

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional untuk membuat siswa belajar secara aktif yang menekankan pada penyediaan sumber belajar (Dimiyati dkk, 2015). Sejalan dengan itu (Rusman, 2014) menyatakan pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri atas berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain. Dari berbagai ahli diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menjadi satu kesatuan di dalam pendidikan, pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara siswa dan guru atau individu yang satu dengan individu yang lainnya, dalam hal ini pembelajaran yang dilakukan di sekolah juga mempunyai tujuan tertentu, adapun tujuan dalam pembelajaran yang dilakukan di sekolah tersebut dimulai dari tujuan umum sampai ke tujuan khusus.

Begitu juga dengan Pendidikan jasmani, dimana Pendidikan Jasmani mengandung dua gagasan (ide) yaitu pertama, suatu usaha Pendidikan melalui aktivitas jasmani demi tercapainya kualitas jasmani yang diinginkan. Kedua suatu usaha Pendidikan dengan menggunakan aktivitas yang ditetapkan. Aplikasi dari gagasan pertama terlihat dalam kegiatan untuk peningkatan kemampuan organ-organ tubuh (kesehatan) dan kemampuan gerak (psikomotor). Kedua adalah manfaat gerak atau aktivitas dalam Pendidikan Jasmani sebagai alat untuk mencapai tujuan Pendidikan.

Perkembangan konsep Pendidikan Jasmani semakin lama telah menunjukkan pergeseran menuju perkembangan yang lebih maju, yang ditandai dengan upaya mengembangkan seluruh kemampuan atau potensi manusia secara utuh. Untuk memberikan gambaran dan pengertian yang lebih jelas maka akan dikemukakan beberapa pengertian/defenisi tentang Pendidikan Jasmani dari berbagai literatur yang tentu mempunyai pendapat sendiri tentang apa yang dimaksud Pendidikan Jasmani. Pendidikan Jasmani adalah bagian yang terpadu dari proses Pendidikan secara menyeluruh, bidang dan sasaran yang diusahakan adalah perkembangan jasmani, mental, emosional, dan sosial bagi warga negara yang sehat, melalui medium kegiatan jasmani secara efisien, meningkatkan kualitas unjuk kerjanya (*performance*) kemampuan belajarnya dan kesehatannya.

Salah satu masalah utama dalam pendidikan jasmani di Indonesia, hingga dewasa ini ialah belum efektifnya pengajaran pendidikan jasmani di sekolah. Kondisi kualitas pengajaran pendidikan jasmani yang memprihatinkan di Sekolah Dasar, Sekolah lanjutan dan bahkan Perguruan tinggi, telah dikemukakan dan ditelaah dalam berbagai forum oleh beberapa pengamat pendidikan jasmani dan olahraga (Samsudin, 2008).

Gaya mengajar yang dilakukan oleh guru dalam praktik pendidikan jasmani cenderung tradisional. Model metode-metode praktik dipusatkan pada guru (*teacher centered*) dimana para siswa melakukan latihan fisik berdasarkan perintah yang ditentukan oleh guru. Latihan-latihan tersebut hampir tidak pernah dilakukan oleh anak sesuai inisiatif sendiri (*student centered*). Hal ini terjadi pada pembelajaran bola

besar dalam hal ini Permainan Futsal di Sekolah Dasar, bahkan kadang kala siswa hanya disuruh bermain futsal tanpa dikontrol oleh seorang guru dan sering mengabaikan tugas-tugas ajar yang sesuai dengan taraf perkembangan anak.

Futsal adalah permainan sejenis sepakbola yang dimainkan dalam lapangan yang berukuran lebih kecil (Irawan, dkk. 2021). Permainan ini dimainkan oleh 10 orang (masing-masing tim 5 orang), menggunakan bolayang lebih kecil dan lebih berat daripada yang digunakan dalam sepakbola, serta gawang yang digunakan dalam futsal juga lebih kecil. Seorang pemain futsal harus mempunyai keterampilan bermain yang baik berupa skill dan fisik yang prima untuk bekerjasama antar pemain untuk menghasilkan suatu kemenangan. Permainan futsal adalah permainan bola dengan kecepatan, kunci pokoknya adalah ball feeling, artinya bagaimana menggunakan perasaan saat menyentuh bola dengan kaki harus terampil, dengan begitu bola dapat dimainkan dengan leluasa (Murhananto, 2016).

Futsal juga memiliki beberapa teknik dasar diantaranya adalah dribble. Dribble merupakan salah satu teknik yang mendasar agar tercapainya suatu permainan futsal, dribble disebut juga sebagai teknik ataupun cara menggiring bola untuk melewati lawan, selain itu dribble juga salah satu teknik dasar futsal yang dilakukan dengan cara yang tidak begitu mudah dan sulit bergantung bagaimana kemampuan keterampilan seseorang dalam menguasai teknik dasar tersebut.

Berdasarkan pengamatan peneliti dan komunikasi awal dengan pengajar, pada saat proses pembelajaran futsal mengenai *dribble* yang ada di SD Negeri Jatiluhur IV Kota Bekasi berlangsung terdapat beberapa hal yang menjadikan suatu proses

pembelajaran tersebut terlihat ada sebuah masalah dalam pelaksanaannya, maka dari itu berdasarkan pengamatan dan komunikasi awal dengan pengajar ditemukan beberapa masalah. Pertama, sebagian besar peserta didik belum mengetahui teknik dasar yang benar dalam *dribble* futsal. Oleh karena itu, diperlukan persiapan yang matang untuk mendukung kegiatan pembelajaran futsal agar sesuai dengan tujuan awal yaitu dapat meningkatkan kemampuan dari masing-masing peserta didik. Kedua, perkenaan bola yang dilakukan oleh peserta didik pada saat melakukan *dribble* tidak tepat yang berakibatkan arah bola lari kemana-mana, keluar dan mudah direbut lawan. Maka dari itu juga persentase ketuntasan nilai hasil belajar peserta didik tidak tercapai diatas KKM *dribble* futsal yaitu 75, hal ini tentu saja belum mencapai kriteria yang dapat dikatakan lulus di sekolah tersebut.

Peneliti dalam hal ini membatasi aspek kajian dengan memfokuskan penelitian pada hasil belajar *dribble* peserta didik dalam permainan futsal. Alasan penulis membatasi fokus penelitian pada teknik *dribble* adalah teknik tersebut merupakan kemampuan dasar seorang pemain futsal. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa penulis memiliki tingkat kepentingan yang tinggi untuk mengatasi permasalahan yang terjadi di SD Negeri Jatiluhur IV Kota Bekasi berkaitan dengan hasil belajar *dribble* peserta didik.

Peneliti dalam hal ini menawarkan solusi berupa penerapan pembelajaran dengan pendekatan metode *drill* dalam materi futsal secara khusus pada aspek hasil belajar *dribble*. Pembelajaran dengan pendekatan metode *drill* diharapkan mampu mengatasi kesulitan yang selama ini dialami oleh peserta didik. Pembelajaran dengan

pendekatan metode *drill* ini juga diharapkan dapat menarik perhatian peserta didik untuk mengikuti pembelajaran secara efektif dan efisien. Berdasarkan diuraian di atas penulis tertarik untuk mengadakan penelitian, dengan judul “Upaya meningkatkan hasil belajar *dribbling* futsal dengan metode *drill* pada kelas V SD Negeri Jatiluhur IV Kota Bekasi.

B. Batasan dan Rumusan Masalah

1. Batasan Masalah

Untuk menghindari terlalu luasnya permasalahan dalam penelitian ini maka perlu batasan penelitian sebagai berikut:

- a. Penelitian ini membahas tentang upaya peningkatan hasil belajar *dribble* permainan futsal melalui pendekatan metode *drill*.
- b. Penelitian dilakukan pada siswa kelas V SD Negeri Jatiluhur IV Kota Bekasi, dengan menggunakan metode penelitian yang digunakan adalah metode tindakan kelas (PTK).

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dan pembatasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah dengan pendekatan metode *drill* dapat meningkatkan hasil belajar *dribbling* permainan futsal pada siswa kelas V SD Negeri Jatiluhur IV Kota Bekasi?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah dipaparkan, tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah “Untuk mengetahui apakah dengan pendekatan metode *drill* dapat meningkatkan hasil belajar *dribbling* permainan futsal pada siswa kelas V SD Negeri Jatiluhur IV Kota Bekasi”.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara langsung maupun tidak langsung antara lain:

1. Hasil penelitian ini dapat memberi sumbangan yang sangat berharga pada perkembangan ilmu pendidikan, terutama pada penerapan model-model pembelajaran untuk meningkatkan hasil proses pembelajaran dan hasil belajar di kelas.
2. Sebagai bahan masukan bagi sekolah untuk memperbaiki praktik-praktik pembelajaran guru agar menjadi lebih efektif dan efisien sehingga kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa meningkat.
3. Meningkatkan hasil belajar dan solidaritas siswa untuk menemukan pengetahuan dan mengembangkan wawasan, meningkatkan kemampuan menganalisis suatu masalah melalui pembelajaran dengan model pembelajaran inovatif.
4. Sebagai sumber informasi dan referensi dalam pengembangan penelitian tindakan kelas dan menumbuhkan budaya meneliti agar terjadi inovasi pembelajaran.

5. Sebagai sarana belajar untuk mengintegrasikan pengetahuan dan keterampilan dengan terjun langsung sehingga dapat melihat, merasakan, dan menghayati apakah praktik-praktik pembelajaran yang dilakukan selama ini sudah efektif dan efisien.