

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan jasmani merupakan bagian integral yang tidak dapat dipisahkan dari system pendidikan yang bertujuan untuk pertumbuhan dan perkembangan jasmani, mental, emosional, dan social yang selaras dengan upaya membentuk mengembangkan kemampuan gerak dasar, menanamkan nilai, sikap dan membiasakan hidup sehat, sesuai dengan pendapat Syaripudin (1993: 4): “Pendidikan Jasmani adalah proses pendidikan melalui aktivitas jasmani dalam usaha mencapai tujuan pendidikan”.

Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan yang diajarkan di sekolah mempunyai peranan yang sangat penting yaitu memberi kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan yang dilakukan secara sistematis. Sehingga dengan pendidikan jasmani siswa akan memperoleh ungkapan yang erat kaitan nya dengan kesan pribadi yang menyenangkan serta berbagai ungkapan yang kreatif, inovatif, terampil, memiliki kebugaran jasmani, kebiasaan hidup sehat dan memiliki pengetahuan serta pemahaman terhadap gerak manusia.

Olahraga dan bermain yang dirancang dalam suatu proses pembelajaran yang kondusif, diyakini dapat menghasilkan rasa senang bagi siswanya. Sesuai dengan pendapat Subroto (2001: 2) yaitu: ”Pembelajaran yang kondusif dapat

menghasilkan rasa senang bagi siswa, tempat meneduh, edukatif, menarik atau menantang. Selain itu dapat membina kesehatan dan rasa percaya diri”.

Bermain dan permainan haruslah di pahami oleh guru pendidikan jasmani karena dalam proses pembelajarannya banyak menggunakan berbagai permainan yang harus dimodifikasi dengan kreatifitas untu memudahkan dan memberikan motivasi sehingga suasana belajar akan berjalan sesuai dengan apa yang di harapkan dan akan tercapainya tujuan dari penyampaian materi. sesuai dengan pendapat Sukintaka (1992: 2) yang mengatakan bahwa: “Teori bermain membahas tentang aktivitas jasmani anak yang dilakukan dengan rasa senang,serta kaitan bermain sebagai wahana pencapaian dengan rasa senang, serta kaitan bremain sebagai wahana pencapaian tujuan pendidikan”.

Bermain memiliki rungsi atau manfaat dalam pendidikan terutama dalam pendidikan jasmani, hal tersebut sesuai dengan pendapat Sukintaka (1992: 7) yang mennyatakan makna dari bermain, yaitu:

- a. Bermain merupakan aktivitas yang dilakukan dengan suka rela atas dasar rasa senang.
- b. Bermain dengan rasa senang,menumbuhkanaktivitas yang dilakukan secara spontan.
- c. Bermian dengan rasa senang, untuk memperoleh kesenangan, menimbulkan kesadaran agar bermain dengan baik pelu berlatih, kadang-kadang memerlukan kerjasama dengan teman, menghormati lawan, mengetahui kemampuan teman, patuh pada peraturan, dan mengetahui kemampuan dirinya sendiri.

Namun anak- anak jaman dahulu berbeda dengan jaman sekarang, dimana permainan sekarang banyak yang menggunakan alat elektronik dalam pelaksanaannnya, bahkan sudah merambah kepelosok 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”.

Ruang lingkup KTSP Pendidikan Jasmani (2006: 138), mencakup tentang:

1. Permainan dan olahraga meliputi: Olahraga Tradisional, permainan, eksplorasi gerak, keterampilan lokomotor, non lokomotor dan manipulatif, kasti, rounders, kipres, sepak bola, bola basket, bola voli, tenis meja, tenis lapangan, bulu tangkis, atletik, dan bela diri serta aktivitas lainnya;
2. Aktivitas pengembangan meliputi: mekanika sikap tubuh, komponen kebugaran jasmani, dan bentuk postur tubuh serta aktivitas lainnya;
3. Aktivitas senam meliputi: ketangkasan sederhana, ketangkasan tanpa alat, ketangkasan dengan alat, dan senam lantai, serta aktivitas lainnya;
4. Aktivitas ritmik meliputi: gerak bebas, senam pagi, SKJ, dan senam aerobik serta aktivitas lainnya;
5. Aktivitas air meliputi: permainan di air, keselamatan air, keterampilan bergerak di air, dan renang serta aktivitas lainnya;
6. Pendidikan di luar kelas meliputi: piknik/karya wisata, pengenalan lingkungan, berkemah, menjelajah, dan mendaki gunung;

7. Kesehatan meliputi: Penanaman budaya hidup sehat dalam kehidupan sehari-hari khususnya yang terkait dengan perawatan tubuh agar tetap sehat, merawat lingkungan yang sehat, memilih makanan dan minuman yang sehat, mencegah dan merawat indera, mengatur waktu istirahat yang tepat dan berperan aktif dalam kegiatan P3K dan UKS. Aspek kesehatan merupakan aspek tersendiri, secara implisit masuk ke dalam semua aspek.

Sudah tidak diragukan lagi bahwa pendidikan jasmani yang bermutu diselenggarakan dengan mematuhi kaidah-kaidah Pedagogik. Pendidikan jasmani memberikan sumbangan yang sangat besar bagi perkembangan siswa secara menyeluruh. Para pelaku pendidikan terkadang melupakan kesempatan baik untuk mendidik dan sekaligus membentuk siswa, terutama pada usia Sekolah Dasar, yang kita pahami bersama merupakan pondasi bagi perkembangan siswa-siswa kita seterusnya. Pelaksanaan pendidikan jasmani merupakan sebuah penanaman modal jangka panjang dalam rangka upaya pembinaan mutu sumber daya manusia yang berkualitas dan berkesinambungan. Hasilnya dapat dirasakan kelak dikemudian hari dan memerlukan waktu yang cukup panjang sehingga upaya pembinaan bagi peserta didik melalui pendidikan jasmani perlu terus dilakukan, dengan modal kesabaran serta dibarengi rasa keikhlasan dan penuh pengorbanan.

Aktivitas yang diberikan dalam pengajaran harus mendapat sentuhan didaktik dan metodik, sehingga aktivitas yang dilakukan dapat mencapai tujuan pengajaran.

Diharapkan guru dapat mengembangkan dirinya untuk dapat menggunakan media pembelajaran sebagai sarana untuk mencapai suatu keberhasilan pembelajaran. Guru sebagai tokoh utama dalam proses pembelajaran tentunya memiliki tanggung jawab paling besar dalam upaya mengefektifkan

pengajaran penjas di Sekolah Dasar. Dalam hal ini peneliti belum melihat adanya penerapan penjelasan hal di atas pada Siswa kelas V SDN Jayasari, sehingga peneliti berupaya untuk menemukan kendala-kendala yang ada. Apabila prinsip-prinsip metologi pendidikan diterapkan dalam proses penyajian pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran yang tepat untuk mendukung keberhasilan guru dalam mencapai suatu program, maka akan didapat hasil yang baik.

Sekolah sebagai lembaga pendidikan formal diharapkan mempunyai program yang baik dan bermanfaat dalam melaksanakan Pendidikan Jasmani. Guru yang baik akan mengerti manfaat Pendidikan Jasmani dalam perkembangan anak dan dapat memberikan waktu yang luas untuk dapat memberikan teknik-teknik serta berbagai keterampilan aktivitas olah raga. Adapun salah satu cabang olah raga yaitu permainan bola besar yaitu sepak bola sesuai dengan pendapat Syarifudin dkk (1993: 147): "Sepak bola adalah salah satu cabang olahraga permainan yang sangat digemari oleh seluruh lapisan masyarakat seluruh dunia". Dimana 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 Syarifudin dkk (1993: 148)

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

Adapun teknik dasar dalam sepak bola menurut Syarifudin dkk (1993: 148),diantaranya:

1. Tehnik dasar tanpa bola.
 - a. Latihan tehnik lari.
 - b. Latihan tehnik melompat.

- c. Latihan tehnik gerak tipu.
2. Tehnik dasar dengan bola.
 - a. Latihan tehnik menedang bola.
 - b. Tendangan lurus.
 - c. Tendangan melingkar atau melambung.
 - d. Tehnik dasar mengiring bola (*dribbling*).
 - e. Latihan tehnik menghentikan bola.
 - f. Latihan dasar menyundul bola. (*heading*).
 - g. Tehnik dasar dalam menyelematkan bola.
 - h. Tehnik dasar menghadang dan merebut bola.
 - i. Taktik di dalam bermain sepak bola.

Guru Pendidikan Jasmani haruslah pandai memilih media atau alat pembelajaran yang tepat sesuai dengan situasi dan kondisi yang dihadapinya, agar dapat meningkatkan kemampuan siswa atau atlet. Untuk mendukung keberhasilan dalam mengajarkan Pendidikan Jasmani di SD, guru harus mampu mengembangkan media pembelajaran untuk mencapai keberhasilan, pencapaian program pembelajaran.

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”.

Namun Proses pembelajaran Pendidikan Jasmani di SDN Jayasari kurang berhasil terutama dalam permainan sepak bola dimana guru jarang memberikan pengetahuan atau mencontohkan tehnik dasar yang baik sehingga siswa banyak yang tidak mengetahui bagaimana permainan sepakbola yang sesungguhnya. Adapun hasil penelitian awal yang dilakukan pada tanggal 24 januari 2011 terbukti bahwa pada pembelajaran *dribbling* sepak bola, ternyata anak-anak tidak menguasai keterampilan *dribbling* dan masih dibawah KKM yang telah di

tentukan, dimana batas KKM adalah 70. Hal tersebut diakibatkan karena kurangnya sarana dan prasarana, kurang maksimalnya kinerja guru dimana guru dalam pengemasan pembelajaran tidak menarik, guru kurang jelas dalam penyampaian materi sehingga mengakibatkan siswa tidak konsentrasi atau kurang berantusias, dan siswa tidak memperhatikan penjelasan materi yang disampaikan guru sehingga tidak mengerti dan sulit mempraktikkan gerak dasar yang diajarkan, dimana dalam penelitian ini yang dijadikan subjek penelitian murid kelas V SDN Jayasari Kecamatan Tanjungsari Kabupaten Sumedang, berjumlah 24 siswa yang terdiri dari laki-laki.

Dimana hasil penelitian awal terinci pada tabel 1.1 dan 1.2 sebagai berikut:

Tabel 1. 1
Data Awal Hasil Tes Kemampuan
Dribbling Sepak Bola

No	Nama	Aspek yang Dinilai									Nilai	Ket	
		Sikap Badan			Sikap Kaki			Penguasaan Bola				T	TT
		3	2	1	3	2	1	3	2	1			
1	AGUS DWIYANA	√				√			√		70	√	
2	ALI SYAIDINA B			√			√			√	30		√
3	ARIF RIZALUDIN			√			√			√	30		√
4	ARIF SAMSUDIN		√				√		√		50		√
5	DECI JULIAN			√			√			√	30		√
6	DEDEN WILI			√			√			√	30		√
7	DINDIN SAEPULOH	√				√			√		70	√	
8	EGA FATUROHMAN		√			√		√			70	√	
9	FIKI BANGI			√			√			√	30		√
10	FIRMANSYAH			√		√			√		50		√
11	GILANG PERMANA			√			√			√	30		√
12	HELMI H			√			√			√	30		√
13	HEPRIANTO			√			√			√	30		√
14	INAN FAUJI		√		√			√			80	√	
15	IRPAN SOPIAN			√			√			√	30		√
16	JEJEN A			√			√			√	30		√
17	LUKMAN HAKIM		√				√			√	40		√
18	NURCOLIS MAJID			√			√			√	30		√
19	REZHA A			√			√			√	30		√
20	RIZAL SOPIAN			√			√		√		40		√
21	TONI ISKANDAR			√			√			√	30		√

22	WAHYU SIDIK			√		√			√	40		√	
23	YANA HERIYANA			√			√		√	30		√	
24	YANDRI G		√				√		√	40		√	
Jumlah		2	5	17	1	5	18	2	5	17		4	20
Persentase %		8,33	20,83	70,83	4,16	20,83	75	8,33	20,8	70,83		16,66	83,33

*) kriteria ketuntasan maksimal (KKM) yang telah ditentukan 70

Tabel 1.2
Data Persentase

NO	TES KETERAMPILAN	PERSENTASE	
		T %	TT %
1	Tes <i>dribbling</i> dengan kaki bagian dalam dan luar	16,66	83,33

Berdasarkan paparan hasil di atas dilihat dari KKM yang telah di tentukan hanya 4 siswa (16,66%) yang mencapai ketuntasan dan sebanyak 20 siswa (83,33%) yang belum mencapai ketuntasan. Dari data tersebut menjadi alasan pemilihan subjek penelitian dimana berdasarkan hasil observasi awal pada pembelajaran sepakbola sebagian kurang mampu melakukan gerak dasar *dribbling* yang benar, Melihat dari hasil tes awal hanya 16,66 % yang sudah bisa melakukan gerak dasar *dribbling* dimana masih jauh dari target keberhasilan proses pembelajaran yaitu 80% dari jumlah siswa. (Format penilaian terlampir).

Tabel 1. 2
Data Awal Penilaian Aktivitas Siswa

No	Nama Siswa	Aspek yang Diamati									Jumlah Skor	Tafsiran		
		antusias			Disiplin			Kerja Sama				K	C	B
		3	2	1	3	2	1	3	2	1				
1	Agus D	√			√				√		8			√
2	Ali S B			√		√			√		5		√	
3	Arif R		√			√			√		6		√	
4	Arif S		√				√		√		5		√	
5	Deci Julian			√		√				√	4	√		
6	Deden W.		√			√				√	5		√	

7	Dindin S	√			√				√		8			√
8	Ega F			√			√		√		4	√		
9	Fiki Bangi		√				√		√		5		√	
10	Firmansyah			√			√			√	3		√	
11	Gilang P			√			√		√		4	√		
12	Helmi H		√			√				√	5		√	
13	Heprianto			√			√		√		4	√		
14	Inan Fauji	√				√		√			8			√
15	Irpan S			√			√			√	3	√		
16	Jejen A		√				√			√	4	√		
17	Lukman H			√			√		√		4	√		
18	Nurcolis M		√				√		√		5		√	
19	Rezha A			√			√			√	3	√		
20	Rizal S			√			√			√	3	√		
21	Toni I			√			√		√		4	√		
22	Wahyu S		√				√			√	5		√	
23	Yana H			√		√				√	4	√		
24	Yandri G			√		√				√	4	√		
	JUMLAH	3	8	13	2	8	14	1	12	11	108	12	9	3
	Persentase(%)	13	33	54	8	34	58	4	50	46		50	37	13

Skor Ideal : 9

Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa kurangnya minat siswa dalam melakukan aktivitas pembelajaran terbukti bahwa hanya 3siswa (13%) yang berantusias, disiplin dan kerjasama dalam proses pembelajaran.(Format penilaian terlampir).

Maka diperlukan suatu cara untuk menyelesaikan permasalahan di atas, Dalam hal ini penulis tertarik untuk meneliti salah satu penggunaan media untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada permainan sepak bola melalui penggunaan media permainan *zig-zag*. Penulis menduga dengan penggunaan media permainan *zig-zag* sebagai alat melatih melakukan *dribbling* sehingga diharapkan akan meningkatkan hasil *dribbling* yang baik.

Sehingga bertitik tolak dari uraian di atas penulis terdorong untuk mencoba untuk meneliti tentang “**Meningkatkan Pembelajaran Gerak Dasar**

***Dribbling* Dengan Kaki Bagian Dalam dan Luar Dalam Sepak Bola Melalui Permainan *Zig-zag* Pada Siswa Kelas V SDN Jayasari Kecamatan Tanjungsari Kabupaten Sumedang”.**

B. Rumusan Masalah

Bertitik tolak pada latar belakang masalah, penulis mencoba menerapkan pembelajaran Permainan sepak bola yaitu *dribbling* dengan media permainan *zig-zag*. Penulis merumuskan masalah tersebut, sebagai berikut:

1. Bagaimanakah perencanaan pembelajaran *dribbling* dengan media permainan *zig-zag*?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran *dribbling* dengan media permainan *zig-zag*.
3. Bagaimana hasil pembelajaran *dribbling* dengan media permainan *zig-zag*?

C. Pemecahan Masalah

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

1. Penggunaan permainan *zig-zag*, dalam meningkatkan kemampuan dasar *dribbling*.
2. Sampel yang digunakan adalah murid kelas V SDN Jayasari Kecamatan Tanjungsari Kabupaten Sumedang.
3. Lokasi penelitian di SDN Jayasari.

D. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui perencanaan pembelajaran *dribbling* dengan media permainan *zig-zag* pada siswa kelas V SDN Jayasari Kecamatan Tanjungsari.
2. Mengetahui pelaksanaan pembelajaran *dribbling* dengan media permainan *zig-zag* pada siswa kelas V SDN Jayasari Kecamatan Tanjungsari.
3. Mengetahui hasil pembelajaran *dribbling* dengan media permainan *zig-zag* pada siswa kelas V SDN Jayasari Kecamatan Tanjungsari.

E. Manfaat Penelitian

1. Bagi Siswa

Meningkatkan hasil belajar siswa dan mempermudah proses pembelajaran teknik dasar *dribbling* dengan kaki bagian dalam dan luar dalam sepak bola .

2. Bagi Guru

Sebagai umpan balik dari pembelajaran sebelumnya sehingga guru yang merangkap jadi pelatih dapat mengkaji sendiri praktik pembelajaran, berbagai teknik pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan dan kemampuan dalam olah raga permainan sepak bola terutama *dribbling*.

3. Bagi Satuan Sekolah Dasar

dapat dijadikan aset berharga seandainya siswa-siswinya dapat berprestasi dan dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran ditingkat pendidikan, meningkatkan mutu pendidikan disekolah tersebut khususnya pada kelas yang di teliti.

4. Bagi Peneliti

- a. Dapat menambah wawasan bagi penulis dalam mengembangkan pembelajaran penjas melalui metode bermain.
- b. Bagi peneliti lain bisa dijadikan landasan untuk penelitian yang lebih lanjut lagi.

5. Bagi Lembaga

Sebagai sumbangan dalam upaya pengembangan pembelajaran pendidikan jasmani yang lebih efektif dan efisien. Bagi UPI PGSD Kampus Sumedang, yaitu hasil Penelitian Tindakan Kelas ini sebagai masukan dan bahan acuan dalam rangka perbaikan proses pembelajaran untuk menghasilkan tenaga pendidik yang memiliki kompetensi tinggi, khususnya bagi UPI PGSD Kampus Sumedang.

F. Batasan Istilah

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

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 (Syarifudin dkk, 1993:147)

Dribbling: adalah cara menggiring bola dengan menggunakan kaki, dengan tujuan agar bola yang akan ditendang (dioperkan) atau akan dimasukkan ke gawang lawan akan lebih dekat. Selain dari itu, salahsatu cara untuk menyelamatkan bola, bila

tidak ada kemungkinan untuk di operkanatau dimasukan kegawang lawan dengan segera. (Syarifudin, 1993: 149)

Permainan Zig-zag: permainan menggiring bola melewati sela-sela penghalang/rintangan secara *zig-zag* setelah ia mengitari penghalang.

