

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

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 sampai 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*).

Penerapan model pembelajaran pendidikan jasmani tradisional sering mengabaikan tugas-tugas ajar yang sesuai dengan taraf perkembangan anak. Hal ini dikarenakan guru tidak mampu menciptakan variasi model pembelajaran, sering mereka tidak mampu dan gagal untuk melaksanakan tugas yang diberikan dalam bentuk konteks guru. Untuk itu kebutuhan akan variasi model pembelajaran sebagai suatu pendekatan alternatif dalam mengajar pendidikan jasmani perlu dilakukan. Guru dalam hal ini memiliki kemampuan untuk melakukan modifikasi keterampilan yang hendak diajarkan agar sesuai dengan tingkat perkembangan anak. (Samsudin, 2008).

Pendidikan sebagai suatu proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup. Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan yang diajarkan di sekolah memiliki peranan penting, yaitu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, olahraga, dan kesehatan yang terpilih yang dilakukan secara sistematis. Pembekalan pengalaman belajar itu diarahkan untuk membina pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik, sekaligus membentuk pola hidup sehat dan bugar sepanjang hayat.

Anak-anak usia Sekolah Dasar terutama kelas V dan VI, bila diamati nampak betapa tingginya kegiatan mereka. Sungguh sulit bagi mereka untuk duduk dan diam. Mereka selalu bergerak, lari kesana kemari, lompat-lompat, memanjat dan lompat turun dan terus berlari lagi. Ini semua adalah dorongan dari dalam atau naluri yang tidak dapat ditekan-tekan lagi. Jika mereka duduk diam di kelas, dirasakan suatu hal yang menyiksa. Bila telah mendekati waktu istirahat, anak-anak nampak gelisah. Mereka sebentar-sebentar melihat arloji yang dirasakan sangat lambat. Sewaktu tanda waktu istirahat dibunyikan, mereka berhamburan keluar kelas menuju tempat bermain. Mereka merasa bebas dengan siksaan yang dirasakan selama duduk di dalam kelas. Di halaman mereka bermacam-macam yang dikerjakan, ada yang lari sambil berteriak-teriak, ada yang lari-lari tidak beraturan, yang nampaknya tidak bertujuan. Semua itu adalah tingkah laku anak-anak melampiaskan kegembiraannya.

Pelaksanaan pembelajaran di sekolah termasuk juga pembelajaran penjasorkes harus disesuaikan dengan kurikulum yang ada. Sementara kurikulum yang berkembang

saat ini yaitu kurikulum yang dikembangkan sesuai dengan satuan pendidikan, potensi sekolah dan potensi siswa, sosial budaya masyarakat setempat dan sesuai dengan karakteristik siswa (Mulyasa, 2009). Didalam kurikulum tersebut diantaranya terdapat didalamnya permainan bola besar salah satunya adalah permainan sepakbola.

Permainan sepakbola merupakan permainan beregu, masing-masing regu terdiri dari sebelas pemain dan salah satunya penjaga gawang. Permainan ini hampir seluruhnya dimainkan dengan menggunakan tungkai kecuali penjaga gawang yang diperbolehkan menggunakan lengannya didaerah tendangan hukumannya. Dalam perkembangannya permainan ini dapat dimainkan di luar lapangan (*out door*) dan di dalam ruangan tertutup (*in door*)

Tujuan dari permainan sepakbola adalah untuk dunia pendidikan terutama pendidikan jasmani adalah merupakan salah satu mediator untuk mendidik anak agar kelak menjadi anak yang cerdas, terampil, jujur dan sportif. Selain itu melalui permainan sepak bola diharapkan dalam diri anak akan tumbuh semangat (*comperation*), kerja sama (*cooperation*), interaksi sosial (*social interaction*) pendidikan moral (*moral education*) (Sucipto, 2000)

Teknik dasar bermain sepak bola adalah semua gerakan tanpa bola dan dengan bola yang diperlukan untuk bermain sepak bola. Beberapa teknik dasar bermain sepak bola adalah menendang (*kicking*), menghentikan (*stoping*), menggiring (*dribbling*), menyundul (*heading*), merampas (*tackling*), lemparan kedalam (*throw in*), dan menjaga gawang (*goal keeping*). (Sucipto, 2000)

Hasil pengamatan penulis proses pembelajaran *dribbling* sepakbola pada siswa peserta ekstrakurikuler sepakbola di beberapa Sekolah Dasar, terutama di SD IT Al Muddatsir beberapa siswa mengeluh dan kurang bersemangat dalam pembelajaran *dribbling* sepakbola dan beberapa siswa cenderung kurang aktif, mereka pada saat pembelajaran *dribbling* sepakbola merasa cepat bosan dan hanya duduk ditepi lapangan. Pembelajaran yang diberikan juga masih belum dikemas dalam bentuk modifikasi sehingga dijumpai siswa yang kurang antusias, bosan dan malas untuk bergerak. Sarana dan prasarana seperti bola hanya terdapat dua buah bola standart yang salah satunya bocor dan satunya sangat keras apabila ditendang. Lapangan yang digunakan untuk proses pembelajaran menggunakan halaman sekolah yang lantainya terbuat dari paving, ini sangat membahayakan bagi siswa karena apabila dalam proses pembelajaran siswa terjatuh, dia akan mengalami lecet dan cedera. Keterbatasan sarana dan prasarana ini yang menjadikan proses pembelajaran *dribbling* sepakbola tidak berjalan dengan baik.

Adanya permasalahan tersebut maka perlu diadakan modifikasi pembelajaran yang menyenangkan dan menarik minat siswa dalam pembelajaran *dribbling* Sepakbola pada permainan sepakbola melalui bermain. Hal inilah yang mendasari penulis melakukan penelitian dengan judul Upaya Meningkatkan Hasil Belajar *Dribbling* Sepakbola Melalui Pendekatan Bermain Pada Siswa Kelas V SD IT Al Muddatsir

## **B. Batasan dan Rumusan**

### **Masalah 1. Batasan Masalah**

Agar kesimpulan akhir dari penelitian ini masih berada dalam kajian permasalahan penelitian serta tidak terjadi kesimpangsiuran permasalahan, maka penulis memberikan batasan penelitian masalah sebagai berikut:

- a. Penelitian ini membahas peningkatan hasil belajar *dribbling* sepakbola pada siswa kelas V.c SD IT Al Muddatsir, karena berdasarkan pengamatan penulis kelas V.c masih banyak yang belum mencapai KKM.
- b. Dribbling Sepakbola
- c. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode penelitian tindakan kelas.

### **2. Rumusan Masalah**

Masalah penelitian adalah sebuah pernyataan yang merupakan perasaan atau simpulan dari uraian tentang situasi problematik Menurut Copper dan Emory (2004: 72) masalah penelitian adalah satu atau dua kalimat yang tidak dapat dijawab dengan “ya” atau “tidak” dan merupakan sebuah masalah yang luas, akan diukur, digali dan diuji secara mendalam melalui hipotesis-hipotesis yang dikembangkan. Adapun permasalahan dalam penelitian ini ada “Apakah pembelajaran dengan pendekatan bermain dapat meningkatkan hasil belajar *dribbling* permainan sepakbola pada siswa kelas V.c SD IT Al Muddatsir” ?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan pada rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian penelitian adalah untuk membuat “Untuk mengetahui apakah pembelajaran dengan pendekatan bermain dapat meningkatkan hasil belajar *dribbling* permainan sepakbola pada siswa kelas V.c SD IT Al Muddatsiriyah.

### **D. Kegunaan Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan berguna dan bermanfaat untuk proses pembelajaran bagi semua pihak dan masukan bagi:

#### 1. Bagi Peneliti

- a. Penelitian ini dapat menjadi bahan pengetahuan dan inspirasi bila kelak peneliti menjadi seorang guru yang ahli bidang olahraga.
- b. Dalam pembelajaran penjasorkes itu dibutuhkan suatu pendekatan terhadap cabang olahraga, salah satunya melalui modifikasi permainan.
- c. Mengembangkan pembelajaran agar dapat dilaksanakan dengan mudah, efektif dan efisien.

#### 2. Bagi Guru Penjasorkes

- a. Sebagai dasar dalam pelaksanaan pembelajaran Penjasorkes di sekolahnya masing-masing.
- b. Sebagai dorongan dan motivasi kepada guru penjasorkes untuk menciptakan terobosan-terobosan baru dan variasi mengajar dengan pendekatan bermain sehingga siswa tidak merasa cepat bosan serta siswa lebih aktif bergerak.
- c. Sebagai bahan pertimbangan dalam mengajar bidang studi penjasorkes.

## E. Definisi Operasional

1. Hasil Belajar merupakan perubahan tingkah laku siswa secara nyata setelah dilakukan proses belajar mengajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran (Jihad & Haris, 2010). Dengan adanya hasil belajar tersebut, mampu untuk melihat perkembangan yang dimiliki oleh siswa. Dalam pembelajaran *dribbling* sepakbola, hasil belajar dapat digunakan sebagai acuan tingkat pemahaman siswa dalam mengikuti pembelajaran *dribbling* sepakbola. Hasil belajar dapat pula digunakan sebagai acuan keberhasilan dalam pembelajaran.
2. *Dribbling* adalah menendang terputus-putus atau pelan-pelan (Sucipto, dkk. 2000). Oleh karena itu bagian kaki yang digunakan dalam menggiring bola sama dengan bagian kaki yang digunakan untuk menendang bola. Menggiring bola bertujuan antara lain untuk mendekati jarak sasaran, melewati lawan dan menghambat permainan.
3. Belajar Pendekatan Bermain adalah Pendekatan bermain merupakan bentuk pembelajaran yang dikonsepsi dalam bentuk permainan. Pendekatan bermain adalah pembelajaran yang diberikan dalam bentuk atau situasi permainan". Sedangkan Bahagia dan Suherman (2000) berpendapat, "strategi pembelajaran permainan berbeda dengan strategi pembelajaran skill, namun bisa dipastikan bahwa keduanya harus melibatkan modifikasi atau pengembangan agar sesuai dengan prinsip *Developmentally Appropriate Practice* dan *body scaling* (ukuran fisik termasuk kemampuan fisik).