

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada hakikatnya pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki potensi spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara, (Achmad Munib, dkk. 2004: 142). Pendidikan mempunyai tugas untuk menghasilkan generasi yang baik, manusia-manusia yang berbudaya, manusia yang memiliki kepribadian yang lebih baik.

Di Indonesia mengenal Pendidikan Nasional, adapun tujuan dari Pendidikan Nasional adalah mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan. Hal tersebut tertera jelas dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Menurut Agus Taufiq, dkk (2011: 1.3) dalam pelaksanaannya pendidikan memiliki ciri-ciri utama, pendidikan setidaknya-tidaknya memiliki ciri sebagai

berikut: (1) Proses mengembangkan kemampuan, sikap, dan bentuk-bentuk tingkah laku lainnya di dalam masyarakat, dimana dia hidup. (2) Proses sosial, dimana seseorang dihadapkan pada pengaruh lingkungan yang terpilih dan terkontrol (khususnya yang datang dari sekolah) untuk mencapai kompetensi sosial dan pertumbuhan individual secara optimum. (3) Proses pengembangan pribadi atau watak manusia,

Mewujudkan manusia Indonesia yang memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta tanggung jawab, dalam hal tersebut Pendidikan Jasmani memiliki peran. Pada dasarnya pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan melalui aktifitas jasmani dan sekaligus merupakan proses pendidikan untuk meningkatkan kemampuan jasmani, (Adang Suherman, 1999: 22). Cakupan pendidikan jasmani tidak hanya pada aspek jasmaninya saja, akan tetapi juga aspek mental, sosial, emosional dan spiritual. Karena bukan hanya masalah jasmani saja yang dijadikan cakupannya, dapat dikatakan bahwa pendidikan jasmani bersifat menyeluruh. Untuk mencapai tujuan pendidikan jasmani yang menyeluruh, maka di sekolah perlu adanya kurikulum yang baik. Secara sederhana dapat dikatakan bahwa kurikulum pada dasarnya merupakan perencanaan dan program jangka panjang tentang berbagai pengalaman belajar, model, tujuan, materi, metode, sumber dan evaluasi, (Depdiknas, 2003: 6).

Pelaksanaan penjas memiliki tujuan yang sejalan dengan pendidikan pada umumnya, tertuju pada aspek fisik, mental, emosional, spiritual, dan sosial. Pendidikan jasmani juga dapat dilakukan di sekolahan maupun di luar

sekolahan. Selain itu, pendidikan jasmani menekankan pada pemanfaatan aktifitas jasmani (dapat berupa olahraga, rekreasi, petualangan, permainan, dan aktifitas fisik lainnya) untuk mencapai tujuan pendidikan dan tujuan peningkatan kemampuan fisik anak didiknya, (Adang Suherman, 1999: 25).

Pendidikan Jasmani memiliki beberapa ciri seperti : (1) Pendidikan jasmani hanya diberikan pokok dasar pembelajaran gerak tanpa ada pembinaan lebih lanjut, (2) Tidak ada musim kompetisi, tidak ada pencatatan rekor prestasi, (3) Bagi siswa yang memiliki kemampuan lebih dan diketahui oleh guru olahraga akan diarahkan dalam kegiatan ekstrakurikuler yang ada didalam lembaga pendidikan tersebut. Karena kewajiban guru olahraga hanya sebatas menyampaikan materi sesuai kurikulum dan tujuan pendidikan, Anantatoer Akbar, (2009: 1).

Menurut Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) Tahun 2007 untuk Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah. Materi Pendidikan Jasmani meliputi beberapa materi pokok yang diajarkan, diantaranya meliputi: (1) Permainan, (2) Aktifitas Pengembangan, (3) Aktifitas Senam, (4) Aktifitas Ritmik, (5) Aktifitas Air, (6) Pendidikan Luar Kelas, (7) Kesehatan. Di SD Negeri 1 Palumbungan Wetan sebagian besar materi–materi tersebut di atas sudah dapat dilaksanakan. Materi-materi seperti atletik, senam, permainan dapat dilakukan dilingkungan sekitar sekolah. Hal tersebut ditunjang dengan ketersediaan sarana seperti lapangan sepakbola, lapangan bolavoli, dan lapangan badminton, serta ditunjang dengan adanya peralatan-peralatan olahraga di sekolah tersebut, seperti bola, peralatan atletik, perlengkapan senam dan lainnya. Ketersediaan

sarana dan prasarana, ditunjang juga dengan penguasaan materi yang baik dari guru sehingga siswa dapat menerima materi pembelajaran dengan maksimal. Meskipun dalam materi aktifitas air dan aktifitas luar kelas belum dapat dilaksanakan secara maksimal, karena keterbatasan sarana dan prasarana seperti kolam renang, dan perlengkapan untuk aktifitas luar kelas. Dari beberapa materi pokok yang diajarkan pada siswa, materi permainan merupakan yang paling digemari, khususnya untuk permainan bola besar, yaitu permainan Sepakbola. Untuk materi permainan dibagi menjadi beberapa materi lagi, seperti: permainan bola kecil, permainan bola besar, dan permainan tradisional. Sedangkan permainan bola besar yang diajarkan pada sekolah dasar anantara lain: bolavoli, bolabasket dan sepakbola.

Pada Silabus PenjasOrkes Kelas V Semester I, pada materi permainan sepakbola dijelaskan bahwa Standar Kompetensinya: Mempraktikkan berbagai variasi gerak dasar ke dalam permainan dan olahraga dengan peraturan yang dimodifikasi serta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Sedangkan Kompetensi Dasarnya: Mempraktikkan variasi gerak dasar ke dalam modifikasi permainan bola besar serta nilai kerjasama, sportivitas dan kejujuran, (Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Jateng, 2007: 47)

Selama kegiatan pembelajaran, antusias siswa terhadap materi permainan sepakbola sangat besar, baik laki-laki maupun perempuan. Namun, antusias siswa yang besar tidak menjamin siswa mampu menguasai materi dalam permainan sepakbola dengan baik. Hal tersebut dapat terlihat dari banyaknya siswa yang belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Kelas

V di SD Negeri 1 Palumbungan Wetan terdapat 30 siswa, dengan rincian 14 siswa putri dan 16 siswa putra. Siswa yang dapat mencapai nilai KKM (70) hanya sekitar 40% atau 12 siswa di mana semuanya adalah siswa putra. Sedangkan 18 siswa atau 60% lainnya belum bisa mencapai nilai KKM yang terdiri dari 14 siswa putri dan 4 siswa putra. Pada materi permainan sepakbola terutama keterampilan mengumpan (*passing*) dan menerima/menghentikan bola (*control*) masih banyak siswa yang mengalami kesulitan. Siswa masih belum bisa melakukan *passing* yang baik. Pada saat mengumpan bola, siswa harus memperhatikan posisi badan, kaki tumpu berada di samping bola, saat menendang kaki tendang diayunkan ke belakang, setelah menendang kaki tendang diangkat menghadap sasaran dan laju bola lurus. Kesulitan yang dialami siswa adalah saat mengumpan bola, siswa tidak mengayunkan kaki ke belakang dan perkenaan bola pada kaki tidak pada bagian dalam, sehingga pada saat menendang bola alurnya jelas, mengalir lurus ke depan dan tidak menjauh. Sedangkan untuk keterampilan menghentikan bola (*control*), siswa juga masih belum bisa memahami perkenaan bola pada kaki penerima. Pada saat menerima/menghentikan bola, siswa harus siap dan berada segaris dengan datangnya bola, kaki penghenti sedikit ke belakang kaki tumpu, kaki penghenti kemudian diangkat dan dijulurkan menghadap bola, dan saat bola berhenti tidak memantul jauh dari kaki penghenti. Kesalahan yang banyak dilakukan siswa adalah pada saat menghentikan bola adalah: perkenaan kaki pada bola kurang tepat, bola memantul jauh dari penguasaan.

Selain hal tersebut di atas, siswa lebih suka bila materi permainan sepakbola langsung menuju permainan/*game*. Siswa akan terlihat malas bila disuruh melakukan kegiatan latihan teknik *passing* dan *control* satu persatu atau menggunakan metode *drill*. Metode ini menekankan siswa untuk melakukan *passing* dan *control* secara terus menerus dan berulang-ulang. Faktor lain yang menyebabkan siswa mengalami kesulitan belajar teknik dasar permainan sepakbola karena adanya keterbatasan peralatan, yang meliputi: jumlah bola yang masih layak pakai hanya 5 buah, 17 buah *cones* pembatas yang biasa digunakan dan belum adanya gawang mini yang biasa digunakan dalam permainan sepakbola mini. Faktor lain penghambat penguasaan materi permainan sepakbola oleh siswa adalah karena keterbatasan waktu. Alokasi waktu dalam pembelajaran sepakbola ini sebanyak 4 pertemuan (1 pertemuan 4 x 35 menit). Dengan terbatasnya peralatan (bola), kegiatan ini akan memakan waktu cukup lama, kemudian siswa juga banyak diam dan menunggu saat giliran.

Penyampaian pembelajaran dengan metode *drill* yang monoton seperti hal tersebut seharusnya menjadi perhatian guru. Untuk menyikapi siswa yang cepat bosan dengan pembelajaran yang monoton tersebut, guru hendaknya lebih memilih berbagai variasi pendekatan, strategi, atau metode yang sesuai dengan situasi sehingga tujuan pembelajaran yang direncanakan akan tercapai. Salah satu pendekatan yang mungkin bisa digunakan untuk meningkatkan keterampilan mengumpan/*passing* dan menerima/*control* adalah dengan permainan 6 lawan 2. Permainan ini diharapkan lebih bisa membuat siswa

lebih aktif dalam melakukan ketrampilan tersebut, sehingga siswa tidak terlalu lama untuk menunggu giliran melakukan *passing* dan *control*.

Berdasarkan permasalahan tersebut di atas, peneliti bermaksud mengadakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menerapkan pendekatan permainan taktik 6 lawan 2 yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan mengumpan dan menerima bola pada permainan sepakbola bagi siswa di SD Negeri 1 Palumbungan Wetan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yang muncul dalam penelitian ini, yaitu :

1. Banyak siswa yang tidak tuntas KKM pada materi permainan sepakbola.
2. Banyak siswa yang kesulitan melakukan keterampilan *passing* dan *control*, terutama dalam hal perkenaan bola pada kaki.
3. Siswa cepat bosan dengan metode latihan keterampilan mengumpan dan menerima bola secara *drill* dan monoton.
4. Selama ini dalam penyampaian materi sepakbola guru masih menggunakan metode *drill* yang cenderung monoton dan melelahkan.
5. Belum diketahui apakah pendekatan permainan taktik 6 lawan 2 dapat meningkatkan penguasaan keterampilan mengumpan dan menerima dalam permainan sepakbola.

C. Pembatasan masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, permasalahan dalam penelitian ini hanya fokus pada satu pokok bahasan permainan

sepakbola. Adapun permasalahan tersebut di batasi pada peningkatan keterampilan mengumpan dan menerima bola dalam permainan sepakbola siswa kelas V SD Negeri 1 Palumbungan Wetan melalui pendekatan permainan taktik 6 lawan 2.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah di atas, dirumusan permasalahan yang akan diangkat dalam penelitian ini adalah “Apakah melalui pendekatan permainan taktik 6 lawan 2 dapat meningkatkan keterampilan mengumpan dan menerima dalam permainan sepakbola siswa kelas V SD Negeri 1 Palumbungan wetan?”.

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah, untuk mengetahui apakah pembelajaran melalui pendekatan permainan taktik 6 lawan 2 dapat meningkatkan penguasaan keterampilan mengumpan dan menerima bola siswa Kelas V SD Negeri 1 Palumbungan Wetan.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah :

1. Secara Teoritis

a. Manfaat bagi Sekolah

Dapat dijadikan teori dan rujukan bagi peneliti–peneliti lainnya, khususnya penelitian yang membahas seperti halnya judul penelitian ini

b. Manfaat bagi Guru

Menambah refrensi guru dalam hal model pembelajaran yang efektif dan efesien untuk kegiatan pembelajaran.

c. Manfaat bagi Siswa

Menambah pengetahuan baru tentang permainan sepakbola.

2. Secara Praktis

a. Manfaat bagi Sekolah

Membantu sekolah untuk berkembang, karena adanya peningkatan kemampuan pada diri guru dalam mengembangkan metode dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani khususnya, yang nantinya dapat menjadi pendorong guru lainnya untuk melakukan hal serupa.

b. Manfaat bagi Guru

Membantu memecahkan masalah dalam proses belajar mengajar serta mengembangkan kreatifitas dan inovasi pembelajaran yang efektif dan efisien melalui pendekatan permainan.

c. Manfaat bagi Siswa

Siswa memperoleh suasana baru dalam pembelajaran yang tidak membosankan dengan pendekatan permainan.