

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan jasmani merupakan media untuk mendorong perkembangan keterampilan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan, penalaran, penghayatan nilai - nilai (sikap-mental-emosional-spiritual-sosial), serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan yang seimbang. Menurut Mahendra (2014) mengatakan bahwa pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses untuk menghasilkan perubahan kondisi fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. Pendidikan jasmani memperlakukan anak sebagai sebuah kesatuan utuh, makhluk total, dari pada hanya menganggapnya sebagai seorang yang terpisah kualitas fisik dan mentalnya.

Berdasarkan peta materi silabus SMA kurikulum 2013, sepak bola merupakan bagian dari ruang lingkup pembelajaran aktivitas pembelajaran bola besar. Tujuan yang paling utama dan yang paling di harapkan khususnya dalam dunia pendidikan terutama dalam pendidikan jasmani adalah sepak bola merupakan salah satu media untuk mendidik anak agar kelak menjadi anak yang cerdas, terampil, jujur, dan sportif. Selain itu melalui permainan sepak bola kita mengharapkan dalam diri anak tumbuh dan berkembang semangat persaingan (*competition*), kerjasama (*cooperation*), interaksi sosial (*social interaction*), dan pendidikan moral (*moral education*).

Dalam konteks pendidikan jasmani, pembelajaran sepak bola tentunya harus mencakup nilai- nilai kependidikan seperti cerdas, jujur, terampil, dan dapat bersosialisasi dengan masyarakat sekitarnya. Dengan demikian sepak bola dalam pendidikan jasmani adalah sebagai mediator untuk mendidik anak agar berkembang kemampuan kognitif, afektif, psikomotor dan sosialnya. Menurut Bonaccorso (2001) belajar sepak bola mengacu pada setiap kegiatan yang bertujuan untuk memperoleh dan meningkatkan pengetahuan.

Keterampilan, dan kemampuan khusus untuk menguasai semua gerakan dan situasi teknis yang khas pada disiplin olahraga ini. Olahraga pada umumnya, dan sepak bola khususnya, dapat memiliki nilai pendidikan yang ditentukan digunakan sebagai instrumen untuk pengembangan individu dalam semua aspek berikut seperti kognitif (pengetahuan), emosional dan afektif (perilaku), sosial dan relasional (perilaku dalam hubungannya dengan orang lain), psikomotor (keterampilan), (Bonaccorso, 2001, hlm. 7).

Sepak bola di Indonesia maka diterapkan pula sepak bola dalam pembelajaran di Sekolah, sepak bola dimasukkan kedalam pembelajaran penjas yang tergolong dalam permainan bola besar. Tercantum dalam kurikulum terdapat pembelajaran permainan bola besar yang meliputi: Sepak bola, Bola basket, Futsal, Voli dan lain-lain (Suyawan K, 2018). Sepak bola menjadi populer dikalangan peserta didik, terdapat ekstra kurikuler sepak bola yang bisa diikuti oleh setiap peserta didik untuk dapat melatih keterampilan bermain sepak bola, di dalam ekstra kurikuler terdapat tujuan yaitu mengikuti kejuaraan-kejuaraan sepak bola antar sekolah yang biasanya menjadikan gengsi setiap sekolah untuk mampu menjuarai kejuaraan.

Faktor yang mendukung dalam permainan sepak bola ialah Sumber Daya Manusia (SDM), yang meliputi peserta didik dan guru di Sekolah. Peserta didik mempunyai faktor pendukung untuk menunjang pembelajaran permainan sepak bola diantaranya adalah faktor fisik, mental, dan intelektual. Guru juga mempunyai peran besar untuk mendukung keberhasilan pembelajaran permainan sepak bola. Guru mempunyai metode dan juga pengetahuan yang mampu menambah kemampuan peserta didik dalam pembelajaran permainan sepak bola.

Dalam permainan sepak bola ada beberapa aspek keterampilan yang harus diajarkan terlebih dahulu yaitu kemampuan menguasai teknik dasar permainan sepak bola, diantaranya: menendang (*kicking*), menghentikan atau mengontrol (*stopping*), menggiring (*dribbling*), menyundul (*heading*), merampas, lemparan dalam (*throw-in*) dan menjaga gawang (*goal keeping*), untuk menguasai berbagai keterampilan dalam sepak bola, peserta didik harus menguasai keterampilan yang cukup yang diharapkan ketika bermain dalam permainan sepak bola peserta didik

Isna Nurul A, 2023

**PENGARUH MODEL EXPERIENTIAL LEARNING TERHADAP HASIL
BELAJAR KETERAMPILAN BERMAIN SEPAK BOLA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dapat menjalankan perintah maupun arahan yang diberikan oleh guru atau pelatih, sehingga ketika bermain apa yang diharapkan seorang guru atau pelatih dapat dijalankan dengan baik oleh peserta didik. Sepak bola merupakan permainan yang mencakup teknik dasar yaitu *dribbling*, *passing*, *controlling*, *shooting* dan *heading*. Bagaimana permainan sepak bola bisa dilaksanakan dengan cepat dan menggunakan teknik yang baik dan didukung oleh beberapa kemampuan individu yang menonjol serta kondisi fisik yang prima juga dan seni gerak telah juga ditampilkan.

Pembelajaran permainan sepak bola harus didukung dengan sarana dan prasana yang memadai untuk proses pembelajaran seperti lapangan, bola, *cones*, gawang, dan peralatan pribadi lainnya. Sarana dan prasana yang memadai maka akan lebih mudah untuk dapat meningkatkan hasil pembelajaran sepak bola. Pernyataan diatas didukung oleh pendapat Juliantine T, Dkk (2016) yang mengemukakan bahwa fasilitas yang memerlukan keterbukaan itu, terutama karena memerlukan area yang luas, seperti lapangan sepak bola, *hockey*, lapangan softball dan lainnya. Untuk menjamin keselamatan pemakai fasilitas ruangan memerlukan orientasi seksama sebelumnya perlu pula mendapat perhatian masalah matahari agar sinarnya jangan sampai mengganggu pemain.

Sepak bola adalah permainan kelompok, setiap kelompok terdiri dari sebelas pemain dan salah satunya adalah penjaga gawang. Permainan ini pada dasarnya dimainkan dengan kaki, selain penjaga gawang yang diperbolehkan menggunakan lengannya di daerah tendangan (Sucipto, 2000). Dalam perkembangannya permainan ini dapat dimainkan di luar lapangan (*out entryway*) dan di ruang tertutup (*in entryway*). Dalam mencapai tujuan bermain sepak bola, diperlukan prosedur-prosedur tertentu dalam memainkan bola dan yang perlu diingat untuk strategi dasar sepak bola adalah *passing*, *spilling* dan *shooting*.

Semua bersama-sama untuk permainan bola menjadi lebih unik dan menarik, metode dasar dimainkan melalui bermain baik melalui strategi penyerangan dan pengamanan dan prosedur. Kemampuan peserta didik untuk menguasai tata cara dasar bermain sepak bola dapat mempertahankan penampilan mereka dalam pertandingan sepak bola baik secara terpisah maupun bersama-sama.

Dalam mengajarkan keterampilan sepak bola guru pendidikan jasmani tentunya harus mengetahui terlebih dahulu sejauh mana tingkat keterampilan bermain peserta didik sebelum menentukan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didiknya tersebut Menurut Griffin, Mitchel, dan Oslin (1998) menyebutkan kondisi utama yang terjadi dalam penerapan pembelajaran permainan yaitu minat dan kepuasan dalam permainan dan bentuk permainan yang digunakan sebagai motivator positif dan pre-dominan struktur tugas.

Pada umumnya peserta didik selalu ingin memainkan suatu jenis permainan. Menurut Ali (2011) dengan kompleksitas permainan, sepak bola memerlukan aspek keterampilan kognitif dan motorik. Melalui pembelajaran sepak bola, peserta didik didorong untuk berfikir kritis dan menemukan sendiri alasan-alasan yang melandasi gerak dan performanya, banyak memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam pendidikan jasmani.

Berdasarkan teori tersebut, guru pendidikan jasmani harus mengimplementasikan standar kompetensi dasar yang harus di capai peserta didik yaitu menganalisis keterampilan gerak dalam pembelajaran sepak bola serta mempraktikkan hasil analisis keterampilan gerak dalam pembelajaran sepak bola. Tidak hanya itu, guru pendidikan Jasmani juga harus berupaya untuk mengetahui sejauh mana tingkat keterampilan bermain peserta didik dalam pembelajaran sepak bola yang akan menjadi dasar untuk membuat model pembelajaran yang sesuai dengan tingkat keterampilan bermain peserta didik tersebut. Oleh karena itu, instrumen penilaian Game Performance Assesement Instrument (GPAI) yang diciptakan oleh Griffin, Mitchel, dan Oslin (1998) bisa menjadi salah satu cara untuk mengetahui tingkat keterampilan bermain peserta didik tersebut.

Isna Nurul A, 2023

***PENGARUH MODEL EXPERIENTIAL LEARNING TERHADAP HASIL
BELAJAR KETERAMPILAN BERMAIN SEPAK BOLA***

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Untuk mencapai standar kompetensi dalam pembelajaran sepak bola khususnya keterampilan bermain sepak bola. Ada tujuh komponen yang diamati untuk mendapatkan gambaran tentang tingkat keterampilan bermain peserta didik bermain peserta didik, seperti kembali ke pangkalan (*Home Base*), menyesuaikan diri (*adjust*), membuat keputusan (*decision making*), melaksanakan keterampilan tertentu (*skill execution*), memberi dukungan (*support*), melapis teman (*cover*), menjaga atau mengikuti gerak lawan (*guard of mark*).

Namun kenyataannya di lapangan tidak semua pengajar dapat melaksanakan kewajibannya dengan baik karena tidak adanya kantor dan yayasan yang diklaim oleh sekolah dan terlebih lagi karena jumlah peserta didik yang terlalu banyak ada pula peserta didik yang kurang dinamis, sehingga ketika guru menyampaikan materi, peserta didik tidak dapat memperhatikan dan mengikuti pembelajaran yang diberikan, tidak adanya kemampuan khusus yang esensial, sehingga pengajar tidak dapat menangani latihan peserta didik yang dengan demikian dapat mengganggu pembelajaran.

Menurut Budi (2015) perkembangan dan penyesuaian yang muncul dalam persekolahan sebenarnya pada dasarnya disebabkan oleh ketidakseimbangan antara permintaan materi yang harus diajarkan dengan ukuran waktu, ketersediaan kantor dan jumlah peserta didik yang banyak. Salah satu bentuk kemajuan dan perubahan yang dapat diterapkan pendidik dalam pembelajaran persekolahan yang sebenarnya adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang tepat dalam menampilkan materi pertandingan sepak bola.

Selama ini model yang digunakan instruktur dalam pembelajaran sepak bola adalah model pembelajaran reguler, dengan model pembelajaran seperti ini, peserta didik biasanya mengalami keletihan dan keluhan karena akan mengalami banyak kesulitan, sehingga dapat menghabiskan jam pelajaran sekolah yang sebenarnya, hal ini perlu dicarikan *exit plan* dengan menggunakan model pembelajaran yang dapat membantu interaksi pengajaran dan pembelajaran. Serta membuat peserta didik lebih terbuju dalam mengikuti pembelajaran latihan, misalnya model pembelajaran yang menyenangkan termasuk tipe *Jigsaw*, tipe *Think Pait Offer*

Isna Nurul A, 2023

**PENGARUH MODEL EXPERIENTIAL LEARNING TERHADAP HASIL
BELAJAR KETERAMPILAN BERMAIN SEPAK BOLA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

(TPS), tipe *Numbered Head Together* (NHT), *Groups Games Competition* (TGT), *Showing Games For Comprehension* (TGFU), model pembelajaran *Issue Based Learning* (PBL), *Experiential Learning*, dll.

Sebelum menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik khususnya dalam keterampilan bermain sepak bola, guru penjas harus mengetahui dan mengidentifikasi tingkat keterampilan bermain sepak bola. Menurut Williams tahun 2000 ada beberapa faktor yang harus diperhatikan dalam mengidentifikasi keterampilan bermain sepak bola yaitu, keterampilan teknis, kemampuan fisik, dan strategi ketika permainan berlangsung. Salah satu model pembelajaran yang terbaru dan membuat peserta didik mengalami pembelajaran langsung adalah dengan menerapkan model pembelajaran *experiential*. Menurut Kolb (2015) mengemukakan bahwa model pembelajaran *experiential* adalah belajar sebagai proses mengkonstruksi pengetahuan melalui transformasi pengalaman. Belajar dari suatu pengalaman yang mencakup keterkaitan antara perbuatan dan berpikir. Apabila seseorang berbuat aktif dalam proses pembelajaran maka orang itu akan belajar jauh lebih baik lagi dari sebelumnya.

Hal ini dapat dilaksanakan dalam proses belajar tersebut, pembelajaran yang dengan aktif berpikir mengenai apa yang dipelajari dan selanjutnya bagaimana untuk menerapkan apa yang telah dipelajari di dalam situasi yang nyata. Agus (2013, hlm. 300) mengemukakan bahwa terdapat 4 tahapan dalam Model Pembelajaran *Experiential*, sebagai berikut: (1) *Concrete experience* (pengalaman konkret), (2) *Reflective observation* (observasi refleksi), (3) *Abstract conceptualisation* (konseptualisasi abstrak), (4) *Active experimental* (percobaan aktif).

Model *experiential learning* adalah model pembelajaran yang mengembangkan informasi melalui pengalaman. Pembelajaran akan lebih fokus pada pertemuan belajar peserta didik yang terbuka dan siap membimbing diri sendiri sehingga pertemuan tersebut dapat tersusun. Model *experiential learning* dipilih dalam mencari cara menyusun penggambaran dengan alasan bahwa melalui model pembelajaran ini tidak berpusat pada pendidik.

Isna Nurul A, 2023

**PENGARUH MODEL EXPERIENTIAL LEARNING TERHADAP HASIL
BELAJAR KETERAMPILAN BERMAIN SEPAK BOLA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Model *experiential learning* ini mampu dilihat dan dipahami oleh peserta didik sendiri, bukan orang lain. Strategi ini dapat mengarahkan peserta didik sejauh memperoleh pengalaman melalui kolaborasi dinamis dan individual daripada melihat banyak materi atau ide. Melalui perjumpaan-perjumpaan ini, peserta didik lebih siap mengarahkan diri sehingga perjumpaan-perjumpaan tersebut dapat diubah menjadi mengarang.

Model pembelajaran *experiential* menurut Muhammad (2015, hlm. 138) mempunyai kelebihan yaitu (1) meningkatkan kesadaran akan rasa percaya diri; (2) meningkatkan kemampuan berkomunikasi, perencanaan, dan pemecahan masalah; (3) menumbuhkan dan meningkatkan kemampuan dalam menghadapi situasi yang buruk; (4) menumbuhkan dan meningkatkan rasa saling percaya antar sesama anggota kelompok; (5) menumbuhkan dan meningkatkan semangat kerja sama dan kemampuan untuk berkompromi; (6) menumbuhkan dan meningkatkan komitmen dan tanggung jawab. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model *Experiential Learning* Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Bermain Sepak Bola ”.

1.2. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan pada uraian yang telah dikemukakan pada latar belakang masalah, maka dapat dikemukakan beberapa indentifikasi masalah yang berupa pertanyaan – pertanyaan sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh model *experiential learning* terhadap hasil belajar keterampilan bermain sepak bola?
2. Apakah terdapat pengaruh model tradisional terhadap hasil belajar keterampilan bermain sepak bola?
3. Apakah terdapat perbedaan antara model *experiential learning* dengan model tradisional terhadap hasil belajar keterampilan bermain sepak bola?

Isna Nurul A, 2023

**PENGARUH MODEL EXPERIENTIAL LEARNING TERHADAP HASIL
BELAJAR KETERAMPILAN BERMAIN SEPAK BOLA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan di atas, maka tujuan penelitian ini, adalah :

1. Mengetahui pengaruh model *experiential learning* terhadap hasil belajar keterampilan bermain sepak bola.
2. Mengetahui pengaruh model tradisional terhadap hasil belajar keterampilan bermain sepak bola.
3. Mengetahui perbedaan model antara *experiential learning* dengan model tradisional terhadap hasil belajar keterampilan bermain sepak bola.

1.4. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini pada berbagai pihak, diantaranya:

1. Bagi peserta didik, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar keterampilan bermain sepak bola.
2. Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi terkait model *experiential learning* pada keterampilan bermain sepak bola pada peserta didik ketika diterapkan di Sekolah.
3. Bagi pelatih, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi terkait model *experiential learning* pada keterampilan bermain sepak bola terhadap hasil belajar peserta didik.
4. Bagi penulis, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi dalam memilih metode yang tepat untuk *experiential learning* pada keterampilan bermain sepak bola terhadap hasil belajar peserta didik.
5. Bagi penulis lain, penelitian ini diharapkan menjadi referensi yang akan dikembangkan pada penelitian selanjutnya.

1.5. Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi merupakan suatu gambaran lebih jelas tentang isi dari keseluruhan skripsi yang disajikan dalam bentuk struktur organisasi, struktur organisasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Isna Nurul A, 2023

**PENGARUH MODEL EXPERIENTIAL LEARNING TERHADAP HASIL
BELAJAR KETERAMPILAN BERMAIN SEPAK BOLA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- a. Bab I, berisi pendahuluan yang terdiri dari latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.
- b. Bab II, berisi mengenai kajian teori yang terdiri dari model pembelajaran *experiential learning*, karakteristik model *experiential learning*, langkah – langkah model *experiential learning*, gaya belajar model *experiential learning*, hakikat pembelajaran penjas, hakikat keterampilan, teori belajar keterampilan gerak, hakikat pembelajaran sepak bola, keterampilan pembelajaran sepak bola, keterampilan bermain sepak bola, kerangka berpikir dan hipotesis penelitian
- c. Bab III, berisi tentang metode penelitian yang akan digunakan, desain penelitian, prosedur penelitian, proses pengembangan instrumen, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.
- d. Bab IV, berisi uraian mengenai temuan dan pembahasan mengenai hasil pengolahan dan analisis data dan pembahasan secara rinci berisi uraian mengenai jawaban dari pertanyaan penelitian yang dirumuskan.
- e. Bab V, berisi uraian mengenai kesimpulan, implikasi dan rekomendasi yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan penulis terhadap hasil analisis temuan penelitian.