

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar belakang**

Materi pelajaran pendidikan jasmani merupakan salah satu mata pelajaran yang terdapat dalam kurikulum Sekolah Menengah Atas. Menurut Tamura dan Amung (2003 : 10) menjelaskan, “pendidikan jasmani merupakan mata pelajaran yang sifatnya wajib diajarkan di sekolah karena memiliki nilai-nilai positif didalamnya”. Pelajaran pendidikan jasmani berorientasi pada pelaksanaan misi pendidikan melalui aktivitas jasmani dan pembiasaan hidup sehari-hari.

Supandi (1990 : 29) mengemukakan bahwa “pendidikan jasmani adalah suatu aktivitas yang menggunakan fisik atau tubuh sebagai alat untuk mencapai tujuan melalui aktivitas jasmani”. Tujuan yang ingin dicapai dalam pendidikan jasmani menurut Lutan (1997 : 7), adalah sebagai berikut : “tujuan pendidikan jasmani, yaitu (a) pembentukan gerak, (b) pembentukan prestasi, (c) pembentukan sosial dan (d) pembentukan pertumbuhan”.

Dari penjelasan tersebut di atas menegaskan bahwa penguasaan keterampilan gerak dalam konteks domain psikomotor, perkembangan domain afektif perilaku disiplin, kejujuran, kerjasama, sportifitas mengikuti peraturan yang berlaku, dan pengembangan domain kognitif misalnya kecepatan mengambil keputusan merupakan tujuan pendidikan jasmani.

Proses pembelajaran pendidikan jasmani yang lebih diutamakan adalah pemahaman tentang karakteristik pertumbuhan dan perkembangan yang merata dari aspek belajar yaitu aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Oleh karena itu, program pendidikan jasmani haruslah menjadi suatu program yang memberikan perhatian yang cukup dan seimbang kepada ketiga aspek tersebut. Tercapainya suatu hasil belajar atau tujuan pembelajaran sangat tergantung kepada proses pembelajaran yang dialami oleh siswa, karena belajar merupakan kegiatan yang sangat mendasar dan berproses tersusun secara sistematis. Pernyataan ini sesuai dengan Muhibbin Syah (1995 : 89) menyatakan bahwa belajar adalah “kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam setiap penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan”. Selain dari hal tersebut proses belajar merupakan suatu interaksi yang terjadi baik itu interaksi antara murid dengan murid ataupun murid dengan guru. Hubungan interaksi dalam proses belajar dapat menentukan terhadap tujuan pembelajaran yang diharapkan serta proses belajar pun dapat dipengaruhi juga oleh lingkungan. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan dari Husdarta dan Saputra (2000 : 2), bahwa “belajar itu dimaknai sebagai proses perubahan tingkah laku sebagai akibat adanya interaksi antara individu dengan lingkungannya. Ini menunjukkan bahwa berhasil atau gagalnya pencapaian tujuan pendidikan atau tujuan pembelajaran sangat bergantung terhadap proses belajar yang dialami oleh siswa, baik ketika dia berada dilingkungan sekolah maupun saat dia berada di lingkungan rumah atau lingkungan keluarganya sendiri.

Dalam pencapaian tujuan pembelajaran pendidikan jasmani dapat ditempuh salah satunya melalui aktivitas pembelajaran sepak bola. Karena olahraga sepak bola merupakan permainan olahraga beregu dan kompetitif. Artinya, kegiatan olahraga sepak bola dilakukan oleh 11 orang pemain yang saling bekerjasama untuk memasukan bola ke gawang lawan dan menjaga supaya lawan tidak bisa mencetak gol ke gawang sendiri. Tanpa kerjasama antar pemain, maka akan sulit bagi suatu regu untuk memenangkan pertandingan. Sebagai olahraga kompetitif, permainan sepak bola berlangsung antar dua kelompok yang bersaing untuk memenangkan pertandingan. Selain dari pada itu, olahraga sepak bola banyak digemari dari berbagai lapisan yang berada di masyarakat. Jika dilihat dari segi positif dari permainan sepak bola, sepak bola dapat mengajarkan arti disiplin, sportifitas, fair play, kerjasama, serta sebagai media untuk menjalin persaudaraan.

Program dan penyelenggaraan pendidikan jasmani, pengajar dapat memberikan tugas ajar yang disesuaikan dengan kemampuan siswa. Menurut prinsip *Developmentally Appropriate Practices* (DAP) yang dikutip oleh Suherman dan Mahendra (2001 : 17) : “ maksudnya adalah tugas ajar yang memperhatikan perubahan kemampuan anak dan tugas ajar yang dapat mendorong perubahan tersebut”. Dengan demikian selain tugas ajar dalam penyelenggaraan pendidikan jasmani harus sesuai dengan tingkat perkembangan anak didik yang sedang belajar dan tugas ajar pun harus mampu mengakomodasi perubahan dan perbedaan karakteristik setiap individu serta mendorongnya ke arah perubahan yang lebih baik dalam hal

ini yaitu hasil belajar yang lebih baik. Dalam pendidikan jasmani, pengajaran langsung biasanya memandang bahwa guru melakukan kontrol yang penuh terhadap apa yang siswa pelajari dan bagaimana prosesnya berlangsung. Menurut Suherman dan agus Mahendra (2001 : 144):

Guru penjas yang menggunakan pengajaran langsung melakukan hal-hal berikut:

- Memecah keterampilan kedalam bagian-bagian tertentu hingga batas dapat diatur dan berorientasi pada keberhasilan.
- Secara jelas menerangkan dan mendemonstrasikan apa yang harus dilakukan siswa.
- Merancang tugas yang terstruktur untuk siswa sehingga mudah dipelajari.
- Mewajibkan siswa untuk bertanggung jawab pada tugasnya melalui pengajaran aktif dan umpan balik khusus.
- Menilai keberhasilan siswa dan pengajarannya didasarkan pada apa yang dipelajari siswa.

Berdasarkan paparan tersebut, seorang guru pendidikan jasmani dituntut untuk memberikan tugas gerak pada siswa dengan adanya arahan dan demonstrasi mengenai tugas gerak yang harus dilakukan siswa, semuanya dilakukan dalam pengawasan guru.

Kenyataan di lapangan, bahwa dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani khususnya dalam pembelajaran sepak bola di SMA Negeri 1 Singaparna, Guru mengajar permainan sepak bola tanpa ada pemberian arahan terlebih dahulu secara khusus mengenai tugas gerak yang harus dilakukan oleh siswa. Selain itu, tidak terlihatnya penggunaan media pembelajaran yang diterapkan oleh pengajar dalam pembelajaran permainan sepak bola. Sehingga dalam proses pembelajaran sepak bola terlihat monoton dan membuat siswa merasa jenuh dalam mengikuti pembelajaran sepak bola. Hal ini dapat berpengaruh terhadap pencapaian tujuan pembelajaran siswa yang tidak sesuai dengan harapan.

Dari masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran sepak bola tersebut, dapat dibantu dengan penggunaan media pembelajaran sebagai perantara dalam penyampaian informasi pesan dari interaksi yang terjadi antara guru dengan murid dalam upaya untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi pencapaian tujuan pembelajaran, hal ini selaras dengan pernyataan dari Rustaman, dkk (2003: 134) bahwa “media pembelajaran adalah segala jenis sarana yang dapat diindra yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi pencapaian tujuan pembelajaran”. Adapun pengertian dari media itu sendiri dikemukakan oleh beberapa ahli diantaranya sebagai berikut : Menurut EACT yang dikutip oleh Rohani (1997: 2) “media adalah segala bentuk yang dipergunakan untuk proses penyaluran informasi”. Sedangkan pengertian media menurut Djamarah (1995: 136) adalah “media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran”. Adapun fungsi dari media pembelajaran menurut Rustaman, dkk (2003 : 141) :

Fungsi media pembelajaran diantaranya :

1. Memperjelas dan memperkaya / melengkapi informasi yang diberikan secara verbal
2. Meningkatkan motivasi dan perhatian siswa untuk belajar.
3. Meningkatkan efektifitas dan efisiensi penyampaian informasi.
4. Menambah penyajian materi
5. Pemilihan media yang tepat akan menimbulkan semangat, gairah, dan mencegah kebosanan siswa untuk belajar.
6. Kemudahan materi untuk direncana dan lebih membekas, sehingga tidak mudah dilupakan siswa.
7. Memberikan pengalaman yang lebih konkrit bagi hal yang mungkin abstrak.
8. Meningkatkan keingintahuan (*curiosity*) siswa.
9. Memberi stimulus respon siswa,

Dari pernyataan tersebut di atas mengenai fungsi media pembelajaran, media pembelajaran memiliki peranan penting dalam meningkatkan proses pembelajaran yang aktif dan kreatif dari siswa serta dapat dijadikan salah satu solusi bagi guru dari permasalahan pembelajaran sepak bola yang terjadi di SMA Negeri 1 Singapura.

Salah satu ide kreatif dalam pengembangan proses pembelajaran untuk mencapai hasil belajar siswa yang diharapkan yaitu dengan memodifikasi media pembelajaran berupa empat buah bola sepak bola berukuran standar. Empat buah bola tersebut termasuk kedalam klasifikasi media *display material*, sebagaimana klasifikasi dari media yang dibuat oleh Gerlach & Ely yang dikutip oleh Rustaman (2003 : 139):

Khusus mengenai media yang termasuk bahan atau peralatan, pada dasarnya dapat diklasifikasikan dalam lima kategori, yaitu : (i) *real material & person* (transparansi, slide, film strip dan film); (ii) *visual material for projection* (guru, psikolog, pimpinan perusahaan, tumbuh-tumbuhan dan hewan); (iii) *audio materials* (kaset audio, piringan hitam, radio, compact disc); (iv) *printed materials* (buku tulis diktat, koran, majalah); (v) *display materials* (papan tulis, *bulletin board*, *flannel board*, *flip chart*, peta, globe, bola, maket, patung dan boneka)

Empat buah bola tersebut digunakan sebagai modifikasi dari 2 buah gawang sepakbola. Adapun untuk membuat suasana pembelajaran terlihat lebih aktif, maka peraturan permainan sepak bola dimodifikasi sedemikian rupa, mulai dari jumlah pemain yang ditetapkan lebih sedikit dari yang sesungguhnya yaitu sebelas pemain menjadi tujuh pemain atau delapan pemain sesuai dengan kapasitas lapangan olahraga di sekolah. Mengenai waktu permainan, diatur sesuai dengan jam pelajaran. Mengenai peraturan

pertandingan diberi variasi modifikasi misalnya : apabila bola keluar lapangan maka untuk melanjutkan pertandingan siswa melakukan lemparan kedalam dengan cara bola ditendang di atas garis dengan waktu tidak boleh lebih dari empat detik seperti peraturan permainan futsal. Kemudian untuk meraih poinnya siswa harus bekerjasama memainkan bola dengan kawannya dan mencari poin sebanyak mungkin dengan cara menyentuh bola yang dimainkan ke salah satu bola yang menjadi pengganti gawang. Dari modifikasi alat dan peraturan permainan memungkinkan terciptanya suatu pembelajaran yang efektif dan efisien serta dapat memberikan kontribusi yang baik terhadap hasil belajar siswa yang diharapkan dan siswa dapat berpikir bagaimana caranya meraih poin sebanyak mungkin serta tidak hanya terfokus mencari poin pada satu sasaran, tetapi siswa akan memiliki pemikiran yang berkembang untuk mencari poin dengan menyentuh bola yang dimainkannya ke bola satu atau bola yang kedua sebagai pengganti tiang gawang. Modifikasi alat dan peraturan permainan tersebut belum banyak dilaksanakan di Sekolah Menengah Atas sehingga ide tersebut dapat dicobakan dalam proses pembelajaran sepak bola khususnya di SMA Negeri I Singaparna. Jika dilihat dari segi ekonomis, modifikasi dari dua gawang yang sesungguhnya menjadi empat buah bola akan memungkinkan menghemat pengeluaran anggaran biaya peralatan.

Dari pendapat yang telah dijelaskan di atas, peranan modifikasi alat dan peraturan permainan sepak bola sangat dibutuhkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang lebih baik. Selain dari pada itu, peranan modifikasi alat dan peraturan permainan dapat dijadikan suatu solusi atas problematika

yang terjadi selama ini dan guru dapat mengurangi atau menambah tingkat kompleksitasnya tugas ajar yang harus dilakukan siswa. Seperti yang diungkapkan oleh Lutan dan Suherman (2000 : 69) sebagai berikut :

Modifikasi peralatan, guru dapat mengurangi tingkat kompleksitas tugas ajar dengan cara memodifikasi peralatan yang digunakan untuk melakukan skill itu, misalnya : berat ringannya, besar kecilnya, tinggi rendahnya, panjang pendeknya, peralatan yang digunakan.

Selain itu, menurut Bahagia (2010: 3) :

Kemampuan guru untuk memodifikasi segala sesuatu yang berkaitan dengan proses pembelajaran dengan jalan mengurangi atau menambah tingkat kesulitan yang dihadapi siswa baik dalam hal alat bantu dan perlengkapan, karakteristik materi yang disesuaikan dengan keadaan siswa, lingkungan pembelajaran serta cara evaluasi yang diberikan di akhir kegiatan kelak.

Dari pernyataan tersebut modifikasi memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran terutama dalam menciptakan suasana pembelajaran pendidikan jasmani yang aktif dan menyenangkan serta dapat berguna bagi sekolah-sekolah yang berada di pedesaan dengan segala keterbatasan sarana dan prasarana pembelajaran pendidikan jasmani.

Maka berdasarkan uraian permasalahan tersebut, membuat penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “pengaruh modifikasi alat dan peraturan permainan dalam proses pembelajaran sepak bola terhadap hasil belajar siswa di SMA Negeri 1 Singaparna”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang masalah mengenai “pengaruh modifikasi alat dan peraturan permainan dalam proses pembelajaran sepak bola terhadap hasil belajar di SMA Negeri 1 Singaparna” yang telah dikemukakan sebelumnya, muncul identifikasi masalah sebagai berikut :



1. Kurang antusiasnya siswa dalam mengikuti proses pembelajaran pendidikan jasmani dalam materi pembelajaran sepak bola.
2. Kurangnya ide kreatifitas yang dimiliki oleh guru dalam pengembangan proses pembelajaran sepak bola.
3. Adanya anggapan dari guru bahwa siswa sudah banyak yang dapat bermain sepak bola, sehingga tidak perlu pemberian tugas secara spesifik.

### **C. Rumusan Masalah**

Dari latar belakang masalah yang telah di jelaskan sebelumnya, maka muncul pertanyaan penelitian : Apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari modifikasi alat dan peraturan permainan sepak bola terhadap hasil belajar siswa di SMA Negeri 1 Singaparna?.

### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah dan rumusan masalah penelitian, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh modifikasi alat dan peraturan permainan sepak bola terhadap hasil belajar siswa di SMA Negeri 1 Singaparna.

### **E. Manfaat Penelitian**

1. Secara Teoritis

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan suatu referensi bagi guru pendidikan jasmani dalam melaksanakan proses pembelajaran serta dapat memberikan informasi secara ilmiah dan dapat memberika masukan kepada semua pihak pengajar khususnya bagi pengajar

pendidikan jasmani dalam usaha menanamkan arti pentingnya sebuah modifikasi pembelajaran.

## 2. Secara Praktis

Dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan perbandingan mengenai pembelajaran pendidikan jasmani antara menggunakan modifikasi alat dan peraturan permainan dengan proses pembelajaran tanpa menggunakan modifikasi. Hal ini dapat diharapkan bisa membantu guru pendidikan jasmani dalam mengatasi kesulitan dalam proses pembelajaran terutama bagi sekolah-sekolah yang memiliki keterbatasan sarana dan prasarana.

### **F. Pembatasan Istilah**

Untuk menghindari kesalahan dalam menafsirkan beberapa istilah dalam penelitian ini, maka perlu adanya penjelasan istilah yang digunakan dalam penelitian ini.

1. Modifikasi Menurut Suherman (1998 : 1), yaitu essensi modifikasi adalah menganalisa sekaligus mengembangkan materi pelajaran dengan cara meruntungkannya dalam bentuk aktivitas belajar yang potensial dapat memperlancar siswa dalam belajarnya.
2. Sepak bola. Sepak bola menurut Sucipto, dkk (1999 : 7), merupakan permainan beregu yang setiap regunya terdiri dari sebelas pemain, dan salah satunya adalah penjaga gawang, masing-masing regu berusaha memasukan bola sebanyak-banyaknya ke gawang lawan dan mempertahankan gawangnya sendiri untuk tidak kemasukan.

3. Pembelajaran olahraga. Menurut Abdul Gafur yang dikutip oleh Lutan dan Cholik (1997 : 14), yaitu Pembelajaran olahraga adalah suatu proses yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui kegiatan jasmani untuk memperoleh pertumbuhan jasmani, keehatan dan kesegaran jasmani, kemampuan dan keterampilan, kecerdasan dan perkembangan watak serta kepribadian yang harmonis dalam rangka membentuk manusia Indonesia seutuhnya yang berkualitas berdasarkan Pancasila
4. Hasil belajar. Menurut Soedijarto (1993 : 49), hasil belajar adalah tingkat penguasaan yang dicapai oleh pelajar dalam mengikuti program belajar mengajar yang sesuai dengan tujuan pendidikan yang telah ditetapkan.

#### **G. Anggapan Dasar**

Beberapa anggapan dasar yang mendasari dalam perumusan hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a) Hasil belajar. Menurut Soedijarto (1993 : 49) : hasil belajar adalah tingkat penguasaan yang dicapai oleh pelajar dalam mengikuti program belajar mengajar yang sesuai dengan tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Dalam pengertian ini, hasil belajar dapat dicapai melalui proses belajar mengajar yang sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan.
- b) Hasil belajar menurut Bloom yang dikutip oleh Sudjana (2004 : 22) mengklasifikasikan hasil belajar menjadi tiga ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik.

- c) Karakteristik pendidikan jasmani sesuai dengan prinsip *Developmentally Appropriate Practices* (DAP) bahwa tugas ajar yang disampaikan harus memperhatikan perubahan kemampuan atau kondisi anak, dan dapat membantu mendorong perubahan tersebut. Dalam pernyataan tersebut dapat diambil suatu pengertian bahwa penyelenggaraan pendidikan jasmani harus disesuaikan dengan perubahan kemampuan siswa dan membantu mendorong perubahan tersebut. Hal tersebut dapat dilakukan salah satunya melalui modifikasi. Pernyataan tersebut sesuai dengan pendapat Yoyo Bahagia (2010 : 1) bahwa “Modifikasi merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh para guru penjas agar proses pembelajaran penjas dapat mencerminkan DAP”.
- d) Tujuan pendidikan jasmani menurut Juliantine (2010 : 6) : (1) pengembangan psikomotor, (2) pengembangan kognitif, (3) pengembangan afektif. Pernyataan tersebut dapat diambil suatu pengertian bahwa tujuan dari pendidikan jasmani mencerminkan pengembangan atau pencapaian hasil belajar.
- e) Sepak bola menurut Sucipto, dkk (1999 : 7), merupakan permainan beregu yang setiap regunya terdiri dari sebelas pemain, dan salah satunya adalah penjaga gawang, masing-masing regu berusaha memasukan bola sebanyak-banyaknya ke gawang lawan dan mempertahankan gawangnya sendiri untuk tidak kemasukan. Dapat diambil suatu pengertian bahwa sepak bola adalah permainan beregu yang membutuhkan kerjasama (afektif), penguasaan teknik dasar

sepak bola (psikomotor) dan pengambilan keputusan yang tepat (kognitif).

- f) Esensi modifikasi menurut Bahagia (2010 : 3) adalah menganalisis sekaligus mengembangkan materi pelajaran dengan cara meruntungkannya dalam bentuk aktivitas belajar yang potensial sehingga dapat memperlancar siswa dalam belajarnya.

Mengacu pada anggapan dasar yang telah diuraikan, diperoleh gambaran secara mendasar pentingnya modifikasi pembelajaran penjas melalui permainan sepak bola terhadap pencapaian hasil belajar siswa meliputi aspek kognitif, psikomotor, dan aspek afektif. Dengan demikian, terdapat cukup alasan mengenai pentingnya modifikasi pembelajaran sepak bola terhadap hasil belajar siswa. Selain itu, modifikasi berperan dalam menciptakan suatu pembelajaran yang aktif serta dapat dijadikan suatu alternatif dalam pembelajaran pendidikan jasmani yang menyenangkan bagi siswa, sebagaimana dikatakan Bahagia (2010: 5) :

Pendekatan modifikasi dapat digunakan sebagai suatu alternatif dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Karena pendekatan ini mempertimbangkan tahap-tahap perkembangan dan karakteristik anak, sehingga anak akan mengikuti pelajaran pendidikan jasmani dengan senang dan gembira.

Mengacu pada anggapan dasar, penulis mempunyai asumsi bahwa hasil belajar dapat dicapai melalui pembelajaran pendidikan jasmani yang sesuai dengan DAP yaitu salah satunya melalui modifikasi pembelajaran sepak bola yang disesuaikan dengan karakteristik dan perkembangan siswa, sehingga dapat terciptanya suatu pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.

## H. Hipotesis Penelitian

Menurut Sudjana (1987: 11) “Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap suatu fenomena atau pertanyaan penelitian yang dirumuskan setelah mengkaji suatu teori”. Berdasarkan uraian dari anggapan dasar yang telah dikemukakan sebelumnya, maka dapat diambil suatu hipotesis dari penulis : bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari modifikasi alat dan peraturan permainan sepakbola terhadap hasil belajar siswa di SMA Negeri 1 Singaparna.

