

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah investasi jangka panjang dalam mengarungi jalan kehidupan dimanapun kapanpun berada. Pendidikan juga dilakukan harus dalam umur sedini mungkin untuk meningkatkan kualitas kehidupan manusia. Secara umum, fungsi dari pendidikan adalah mengembangkan potensi yang dimiliki peserta didik untuk menjadi masyarakat yang sejahtera.

Hal tersebut diatur dalam Undang –Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 pada pasal Bab I Pasal 1 tentang Ketentuan Umum bahwa :

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Menurut Amri dan Elisah (2011:1) pendidikan adalah “salah satu dari sekian banyak kebutuhan pokok dalam kehidupan manusia yang memikirkan bagaimana menjalani kehidupan ini untuk mempertahankan hidup manusia yang mengemban tugas dari Sang Kholiq untuk beribadah”.

Manusia sebagai ciptaan Allah SWT, insan yang diberikan keunggulan dibanding makhluk yg lainnya yaitu di berikan suatu bentuk akal dan pikiran pada diri manusia yang tidak dimiliki makhluk allah selain manusia. Melalui pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (PJOK), adalah suatu proses untuk mengolah akal pikirnya.

Penney, (2000), Pendidikan jasmani berkontribusi pada pendidikan kaum muda secara keseluruhan dengan membantu mereka menjalani kehidupan yang penuh dan berharga melalui keterlibatan dalam bertujuan aktivitas fisik yang penuh, Bell, (1998) mengemukakan :Pendidikan olahraga di kelas dasar atas dapat digunakan secara efektif untuk mengajarkan kompetensi partisipasi olahraga dalam

konteks naturalistik yang dimodifikasi untuk memastikan partisipasi penuh siswa dalam kegiatan yang sesuai dengan perkembangan.

Tujuan umum pembelajaran PJOK menurut Permendiknas no.23 tahun 2006, bagian B poin 5 yang berbunyi tentang kelompok mata pelajaran PJOK yaitu, membentuk karakter anak agar sehat jasmani dan rohani, dan menumbuhkan rasa sportivitas. Menurut Kristiyandaru (2010:33) PJOK adalah “bagian dari pendidikan keseluruhan yang mengutamakan aktivitas jasmani dan pembinaan hidup sehat untuk pertumbuhan dan perkembangan jasmani, mental, sosial dan emosional yang serasi, selaras dan seimbang”. Didalam Pendidikan Jasmani Olahraga Kesehatan terdapat beberapa materi yang bisa di lakukan PJOK yaitu salah satunya adalah permainan sepak bola.

Menurut Sucipto (2015:8). Tujuan yang paling utama yang paling di harapkan untuk dunia pendidikan terutama pendidikan jasmani adalah sepak bola merupakan salah satu media untuk mendidik anak agar kelak menjadi anak yang cerdas, terampil, jujur dan sportif selain itu permainan sepak bola kita mengharapkan dalam diri anak akan tumbuh dan berkembang yaitu 1). semangat persaingan, (*competition*), 2). kerja sama (*comperation*), 3). interaksi sosial (*social interaction*), 4). pendidikan moral (*moral education*). Permainan sepak bola adalah cabang olahraga permainan beregu atau permainan tim yang dimainkan oleh 11 orang, dalam suatu kesebelasan yang utuh dan mempunyai kekompakan dan kinerja yang tangguh adalah kesebelasan yang terdiri atas pemain yang bisa membuat permainan yang kompak dan baik, artinya mempunyai kerjasama tim yang baik

Dalam permainan sepakbola perlu kerjasama tim yang baik dan diperlukan pemain-pemain yang bisa menguasai bermacam-macam variasi teknik dasar dan kemampuan keterampilan bermain sepak bola, sehingga dapat memainkan bola dalam semua posisi dan situasi dan kondisi dengan cepat, tepat, dan cermat artinya tidak menyia-nyiakan energi dan waktu. Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Colak, (2015:19) “*Because working in teams and thereby engaging an environment and context closer to real life increases students critical thinking skills and supports their ability to put theory into practice* . Dalam artian bahwa “Karena bekerja secara kelompok dan terlibat dengan lingkungan dalam kondisi yang lebih dekat pada kehidupan nyata dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam berpikir kritis dan mendukung kemampuan mereka untuk menempatkan teori ke dalam praktek.

Dalam pembelajaran siswa diharapkan dapat melakukan apa yang diperintahkan oleh gurunya, sehingga permasalahan yang muncul dapat di minimalisir. Tidak menutup kemungkinan bahwa disetiap pembelajaran mendapatkan suatu kesulitan dalam proses pembelajaran. Maka dari itu guru harus mempunyai kemampuan dalam menggunakan model-model pembelajaran yang sesuai dengan situasi dan kondisi di sekolah. Dengan adanya model dapat menjamin adanya keluwesan. Sehingga seseorang memungkinkan menggunakan model tertentu untuk mengadakan penyesuaian terhadap situasi atau kondisi secara lebih baik. Maka dari itu tidak menutup kemungkinan peneliti berupaya mencari sebuah pendekatan yang tepat sesuai dengan situasi dan kondisi peserta didik, dari banyaknya pendekatan pembelajaran yang digunakan. Pendekatan yang diharapkan di sekolah SMK Bina Wisata Lembang yaitu pendekatan yang mempunyai adaptasi yang luas dalam sarana prasarana dan aturan, maka dari itu peneliti mencoba melakukan penelitian dengan cabang olahraga sepak bola dengan pendekatan *soccer like games*. Menurut Bahagia, (2010:5), *Soccer like games* adalah permainan-permainan yang menyerupai permainan sepakbola. Menyerupai artinya cara memainkan serta gerak yang dilakukannya sama seperti pada gerakan permainan sepakbola, pembedanya hanya terletak pada pendekatan permainan serta bentuk-bentuk pembelajaran, serta aturan dan perlengkapan yang dapat dimodifikasi seluas-luasnya demi kepentingan keterlibatan peserta didik dalam aktivitas pembelajaran.

*Soccer like games* adalah pembelajaran yang menyerupai permainan sepak bola yang di modifikasi sedemikian rupa baik dalam peraturan permainan, alat dan bola yang digunakan, lapangan yang tidak harus standar permainan sepak bola, cara mencetak point/goal, cara memulai permainan, gawang yang di pakai berbeda, jumlah pemain tidak harus baku seperti dalam peraturan resmi fifa serta adanya seorang pemain netral yang tidak memihak kepada suatu kelompok A atau B yang dalam istilah adalah (*joker*) dalam permainan. Obyek permainan (bola) yang digunakan dalam permainan ini juga bisa beragam tidak terpaku pada peralatan yang di haruskan dalam permainan sepak bola, mulai dari bola sepak yang standar di tetapkan fifa, bola yang terbuat dari karet, dan bola yang terbuat dari anyaman yang di modifikasi supaya dapat digunakan

Menurut Lutan (Bahagia, 2011: 29) mengungkapkan bahwa “Modifikasi dalam penjas bertujuan agar 1). Siswa memperoleh kepuasan dalam mengikuti pelajaran. 2). Meningkatkan kemungkinan keberhasilan dalam berpartisipasi 3). Siswa melakukan pola gerak secara benar”. *Soccer like games* merupakan salah bentuk dari modifikasi tersebut. Selaras dengan yang dikemukakan oleh

(Hastie & André, 2012) *In the late 1960s and early 1970s noted scholars in physical education such as Mauldon and Redfern (1969) and Riley (1975) proposed a certain value on having students design their own games. The value considered was best articulated by Mauldon and Redfern, when they suggested that to be involved in a game, to decide upon the rules, to find answers to problems that arise and ultimately to play a mutually designed game over which children felt ownership was of more value than playing prefabricated games. Such an experience, free from the need to conform to adult expectations of ready-made games, challenges students to use their inventiveness and creativity ‘to devise their own activities in which the need for rules arises naturally’ (1969, p. 17).*

Dalam artian adalah Pada akhir 1960-an dan awal 1970-an, para sarjana terkenal dalam pendidikan jasmani seperti Mauldon dan Redfern (1969) dan Riley (1975) mengusulkan nilai tertentu agar siswa merancang permainan mereka sendiri. Nilai yang dipertimbangkan paling baik diartikulasikan oleh Mauldon dan Redfern, ketika mereka menyarankan untuk terlibat dalam sebuah permainan, untuk memutuskan aturan, untuk menemukan jawaban atas masalah yang muncul dan pada akhirnya untuk memainkan permainan yang dirancang bersama di mana anak-anak merasa kepemilikan lebih berharga daripada bermain permainan yang dibuat sebelumnya. Pengalaman seperti itu, bebas dari kebutuhan untuk menyesuaikan diri dengan ekspektasi orang dewasa akan permainan siap pakai, menantang siswa untuk menggunakan daya cipta dan kreativitas mereka 'untuk merancang aktivitas mereka sendiri di mana kebutuhan akan aturan muncul secara alami' (1969: 17) .

Dalam pembelajaran PJOK di SMK Bina Wisata Lembang, dalam pembelajaran bola besar khususnya permainan sepakbola perlunya modifikasi baik dalam sarana prasarana, peraturan dan permainannya karena keadaan di sekolah tidak mendukung terjadinya pembelajaran yang ideal, karena itu pendekatan *soccer*

*like games* dirasa pantas di terapkan karena sesuai dengan keadaan di sekolah dalam sarana pembelajaran kurang memadai untuk melakukan pembelajaran, alat tidak mencukupi dan waktu jam pembelajaran yang di rasa kurang untuk mencukupi aktifitas gerak siswa di smk bina wisata.

*Soocer Like Games* ini dalam pembelajaran PJOK terbilang baru khususnya dalam materi permainan sepak bola. Peneliti sangat antusias dengan pendekatan yang terbilang baru ini untuk diterapkan pada sekolah-sekolah yang mempunyai keterbatasan dalam aspek sarana dan prasarana yang dimiliki sekolah. Tentunya sekolah ingin mencapai aspek yang sudah di tuangkan dalam visi misi sekolah. Adapun aspek di luar akademik yang perlu di capai di antaranya kemampuan siswa dalam non akademik atau lebih penguasaan diri yaitu *Self esteem*.

Perlu kita sadari semua, dalam sepakbola tidak hanya tentang teknik, taktik, dan strategi adapun sisi lain yang tidak kalah penting yaitu adalah faktor psikologis yang juga sangat mendukung terhadap keberhasilan aktivitas keterampilan sepakbola. Pengendalian diri adalah salah satu yang harus dimiliki setiap siswa dan merupakan kemampuan seseorang dalam berpikir, berimajinasi sehingga memungkinkan terciptanya gerakan yang efektif. Kemudian hal ini diperkuat Jacobson (dalam Mahendra 2015:258) dukungan yang sangat awal tentang hubungan antara pikiran (*mind*) dan gerakan (*movement*) selama pembayangan mental.

Selaras dengan tujuan sekolah untuk mengembangkan kompetensi siswa dari berbagai macam aspek, perlu kita sadari bahwa terdapat beberapa sisi psikologis yang hendaknya juga ditumbuhkan dan di tanamkan dalam proses pembelajaran di kelas ataupun lapangan, yaitu pengendalian diri, yaitu kebutuhan berprestasi dan penguasaan diri, salah satu dari aspek psikologis adalah *self esteem*. Berbicara mengenai *self esteem*, hampir semua psikolog meyakini bahwa hal tersebut mempengaruhi perilaku seseorang yang kelak akan mempengaruhi keberadaan dirinya di lingkungan sosial. *Self esteem* merupakan perasaan mengenai diri sendiri, dan perilaku yang secara tegas menggambarkan perasaan tersebut.

Rusli (2003:3) memaparkan bahwa "*self esteem* adalah penerimaan diri sendiri, oleh diri sendiri berkaitan bahwa kita pantas, berharga, mampu dan berguna

tak peduli dengan apa pun yang sudah, sedang atau bakal terjadi. Tumbuhnya perasaan aku bisa dan aku berharga merupakan inti dari pengertian *self esteem*

Ghufron dan Risnawita (2016) mengatakan *Self esteem* adalah penilaian diri yang dilakukan seseorang terhadap dirinya yang didasarkan pada hubungannya dengan orang lain. *Self esteem* merupakan hasil penilaian yang dilakukannya dan perlakuan orang lain terhadap dirinya dan menunjukkan sejauh mana individu memiliki rasa percaya diri serta mampu berhasil dan berguna.

*Self esteem* tidak terbentuk semata-mata dari faktor bawaan, namun dipengaruhi pula oleh lingkungan atau sistem di luar diri. Keterampilan sosial memberikan bekal bagi anak untuk mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan di sekitarnya termasuk nilai dan norma yang dianut masyarakat bersangkutan. *Self esteem* merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keterampilan sosial. Jadi, sudah sepantasnya pembentukan *self esteem* menjadi bagian dari pengembangan diri anak oleh sekolah. Sementara ini fakta menunjukkan pembelajaran di beberapa sekolah masih belum banyak menyentuh pada bagaimana mengembangkan *self esteem* sejalan dengan kemampuan kognisi siswa.

Meskipun pembelajaran di sekolah telah dibuat sedemikian rupa, namun dengan *self esteem* yang tidak cukup terasah pada jenjang pendidikan sebelumnya tidak mampu banyak membantu siswa - siswa bersangkutan. Selarasnya dengan kemampuan yang harus dimiliki dalam pengendalian diri dalam halnya *self esteem* siswa akan lebih percaya diri dan pede terhadap kemampuannya dan lebih termotivasi dalam pembelajaran sepakbola,

Bermain adalah salah satu kegiatan yang sangat digemari setiap anak. Dengan kegiatan bermain akan terbentuk suatu kondisi yang memungkinkan terjadinya proses pendidikan didalamnya. Menyinggung efektivitas proses pembelajaran, Suherman (2011:55) menjelaskan bahwa “gambaran umum tentang efektivitas mengajar ditandai oleh gurunya yang selalu aktif dan siswanya secara konsisten aktif belajar.”

Pendekatan pembelajaran merupakan salah satu dari banyaknya cara yang digunakan guru untuk menciptakan proses pembelajaran, pendekatan pembelajaran yang sangat menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan-tujuan yang telah ditentukan. Namun demikian, kemampuan yang dimiliki

siswa itu sendiri sangat menentukan hasil yang dia dapatkan, Dikemukakan oleh Rusli Lutan (1998: 94). keterampilan dipandang sebagai satu perbuatan atau tugas, dan lainnya sebagai sebuah indikator dari tingkat kemahiran.

Christina & Corcos, 1988 (dalam HOPPER, 1991) Pembelajaran keterampilan adalah proses yang tidak terlihat namun berkelanjutan yang melibatkan sistem saraf pusat, dinilai sebagai perubahan perilaku yang dapat diukur. Menurut Yanuar Kiram (1992:11) mengemukakan bahwa:

Keterampilan adalah tindakan yang memerlukan aktivitas gerak yang harus dipelajari supaya mendapatkan bentuk gerakan yang benar. Seperti penjelasan tersebut keterampilan adalah suatu kemampuan seseorang dalam melakukan aktivitas atau olahraga yang dia geluti dengan kemampuan yang dimiliki seseorang dapat melakukan aktivitas dengan baik dan benar sesuai yang di harapkan.

Keterampilan bermain sepakbola tidak semerta merta didapatkan adanya proses yang harus dilalui untuk memiliki kemampuan dalam sepak bola selaras dengan pernyataan Sucipto (2011:77). yaitu :

keterampilan bermain lebih kompleks dari keterampilan terbuka (*open skill*) atau keterampilan tertutup (*close skill*), pada keterampilan bermain, kita dituntut mampu menggunakan keterampilan, mengkom-binasikan *skill* dengan orang lain dalam menerapkan taktik dan strategi permainan serta pada situasi dan kondisi permainan yang selalu berubah

Maka Sesuai dengan penjelasan di atas penulis sangat tertarik untuk mekukan penelitian tentang “Pengaruh penerapan *Soccer like games* terhadap *Self esteem* dan Keterampilan bermain Sepakbola pada siswa kelas X yang mengikuti ekstrakurikuler sepakbola SMK Bina Wisata Lembang”



## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis merumuskan masalah penelitian ini, yaitu;

1. Apakah terdapat pengaruh *soccer like games* terhadap *self esteem* siswa SMK Bina Wisata Lembang?
2. Apakah terdapat pengaruh *soccer like games* terhadap keterampilan bermain sepakbola siswa SMK Bina Wisata Lembang?

## 1.3 Tujuan Penelitian

1. Mengetahui pengaruh *soccer like games* terhadap *self esteem* pada siswa SMK Bina Wisata Lembang!
2. Mengetahui pengaruh *soccer like games* terhadap keterampilan bermain sepakbola pada siswa SMK Bina Wisata Lembang!

## 1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

### 1.4.1 Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan yang berarti bagi pengembangan teoritis, dalam halnya bagi guru untuk menyusun rencana pembelajaran yang cocok untuk kondisi siswa dan sarana prasarana di sekolah khususnya dalam pembelajaran bola besar dan pencapaian psikologis dalam halnya *self esteem* dan kemampuan psikomotor yaitu keterampilan bermain.

### 1.4.2 Manfaat Praktis

Selain dapat memberikan manfaat secara teoritis, hasil penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan manfaat praktis

#### a. Bagi siswa

Untuk memberikan pengalaman dalam pembelajaran sepakbola yang menggunakan pendekatan *soccer like games* dan mencapai aspek psikologis yaitu *self esteem* dan kemampuan psikomotor yaitu keterampilan bermain.

#### b. Bagi Guru

Menjadi acuan pembelajaran sepakbola yang menggunakan pendekatan *soccer like games* supaya anak bergerak memahami materi yang di sampaikan dan anak merasakan perasaan yang bahagia karena tidak ada penekanan dari

pembelajaran dan mencapai aspek psikologis yaitu *self esteem* dan kemampuan psikomotor yaitu keterampilan bermain.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat memberikan ilmu pengetahuan dan teori sehingga menambah kelengkapan ilmu dan teori yang telah ada sebelumnya

### 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:

1. **BAB I.** Latar Belakang penelitian, dalam Bab ini membahas mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.
2. **BAB II.** Kajian Pustaka, Kerangka pemikiran, dan Hipotesis penelitian, dalam penelitian serta diuraikan mengenai kerangka pemikiran penelitian dan hipotesis penelitian.
3. **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.
4. **BAB IV.** Hasil Penelitian dan Pembahasan, dalam Bab ini mengemukakan mengenai deskripsi dari hasil penelitian yang meliputi gambaran umum objek penelitian, gambaran variabel yang diamati, analisis data, dan pengujian hipotesis serta pembahasannya.
5. **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.