

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada dasarnya adalah usaha sadar yang menumbuh kembangkan potensi sumber daya manusia peserta didik dengan cara mendorong dan memfasilitasi kegiatan belajar mereka. Sesuai dengan pernyataan Sukmadinata (2004:4) “ pendidikan berfungsi membantu peserta didik dalam pengembangan dirinya, yaitu pengembangan semua potensi, kecakapan serta karakteristik pribadinya kearah yang positif, baik bagi dirinya maupun lingkungannya.

Pendidikan jasmani yang pada dasarnya merupakan bagian integral dari system pendidikan secara keseluruhan. Oleh karena itu, pelaksanaan pendidikan jasmani dan kesehatan harus diarahkan pada pencapaian tujuan tersebut, tujuan pendidikan jasmani dan kesehatan bukan hanya mengembangkan ranah jasmani, tetapi juga mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, dan tindakan moral melalui kegiatan aktivitas jasmani dan olahraga.

Secara umum kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani melibatkan aktivitas fisik, demikian pula halnya dalam belajar passing dengan kaki bagian dalam pada permainan sepak bola. Dimana peran guru yang

merupakan fasilitator, memfasilitasi proses pembelajaran yang berlangsung di kelas atau diluar kelas agar lebih menarik dan siswa tidak cepat jenuh Guru memilih atau merancang rencana pembelajaran yang sesuai dengan kondisi kelas, siswa berusaha lebih kreatif dan mengarahkan siswa untuk berperan aktif dan bertanggung jawab terhadap proses serta hasil pembelajaran. Sedangkan peran guru sebagai katalisator adalah guru membantu siswa dalam menemukan kekuatan, talenta dan kelebihan mereka. Guru bertindak sebagai pembimbing yang mampu menumbuhkan dan mengembangkan rasa cinta siswa akan proses pembelajaran serta membantu siswa untuk mengerti cara belajar yang optimal. Dalam proses pembelajaran apabila guru dapat menerapkan kedua peran tersebut maka segala kegiatan dalam pembelajaran akan terasa lebih menyenangkan dan lebih bermakna bagi siswa.

Sementara itu penyelenggaraan pendidikan jasmani disekolah selama ini berorientasi pada suatu titik pusat pada guru. Kenyataan ini dapat dilihat dilapangan bahwa gurulah yang mempunyai kuasa penuh dalam proses belajar mengajar kurang mempertimbangkan aspek perkembangan psikomotor siswa. Sehingga metode atau gaya mengajar yang diajarkan kurang berjalan dengan baik. Dalam pelaksanaan kegiatan proses belajar mengajar di Sekolah Menengah Pertama pada umumnya guru mata pelajaran pendidikan jasmani yang cenderung menggunakan gaya mengajar, sedangkan untuk siswa Sekolah Menengah Pertama khususnya kelas VIII yang baru duduk di bangku SMP cenderung masih menerima proses

pembelajaran dengan bermain. Pelaksanaan proses belajar mengajar selama ini di sekolah SMP N 3 Tanjung Beringin guru hanya berorientasi dengan gaya mengajar komando saja. Gaya mengajar Komando adalah merupakan gaya mengajar yang dalam pelaksanaannya berpusat pada guru, artinya guru sepenuhnya mengambil peran dalam kegiatan belajar mengajar, siswa hanya mengikuti petunjuk dan melaksanakan tugas yang diberikan oleh guru dan pada tahap penerapannya gaya ini biasanya ditandai dengan penjelasan, demonstrasi, dan kemudian siswa berlatih, dari latar belakang permasalahan tersebut masih banyak model atau pendekatan yang bisa diberikan guru untuk menyajikan materi agar siswa lebih bersemangat dan tidak jenuh dalam melakukan aktifitas pembelajaran, salah satunya dengan pendekatan bermain, karna dalam usia anak Smp lebih cenderung dalam bermain karna dari itu pendekatan bermain ini saya sebagai peneliti menawarkannya.

Pendekatan bermain adalah salah satu bentuk dari sebuah pembelajaran jasmani yang dapat diberikan di segala jenjang pendidikan. Hanya saja, porsi dan bentuk pendekatan bermain yang akan diberikan, harus disesuaikan dengan aspek yang ada dalam kurikulum. Selain itu harus dipertimbangkan juga factor usia, perkembangan fisik, dan jenjang pendidikan yang sedang dijalani oleh mereka.

Berdasarkan pendapat dari ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa, pendekatan bermain merupakan bentuk pembelajaran yang dikonsep dalam bentuk permainan. Dalam pelaksanaan pembelajaran bermain menerapkan suatu teknik cabang olahraga ke dalam bentuk permainan. Melalui

permainan, diharapkan akan meningkatkan motivasi dan minat siswa untuk belajar menjadi lebih tinggi, sehingga akan diperoleh hasil belajar yang optimal.

Pendekatan bermain merupakan bentuk pembelajaran yang mengaplikasikan teknik ke dalam suatu permainan. Tidak menutup kemungkinan teknik yang buruk atau rendah mengakibatkan permainan kurang menarik. Untuk itu seorang guru harus mampu mengatasinya.

Petunjuk seperti di atas harus dipahami dan dimengerti oleh seorang guru. Jika dalam pelaksanaan permainan kurang menarik karena teknik yang masih rendah, maka seorang guru harus dengan segera mampu mengatasinya. Selama pembelajaran berlangsung seorang guru harus mencermati kegiatan pembelajaran sebaik mungkin. Kesalahan-kesalahan yang dibiarkan selama pembelajaran berlangsung akan mengakibatkan tujuan pembelajaran tidak tercapai.

Solusi dari pendekatan bermain adalah agar siswa dapat memahami pembelajaran dengan efektif dan tidak terlalu terbebani oleh pembelajaran sehingga dibuatlah pembelajaran itu dalam bentuk permainan supaya siswa dapat mengaplikasikan gerakan tersebut dalam bentuk permainan sehingga siswa dapat efektif melakukan gerakan tersebut.

Berdasarkan hasil observasi peneliti dengan guru bidang studi pendidikan jasmani pada tanggal 15 Juni tahun 2015 di SMP N 3 Tanjung Beringin Serdang Bedagai mengatakan bahwa : hanya 9 siswa yang tuntas (25%) dan tidak tuntas 27siswa (75%) dari 36 siswa. Maka dari itu penulis menggunakan metode pendekatan bermain untuk meningkatkan hasil belajar pasing menggunakan kaki bagian dalam.

Passing adalah seni memindahkan momentum bola dari satu pemain ke pemain lain. *Passing* paling baik dilakukan dengan menggunakan kaki, tetapi bagian tubuh lain juga bias digunakan. *Passing* membutuhkan banyak teknik yang sangat penting agar dapat tetap menguasai bola (DannyMielke, 2007:19). Banyak factor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, diantaranya adalah motivasi, minat, bakat, semangat, kondisifisik, sarana atau media pembelajaran, guru, metode atau strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru, dan lain-lain. Menyadari hal tersebut, perlu adanya suatu pembaharuan dalam pembelajaran untuk memungkinkan siswa dapat mempelajari penjas khususnya materi *passing* menjadi lebih mudah, lebih cepat, lebih bermakna, efektif dan menyenangkan.

Sehubungan dengan uraian diatas, di tambah dengan pentingnya peningkatan hasil belajar *passing* dalam permainan sepak bola melalui pendekatan bermain yang sesuai dengan tingkatan umur dan kemampuan anak, maka peneliti tertarik untuk mengajukan judul :

“ Upaya Meningkatkan Hasil Belajar *Passing* Dalam Permainan Sepak Bola Melalui Pendekatan Bermain Pada Siswa Kelas VIII SMP Tanjung Beringin Tahun Ajaran 2015 / 2016”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan maka dapatlah dibuat suatu gambaran tentang permasalahan yang di hadapi. Maka masalah yang akan diteliti dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. kurangnya dilakukan metode bermain untuk meningkatkan passing
2. Kurangnya minat belajar siswa dalam melakukan belajar passing
3. Guru kurang melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran disekolah
4. Guru belum banyak membuat kreasi dalam belajar
5. Guru kurang banyak menggunakan model-model pembelajaran
6. Guru kurang membuat modifikasi pembelajaran
7. Kurangnya variasi pembelajaran dalam passing

C. Pembatasan Masalah

Untuk menghindari interpersi yang berbeda dalam penelitian ini, maka perlu kiranya menentukan pembatasan masalah pada hal-hal pokok saja untuk mempertegas sasaran yang akan dicapai. Adapun yang menjadi pembatasan masalah terdapat dalam variable bebas yaitu “ Pendekatan bermain pada siswa kelas VIII SMP N 3 Tanjung Beringin Tahun Ajaran 2015/2016. Sedangkan variable terikatnya adalah “Hasil belajar passing kaki bagian dalam pada permainan sepak bola”

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan batasan masalah diatas maka permasalahan dalam penelitian ini adalah :
Bagaimanakah Pendekatan Bermain Dapat Meningkatkan Hasil Belajar

Passing dalam Permainan Sepak Bola Pada siswa kelas VIII SMP N 3 Tanjung Beringin Tahun Ajaran 2015/2016?

E. Tujuan Penelitian

Yang menjadi tujuan penelitian ini adalah: Untuk Mengetahui Peningkatan Hasil Belajar Passing dalam Permainan Sepak Bola Melalui Pendekatan Bermain Pada Siswa Kelas VIII SMP Tanjung Beringin Tahun Ajaran 2015/2016.

F. Manfaat Penelitian

Secara teoritis penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan, disamping itu hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat sebagai berikut :

1. Memberikan informasi tentang perlunya pengajaran melalui pendekatan bermain bagi siswa SMP
2. Menjadi masukan bagi para guru pendidikan jasmani dalam upaya meningkatkan pengajaran bagi siswa.
3. Untuk memberikan informasi yang praktis bagi penelitian mahasiswa selanjutnya dalam penelitian dibidang pendidikan.
4. Disajikan sebagai salah satu bahan acuan untuk kegiatan penelitian selanjutnya