

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan orang dewasa (pendidik) dalam menyelenggarakan kegiatan pengembangan diri peserta didik agar menjadi manusia yang paripurna sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan sebelumnya. Salah satu komponen pendidikan adalah pendidikan jasmani. Pendidikan jasmani secara keseluruhan telah disadari oleh banyak kalangan sebagai pendidikan untuk mengembangkan gerak dasar siswa, tetapi dalam pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani belum dapat berjalan secara maksimal. Konsep dasar pendidikan jasmani dan model pembelajaran jasmani yang efektif perlu dikuasai oleh para guru yang hendak memberikan pembelajaran pendidikan jasmani. Guru harus dapat mengajarkan berbagai gerak dasar, teknik permainan olahraga, internalisasi nilai (sportifitas, kerjasama dll) menjadi pembiasaan pola hidup sehat. Melalui pendidikan jasmani diharapkan siswa dapat memperoleh berbagai pengalaman untuk mengungkapkan kesan pribadi yang lebih menyenangkan, kreatif, inovatif, terampil, meningkatkan dan memelihara kesegaran jasmani serta pemahaman terhadap gerak manusia.

Salah satu permainan olahraga yang merupakan perwujudan dari aktifitas jasmani adalah permainan sepak bola. Sepak bola merupakan permainan beregu, masing-masing regu terdiri dari 11 (sebelas) orang pemain dan salah satunya adalah penjaga gawang. Dalam sepak bola permainan ini hampir seluruhnya dimainkan menggunakan tungkai, kecuali penjaga gawang yang diperbolehkan menggunakan lengannya didaerah tendagang hukumannya. Adapun tujuan dari permainan sepak bola adalah permainan harus memasukan bola sebanyak-banyaknya ke gawang lawan dan berusaha menjaga gawangnya sendiri agar tidak kemasukan. Selain tujuan tersebut, yang paling utama dari permainan sepak bola dalam dunia pendidikan, adalah untuk pendidikan jasmani, yang diharapkan bisa menjadi

mediator untuk mendidik anak agar kelak menjadi anak yang cerdas, terampil, jujur dan sportif.

Dalam pembelajaran pendidikan jasmani, guru harus dapat mengajarkan berbagai gerak dasar, teknik permainan olahraga, internalisasi nilai-nilai dalam kurung (sportifitas, kerja sama dll). Penyelenggaraan program pendidikan jasmani hendaknya mencerminkan karakteristik program pendidikan jasmani itu sendiri, yaitu "*Developmentally Appropriate Practise*" (DAP). Artinya, tugas yang diberikan harus memperhatikan perubahan kemampuan anak dan dapat membantu mendorong perubahan tersebut. Sehingga tugas ajar tersebut harus sesuai dengan tingkat perkembangan anak didikan yang sedang belajar.

Berdasarkan hasil observasi selama PPL di kelas VII SMP Negeri 3 Kota Kupang diperoleh informasi bahwa nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) untuk mata pelajaran penjasorkes adalah 77 dengan hasil pembelajaran penjasorkes materi permainan sepak bola dari 32 siswa hanya 37,5% siswa yang mendapatkan nilai diatas KKM yaitu dengan rincian 12 siswa memperoleh nilai 80, sedangkan 62,5% sisanya terdapat 20 siswa mendapat nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu memperoleh nilai 60. Hal ini menunjukkan bahwa banyak siswa yang memperoleh nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang disebabkan karena banyak siswa belum dapat memahami permainan sepak bola dengan benar sehingga hasil belajar siswa belum memuaskan. Disisi lain ada beberapa hal yang menunjukkan nilai yang dibawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran, siswa lebih suka menunggu bola datang dari pada bergerak mengejar bola, serta belum tepatnya pendekatan permainan sepak bola yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran penjasorkes.

Berdasarkan masalah diatas, permasalahan yang timbul karena banyak siswa memperoleh nilai yang dibawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) sehingga hasil belajar siswa belum memuaskan dalam proses pembelajaran penjasorkes. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian dengan mengkolaborasikan pendekatan permainan sepak bola yang

dilakukan dalam proses pembelajaran sehingga memilih salah satu pendekatan permainan sepak bola yang dianggap dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Pendekatan permainan *shooting colour* adalah permainan sejenis permainan sepak bola yang dibagi menjadi 2 tim, yang masing-masing tim beranggotakan 8-10 orang. Teknik dasar yang digunakan yaitu *shooting, passing, control*. Cara mencatak poin dengan memasukan bola kearah gawang dimana gawang tersebut dibagi menjadi 3 bagian warna yang berbeda, yaitu warna merah dan warna biru, dimana biru diletakan di tengah gawang dan merah dibagian samping kanan dan samping kiri.

Penggunaan pendekatan permainan *shooting colour* bagi siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) sangat penting karena dapat meningkatkan kualitas intelektual siswa baik dari aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Disisi lain agar memberikan dampak yang positif bagi siswa terhadap pembelajaran penjasorkes menggunakan pendekatan permainan *shooting colour* di Tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) sehingga siswa mudah memahami dan cepat mengerti. Selain itu penggunaan pendekatan permainan *shooting colour* diharapkan dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam proses kegiatan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan.

Hasil belajar Menurut Susanto (2013: 5) adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Pendekatan permainan *shooting colour* digunakan dalam pembelajaran penjasorkes sehingga dapat memudahkan proses kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Sehubungan dengan pernyataan di atas, dapat dilihat bahwa ada pengaruh antara pendekatan permainan *shooting colour* dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran penjasorkes, namun masih perlu pembuktian secara ilmiah. Hal inilah yang mendorong peneliti untuk mengadakan penelitian dengan judul “**Upaya Meningkatkan Hasil Belajar**

Sepak Bola Dengan Pendekatan Permainan *Shooting Colour* Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Kota Kupang”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Banyak siswa memperoleh nilai yang dibawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) sehingga hasil belajar siswa belum memuaskan.
2. Siswa belum dapat memahami permainan sepak bola dengan benar.
3. Siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran.
4. Siswa lebih suka menunggu bola datang dari pada bergerak mengejar bola.
5. Belum tepatnya pendekatan permainan sepak bola yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran penjasorkes.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas penulis membatasi masalah antara lain adalah hasil belajar penjasorkes materi permainan sepak bola siswa kelas vii kurang memuaskan sehingga peneliti menggunakan pendekatan permainan *shooting colour* dalam kegiatan pembelajaran.

D. Rumusan Masalah

Adapun yang menjadi masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah upaya meningkatkan hasil belajar sepak bola dengan pendekatan permainan *shooting colour* Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Kota Kupang?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui upaya meningkatkan hasil belajar sepak bola dengan pendekatan permainan *Shooting Colour* siswa kelas VII SMP Negeri 3 Kota Kupang.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Akademis

- a. Sebagai bahan referensi bagi penelitian-penelitian selanjutnya.
- b. Diharapkan memberikan kontribusi menjadi salah satu referensi perpustakaan UKAW.

2. Manfaat Praktis

- a. Dapat dijadikan sebagai bahan informasi kepada guru atau calon guru olahraga dalam permainan *shooting colour*.
- b. Untuk menambah wawasan siswa di SMP Negeri 3 Kota Kupang mengenai permainan *shooting colour*.