

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) belakang ini sangat mempengaruhi perkembangan pendidikan, terutama di negara-negara yang sudah maju. Pendidikan merupakan sebuah investasi jangka panjang dalam upaya pembinaan mutu sumber daya manusia. Karena itu, upaya pembinaan bagi masyarakat dan peserta didik melalui pendidikan perlu terus dilakukan untuk itu pembentukan sikap dan pembangkitan motivasi dan dilakukan pada setiap jenjang pendidikan formal.

Tingkat ilmu pengetahuan dan teknologi yang dicapai suatu bangsa biasanya dipakai sebagai tolak ukur kemajuan bangsa ini, khususnya teknologi informasi yang sekarang ini telah memberikan dampak positif dalam aspek kehidupan manusia.

Dengan diberlakukannya Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan atau KTSP di sekolah, menuntut guru dan siswa untuk mempunyai karakter yang baik, bersikap aktif, kreatif, inovatif, dan kompetitif dalam menanggapi setiap pelajaran yang diajarkan. Setiap siswa harus dapat memanfaatkan ilmu yang diperolehnya dalam kehidupan sehari-hari, untuk itu setiap pelajaran selalu dikaitkan dengan manfaatnya dalam lingkungan sosial masyarakat. Sikap aktif, kreatif, inovatif, dan kompetitif terwujud dengan menempatkan siswa sebagai subjek pendidikan. Peran guru adalah sebagai fasilitator dan bukan sumber utama pembelajaran.

Didalam kurikulum pendidikan dasar berbagai sub disiplin ilmu dicantumkan guna mencapai tujuan tersebut. Salah satu sub disiplin ilmu yang tercantum dalam kurikulum tersebut adanya pendidikan jasmani. Peningkatan dan pengembangan pendidikan jasmani dan kesehatan pada pendidikan dasar diarahkan pada peningkatan kesehatan jasmani dan rohani dalam rangka pembinaan watak, disiplin dan sportivitas. Salah satu upaya untuk pencapaian hal tersebut diatas guru pendidikan jasmani hendaknya mengembangkan materi pembelajaran pendidikan jasmani dengan berbagai model permainan yang sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak yang dapat memberikan dan merangsang semua anggota tubuh berfungsi sebagaimana mestinya.

Sepak bola merupakan suatu permainan yang dilakukan dengan jalan menendang bola yang direbutkan diantara pemain-pemain. Menendang bola mempunyai tujuan untuk memasukkan bola ke gawang lawan. Menendang bola merupakan salah satu karakteristik permainan sepak bola yang paling dominan dilakukan, menurut Sucipto (2000 : 17) tujuan menendang bola adalah untuk mengumpan (*passing*), menembak ke gawang (*dribbling at the goal*), dan menyapu untuk menggagalkan serangan lawan (*sweeping*). Menendang bola merupakan bagian yang paling terpenting dalam sepak bola, karena semua gerakan rata-rata menggunakan kaki, baik menendang, mengoper, maupun merampas bola.

Gaya mengajar adalah penyajian yang dikuasai guru untuk mengajar kepada siswa, agar pelajaran tersebut dapat dipahami dan dipergunakan oleh siswa dengan baik. Singer (1980 :20) mengemukakan bahwa “ketepatan dalam

menentukan gaya mengajar yang akan digunakan dapat mempengaruhi tercapai tidaknya tujuan belajar”.

Sejumlah pertimbangan haruslah diperhatikan terlebih dahulu sebelum seorang guru olahraga menetapkan gaya mengajar atau metode belajar apa yang akan diberikan. Memilih gaya mengajar yang tepat untuk dipergunakan dalam kegiatan belajar mengajar tidaklah mudah, adakalanya suatu alternatif gaya mengajar yang sudah dianggap paling tepat pada suatu kegiatan belajar mengajar justru menimbulkan suatu akibat yang tidak diharapkan, kelelahan, dan kejenuhan sebagai akibat dari kurang tepatnya penerapan gaya mengajar tersebut, untuk itu perlu diadakan perencanaan gaya mengajar yang akan diberikan.

Untuk itu penggunaan gaya mengajar dalam suatu proses belajar-mengajar sangat diperlukan, karena gaya mengajar mempunyai kelebihan kemampuan teknis yang mampu menyajikan suatu peristiwa secara terpadu akan menyajikan konsep secara utuh dan benar serta menjadi saluran atau perantara dalam menyampaikan pesan. Pesan tersebut hendaknya telah diubah kedalam bentuk lambang yang dapat dipahami oleh siswa. Sehingga pesan yang diterima siswa dapat dipahami dengan jelas dan tidak bersifat abstrak.

Berdasarkan hasil observasi awal yang peneliti lakukan pada bulan desember 2016 di SMA Swasta Josua Medan mengenai proses belajar *dribbling* pada permainan sepak bola yang dilakukan siswa, ternyata sebagian besar siswa tidak dapat melakukan *dribbling* dengan gerakan yang benar sehingga hasil *dribbling* tidak tepat pada sasaran. Hal ini menyebabkan hasil *dribbling* yang dilakukan siswa menjadi kurang baik. Dari 28 orang siswa kelas X, ternyata

sebagian besar siswa 18 orang (75%) memiliki nilai dibawah nilai KKM (75) dan 10 orang siswa (25%) memiliki nilai di atas nilai KKM (75).asalah tersebut adalah dengan meningkatkan kualitas pembelajaran seperti melalui penggunaan gaya mengajar yang tepat. Melalui penggunaan gaya mengajar yang tepat, proses pembelajaran sepak bola terutama pada materi *dribbling* diharapkan akandapat berjalan lebih optimal. Hambatan dan rintangan yang terdapat pada proses pembelajaran selama ini diharapkan akan dapat diatasi.

Menurut peneliti, kelemahan dalam proses pembelajaran *dribbling* sepak bola yang dilakukan guru Pendidikan jasmani adalah masalah gaya mengajar yang kurang bervariasi, sehingga siswa sangat bergantung terhadap guru, kurang mandiri dalam pembelajaran. dan variasi atau modifikasi gerakan atau bahan ajar yang timbul dari proses belajar mengajar tidak muncul karena tersisihkan oleh aba aba guru, serta masih kurangnya prasarana pembelajaran.

Maka dalam penelitian ini yang menjadi kajian adalah gaya mengajar yang menitik beratkan pada kemandirian siswa dalam belajar. Kaitannya dengan itu penulis akan menerapkan gaya mengajar inklusi pada siswa kelas XSMA Swasta Josua Medan. Dengan gaya mengajar tersebut pada wadah atau lembaga sekolah yang memang sudah selayaknya dilakukan, diharapkan mampu menunjukkan hasil yang lebih baik.

Untuk itu pembelajaran dapat di modifikasi dengan cara mengurangi struktur permainan yang sebenarnya sehingga pembelajaran strategi dasar bermain dapat di terima dengan relatif muda bagi siswa. Pengurangan struktur permainan

ini dapat dilakukan terhadap faktor :1).ukuran lapangan. 2). Bentuk ukuran dan peralatan yang digunakan. 3). Jumlah pemain. 4). Bola.

Untuk mencapai tujuan pengajaran, guru berusaha mengembangkan gaya mengajar dalam pencapaian hasil belajar yang efektif, untuk tujuan tersebut maka dilakukan eksperimen, mencobakan gaya mengajar tersebut. Berdasarkan masalah diatas, peneliti ingin meneliti gaya mengajar, yaitu gaya mengajar inklusi. Apakah gaya mengajar inklusi dapat meningkatkan hasil belajar *dribbling* dalam permainan sepak bolakelas X SMA Swasta Josua Medan Tahun ajaran 2016/2017. Apakah gaya mengajar tersebut yang dapat memberikan hasil yang lebih baik bila dipergunakan dalam proses pembelajaran tehnik *dribbling* dalam permainan sepak bola.

Pelaksanaan modifikasi sangat diperlukan bagi setiap guru pendidikan jasmani sebagai salah satu alternatif atau solusi dalam mengatasi permasalahan yang terjadi dalam proses belajar mengajar pendidikan jasmani, modifikasi merupakan implementasi yang sangat berintegrasi dengan aspek pendidikan lainnya.

Pendekatan modifikasi ini dimaksudkan agar materi yang ada di dalam kurikulum dapat tersampaikan dan disajikan sesuai dengan tahap-tahap perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotor anak, sehingga pembelajaran pendidikan jasmani di Sekolah Dasar dapat dilakukan secara intensif.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Gaya mengajar yang digunakan oleh guru kurang bervariasi sehingga proses belajar *dribbling* dalam permainan sepak bola menjadi monoton.
2. Sarana dan prasarana yang kurang lengkap sehingga proses belajar *dribbling* dalam permainan sepak bola kurang efektif.
3. Gaya mengajar merupakan hal yang perlu digunakan dalam melangsungkan proses pembelajaran *dribbling* dalam permainan sepak bola.
4. Pengaruh modifikasi bola dalam permainan sepak bola dapat meningkatkan hasil belajar *dribbling* dalam permainan sepak bola.

C. Batasan Masalah

Karena banyaknya masalah maka peneliti membatasi masalah ini adalah peningkatan hasil belajar *dribbling* dalam permainan sepak bola melalui gaya mengajar inklusi dan pemanfaatan media modifikasi pada siswa kelas X SMA SWASTA JOSUA MEDAN TAHUN AJARAN 2016/2017.

D. Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang telah dikemukakan, maka masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut, Apakah melalui gaya mengajar inklusi dan pemanfaatan media modifikasi dapat meningkatkan hasil belajar *dribbling* dalam

permainan sepak bola pada Siswa kelas X SMA Josua Medan Tahun Ajaran 2015/2016?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar dribbling dalam permainan sepak bola melalui gaya mengajar inklusi dan pemanfaatan media modifikasi pada siswa kelas X SMA Swasta Josua Medean Tahun Ajaran 2015/2016.

F. Manfaat Penelitian

1. Siswa

Manfaat untuk siswa adalah Meningkatkan atau memperbaiki kinerja siswa/i dan kualitas siswa dalam penerapan kurikulum dan pengembangan kompetensi siswa di sekolah.

2. Guru

Manfaat untuk guru adalah Meningkatkan kemampuan pendidik dalam upaya menjabarkan program pembelajaran sesuai dengan tuntutan dan konteks sekolah dan kelas dan Meningkatkan atau memperbaiki kualitas keterampilan guru dalam penggunaan media, alat bantu belajar, dan sumber belajar lainnya.

3. Sekolah

Manfaat untuk sekolah adalah Sebagai referensi untuk meningkatkan pendidik dalam pengembangan kompetensi dan Meningkatkan sikap profesional pendidik dan tenaga pendidik.

4. **Peneliti**

Manfaat untuk peneliti adalah Untuk menambah wawasan tentang dribbling dalam permainan sepak bola dengan gaya mengajar inklusi dan Untuk mengetahui kesalahan yang dilakukan siswa pada saat melakukan dribbling.

