

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha sadar untuk mempengaruhi siswa agar mampu mengembangkan dan mengaktualisasikan potensi-potensi yang dimiliki siswa agar mampu menjalani hidup dengan sebaik-baiknya. Potensi yang ada di dalam diri setiap siswa ada yang positif maupun negatif. Potensi mana yang akan berkembang tergantung dari stimulus atau lingkungan yang mempengaruhinya. Oleh sebab itu, diciptakan suatu lingkungan yang memungkinkan untuk menstimulus potensi-potensi positif yang dimiliki siswa agar dapat berkembang dan teraktualisasi dalam tingkah lakunya yang positif, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik dalam bentuk pendidikan.

Menurut Williams dalam Bandi Utama (2011:2) Pendidikan jasmani adalah semua aktivitas manusia yang dipilih jenisnya dan dilaksanakan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Pendidikan jasmani pada dasarnya sama dengan tujuan pendidikan pada umumnya, karena pendidikan jasmani merupakan bagian yang integral dari pendidikan yang diwujudkan melalui aktivitas jasmani. Aktivitas jasmani tersebut meliputi segala bentuk aktivitas atau kegiatan jasmani dan olahraga yang berfungsi sebagai alat atau sarana untuk mencapai tujuan pendidikan jasmani.

Pendidikan jasmani merupakan suatu bagian integral dari pendidikan secara menyeluruh yang dalam proses pembelajarannya mengutamakan aktifitas jasmani guna mendorong kebiasaan hidup sehat menuju pertumbuhan dan perkembangan

jasmani, mental, sosial, dan ekonomi yang serasi, selaras dan seimbang (Depdikbud, 2002:1067). Olahraga di Indonesia mengalami perkembangan yang sangat pesat. Hal ini disebabkan masyarakat telah menyadari pentingnya olahraga bagi pembinaan kesehatan jasmani. Biro Pendidikan Jasmani menjelaskan bahwa pendidikan jasmani adalah pendidikan yang mengaktualisasikan potensi-potensi aktifitas berupa tindakan dan kerja, yang diberikan bentuk dari isi serta arah untuk menuju kebugaran kepribadian serasi dengan cita-cita kemanusiaan. Depdikbud (1994:13) menjelaskan bahwa pendidikan jasmani adalah pendidikan olahraga yang tidak semata-mata untuk mencapai prestasi, terutama dilakukan di sekolah-sekolah yang terdiri dari latihan dengan alat, dilakukan di dalam ruangan dan di lapangan terbuka.

Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan merupakan proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani dan direncanakan secara sistematis bertujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan secara organik, perseptual, kognitif, sosial dan emosional.

Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan yang benar akan memberikan sumbangan penting terhadap pendidikan anak secara keseluruhan dan hasilnya yang diperoleh adalah perkembangan yang lengkap, meliputi aspek fisik, mental, emosional dan moral. Mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan merupakan salah satu mata pelajaran yang tercantum pada kurikulum Sekolah Menengah Atas. Mata pelajaran ini harus diberikan secara profesional oleh seorang yang memiliki latar belakang pendidikan jasmani.

Guru memiliki peranan yang penting dalam membentuk kualitas pengajaran yang dilaksanakan, oleh karena itu pendidik harus memikirkan dan membuat perencanaan secara seksama dalam meningkatkan kesempatan bagi peserta didik serta mampu memperbaiki kualitas pengajarannya. Untuk mewujudkan hal tersebut guru dituntut untuk mampu mengelola proses pembelajaran yang memberikan rangsangan pada peserta didik sehingga mampu belajar dengan baik.

Sesuai dengan kompetensi dasar pada materi permainan bola besar khususnya permainan sepakbola pada siswa SMP, disebutkan bahwa siswa dapat

mempraktikan gerak dasar permainan sepakbola melalui peraturan dan permainan yang dimodifikasi, serta nilai kerjasama, sportivitas, kejujuran, semangat juang dan disesuaikan dengan karakteristik pertumbuhan dan perkembangan anak, baik secara fisik maupun mental emosionalnya.

Sucipto dkk (2000:7) menjelaskan bahwa Sepak bola adalah permainan beregu yang masing-masing tim terdiri dari sebelas orang pemain termasuk seorang penjaga gawang. Permainan ini hampir seluruhnya dimainkan dengan menggunakan tungkai, kecuali penjaga gawang yang dibolehkan menggunakan lengannya di daerah tendangan hukumannya. Sepak bola dimainkan di atas lapangan rumput yang rata berbentuk empat persegi panjang .Pada kedua garis batas lebar lapangan ditengah-tengahnya masing-masing didirikan sebuah gawang yang saling berhadap-hadapan. Dalam permainan digunakan sebuah bola yang bagian luarnya dibuat dari kulit. Masing-masing tim menempati seluruh lapangan dan berdiri saling berhadap-hadapan. Permainan dipimpin oleh seorang wasit yang dibantu oleh dua orang penjaga garis.

Adapun tujuan dari masing-masing tim atau kesebelasan adalah berusaha menguasai bola dan memasukkan ke dalam gawang lawannya sebanyak mungkin dan berusaha mematahkan serangan lawan agar tidak kemasukan bola. Permainan dilakukan dalam dua babak, antara babak pertama dan kedua diberi waktu istirahat kemudian dilakukan pertukaran tempat. Suatu regu dinyatakan menang apabila regu tersebut dapat memasukkan bola terbanyak ke gawang lawannya, dan apabila sama, maka permainan dinyatakan seri/draw.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001: 999) dijelaskan bahwa sarana adalah segala sesuatu yang dipakai sebagai alat dalam mencapai maksud dan tujuan. Sarana atau alat sangat penting dalam memberikan motivasi peserta didik dengan sungguh-sungguh sehingga tujuan aktivitas dapat tercapai. *Sarana*: segala sesuatu (bisa berupa syarat atau upaya) yang dapat dipakai sebagai alat atau media dalam mencapai maksud atau tujuan, (Kamus Besar BI, 2002:999). Sarana juga merupakan perlengkapan yang dapat dipindah-pindahkan untuk mendukung fungsi kegiatan dan fungsi pendidikan, yang meliputi : peralatan, perabotan, dan sebagainya.

Dalam konteks pendidikan, sarana pendidikan misalnya buku, alat peraga, alat praktek, dan alat keterampilan. Menurut Soepartono (2006 : 699), sarana dapat diartikan sebagai semua fasilitas yang secara langsung menunjang suatu proses. Menurut Soepartono (2000 : 6) sarana adalah segala sesuatu yang dapat digunakan dan dimanfaatkan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran penjas ataupun olahraga. Lebih lanjut dikemukakan, bahwa sarana dibagi menjadi 2 bagian yaitu : 1. Peralatan (Sesuatu yang digunakan ataupun alat yang digunakan) 2. Perlengkapan (Sesuatu yang dapat dimainkan atau dimanipulasi dengan tangan atau kaki).

Prasarana, secara etimologi berarti alat yang tidak langsung untuk mencapai tujuan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001: 893), prasarana adalah segala sesuatu yang merupakan penunjang utama terselenggaranya suatu proses usaha, pembangunan proyek, dan lain sebagainya. Prasarana Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan pada dasarnya merupakan segala sesuatu yang

bersifat permanen. Kelangsungan proses pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan tidak terlepas dari tersedianya prasarana yang baik dan memadai. Prasarana yang baik dan memadai akan menunjang proses pembelajaran jasmani dengan baik pula.

Menurut Soepartono (2000: 4), prasarana atau fasilitas adalah: Segala sesuatu yang diperlukan dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan, bersifat permanen atau tidak dapat dipindah-pindahkan. Contoh: Lapangan (sepakbola, bolavoli, bola basket, kasti, tenis lapangan dll).

Salah satu sifat yang dimiliki oleh prasarana Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan adalah sifatnya yang relatif permanen atau susah untuk dipindah. Prasarana Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan yang dimaksud dalam pendapat tersebut dapat diartikan sebagai prasarana dengan ukuran standar, seperti lapangan bola basket, lapangan bola volly, gedung olahraga (*hall*), stadion sepak bola, dan stadion atletik.

Gedung olahraga merupakan prasarana berfungsi serbaguna yang secara berganti-ganti dapat digunakan untuk pertandingan beberapa cabang olahraga. Gedung olahraga dapat digunakan sebagai prasarana pertandingan bola voli dan prasarana pertandingan bulutangkis. Sedangkan stadion atletik didalamnya termasuk lapangan lompat jauh, lapangan lemar cakram, lintasan lari dan lain-lain. Seringkali stadion atletik dipakai sebagai prasarana pertandingan sepak bola yang memenuhi syarat pula.

Permainan *FOOTLYKRAW* adalah salah satu permainan cabang olahraga baru yang dimana permainan ini adalah salah satu dari penggabungan tiga cabang olahraga yaitu, sepak bola, bola voli, dan sepak takraw.

Permainan ini dimainkan secara beregu, dan dalam permainan ini satu tim terdapat 12 orang, yang di mana 12 orang tersebut yang bermain 7 orang, boleh juga minimal yang bermain 5 orang jika pemain dari satu tim ada yang tidak hadir dan 3 cadangan.

Untuk sentuhan yang diberikan dalam permainan footlykraw ini adalah sebanyak 5 kali sentuhan, yang dimana sentuhan itu adalah 3 menggunakan kaki dan 2 menggunakan tangan. Untuk setiap individu hanya dibolehkan melakukan 1 kali sentuhan, apabila melakukan 2 kali sentuhan akan dinyatakan foul atau poin untuk lawan.

Dalam 7 orang yang bermain, tujuan mereka adalah mencari kemenangan namun dalam hal tersebut tidak luput dari kerjasama dan konsentrasi yang tinggi, karena dalam permainan *FOOTLYKRAW* ini bukan tentang siapa yang jago bermain atau dalam istilah sepak bola yang mencetak gol, tetapi di permainan ini kita belajar artinya kerjasama yang solit dan daya konsenterasi yang tinggi, jika pemain tidak kompak atau pun tidak konsenterasi maka bisa jadi tim akan mengalami kekalahan.

Tujuan menciptakan olahraga baru ini adalah didalam permaianan *FOOTLYKRAW* ini penggabungan dari 3 cabang olahraga yaitu, sepak bola, bola voli, dan sepak takraw jadi maksudnya menciptakan olahraga baru ini, agar para

siswa mengerti teknik-teknik dasar dari ketiga cabang olahraga tersebut dan juga menambah wawasan bagaimana teknik dasar sepak bola, bola voli dan sepak takraw.

Di dalam permainan *FOOTLLYKRAW* ini karena perpaduan 3 cabang olahraga tersebut maka permainan ini menggunakan net, dan net tersebut di tutupi dengan terpal, dan lapangan yang digunakan adalah lapangan bola voli yang memiliki ukuran yang sudah dimodifikasi. Untuk ukuran panjang terpal adalah 9 meter dan tinggi terpal adalah 2 meter. Gunanya agar ketika kita melakukan serangan ke lawan, lawan tidak mengetahui dan terkejut, oleh sebab itulah di *FOOTLLYKRAW* ini di tuntut kerjasama dan konsentrasi yang tinggi.

Untuk ukuran net yang dikembangkan dalam sarana dan prasarana permainan footlykraw adalah tinggi net yang berukuran 2,33 meter, panjang net 9 meter, lebar net 1 meter, tinggi antena 80 cm, tinggi tiang net 2,55 meter, jarak antara tiang net dengan garis tepi/samping 0,5-1 meter, pita tepian atas net 5 cm, pita tepian samping 5 cm, dan ukuran mata jala net 10 cm (berbentuk persegi).

Lapangan pada permainan footlykraw ini sendiri telah dikembangkan yang mana untuk panjang lapangan berukuran 14 meter, lebar lapangan 9 meter, lingkaran untuk servis tangan pada permainan footlykraw 0,3 meter yang berada di dalam wilayah masing-masing tim.

Bola yang digunakan dalam permainan footlykraw ini yaitu dalaman bola voli yang memiliki ukuran kelilingnya 60-65 cm, berat bola 260-275 gram, tekanan bola 0,30-0,325 kg/cm². Kegunaan dari dalaman bola voli ini adalah

supaya ketika bola di servis dan dimainkan maka bola tersebut akan sedikit melayang-layang di udara.

Sarana dan prasarana dalam permainan footlykraw ini dibuat dan dikembangkan agar siswa tahu dan mengerti apa-apa saja yang ada pada sarana dan prasarana dalam permainan footlykraw, dan dapat memudahkan setiap siswa untuk dapat beradaptasi terhadap sarana dan prasarana ketika memainkan permainan footlykraw. Sasaran sarana dan prasarana permainan footlykraw ini dikembangkan yaitu untuk setiap siswa SMP.

Keberadaan sarana dan prasarana diperlukan dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan, khususnya di jenjang Sekolah Menengah Pertama. Pengalaman belajar pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan diarahkan untuk membina pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis secara lebih baik, sekaligus membentuk pola hidup sehat dan bugar sepanjang hidup.

Siswa pada dasarnya memiliki kecenderungan ingin selalu bergerak. Bergerak bagi siswa merupakan suatu kebutuhan yang sangat penting, bahkan sebagian dari waktunya dihabiskan untuk bergerak dan bermain. Oleh karena itu dalam pengembangan sarana dan prasarana dalam permainan footlykraw ini sangat efektif dan efisien karena memiliki gerak yang beraturan dan mempunyai tujuan permainan, rekreasi, ketangkasan, olahraga, kompetisi, dan aktivitas-aktivitas fisik lainnya sesuai nilai-nilai pendidikan yang diatur dalam pendidikan jasmani (Depdiknas,2004:23).

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan oleh peneliti diatas, adapun identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah ada kesulitan dalam mempersiapkan sarana dan prasarana dalam permainan *FOOTLYKRAW*?
2. Apakah ada perubahan ukuran lapangan dalam permainan *FOOTLYKRAW* tersebut?
3. Apa fungsi dari terpal yang menjadi bagian dalam sarana dan prasarana dalam permainan *FOOTLYKRAW*?

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan di atas, maka penulis membuat batasan masalah untuk menghindari pembahasan yang lebih luas lagi, penulis hanya berfokus kepada sarana dan prasarana dalam permainan *FOOTLYKRAW*.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah, maka penulis merumuskan masalah penelitian ini adalah apa saja sarana dan prasarana yang ada dan dibutuhkan di dalam permainan *FOOTLYKRAW*

1.5 Spesifikasi Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian pengembangan ini adalah sarana dan prasarana permainan *FOOTLLYKRAW* dalam pembelajaran penjas. Produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini berusaha untuk membuat sarana dan prasarana permainan footlykraw yang efektif dan efisien, sehingga diharapkan dapat menjadi daya tarik untuk siswa. Spesifikasi produk yang dihasilkan adalah buku dan video permainan footlykraw.

1.6 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah untuk membuat dan mengembangkan sarana dan prasarana dalam permainan FOOTLYKRAW.

1.7 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi peneliti sebagai penambah wawasan, pengetahuan dan juga sebagai bahan masukan kepada calon-calon peneliti berikutnya khususnya bagi mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan