

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan kegiatan yang formal yang dilakukan di sekolah. Dalam pembelajaran ini terjadi kegiatan belajar mengajar. Sagala (2008:61) menjelaskan bahwa “Pembelajaran ialah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan.”

Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau murid. Dalam teori-teori modern kegiatan belajar mengajar harus dibangun berdasarkan hubungan timbal balik antara guru dan siswa, yakni kedua belah pihak berperan dan berbuat baik secara aktif di dalam suatu kerangka kerja (*framework*) dan dengan menggunakan cara dan kerangka berpikir (*frame of reference*) yang seyogianya dipahami dan disepakati bersama.

Dalam pembelajaran terdapat beberapa komponen penting di mana salah satunya adalah guru. Menurut Supandi (1992:8):

“Guru merupakan faktor strategik lain yang mempunyai pengaruh nyata terhadap keberhasilan proses belajar mengajar. Begitu pentingnya kedudukan guru sebagai faktor strategi belajar mengajar, sehingga strategi belajar mengajar dapat dibataskan sebagai usaha meningkatkan daya guna interaksi guru dan siswa. Guru mempunyai kuasa yang besar untuk menetapkan bagaimana proses belajar mengajar itu dilaksanakan. Guru merupakan titik sentral dan kunci proses belajar mengajar yang menentukan pola membentuk lingkungan, menetapkan tujuan, dan menyusun bahan, dan penilaian proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar itu pada hakekatnya ada di tangan guru. Kekuasaan di tangan itu tentu saja harus dipergunakan demi kepentingan siswa

Guru merupakan orang dewasa yang karena jabatannya secara formal selalu mengusahakan terciptanya situasi yang tepat (mengajar) sehingga memungkinkan terjadinya proses pengalaman belajar (*learning experiences*) pada diri siswa, dengan mengarahkan segala sumber (*learning resources*) dan menggunakan strategi belajar mengajar (*teaching-learning strategies*) yang tepat (*appropriate*). Sebagai perencana guru harus bisa menetapkan apa yang harus dilakukan dalam kegiatan proses belajar mengajar sehingga tujuan yang diharapkan tercapai setelah diadakan kegiatan belajar mengajar.

Pembelajaran di sekolah dasar khususnya pendidikan jasmani diperlukan perhatian dan kesabaran karena pembelajaran yang efektif dan efisien diperlukan pengorbanan, ini merupakan sikap dasar dari pembelajaran. Guru yang baik harus bisa mengetahui seberapa jauh hasil yang harus dicapai siswa sehingga keberhasilan siswa dapat didemonstrasikan dalam bentuk perilaku belajar seperti diantaranya nilai tes menunjukkan tingkat pencapaian yang tinggi.

Namun dalam pembelajaran sering ditemui kendala yang sangat berarti, baik yang berhubungan dengan guru maupun siswa. Sehingga apabila kendala tersebut tidak segera diatasi akan menimbulkan dampak yang sangat buruknya, misalnya dikarenakan materi pembelajaran yang disampaikan guru tidak tercapai sebab siswa tidak menguasai materi pembelajaran tersebut yang pada akhirnya pembelajaran hasilnya tidak sesuai apa yang diharapkan. Seperti halnya dalam pembelajaran futsal yang pernah dilakukan di SDN 1 Panyandaan, anak-anak banyak mengalami kesulitan khususnya dalam pembelajaran *passing* pendek. Siswa hanya 56% yang mengalami tuntas dalam pembelajaran. Menurut

Mohammad User Usman dkk, (1993:8) dijelaskan bahwa tingkat keberhasilan dapat dikatakan tuntas apabila siswa menguasai bahan pelajaran yang diajarkan lebih dari 75%, dan kriteria ketuntasan minimal (KKM) mata pelajaran penjas di SDN I panyandan dengan nilai tertinggi adalah 60 dari pembelajaran sebelumnya.

Aktivitas permainan *soccer like games* yang diberikan kepada siswa sekolah dasar ikut membantu pencapaian tujuan pendidikan seperti meningkatkan hubungan akrab dengan guru, meningkatkan siswa untuk mengikuti pembelajara, terciptanya kondusif dalam pelaksanaan pendidikan serta memenuhi kebutuhan dalam pertumbuhandan perkembangan siswa kearang yang sempurna, Sukintaka (1992:37).

Mengacu para uraian latar belakang dan permasalahan yang dihadapi oleh siswa di SDN panyandaan I, penulis tertarik untuk menindaklanjutinya dengan mengadakan penelitian tindakan kelas (PTK), dengan fokus penelitian “Upaya Meningkatkan Pembelajaran *Passing* Pendek Dalam Permainan Futsal (Penelitian Tindakan Kelas : Penerapan Aktivitas *Soccer Like Games* di SDN 1 Panyandaan Kabupaten Bandung)”

B. Rumusan Masalah

Pembelajaran di sekolah dasar khususnya pendidikan jasmani diperlukan perhatian dan kesabaran karena pembelajaran yang efektif dan efisien diperlukan pengorbanan, ini merupakan sikap dasar dari pembelajaran. Guru yang baik harus bisa mengetahui seberapa jauh hasil yang harus dicapai siswa sehingga keberhasilan siswa dapat didemonstrasikan dalam bentuk perilaku belajar seperti diantaranya nilai tes menunjukkan tingkat pencapaian yang tinggi.

Namun dalam pembelajaran sering ditemui kendala yang sangat berarti, baik yang berhubungan dengan guru maupun siswa. Sehingga apabila kendala tersebut tidak segera diatasi akan menimbulkan dampak yang sangat buruknya, misalnya dikarenakan materi pembelajaran yang disampaikan guru tidak tercapai sebab siswa tidak menguasai materi pembelajaran tersebut yang pada akhirnya pembelajaran hasilnya tidak sesuai apa yang diharapkan. Seperti halnya dalam pembelajaran futsal yang pernah dilakukan di SDN 1 Panyandaan, anak-anak banyak mengalami kesulitan khususnya dalam pembelajaran *passing* pendek. Siswa hanya 56% yang mengalami tuntas dalam pembelajaran. Menurut Mohammad User Usman dkk, (1993:8) dijelaskan bahwa tingkat keberhasilan dapat dikatakan tuntas apabila siswa menguasai bahan pelajaran yang diajarkan lebih dari 75%, dan kriteria ketuntasan minimal (KKM) mata pelajaran penjas di SDN I panyandaan dengan nilai tertinggi adalah 60 dari pembelajaran sebelumnya.

Aktivitas permainan *soccer like games* yang diberikan kepada siswa sekolah dasar ikut membantu pencapaian tujuan pendidikan seperti meningkatkan hubungan akrab dengan guru, meningkatkan siswa untuk mengikuti pembelajaran, terciptanya kondusif dalam pelaksanaan pendidikan serta memenuhi kebutuhan dalam pertumbuhan dan perkembangan siswa kearah yang sempurna, Sukintaka (1992:37).

Mengacu para uraian latar belakang dan permasalahan yang dihadapi oleh siswa di SDN panyandaan I, penulis tertarik untuk menindaklanjutinya dengan mengadakan penelitian tindakan kelas (PTK), dengan fokus penelitian “Upaya Meningkatkan Pembelajaran *Passing* Pendek Dalam Permainan Futsal (Penelitian

Tindakan Kelas : Penerapan Aktivitas *Soccer Like Games* di SDN 1 Panyandaan Kabupaten Bandung)”

Deskripsi rumusan masalah yang akan diteliti berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah penulis tuangkan ke dalam pertanyaan-pertanyaan penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana penerapan pembelajaran *passing* pendek dalam meningkatkan kriteria ketuntasan minimal (KKM) dalam pembelajaran pendidikan jasmani di SDN 1 Panyandaan Kabupaten Bandung?
2. Bagaimana dampak penerapan pembelajaran *passing* pendek melalui *Soccer Like Games* di SDN 1 Panyandaan Kabupaten Bandung?

C. Tujuan Penelitian

a. Tujuan Umum

Secara eksplisit penelitian ini untuk meningkatkan pembelajaran *passing* pendek melalui *Soccer Like Games* di SDN 1 Panyandaan Kabupaten Bandung.

b. Tujuan Khusus

1. Untuk mengetahui bagaimana penerapan pembelajaran *passing* pendek dalam meningkatkan kriteria ketuntasan minimal (KKM) dalam pembelajaran pendidikan jasmani di SDN 1 Panyandaan Kabupaten Bandung ?
2. Untuk mengetahui bagaimana dampak penerapan *passing* pendek melalui *Soccer like games* di SDN 1 Panyandaan Kabupaten Bandung ?

D. Kegunaan Penelitian

Penulis merasa yakin bahwa masalah di atas penting untuk diteliti terutama ditinjau dari segi kegunaanya yang akan berpengaruh pada peningkatan

pembelajaran *passing* pendek. Maka manfaat penelitian yang dapat diambil adalah sebagai berikut :

1. Kegunaan Teoritis :

- a. Penelitian ini diharapkan berguna bagi penulis untuk mengetahui manfaat pembelajaran *passing* pendek.
- b. Sebagai bahan bacaan bagi pembaca yang meneliti hal-hal yang ada relevansinya dengan masalah penelitian ini.

2. Kegunaan Praktis

- a. Penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan bagi para guru penjas dalam menyusun rencana pembelajaran untuk meningkatkan pembelajaran *passing* pendek.
- b. Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan pembelajaran *passing* pendek.
- c. Penggunaan pendekatan PTK dapat dipakai sebagai alternatif pemecahan masalah pembelajaran *passing* pendek.

E. Anggapan Dasar

1. Pembelajaran Pendidikan Jasmani Di Sekolah Dasar

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan menurut BSNP (2006 : 703)

bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut :

- a. Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani dan olahraga yang terpilih.
- b. Meningkatkan pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik.
- c. Meletakkan landasan karakter moral yang kuat melalui internalisasi nilai-nilai yang terkandung di dalam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan

- d. Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggungjawab, kerjasama, percaya diri dan demokratis
- e. Mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri, orang lain dan lingkungan
- f. Memahami konsep aktivitas jasmani dan olahraga di lingkungan yang bersih sebagai informasi untuk mencapai pertumbuhan fisik yang sempurna, pola hidup sehat dan kebugaran, terampil, serta memiliki sikap yang positif.

2. Pembelajaran *passing* pendek merupakan bentuk pembelajaran bermain, anggapan dasarnya pada sifat manusia yang hakiki yaitu suka bermain. Supandi (1992 : 42) menjelaskan:

Anak-anak di masyarakat telah terbiasa melakukannya. Hal ini disebut sosialisasi yang berlaku secara informal dan dalam bentuk permainan. Demikian pula pembelajaran pendidikan jasmani di kelas-kelas rendah itu dapat dilakukan dengan kebiasaan sosialisasi di masyarakat. Tentu saja pendekatan bermain harus disesuaikan dengan karakteristik anak. Keuntungan pendekatan permainan ini sesuai dengan sifat kodrati manusia suka bermain, sehingga proses belajar mengajar lebih menarik.

Fungsi bermain dalam pendidikan menurut Bigo, Kohnstam, dan Palland (1950:275-276) dalam Sukintaka (1992 : 6) diantaranya adalah:

Dalam bermain anak akan dibawa kepada kesenangan, kegembiraan, dan kebahagiaan dalam kedunia kehidupan anak'
Permainan akan mendasari kerjasama, taat kepada peraturan permainan, pembinaan watak jujur dalam bermain, dan semuanya ini akan membentuk sifat fair play (jujur, sifat kesatria, atau baik) dalam bermain.

Jadi pembelajaran permainan *passing* pendek melalui permainan *soccer like games*, anak akan mendapatkan kesenangan, kegembiraan dan kebahagiaan, bila anak dalam mengikuti pembelajaran dengan ekspresi yang menyenangkan penerimaan pembelajaran pun akan mudah diserap sehingga tujuan peningkatan keterampilan *passing* pendek akan mudah dicapai.

F. Definisi Operasional

Untuk mempermudah serta menghindari salah penafsiran terhadap istilah yang dipergunakan dalam penelitian ini, maka penulis perlu untuk memberikan definisi dalam judul penelitian sebagai berikut :

1. Upaya, menurut Poerwadarminta (1984 : 1132) yaitu “Usaha (syarat) untuk menyampaikan sesuatu maksud”.
2. Pembelajaran, Sagala (2008:61) dijelaskan Pembelajaran ialah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan.
3. *Passing*/menendang, menurut A. Sarumpaet dkk, (1992 : 20) dijelaskan bahwa “Menendang bola merupakan suatu usaha untuk memindahkan bola dari suatu tempat ke tempat lain dengan menggunakan kaki atau bagian kaki.”
4. Permainan dalam Sukintaka (1992 : 11) dijelaskan bahwa “ Permainan merupakan salah satu bentuk kegiatan dalam pendidikan jasmani. Oleh sebab itu permainan atau bermain mempunyai tugas dan tujuan yang sama dengan tugas dan tujuan pendidikan jasmani. Telah dibahas bahwa tujuan pendidikan jasmani ialah meningkatkan kualitas manusia, atau membentuk manusia Indonesia seutuhnya, yang mempunyai sasaran keseluruhan aspek pribadi manusia.”
5. *Soccer like games*, Yoyo Bahagia (2009 : 58) adalah ”permainan-permainan yang menyerupai permainan sepakbola atau futsal. Menyerupai artinya cara memainkan serta gerak yang dilakukannya sama seperti pada gerakan permainan sepak bola atau futsal, 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.”