

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Olahraga sepak bola merupakan olahraga yang telah memasyarakat dan banyak digemari di seluruh negara di dunia umumnya. Di Indonesia dan masyarakat Webalu khususnya sudah mengenal permainan sepak bola ini baik pria, wanita, tua ataupun muda bahkan anak-anak usia Sekolah Dasar ini semua dibuktikan dengan banyaknya lapangan yang digunakan, baik berupa sawah-sawah lapangan kasar bahkan di jalan-jalan. Matakupan, (1995). Olahraga Prestasi. Jakarta; Depdikbud.

Di dalam pendidikan jasmani terdapat beragam metode latihan baik dari latihan lari, lempar, lompat, loncat maupun olahraga permainan. Olahraga permainan itu sendiri terdiri dari permainan individu dan permainan beregu. Pembelajaran penjas yang mengutamakan permainan beregu diantaranya adalah permainan sepakbola. Permainan sepakbola sangat cocok untuk para siswa di sekolah, karena gerak yang dilakukan pada permainan sepak bola dapat efektif guna merangsang pertumbuhan siswa.

Sepak bola merupakan cabang olahraga yang berbentuk permainan dan didalamnya terdapat beberapa macam kemampuan dasar bermain sepakbola. Kemampuan dasar tersebut merupakan aspek mendasar yang harus dikuasai oleh setiap pemain agar terampil bermain sepakbola. Dengan menguasai keterampilan dasar, pemain mampu memainkan bola dalam semua situasi

bermain dan mudah dalam menerapkan teknik maupun taktik permainan, mampu menciptakan kerjasama yang kompak dan meningkatkan kualitas permainan sehingga akan menghasilkan kemenangan.

Dalam meningkatkan kecakapan bermain sepakbola, keterampilan dasar erat sekali hubungannya dengan kemampuan koordinasi gerak fisik, taktik dan mental. Keterampilan dasar harus betul-betul dikuasai dan dipelajari lebih awal untuk mengembangkan mutu bermain yang merupakan salah satu faktor yang menentukan menang atau kalahnya suatu kesebelasan dalam suatu pertandingan, Sudjarwo,dkk. (2005).

Kemampuan dasar bermain sepakbola dapat dikembangkan melalui pelatihan yang rutin. Agar dapat mencapai prestasi yang optimal, dibutuhkan pula dukungan peningkatan fisik serta bakat pemain. Kemampuan dasar bermain sepak bola merupakan kemampuan untuk melakukan gerakan-gerakan atau mengerjakan sesuatu yang terlepas sama sekali dari permainan sepakbola, jadi belum sampai pada pengertian bermain sepakbola. Di dalam latihan untuk menguasai kemampuan dasar dapat dilakukan tanpa bersamatemam, misalnya dengan menggunakan dinding papan atau tembok untuk memantulkan bola, atau dengan bola gantung Soekatamsi, (1988).

Teknik-teknik dasar dalam permainan sepak bola ada beberapa macam, seperti: *stooptball* (menghentikan bola), *shooting* (menendang bola ke gawang), *passing* (mengumpan), *heading* (menyundul bola), dan *dribbling* (menggiring bola). Khusus dalam teknik *dribbling* (menggiring bola) pemain harus menguasai teknik tersebut dengan baik, karena teknik *dribbling* sangat

berpengaruh terhadap permainan para pemain sepakbola Sudjarwo, dkk. (2005:25).

Sepak bola merupakan salah satu cabang olahraga yang paling di gemari oleh berbagai kalangan dari semua kelompok umur hampir di seluruh dunia. Cabang olahraga ini juga merupakan salah satu olahraga yang paling diminati di SDN Webalu. Hal ini terbukti dari keseriusan para siswa untuk mengikuti mata pelajaran ini di sekolah. Kegemaran mereka akan sepak bola juga tampak dari hobi mereka untuk sekedar bermain sepak bola bersama di luar jam sekolah ataupun mengikuti siaran pertandingan sepak bola di televisi. Minat mereka yang besar merupakan peluang yang cukup baik bagi pihak sekolah guna mengembangkan olahraga ini sebagai salah satu cabang olahraga yang kelak dapat menyumbangkan prestasi. Untuk mencapai target tersebut dibutuhkan usaha maksimal untuk mengembangkan minat dan bakat siswa dalam permainan sepak bola.

Dalam meningkatkan keterampilan bermain sepak bola tidak cukup hanya dengan kegemaran dan kesenangan akan tetapi banyak faktor yang harus dilatih dan diolah baik fisik maupun mental. Salah satu unsur yang perlu dilatih dalam permainan sepak bola adalah cara mendribel atau menggiring bola, jika seseorang mampu menggiring bola dengan baik maka di senyalir dapat melewati lawan dengan mudah. Penerapan latihan dribelnya harus dilakukan dimulai dari usia Sekolah Dasar, karena pada anak usia Sekolah Dasar komponen tubuh masih muda untuk dilatih dan diolah.

Siswa sekolah dasar merupakan masa perkembangan dan pertumbuhan. Oleh karena itu, dalam membelajarkan pendidikan jasmani diharapkan dapat merangsang perkembangan dan pertumbuhan siswa. Untuk mencapai hal tersebut, maka materi-materi dalam pendidikan jasmani dari sekolah tingkat paling rendah hingga atas telah diatur dalam kurikulum pendidikan jasmani.

Program pendidikan jasmani di sekolah dasar, lebih banyak ditekankan pada proses penguasaan keterampilan gerak belum dicapai hasil, maksudnya yang lebih diutamakan adalah proses pengembangan keterampilan. Keterampilan gerak dasar itu didukung oleh pola gerak, terkait yang terorganisasi.

Tujuan pendidikan jasmani dan olahraga di sekolah sebagai berikut: 1) Tercapainya pertumbuhan dan perkembangan jasmani khususnya tinggi dan berat badan secara harmonis, 2) Terbentuknya sikap dan perilaku seperti: disiplin, kejujuran, kerjasama serta mengikuti peraturan dan ketentuan yang berlaku, 3) Menyenangi aktivitas jasmani yang dapat di pakai untuk mengisi waktu luang serta kebiasaan hidup sehat, dan 4) Meningkatkan kesehatan, kesegaran jasmani, dan keterampilan gerak dasar.

Dari tujuan pendidikan tersebut, terlihat bahwa bagi peserta didik untuk tingkat sekolah dasar, penekannya adalah penguasaan gerak-gerak dasar yang dimiliki oleh manusia, seperti penguasaan tubuh, koordinasi dan lain sebagainya. Hal ini tentu diperlukan suatu tindakan yang mendukung terciptanya pembelajaran yang kondusif.

Permainan menjadi ciri khas dan bagian integral dari kebutuhan hidup manusia, sebab dalam permainan terkadang unsur-unsur gerak yang sangat berperan dalam meningkatkan keterampilan dasar siswa, sehingga apabila permainan yang dilakukan oleh siswa itu terarah dan dilakukan dengan mengikuti prinsip-prinsip latihan maka diperkirakan akan memberi perubahan yang positif terhadap perkembangan kemampuan gerak dasar siswa. Salah satu ciri permainan yang disenangi oleh peserta didik pada usia sekolah dasar adalah permainan beregu yang beraneka ragam. Dari jumlah jenis permainan beregu salah satu yang sangat digemari peserta didik usia sekolah dasar adalah permainan bola besar yaitu permainan bola voli, permainan sepak bola, permainan bola basket.

Berdasarkan pengamatan terhadap pelaksanaan proses pembelajaran permainan sepak bola di sekolah, maka untuk dapat mengetahui kekurangan proses pembelajaran secara rinci, peneliti menginstropeksi terhadap pembelajaran dengan merefleksi diri, dan terdapat beberapa alasan dan kendala yang terjadi di dalam proses pembelajaran bola besar pada permainan sepak bola bagi siswa kelas V diantaranya: 1) Penerapan metode yang belum tepat, 2) Belum tercapainya Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), 3) Alat yang digunakan kurang memadai, 4) Siswa takut dengan permainan bola besar khususnya putri, dan 5) Kondisi fisik pada siswa kelas V khususnya siswa putri yang memiliki fisik yang kecil mengurangi minat untuk melakukan aktifitas permainan bola besar menjadi menurun.

Permasalahan-permasalahan diatas akan dapat diselesaikan salah satunya dengan cara mengembangkan pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di sekolah dasar dengan memodifikasi pembelajaran dengan media yang tidak seperti biasanya yang relevan, sesuai dengan karakteristik siswa, cocok dengan materi yang diajarkan dan sesuai pendekatan yang digunakan. Untuk mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki siswa baik yang melibatkan aspek-aspek kognitif, afektif, psikomotor, maupun sosial dan KKM bisa tercapai.

Untuk mewujudkan suatu kondisi pembelajaran pendidikan jasmani yang memaksimalkan pengalaman belajar siswa, diperlukan alat-alat pembelajaran dalam jumlah yang memadai, bila sekolah tidak memiliki peralatan, guru pendidikan jasmani bersama siswa dapat membuat peralatan sederhana.

Dari 18 siswa, terdapat 9 siswa yang sudah tuntas KKM, dengan presentase 50% atau dengan kata lain terdapat 9 orang yang belum mencapai nilai KKM. Untuk mencapai hal tersebut maka perlu diadakan tindakan penelitian dengan pengembangan model pembelajaran, kreativitas guru yang inovatif, agar pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. melalui pengkajian dapat ditemukan langkah-langkah untuk memperbaikinya. Inovasi pembelajarannya tetap harus memunculkan tiga aspek yaitu: aspek afektif, kognitif dan psikomotor sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Berdasarkan uraian di atas penelitian ini dengan judul **“Meningkatkan Hasil Belajar Menggiring Bola Menggunakan Kaki Bagian Luar melalui Pendekatan Bermain Beregu Pada Siswa Kelas V”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, penulis mengidentifikasi masalah yang ada sebagai berikut:

1. Banyak dikalangan pendidikan yang belum memahami tentang perbedaan Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan.
2. Kurangnya pemahaman dari siswa tentang maksud dan tujuan tentang menggiring bola, menendang bola, menyundul bola dan merebut bola.
3. Kurangnya pemahaman tentang arti pentingnya tubuh bugar dan sehat, sehingga mereka mengikuti pendidikan jasmani hanya sekedar ikut dan memperoleh nilai.
4. Belum mengetahui pemahaman hasil belajar teknik menggiring bola menggunakan kaki bagian luar melalui pendekatan bermain beregu pada siswa kelas V.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah yang telah dikemukakan diatas, maka yang menjadi batasan masalah adalah meningkatkan hasil belajar menggiring bola menggunakan kaki bagian luar melalui pendekatan bermain beregu pada siswa kelas V di SDN Webalu.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas dapat dirumuskan masalah sebagai berikut: Bagaimanakah meningkatkan hasil belajar menggiring bola menggunakan kaki bagian luar pada siswa kelas V di SDN Webalu?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian adalah untuk meningkatkan hasil belajar menggiring bola menggunakan kaki bagian luar melalui pendekatan bermain beregu pada siswa kelas V di SDN Webalu.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat akademis
 - a. Menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan meningkatkan peran aktif siswa dalam proses pembelajaran.
 - b. Dapat meningkatkan kemampuan dasar dalam permainan sepak bola pada khususnya dan permainan lain,
 - c. Memberikan dampak positif pada proses pembelajaran di kelas.
2. Manfaat praktis
 - a. Untuk meningkatkan kreatifitas guru pendidikan jasmani dalam proses pembelajaran
 - b. Sebagai bahan alternative pembelajaran yang dilakukan guru pendidikan jasmani
 - c. Untuk meningkatkan kinerja guru dalam menjalankan tupoksinya secara profesional.