

BAB I

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Sepak bola adalah salah satu cabang olahraga yang menuntut keterampilan yang tinggi dalam permainannya. Gerakan-gerakan yang terjadi dalam permainan sangat kompleks. Untuk dapat bermain sepak bola dengan baik dipengaruhi oleh banyak faktor. Faktor fisik, teknik, taktik dan mental menjadi tuntutan yang harus dipenuhi oleh setiap pemain. Faktor tersebut saling berkaitan yang harus dikembangkan secara maksimal.

Salah satu komponen mendasar yang harus dikuasai agar dapat bermain sepak bola dengan baik adalah menguasai *passing* dalam permainan sepak bola. "Teknik bermain merupakan kelengkapan yang fundamental sebagai dasar bermain, disamping pembinaan yang lain" (Soekatamsi, 2007:14). Hal ini menunjukkan bahwa menguasai *passing* dalam permainan sepak bola merupakan langkah awal yang harus di tempuh agar dapat bermain sepak bola dengan baik. Berkaitan teknik M Furqon H. (2009:115) mengemukakan "Dalam dua tahap awal proses belajar, siswa tidak harus dibebani secara mental dan fisik. Oleh karena itu, belajar teknik tetap diberikan pada bagian pertama permulaan sesi latihan"

Pendidikan adalah suatu usaha untuk mewujudkan aktivitas belajar dan mengembangkan setiap potensi yang ada dari peserta didik agar memiliki keterampilan untuk dirinya maupun untuk masyarakat. Menurut Burstiando & Kholis dalam (Atsani, 2020) Pendidikan bersifat universal, bisa terbagi ke dalam beberapa aspek, salah satunya adalah pendidikan jasmani. Didalam dunia pendidikan, pendidikan jasmani juga termasuk dalam mata pelajaran wajib diberikan kepada siswa baik dari tingkat Sekolah Dasar sampai Tingkat Sekolah Menengah Atas. Pendidikan jasmani merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah sebagai media pendorong perkembangan keterampilan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan, sikap sportifitas, pembiasaan pola hidup sehat dan pembentukan karakter (mental, emosional,

spiritual dan sosial) dalam rangka mencapai tujuan sistem pendidikan Nasional (Pratiwi, E, 2020: 1).

Menurut Husdarta (2011 : 18) bahwa “ pendidikan jasmani adalah proses pendidikan melalui aktivitas jasmani, permainan atau olahraga yang dipilih untuk mencapai tujuan pendidikan”. Sedangkan menurut Samsudin dalam (Pratiwi, E, 2020: 2) pendidikan Jasmani adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif dan kecerdasan emosi. Adanya pendidikan jasmani disetiap jenjang pendidikan maka setiap siswa diharapkan dapat menjadi insan yang bukan hanya mempunyai fisik dan pribadi yang baik tetapi juga dapat membiasakan diri untuk melakukan pola hidup sehat dan bugar sepanjang hayat. Rusli Lutan dalam Bandi Utama (2011: 3) menyatakan bahwa pendidikan jasmani dapat diartikan sebagai proses sosialisasi melalui aktivitas jasmani, bermain, dan atau olahraga untuk mencapai tujuan pendidikan. Melalui aktivitas jasmani ini peserta didik memperoleh beragam pengalaman kehidupan yang nyata sehingga benar- benar membawa anak kearah sikap dan tindakan yang baik.

Pendidikan jasmani pada hakikatnya harus memperlakukan siswa sebagai makhluk sosial dan sebuah kesatuan yang utuh, bukan menganggap mereka sebagai seorang yang terpisah antara kualitas fisik dan mentalnya. Sebagai seorang Pendidik/Guru kita harus melihat pengertian pendidikan jasmani secara luas, yaitu pendidikan jasmani bukan hanya sekedar membentuk tubuh atau fisik siswa saja tetapi juga membentuk pikiran, moral serta pola hidup sehat siswa. Hal itulah yang menjadi konsep dasar dalam proses pendidikan jasmani, sehingga dengan adanya proses pembelajaran pendidikan jasmani yang dilaksanakan secara proporsional dan tepat sasaran maka diharapkan adanya perbaikan dalam pikiran (psikis) serta tubuh (fisik) yang berpengaruh pada seluruh aspek kehidupan seseorang. Bukan hanya itu saja, melalui pembelajaran pendidikan jasmani diharapkan bisa terwujudnya

tujuan pembangunan nasional pada bidang pendidikan, yaitu terbentuknya manusia yang seutuhnya secara fisik, mental dan emosional.

Passing dalam permainan sepak bola bila kita amati secara langsung seksama maka yang paling sering dilakukan adalah tehnik *passing passing* merupakan gerakan lari sambil membawa bola dengan kaki, dimana bola didorong dengan kaki terus bergulir dengan tanah. *Passing* dalam permainan sepak bola merupakan hal yang menentukan karena dengan *passing* dalam permainan sepak bola, sebuah tim dapat menguasai permainan dan untuk kemudian mencapai kemampuan akhir yaitu sebuah gol. Dapat disimpulkan bahwa gerakan *passing* dalam permainan sepak bola mempunyai kegunaan yang penting untuk memberi bola umpan kepada teman serta menguasai jalan permainan di dalam satu pertandingan,

Proses pembelajaran yang kurang efektif mengakibatkan kurangnya perhatian siswa terhadap materi yang diajarkan, khususnya *passing* kaki bagian dalam sepak bola, serta kurangnya motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran *passing* menggunakan kaki bagian dalam sepak bola, yang berpengaruh terhadap pengetahuan serta pemahaman siswa dalam pembelajaran *passing* sepak bola menggunakan kaki bagian dalam

pembelajaran *passing* sepak bola menggunakan kaki bagian dalam kondisi yang dialami siswa kelas V SD Negeri 33 Sungai Kakap adalah tidak dapat mempraktikkan gerak yang seharusnya dilakukan dimana masih banyak ditemukan siswa yang melakukan *passing* menggunakan kaki bagian dalam sepak bola dengan posisi kaki kurang benar, arah pandangan dan perkenaan bola pada saat *passing*. Selain itu dilihat dari kriteria ketuntasan minimum (KKM) untuk mata penjas kes adalah 70, sementara ketuntasan secara klasikal yang ditetapkan sekolah 75 dari seluruh siswa. Kenyataan menunjukkan bahwa dari 18 siswa kelas V yang mencapai ketuntasan minimum (KKM) untuk materi *passing* kaki bagian dalam sepak bola hanya 6 siswa atau 33,33 % yang mencapai ketuntasan dan 12 siswa atau 66,67 % siswa tidak mencapai nilai ketuntasan minimum (KKM).

Sebagai Guru Penjas kes untuk mengatasi situasi tersebut maka harus jeli dan pandai melakukan terobosan pembelajaran sehingga proses belajar

mengajar sesuai dengan yang diharapkan yaitu nilai Keritian Ketuntasan Minimal (KKM) dapat terpenuhi. Maka dari itu perlu adanya suatu terobosan untuk meningkatkan hasil belajar *passing* menggunakan kaki bagian dalam sepak pembelajaran yang dapat digunakan dalam hal ini adalah dengan menggunakan “pendekatan bermain”. Kelebihan Pendekatan bermain ini adalah membuat suatu pembelajaran menjadi menyenangkan, dan dapat meningkatkan motivasi atau minat siswa dalam pembelajaran, juga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam melakukan *passing* menggunakan kaki bagian dalam sepak bola.

Berdasarkan hal-hal yang dipaparkan di atas, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian guna mengungkap “Upaya Meningkatkan Pembelajaran *Passing* Menggunakan Kaki Bagian Dalam Sepak Bola Melalui Pendekatan Bermain Pada Siswa Kelas V SD Negeri 33 Sungai kakap“

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka yang menjadi masalah umum dalam penelitian ini adalah “Upaya Meningkatkan Pembelajaran *Passing* Menggunakan Kaki Bagian Dalam Sepak Bola Melalui Pendekatan Bermain Pada Siswa Kelas V SD Negeri 33 Sungai Kakap”. Adapun Sub Masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran *passing* menggunakan kaki bagian dalam sepak bola melalui pendekatan bermain pada siswa kelas V SD Negeri 33 Sungai Kakap?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran *passing* menggunakan kaki bagian dalam sepak boal melalui pendekatan bermain pada siswa kelas V SD Negeri 33 Sungai Kakap?
3. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar *passing* menggunakan kaki bagian dalam sepak bola melalui pendekatan bermain pada siswa kelas V SD Negeri 33 Sungai Kakap?

Tujuan Penelitian

Melihat rumusan masalah yang telah dijabarkan di atas, maka peneliti mengambil kesimpulan untuk menyusun tujuan penelitian. Tujuan penelitian berkaitan erat dengan rumusan masalah yang ditetapkan dan jawabannya terletak pada kesimpulan penelitian. Tujuan umum dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar *passing* menggunakan kaki bagian dalam sepak bola melalui pendekatan bermain pada siswa kelas V SD Negeri 33 Sungai Kakap dan tujuan khusus dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui :

1. Perencanaan pembelajaran *passing* menggunakan kaki bagian dalam sepak bola melalui pendekatan bermain pada siswa kelas V Negeri 33 Sunagi Kakap
2. Pelaksanaan pembelajaran *passing* menggunakan kaki bagian dalam sepak bola melalui pendekatan bermain pada siswa kelas V SD Negeri 33 Sungai Kakap
3. Peningkatan hasil belajar *passing* menggunakan kaki bagian dalam sepak bola melalui pendekatan bermain pada siswa kelas V SD Negeri 33 Sungai Kakap

Manfaat Penelitian

Hasil Penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat dalam suatu perkembangan keilmuan (teoritis) dan secara nyata (praktis). Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan dapat dijadikan inspirasi khususnya dibidang sepak bola.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Untuk meningkatkan profesionalisme dalam mengajar dan mencoba menerapkan pendekatan bermain sebagai inovasi baru dalam proses pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan.

b. Bagi Siswa

- 1) Menumbuhkan keberanian untuk mengembangkan daya kreasi,
- 2) Siswa berkembang kemampuan daya pikirnya,
- 3) Menumbuhkan kompetensi antar siswa,
- 4) Siswa termotivasi untuk belajar keterampilan secara lebih baik,
- 5) Siswa terdorong untuk aktif dan kreatif dalam mengembangkan kemampuan dan keterampilan.

c. Bagi Sekolah

Dapat memberikan sumbangan pemikiran dan sebagai pertimbangan untuk inovasi model atau pembelajaran pendekatan bermain dalam upaya meningkatkan mutu dan hasil belajar siswa

d. Bagi Peneliti

Setelah melakukan penelitian ini diharapkan bisa menambah wawasan ilmiah dan sistematis terhadap kemampuan mengajar guru.

Ruang Lingkup Penelitian

Untuk membatasi agar penelitian ini memiliki ruang yang jelas dan tidak melebar kemana-mana, maka peneliti membatasi ruang lingkup penelitian yaitu “ Upaya meningkatkan Pembelajaran *Passing* Menggunakan Kaki Bagian Dalam Sepak Bola Melalui Pendekatan Bermain Pada Siswa Kelas V SD Negeri 33 Sungai Kakap”.

Variabel Penelitian

Menurut Winarno (2013:26) variabel merupakan objek penelitian, atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian. Setyosari (2010:108) menjelaskan variabel adalah segala sesuatu yang akan menjadi

objek pengamatan dalam penelitian. Sedangkan menurut Sugiyono (2012:61), menerangkan variabel adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa Variabel adalah gejala atau peristiwa yang beragam/bervariasi yang menjadi objek dalam sebuah penelitian untuk diteliti, dipelajari dan ditarik kesimpulannya. Adapun yang menjadi variabel penelitian adalah sebagai berikut :

a. Variabel Masalah

Variabel masalah adalah gejala atau faktor yang menentukan atau mempengaruhi ada atau munculnya gejala lain, seperti diungkapkan Kristiyanto (2010:83) “ Variabel terikat (y) dalam PTK adalah variabel masalah yang akan diangkat dan dipecahkan melalui siklus-siklus dalam tindakan PTK”. Amirul Hadi (2005:205-206) variabel masalah adalah sering disebut variabel pengaruh sebab berfungsi mempengaruhi variabel lain. Jadi secara bebas berpengaruh terhadap variabel tindakan. Sedangkan menurut Jakni (2017:50) menjelaskan bahwa variabel masalah adalah gejala dan aktivitas menjadi sumber terjadinya masalah pendidikan dan pembelajaran yang diidentifikasi dalam penelitian, yang akan menjadi fokus, kajian serta dicarikan solusi pemecahannya melalui penelitian tindakan kelas (PTK).

Berdasarkan pengertian di atas bahwa variabel masalah adalah variabel yang muncul dan dapat mempengaruhi variabel lain dalam suatu penelitian yang akan dicari jalan keluarnya melalui serangkaian siklus-siklus dalam PTK. Adapun yang menjadi variabel masalah dalam penelitian ini adalah hasil belajar *passing* kaki bagian dalam pembelajaran sepak bola.

b. Variabel Tindakan

Variabel tindakan adalah variabel yang ada atau munculnya ditentukan atau dipengaruhi oleh variabel masalah, ada atau munculnya variabel ini karena variabel tindakan tertentu seperti diungkapkan Agus Kristianto (2010:83) bahwa “tindakan dalam PTK juga dapat berupa apa saja, mungkin berupa inovasi atau rekayasa dalam hal penggunaan pendekatan atau metode, media, asesmen atau Penilaian”. Sedangkan menurut Jakni (2017:51), menjelaskan bahwa variabel tindakan merupakan solusi yang ditawarkan dalam memecahkan masalah penelitian yang dirumuskan menjadi variabel masalah penelitian tindakan kelas (PTK). Adapun yang menjadi variabel tindakan dalam penelitian ini adalah “pendekatan bermain”.

Defenisi Operasional

Menghindari kesalahan dalam menafsirkan pengertian variabel dan aspek-aspeknya, maka akan dijelaskan definisi operasional tentang variabel. Dalam penelitian ini terdapat beberapa istilah yang perlu diberikan definisi untuk memperjelas ruang lingkup penelitian, dan menghindari adanya penafsiran yang keliru terhadap istilah yang digunakan. Definisi operasional variabel menurut Sugiyono (2015:38) adalah atribut atau nilai dari objek atau kegiatan yang memiliki variasi tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Definisi variabel penelitian harus dirumuskan untuk menghindari kesesatan dalam mengumpulkan data. Dalam penelitian ini, definisi Operasional variabelnya adalah sebagai berikut:

a. *Passing* Dalam Permainan Sepak Bola Dengan Kaki Bagian Dalam

Menurut Abdul Rohim,(2008:15) *Passing* bola dengan kaki bagian dalam adalah menggerakkan bola dari satu titik ke titik lain di lapangan dengan menggunakan kaki bagian dalam. Adapun tahapan gerakan *passing* bola dengan kaki bagian dalam adalah kaki ditumpu pada samping sejajar dengan bola ,lutut di tekuk,posisi badan di belakang bola sedikit tegak,tendangan di mulai dari menarik kaki dan mengayun ke depan,saat perkenaan mata melihat bola dan meneruskan

pandangan pada sasaran, setelah menendang ada gerakan lanjutan (*follow through*)

b. Hasil Belajar

Nawawi (dalam Susanto, 2013: 5) yang menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu. Sedangkan menurut Hamid Darmadi (2010: 175) hasil belajar merupakan prestasi belajar peserta didik secara keseluruhan, yang menjadi indikator kompetensi dan derajat perubahan perilaku yang bersangkutan. Hasil belajar juga sangat berpengaruh dalam kegiatan proses belajar mengajar dan hasil belajar juga mempunyai peranan penting dalam pembelajaran, karena dengan hasil belajar guru dapat mengetahui tingkat kemampuan siswa dalam menanggapi, menguraikan kembali pengetahuan yang sudah terjadi atau di alami dalam proses pembelajaran. Hasil belajar juga merupakan kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah melalui kegiatan pembelajaran. Peserta didik yang berhasil dalam belajar adalah mereka yang telah mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran permainan sepak bola, hasil belajar diukur melalui keterampilan kognitif, afektif dan psikomotor, sedangkan pada penelitian ini peneliti mengukur hasil belajar siswa hanya pada ranah psikomotor.

c. Pendekatan Bermain

Menurut Beltasar Tarigan (2001:17) Bermain merupakan suatu cara yang dilakukan dalam pembelajaran yang konsep dalam bentuk bermain. Metode bermain bertujuan agar anak memahami manfaat permainan tertentu agar dengan cara mengenalkan situasi permainan tertentu terlebih dahulu kepada anak yang dilakukan dalam pembelajaran yang konsep dalam bentuk permainan.

Pendekatan bermain adalah aktivitas yang telah diterima secara luar biasa pada sepak bolai pemula, utamanya dirancang untuk

menghasilkan kesenangan, tantangan, kreativitas, pemecahan masalah, dan motivasi. Siswa sebaiknya dilibatkan dalam aktivitas yang dinamis.

