

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran pendidikan jasmani dewasa ini telah mengalami perkembangan yang sangat pesat di beberapa negara maju di dunia seperti China, Jepang, dan Belanda, berbanding terbalik dengan negara kita yang masih mengacu kepada pendidikan yang mengarahkan siswa kepada pembelajaran kecabangan olahraga tertentu, kondisi ini merupakan suatu keadaan yang sangat ironis karena seharusnya pembelajaran penjas sudah merupakan bagian yang penting untuk menunjang pembelajaran gerak dan sebagai sarana untuk meningkatkan kebugaran yang menyenangkan tanpa ada suatu pemaksaan penggunaan tehnik daripada olahraga didalamnya, serta dapat mengembangkan aspek sosial siswa dalam prakteknya. Pembelajaran penjas bukanlah merupakan suatu pembelajaran yang mengarahkan siswa kepada suatu prestasi dari suatu kecabangan olahraga, akan tetapi merupakan suatu pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang mengutamakan partisipasi gerak. Pada prakteknya pembelajaran pendidikan jasmani di beberapa sekolah masih berpaku dan berpusat pada kecabangan olahraga. Hal ini mengakibatkan siswa-siswi merasa bosan dan kurang antusias untuk mengikuti pembelajaran penjas, sehingga siswa beranggapan kegiatan penjas monoton karena kegiatannya yang mengharuskan siswa menguasai teknik gerakan suatu cabang olahraga. Hal ini dapat mendorong perilaku siswa untuk enggan mengikuti pembelajaran penjas. Bahagia (2011:5) menyatakan bahwa:

....aktifitas pembelajaran yang berpusat pada cabang olahraga dengan segala aturan, teknik serta lapangan dan alat-alat standar, tidak cocok disajikan dalam aktivitas pembelajaran disekolah-sekolah atau dalam lingkup pendidikan. Mengapa? Banyak alasan yang menyebabkan aktivitas pembelajaran dengan pendekatan teknik dan aturan-aturan sesuai dengan kecabangan olahraganya tidak sesuai diterapkan dalam aktivitas pendidikan jasmani. Salah satunya adalah manakala peserta didik dihadapkan dengan alat dan perlengkapan standar serta pembelajaran dengan alat dan perlengkapan standar serta pembelajaran dengan pendekatan teknik dengan aturan-aturan gerak yang sudah baku, seringkali tidak dapat diikuti oleh sebagian besar siswa peserta didik.

Padahal jika kita kaji lebih dalam mengenai pendidikan jasmani dijelaskan bahwa seluruh domain yang terdapat didalam pendidikan akan dapat dikembangkan seperti domain psikomotor, kognitif, dan tentu saja domain afektif yang berkaitan dengan sikap perilaku siswa. Untuk itu, diharapkan didalam pembelajaran permainan *soccer like games* yang didominasi dengan aktifitas fisik ini dapat menumbuhkembangkan seluruh potensi yang dimiliki siswa diatas.

Seorang guru penjas, disamping memberikan pembelajaran juga memiliki kewajiban untuk memperbaiki perilaku sosial siswa yang kurang baik. Perilaku menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah tanggapan atau reaksi individu yang terwujud di gerakan (sikap); tidak saja badan atau ucapan, adapun sosial merupakan kehidupan masyarakat dimana individu didalamnya selalu memerlukan pertolongan/bantuan satu sama lainnya, mereka tidak bisa hidup berdiri sendiri tanpa bantuan orang lain. Pengertian perilaku sosial adalah respon/tanggapan/reaksi individu dalam hal ini siswa yang diwujudkan/diapresiasi dalam gerakan sikap, perbuatan baik itu ucapan terhadap orang lain didalam kehidupan bermasyarakat.

Pendidikan karakter yang ada disekolah seperti Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) dan Pendidikan Agama ternyata tidak cukup untuk mengembangkan perilaku sosial siswa, untuk itu pembelajaran permainan *soccer like games* didalam pendidikan jasmani diharapkan mampu menjawab pertanyaan penulis yang selama ini tertanam didalam benak. Ini dapat diperkuat oleh pernyataan Lutan (2011: 18-19) berikut ini:

Tujuan penjas bersifat menyeluruh dan memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan kepercayaan diri dan kemampuan untuk menguasai keterampilan gerak dasar yang akan mendorong partisipasinya dalam aneka aktifitas jasmani.

Soccer like games dalam secara harfiah dapat diartikan permainan seperti/menyerupai sepakbola, sehingga dapat didefinisikan yaitu suatu bentuk pembelajaran permainan yang menyerupai sepak bola, merupakan suatu modifikasi dari permainan sepakbola sebenarnya yang digunakan sebagai alat pembelajaran. Sedangkan menurut Bahagia (2011:58) *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 aktifitas pembelajaran.

Berdasarkan karakteristik permainannya, *soccer like games* termasuk dalam kelompok permainan invasi, hakikat permainan invasi ini menurut Bahagia (2011:8):

Hakikat permainan invasi adalah menguasai atau mempertahankan obyek permainan agar selalu ada pada regunya dengan jalan melakukan

operan-operan (passing) atau membawa (dribbling), dan berusaha untuk mendapatkan obyek permainan dari regu lawan dengan jalan menghadang, menghambat atau merebutnya untuk mencegah atau membuat goal.

Pembelajaran permainan *soccer like games* dengan mengacu kepada budaya gerak pada prakteknya diharapkan mampu memberikan situasi kepada siswa akan partisipasi secara penuh dan membuat siswa dapat berperan secara aktif untuk bekerjasama dengan siswa lainnya. Pembelajaran permainan *soccer like games* yang merupakan permainan tim dan individu dapat menciptakan suatu kegiatan belajar yang berupaya untuk memecahkan masalah baik dari kompetensi suatu tugas gerak maupun suatu kompetensi sosial yang timbul akibat interaksi didalam proses permainan tersebut. Pembelajaran permainan *soccer like games* juga diharapkan dapat menciptakan suatu suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat membuat suatu kesan yang menyenangkan serta kegembiraan yang dapat membantu menyegarkan otak siswa dalam mengikuti pembelajaran lain disekolah sehingga dapat memperbaiki *mood* (suasana hati) yang positif serta membantu kondisi psikologis siswa. Selain itu pembelajaran permainan *soccer like games* juga dapat menimbulkan suatu kompetisi alami antar individu siswa yang membuat pembelajaran menjadi tempat setiap siswa menampilkan kualitas gerak terbaiknya.

Dalam pelaksanaan pembelajaran permainan *soccer like games* seringkali dikaitkan dengan sepakbola, karena permainan *soccer like games* sendiri adalah suatu pengembangan (modifikasi) dari permainan sepakbola sebenarnya yang didesain untuk pola pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah yang mengandung unsur-unsur pendidikan didalamnya agar siswa dapat memiliki

kecakapan hidup, memiliki intelektualitas yang baik serta memiliki keterampilan gerak dan kebugaran jasmani yang baik. Sepakbola sebagai salah satu olahraga beregu yang sangat populer di negara kita diharapkan dapat menjadi suatu daya tarik tersendiri bagi siswa untuk mengikuti kegiatan pendidikan jasmani di sekolah.

Didalam suatu pembelajaran pendidikan jasmani termasuk dalam hal ini pembelajaran permainan *soccer like games* sudah dipastikan memiliki arah serta tujuan yang hendak dicapai atau hasil yang dapat meningkatkan siswa menuju kearah yang lebih baik. Hasil atau tujuan pembelajaran tersebut dapat berupa keterampilan motorik (*motorik skill*), pengetahuan (*cognitive*), dan keterampilan sosial (*social skill*). Pernyataan ini diperkuat dari salah satu pendapat para ahli dalam dunia pendidikan jasmani seperti yang di jelaskan Crum yang dikutip A. Jabbar (2006:7) mengemukakan bahwa kompetensi yang harus dimiliki oleh peserta didik itu memiliki empat kategori, yaitu:

- *Techno-motor competence* (kemampuan untuk memecahkan keragaman masalah gerak) seperti, keterampilan untuk menangkap bola, mengoper bola, berenang menyeberangi sungai, atau untuk menirukan gerakan tarian.
- *Socio-motor competence* (kemampuan yang berkaitan dengan hubungan personal dan interpersonal, dan konflik yang terjadi dalam situasi masalah gerak) sebagai contoh: menerima kemenangan atau kekalahan, mengenali kemampuan dirinya, mengenali bakatnya, berempati dengan sesama temannya, dan mengenali kemampuan lawannya.
- *Cognitive reflective competence* (kemampuan untuk mengembangkan pengetahuan dan wawasan untuk memahami aturan budaya gerak dan mampu mengubahnya sesuai dengan kebutuhan) seperti: mengetahui kaitan antara latihan dengan kebugaran, memahami aturan bermain, memiliki wawasan kemungkinan adaptasi aturan untuk mengubah keperluan dan situasi.

- *Affective competence* (kemampuan untuk mengembangkan sikap positif dalam permainan, olahraga, atau situasi gerak).

Dalam melaksanakan pembelajaran pendidikan jasmani seringkali kita melihat bahwa aspek kompetensi dasar tersebut merupakan hal yang sangat penting dalam menunjang siswa dalam menyelesaikan tugas gerak yang diberikan oleh guru, kemampuan tersebut tentulah berbeda satu sama lainnya karena siswa cenderung memiliki potensi kemampuan yang berbeda dalam dirinya. Termasuk kompetensi sosial gerak dan kompetensi affektif yang merupakan kompetensi penting dalam mengembangkan perilaku sosial baik didalam proses kegiatan pembelajaran berlangsung maupun diluar pembelajaran yang berkaitan dengan sikap/perilaku siswa-siswi di sekolah.

Kompetensi atau kemampuan siswa haruslah terbina didalam proses pembelajaran pendidikan jasmani, terutama kompetensi sosial karena itu pembelajaran permainan *soccer like games* juga diharapkan mampu mengasah keterampilan sosial gerak siswa dalam pelaksanaannya. Sehingga perilaku sosial siswa dalam melaksanakan tugas geraknya mampu bekerjasama dengan teman kelompoknya serta mampu memahami nilai-nilai yang terkandung didalam pembelajaran permainan *soccer like games* seperti sifat pemberani, sifat mandiri, sifat ramah, simpatik menghormati orang lain dan aturan-aturan yang berlaku, kerjasama, suka membantu orang lain dan kejujuran. Jika dalam pembelajaran permainan *soccer like games* siswa mampu memperlihatkan perkembangan kearah yang lebih baik dalam hal ini hubungan interpersonal didalam lingkungan pembelajaran penjas di lingkungan sekolah, ini menjadi suatu parameter (tolak

ukur) keberhasilan bahwa siswa telah berperilaku sosial yang sesuai dengan harapan penelitian ini.

Melihat pernyataan tersebut di atas, maka menjadi perhatian penulis untuk dijadikan bahan penelitian yang penulis mengapresiasikannya menjadi masalah penelitian yaitu “*Penerapan Pembelajaran Permainan Soccer Like Games guna Mengembangkan Perilaku Sosial*”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang penulis kemukakan di atas, penulis merumuskan masalah dalam penelitian ini adalah: Sampai sejauhmana penerapan pembelajaran permainan *soccer like games* dapat mengembangkan perilaku sosial siswa, dengan latar penelitian tindakan kelas di SMPN 5 Bandung.

C. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini diharapkan dapat membantu semua pihak, terutama kepada yang berkecimpung dalam dunia pendidikan jasmani diantaranya :

a. Bagi Guru Pendidikan Jasmani

Bagi guru pendidikan jasmani, penelitian ini dapat dijadikan orientasi dalam penyempurnaan pelaksanaan pengajaran pendidikan jasmani di sekolah. Guru pendidikan jasmani diharapkan dapat lebih kreatif dan inovatif dalam membuat rencana pelaksanaan pembelajaran khususnya dalam pengembangan materi pembelajaran permainan. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi pengetahuan yang baru dalam penelitian tindakan kelas yang berbasis proses PBM penjas. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi pedoman pelaksanaan atau alternatif

model pembelajaran dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani yang mengembangkan kemampuan kognitif siswa, keterampilan motorik siswa, dan khususnya keterampilan sosial siswa (*social skill*).

b. Bagi Siswa

Siswa diharapkan mampu mengatasi kecakapan hidup (*life skills*) untuk bisa berkiprah di lingkup lokal dan global, selain itu penelitian ini dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar pendidikan jasmani di sekolah serta dengan adanya penelitian ini siswa tidak hanya dapat memiliki pengetahuan dan keterampilan gerak mengenai aspek permainan, memiliki tingkat kebugaran yang tinggi, memiliki pengetahuan tentang manfaat aktivitas fisik terhadap organ tubuh, akan tetapi mampu memahami nilai-nilai yang terkandung didalam pembelajaran soccer like games yang menyangkut perilaku sosial baik didalam pembelajaran berlangsung dalam kaitannya dengan hubungan personal, interpersonal siswa didalam kelompok proses pembelajaran (*socio-motor competence*), serta melaksanakan dan mengimplementasikan nilai-nilai sosial dalam pembelajaran soccer like games dalam hal ini berkaitan dengan domain afektif (*affffective competence*). Perilaku sosial yang diharapkan ini menurut M. Saputra (2007:50) seperti: “bermain secara jujur, suka membantu orang lain, kerjasama, menghormati orang lain dan aturan-aturan yang berlaku, memberi perhatian pada orang lain, menciptakan interaksi kelompok yang positif, memberi pertolongan yang konkret secara lisan dan perbuatan.

c. Bagi Masyarakat

Penelitian tindakan kelas ini dapat dijadikan masukan bagi kepentingan perkembangan dan kemajuan dalam pendidikan khususnya bagi masyarakat yang berkecimpung di dunia pendidikan jasmani.

D. Fokus dan Latar Penelitian

Agar penelitian lebih terarah untuk menghindari terlalu luasnya ruang lingkup permasalahan yang dimungkinkan akan memperoleh hasil yang tidak memuaskan, maka penelitian ini akan dibatasi dengan harapan memperoleh hasil yang penulis inginkan dan sesuai dengan tujuan penelitian yang telah dijelaskan di atas, aspek – aspek yang menjadi fokus pada penelitian ini adalah ;

1. Penelitian hanya menitik beratkan pada penerapan pembelajaran permainan *soccer like games* guna mengembangkan perilaku siswa SMPN 5 Bandung.
2. Variable proses dalam penelitian ini adalah pembelajaran permainan *soccer like games*. Variabel output dalam penelitian ini adalah perilaku sosial siswa dan variabel input adalah siswa-siswa kelas VIII SMPN 5 Bandung. Alamat di jalan Sumatera No.40 Kota Bandung.

E. Batasan Istilah

Dengan adanya batasan istilah ini diharapkan istilah yang digunakan tidak meluas dan untuk menghindari kekeliruan dalam menafsirkan beberapa istilah penulis memberikan batasan yang berkaitan dengan permasalahan ini adalah :

1. Definisi penerapan yang penulis ambil dari internet di <http://www.artikata.com/arti-381428-penerapan.html> mengandung arti:
 1. proses, cara, perbuatan menerapkan; 2. pemasangan: ~ mesin pembangkit tenaga listrik itu dilaksanakan oleh teknisi Indonesia; 3. pemanfaatan; perihal mempraktikkan: ~ teori sosiologi pedesaan hendaklah dilakukan untuk pembinaan desa transmigrasi.
2. Pembelajaran menurut Gagne dan Brigs (1979:3) adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal.
3. Permainan menurut Semiawan (2002: 21) adalah alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak dikenali sampai pada yang diketahui, dan dari yang tidak dapat diperbuatnya sampai mampu melakukannya. Bermain bagi anak memiliki nilai dan ciri yang penting dalam kemajuan perkembangan kehidupan sehari-hari. Dengan cara ini anak memperoleh pengalaman tambahan untuk melakukan aktivitas lain. Melalui permainan anak dapat menyatakan kebutuhannya tanpa dihukum atau terkena teguran misalnya bermain boneka diumpamakan sebagai adik yang sesungguhnya.
4. *Soccer like games* adalah permainan seperti/menyerupai sepakbola, dapat didefinisikan suatu permainan yang di modifikasi dari permainan

sepakbola sebenarnya secara individu dan berkelompok yang di gunakan untuk pembelajaran pendidikan jasmani.

5. Perilaku sosial adalah segala aktivitas siswa dalam mengadakan hubungan interpersonal dengan individu lainnya khususnya teman sebaya disekolah maupun di masyarakat. Perilaku yang dimaksudkan adalah tingkah laku siswa SMPN 5 Bandung. Sosial yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah suatu ciri siswa yang memiliki jiwa bermasyarakat, berteman dan bekerjasama merupakan suatu tatanan hidup guna memperoleh tujuan yang ingin dicapai itu dapat terlaksana.
6. Siswa menurut Ali (1995 : 431) adalah murid yang terdaftar disalah satu lembaga pendidikan.