengan demikian keterampilan gerak dasar *passing* kaki bagian luar suatu masalah yang perlu dicarikan pemecahannya

Ini diperlukan suatu cara untuk meningkatkan pembelajaran gerak dasar sepak bola dalam melakukan *passing* dengan kaki bagian luar. Maka penulis mencoba meneliti kendala yang didapat dari hasil observasi dan wawancara dengan siswa, diharapkan dengan upaya melalui permainan kucing bola dalam lingkaran akan meningkatkan kemampuan *passing* kaki bagian luar di SDN Jayasari. Kalau melihat hasil tes awal diperoleh data yang kurang memuaskan, untuk lebih jelasnya maka tabel 1.1 akan menjelaskan betapa kurang mampu siswa-siswa SDN Jayasari dalam permainan sepakbola dalam melakukan *passing* kaki bagian luar adapun datanya sebagai berikut:

Tabel 1.1
Rekapitulasi Data Tes Awal Penguasaan Kemampuan Gerak Dasar *Passing*
Sepakbola Kelas V SDN Jayasari
Tahun Ajaran 2010-2011

No	Nama Siswa	Aspek Yang Diamati																		Jumlah Skor	Keterangan	
		Sikap Badan dan Tumpuan kaki			Sikap Togok			Ayunan Kaki Tendangan			Perkenaan Dengan Bola			Arah Bola			Gerak Lanjutan				T	TT
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1			
1	Agus D	√			√				√			√			√			√		14	√	
2	Ali S B			√			√			√			√			√			√	6		√
3	Arif R			√			√			√			√			√			√	6		√
4	Arif S			√			√			√			√			√			√	6		√
5	Deci Julian			√			√			√			√			√			√	6		√
6	Deden W.			√			√			√			√			√			√	6		√
7	Dindin S	√			√				√			√			√			√		14	√	
8	Ega F		√			√			√			√			√			√		13	√	
9	Fiki Bangi			√			√			√			√			√			√	6		√
10	Firmansyah			√			√			√			√			√			√	6		√
11	Gilang P			√			√			√			√			√			√	6		√
12	Helmi H			√			√			√			√			√			√	6		√
13	Heprianto			√			√			√			√			√			√	6		√
14	Inan Fauji			√			√			√			√			√			√	6		√
15	Irpan S			√			√			√			√			√			√	6		√
16	Jejen A			√			√			√			√			√			√	6		√
17	Lukman H			√		√			√			√			√			√		13	√	
18	Nurcolis M			√			√			√			√			√			√	6		√
19	Rezha A	√			√				√			√			√			√		14	√	
20	Rizal S			√			√			√			√			√			√	6		√
21	Toni I			√			√			√			√			√			√	6		√
22	Wahyu S			√			√			√			√			√			√	6		√
23	Yana H		√			√			√			√			√			√		13	√	
24	Yandri G			√		√			√			√			√			√		13	√	
	JUMLAH	3	2	19	3	4	17	0	7	17	0	7	17	0	7	17	0	5	19	196	7	17
	Persentase (%)	13 %	8 %	79 %	13 %	17 %	71 %	0	29 %	71 %	0	29 %	71 %	0	29 %	71 %	0	21 %	79 %		29%	71%

Keterangan : $\frac{\text{Jumlah Siswa yang Berkategori Tertentu}}{\text{Skor ideal}} \times 100\%$

Keterangan : Nilai 3 = Baik

Nilai 2 = Cukup

Nilai 1 = Kurang

Seorang siswa mendapat nilai 3 dimana deskriptor yang muncul ada tiga, sedangkan yang muncul 2 deskriptor maka siswa mendapat nilai 2 jika yang muncul 1 deskriptor maka siswa mendapat nilai 1. Untuk lebih jelasnya mengenai deskriptor ada dalam lampiran.

Adapun salah satu cabang olah raga yaitu permainan bola besar yaitu sepak bola sesuai dengan pendapat Sarifuddin dan Muhadi (1993:147). “Sepak bola adalah salah satu cabang olahraga permainan yang sangat digemari oleh seluruh lapisan masyarakat seluruh dunia. Sepakbola dalam kurikulum KTSP termasuk Permainan dan Olahraga”.

Untuk dapat mempunyai keterampilan dasar sepak bola seorang atlet harus mempunyai kemampuan sebagai berikut sesuai dengan pendapat Sarifuddin dan Muhadi (1993:148).

“Bahwa cabang olah raga sepakbola memerlukan kekuatan, kecepatan, kelentukan, kelincahan, ketepatan, daya tahan, juga harus menguasai teknik dasar. Adapun teknik dasar sepakbola dapat dibagi menjadi dua bagian besar, yaitu (1) Teknik dasar tanpa bola, dan (2) Teknik dasar dengan bola”.

Adapun penjelasan teknik dasar sebagai berikut:

- a. Teknik dasar tanpa bola.
 - a) Latihan teknik lari.
 - b) Latihan teknik melompat.
 - c) Latihan teknik gerak tipu.
- b. Teknik dasar dengan bola.

- a) Latihan teknik menedang bola.
- b) Tendangan lurus.
- c) Tendangan kaki bagian luar
- d) Tendangan melingkar atau melambung.
- e) Tehnik dasar mengiring bola (*dribbling*).
- f) Latihan teknik menghentikan bola.
- g) Latihan dasar menyundul bola. (*heading*).
- h) Taktik di dalam bermain sepak bola.

Guru Pendidikan Jasmani haruslah pandai memilih alat pembelajaran yang tepat sesuai dengan situasi dan kondisi yang dihadapinya, agar dapat meningkatkan kemampuan siswa atau atlet. guru harus mampu mengembangkan pembelajaran untuk mencapai keberhasilan, Sesuai dengan pendapat Lutan (2001:65) yaitu sebagai berikut:

“Media/alat, waktu dan ruang merupakan sumber daya penting untuk mendukung pelaksanaan proses belajar mengajar (PBM). Ketiga sumber daya ini harus dikelola dan dimanfaatkan sebaik-baiknya karena bersifat langka”.

Dalam hal ini penulis tertarik untuk meneliti salah satu penggunaan permainan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada permainan sepak bola melalui penggunaan permainan kucing bola dalam lingkaran. Penulis menduga dengan penggunaan permainan kucing bola dalam lingkaran sebagai alat melatih *passing* sehingga diharapkan akan meningkatkan hasil *passing* yang baik.

Maka diperlukan suatu cara menyelesaikan permasalahan, bertitik tolak dari uraian di atas penulis untuk mencoba meneliti tentang, *Passing* dengan judul.

Meningkatkan Pembelajaran Gerak Dasar Sepakbola Dalam Melakukan *Passing* Dengan Kaki Bagian Luar Melalui Permainan Kucing Bola Dalam Lingkaran Di SDN Jayasari Kecamatan Tanjungsari Kabupaten Sumedang.

B. Rumusan Masalah Dan Pemecahan Masalah

1. Rumusan Masalah

Bertitik tolak pada latar belakang masalah, penulis mencoba menerapkan pembelajaran Permainan sepak bola yaitu *passing* dengan permainan kucing bola dalam lingkaran. Penulis merumuskan masalah tersebut, sebagai berikut:

- a. Bagaimana perencanaan pembelajaran *passing* kaki bagian luar dengan permainan kucing bola dalam lingkaran?
- b. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran *passing* kaki bagian luar dengan permainan kucing bola dalam lingkaran?
- c. Bagaimana peningkatan pembelajaran *passing* kaki bagian luar dengan permainan kucing bola dalam lingkaran?

2. Pemecahan Masalah

Untuk kelancaran dan mempermudah penelitian penulis mencoba membatasi serta memecahkan masalah sebagai berikut:

- a. Penggunaan permainan kucing dalam lingkaran, dalam meningkatkan kemampuan dasar *passing*.
- b. Sampel adalah murid kelas V SDN Jayasari.
- c. Lokasi penelitian di SDN Jayasari.

C. Tujuan Dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan

Tujuan khusus dalam penelitian ini adalah ingin:

- a. Untuk mengetahui perencanaan pembelajaran *passing* kaki bagian luar dengan permainan kucing bola dalam lingkaran.
- b. Untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran *passing* kaki bagian luar dengan permainan kucing bola dalam lingkaran.
- c. Untuk mengetahui peningkatan pembelajaran *passing* kaki bagian luar dengan permainan kucing bola dalam lingkaran.

D. Manfaat Penelitian

- a. Bagi siswa:
 - Mempercepat penguasaan gerak dasar *passing*.
- b. Bagi Guru:
 - Sebagai umpan balik dari pembelajaran sebelumnya sehingga guru dapat mengkaji sendiri praktek pembelajaran, berbagai teknik pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan dan kemampuan *passing*.
- c. Bagi Lembaga:
 - Dapat dijadikan aset berharga seandainya siswa-siswinya dapat berprestasi
- d. Bagi Peneliti yang lain:
 - Menambah pengetahuan, mempunyai kemampuan penggunaan media pembelajaran, dan dapat digunakan rujukan bagi peneliti yang lain.

E. Batasan Istilah

Meningkatkan: adalah suatu proses perubahan yang terjadi pada diri hasil belajar atau latihan (SISDIKNAS, 2003);

Pembelajaran: adalah suatu proses yang dilaksanakan oleh individu untuk memperoleh perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil dari pengalaman individu itu dalam interaksi dengan lingkungannya (Muhamad Surya 2003:40)

Gerak Dasar: adalah kemampuan awal yang dimiliki seseorang (Kamus Besar : 359). Landasan dalam pengembangan keterampilan yang lebih Kompleks (UT, 2000:63).

Sepak bola. sepak bola adalah salah satu cabang olahraga permainan yang sangat digemari oleh seluruh lapisan masyarakat seluruh dunia (Sariffudin dan Muhadi, 1993:147)

Passing Kaki Bagian Luar adalah cara mengoper bola dengan mempergunakan kaki bagian luar, dengan tujuan agar bola yang ditendang atau akan dimasukkan ke gawang lawan akan lebih dekat. (Sariffudin dan Muhadi, 1993:149)

Permainan Kucing dalam Lingkaran adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain; dipertainkan, untuk menunjang pembelajaran tehnik dasar *passing* dalam permainan sepak bola.(Jozef Sneyers, 1993:39).