

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan kegiatan formal yang dilakukan di sekolah. Sagala (2008:61) menjelaskan bahwa “Pembelajaran ialah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan”.

Menurut Husdarta (2000) Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, yang dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik dan siswa sebagai peserta didik. Guru berperan tidak hanya menyampaikan informasi kepada siswa saja, tetapi berperan sebagai fasilitator dan motivator agar siswa terlibat aktif belajar (*learn how to learn*). Sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau murid. Belajar dimaknai sebagai proses perubahan tingkah laku sebagai akibat adanya interaksi antara individu.

Dalam pembelajaran terdapat beberapa komponen penting, salah satunya adalah guru. Menurut Supandi (1992:8)

“Guru merupakan faktor strategik lain yang mempunyai pengaruh nyata terhadap keberhasilan proses belajar mengajar. Begitu pentingnya kedudukan guru sebagai faktor strategi belajar mengajar, sehingga strategi belajar mengajar dapat dibataskan sebagai usaha meningkatkan daya guna interaksi guru dan siswa. Guru mempunyai kuasa yang besar untuk menetapkan bagaimana proses belajar mengajar itu dilaksanakan. Guru merupakan titik sentral dan kunci proses belajar mengajar yang menentukan pola membentuk lingkungan, menetapkan tujuan, dan menyusun bahan, dan penilaian proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar itu pada hakekatnya ada di tangan guru. Kekuasaan di tangan itu tentu saja harus dipergunakan demi kepentingan siswa.”

Seorang guru harus bisa mengembangkan individu siswa yang terus berusaha mengembangkan dirinya seoptimal mungkin melalui berbagai kegiatan belajar untuk mencapai tujuannya sesuai dengan tahapan perkembangan yang dijalannya. Guru merupakan orang dewasa yang karena jabatannya secara formal selalu mengusahakan terciptanya situasi yang tepat (mengajar) sehingga memungkinkan terjadinya proses pengalaman belajar (*learning experiences*) pada diri siswa, dengan mengarahkan segala sumber (*learning resources*) dan menggunakan strategi belajar mengajar (*teaching-learning strategies*) yang tepat (*appropriate*). Sebagai perencana guru harus bisa menetapkan apa yang harus dilakukan dalam kegiatan proses belajar mengajar sehingga tujuan yang diharapkan tercapai setelah diadakan kegiatan belajar mengajar.

Pembelajaran di sekolah dasar khususnya pendidikan jasmani diperlukan perhatian dan kesabaran karena pembelajaran yang efektif dan efisien diperlukan pengorbanan, ini merupakan sikap dasar dari pembelajaran. Guru yang baik harus bisa mengetahui seberapa jauh hasil yang harus dicapai siswa sehingga keberhasilan siswa dapat didemonstrasikan dalam bentuk perilaku belajar seperti diantaranya nilai tes menunjukkan tingkat pencapaian yang tinggi. Namun dalam pembelajaran sering ditemui kendala yang sangat berarti, baik yang berhubungan dengan guru maupun siswa. Sehingga apabila kendala tersebut tidak segera diatasi akan menimbulkan dampak yang sangat buruk, misalnya dikarenakan materi pembelajaran yang disampaikan guru tidak tercapai sebab siswa tidak menguasai

materi pembelajaran tersebut yang pada akhirnya pembelajaran hasilnya tidak sesuai apa yang diharapkan.

Seperti dikatakan oleh guru penjas SDN 1 Lembang, bahwa dalam pembelajaran permainan sepak bola, siswa-siswa banyak mengalami kesulitan khususnya dalam pembelajaran menendang bola, dimana hanya 58 % siswa yang mengalami tuntas dalam pembelajaran, dikarenakan pembelajaran menendang bola di anggap mudah, padahal dalam prakteknya pembelajaran menendang cukup sulit dan mudah merasa bosan, selain itu jumlah bola yang digunakan tidak sesuai dengan banyaknya siswa, sehingga siswa banyak menunggu giliran tugas geraknya, selain itu juga siswa tidak dibawa pada proses pembelajaran gerak pada permainan yang sesungguhnya, maka siswa perlu diberikan Pembelajaran Aktif, Inovatif Kreatif dan Menyenangkan (PAIKEM). Sedangkan menurut Moh. User Usman dkk (1993:8) menjelaskan bahwa “tingkat keberhasilan dapat dikatakan tuntas apabila siswa menguasai bahan pelajaran yang diajarkan lebih dari 75%.” dan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan oleh guru mata pelajaran penjas di SDN I Lembang adalah 70.

Aktivitas permainan diberikan kepada siswa yang ikut membantu pencapaian tujuan pendidikan seperti meningkatkan hubungan akrab dengan guru, meningkatkan rasa kemauan siswa untuk mengikuti pembelajaran, terciptanya suasana kondusif dalam pelaksanaan pendidikan serta memenuhi kebutuhan dalam pertumbuhan dan perkembangan siswa ke arah yang sempurna.

Mengacu pada uraian latar belakang dan permasalahan yang dihadapi oleh siswa di SDN I Lembang, penulis tertarik untuk menindaklanjutinya dengan

mengadakan penelitian tindakan kelas (PTK) seperti yang disebutkan pada standar kompetensi dan kompetensi dasar kelas V (Lima) semester satu Nomor 1 dan 1.2 yaitu :

“Mempraktikkan berbagai variasi gerak dasar ke dalam permainan dan olahraga dengan peraturan yang dimodifikasi dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya dan mempraktikkan variasi gerak dasar salah satu permainan dan olahraga bola besar, serta nilai kerja sama, sportivitas, dan kejujuran”.

Berdasarkan kutipan di atas, gerak dasar yang dimaksud yaitu gerak dasar atau keterampilan gerak dasar menendang dalam bermain sepakbola dengan fokus penelitian, “Upaya Pengembangan Gerak Dasar Menendang Melalui Penerapan Pembelajaran Aktifitas *Soccer Like Game* di SDN I Lembang Kabupaten Bandung Barat.”

B. Identifikasi Masalah

Dalam pembelajaran sepakbola khususnya menendang memiliki tujuan untuk peningkatan kualitas gerak tubuh. Begitu pula dalam pembelajaran menendang yang dilakukan di SDN 1 lembangpun mempunyai tujuan yang sama, yaitu agar siswa dapat meningkatkan kualitas gerak tubuhnya. Untuk meningkatkan kualitas gerak tubuh siswa, seorang guru harus memberikan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Apabila siswa merasa senang dalam melakukan aktifitas gerakannya maka tujuan pembelajaranpun akan mudah dicapai sehingga diharapkan dalam aktifitas gerak tersebut siswa dapat meningkatkan kemampuan menendang bola dan juga dapat berprestasi

berdasarkan keterampilan yang dimilikinya, agar di kemudian hari siswa dapat mengubah taraf hidupnya berdasarkan keahlian yang dimilikinya. Namun harapan tersebut di pengaruhi oleh beberapa faktor yaitu kemampuan dan kemauan siswa dalam mengikuti pembelajaran, media pembelajaran yang menunjang dan kemampuan guru dalam mensiasati suatu pembelajaran. Faktor-faktor tersebut sangat berkesinambungan dalam proses belajar mengajar, faktor-faktor tersebut seringkali menjadi masalah untuk menciptakan suatu pembelajaran yang berkualitas, sehingga apabila proses pembelajaran tersebut berkualitas dalam arti efektif dan menyenangkan, maka pembelajaran tersebut akan memberikan hasil yang maksimal. Kondisi pembelajaran tersebut terjadi di SDN 1 Lembang dan sekaligus menjadi masalah-masalah yaitu sebagai berikut :

1. Kemampuan siswa dalam teknik dasar menendang masih rendah.
2. Pembelajaran menendang dianggap mudah oleh siswa, yang sebetulnya dalam praktiknya cukup sulit.
3. Pembelajaran menendang terkesan monoton, sehingga siswa cepat jenuh dalam mengikuti pembelajaran.
4. Metode/ strategi/ gaya/ pendekatan yang tidak sesuai.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah penulis tuangkan kedalam pertanyaan-pertanyaan penelitian sebagai berikut :

Apakah penerapan aktivitas *soccer like game* dapat mengembangkan gerak dasar menendang siswa ?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang telah dipaparkan di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

a. Tujuan Umum

Secara eksplisit penelitian ini untuk mengembangkan modifikasi pembelajaran dan meningkatkan mutu pembelajaran gerak dasar menendang melalui pembelajaran soccer like games siswa kelas V di SDN 1 Lembang Kabupaten Bandung Barat.

b. Tujuan Khusus

Mengetahui bagaimana peningkatan pembelajaran keterampilan gerak dasar menendang siswa di SDN 1 Lembang Kabupaten Bandung Barat.

D. Kegunaan Penelitian

Penulis merasa yakin bahwa masalah di atas penting untuk diteliti terutama ditinjau dari segi kegunaannya yang akan berpengaruh pada pengembangan pembelajaran keterampilan gerak dasar menendang. Maka manfaat penelitian yang dapat diambil adalah sebagai berikut :

1. Kegunaan Teoritis :

- a. Penelitian ini diharapkan berguna bagi penulis untuk mengetahui manfaat pengembangan pembelajaran keterampilan gerak dasar menendang.
- b. Sebagai bahan bacaan bagi pembaca yang meneliti hal-hal yang ada relevansinya dengan masalah penelitian ini.

2. Kegunaan Praktis

- a. Penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan bagi para guru penjas dalam menyusun rencana pembelajaran untuk mengembangkan pembelajaran keterampilan gerak dasar menendang.
- b. Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam proses pembelajaran untuk mengembangkan pembelajaran keterampilan gerak dasar menendang.
- c. Penggunaan pendekatan PTK dapat dipakai sebagai alternatif pemecahan masalah pengembangan pembelajaran keterampilan gerak dasar menendang.

F. Definisi Operasional

Untuk mempermudah serta menghindari salah penafsiran terhadap istilah yang dipergunakan dalam penelitian ini, maka penulis perlu untuk memberikan definisi dalam judul penelitian sebagai berikut :

1. Upaya, menurut Poerwadarminto (1984 : 1132) yaitu “Usaha (syarat) untuk menyampaikan sesuatu maksud”.
2. Pengembangan, menurut Poerwadarminto (1984 : 358) artinya proses cara atau perbuatan mengembangkan.
3. Gerak Dasar, Menurut Sugiyanto (1991 : 13), Kemampuan gerak dasar adalah kemampuan untuk melakukan gerakan secara efektif dan efisien. Keterampilan gerak merupakan perwujudan dari kualitas koordinasi dan control tubuh dalam melakukan gerak. Keterampilan gerak diperoleh melalui proses belajar yaitu dengan cara memahami gerakan dan malakukan gerakan berulang-ulang dengan kesadaran fikir akan benar tidaknya gerakan yang telah dilakukan.

4. Pembelajaran, menurut Sagala (2008 : 61) “Pembelajaran ialah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan.”
5. Aktivitas, menurut Poerwadarminto (1984:23) Aktivitas kegiatan,keaktifan,kesibukan atau ukuran untuk menyatakan tingkat kegiatan.
6. Soccer like games, menurut Bahagia Y (:58) adalah permainan-permainan yang menyerupai permainan sepakbola. Menyerupai artinya cara memainkan serta gerak yang dilakukannya sama seperti pada gerakan permainan sepak bola, pembedanya hanya terletak pada pendekatan permainan serta bentuk-bentuk pembelajaran, serta aturan dan perlengkapan yang dapat dimodifikasi seluas-luasnya demi kepentingan keterlibatan peserta didik dalam aktivitas pembelajaran.