

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Peningkatan mutu pendidikan jasmani di Indonesia khususnya di sekolah menengah pertama terus menerus di lakukan. Upaya ini bermaksud agar kualitas pendidikan dapat meningkat. Pendidikan jasmani di sekolah memiliki peran unik, karena melalui pendidikan jasmani selain dapat mengembangkan aspek fisik dan psikomotor, juga dapat berperan dalam pengembangan aspek kognitif, afektif secara serasi dan seimbang.

Pendidikan jasmani bukan hanya diberikan di sekolah umum, melainkan juga terdapat di sekolah khusus yakni Sekolah Luar Biasa (SLB). Pendidikan jasmani juga diperlukan oleh pelajar berkebutuhan khusus, baik penyandang cacat fisik maupun mental. Tentunya terdapat beberapa perbedaan dan keunikan tersendiri seperti standart kompetensi yang dicapai.

Pelaksanaan pendidikan jasmani dan olahraga merupakan sebuah investasi jangka panjang dalam upaya pembinaan mutu sumber daya manusia. Karena itu, upaya pembinaan bagi masyarakat dan peserta didik melalui pendidikan jasmani dan olahraga perlu terus dilakukan untuk itu pembentukan sikap dan pembangkitan motivasi dilakukan pada setiap jenjang pendidikan formal.

Pembelajaran pendidikan jasmani dan olahraga bukan melalui pengajaran di dalam kelas yang bersifat kajian teoritis, namun melibatkan unsur fisik mental, intelektual, emosional dan sosial. Aktivitas yang diberikan dalam pengajaran

harus mendapatkan sentuhan psikologis, sehingga aktivitas yang dilakukan dapat mencapai tujuan pengajaran. Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yang diajarkan disekolah adalah bertujuan untuk mengembangkan kemampuan intelektual, emosional dan keterampilan motorik siswa.

Kemampuan motorik ini diharapkan akan dapat dapat dukungan kondisi fisiknya. Dengan kondisi fisik yang baik diharapkan akan dapat menunjang proses belajar mengajar setiap mata pelajaran. Agar standar kompetensi pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dapat terlaksana sesuai dengan pedoman, maksud dan juga tujuan sebagaimana yang ada dalam kurikulum, maka guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan harus mampu merancang pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan peserta didik, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan berkesinambungan.

Keberhasilan proses kegiatan belajar mengajar pada pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dapat diukur dari keberhasilan siswa yang mengikuti pelajaran tersebut. Keberhasilan itu dapat dilihat dari tingkat pemahaman, penguasaan materi dan hasil belajar maka semakin tinggi pula tingkat keberhasilan pembelajaran.

Pada kenyataan masih ditemukan permasalahannya berupa rendahnya efektifitas belajar mengajar pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Hal ini berkaitan dengan masih ditemukannya keragaman masalah dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, seperti: 1) keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran masih belum nampak, 2) para siswa jarang mengajukan

pertanyaan, walaupun guru sering meminta agar siswa bertanya jika ada hal-hal yang kurang di pahami.

Namun dalam kenyataannya masih banyak guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yang masih terbatas dalam mengajarkan pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan saat dilapangan ada berbagai macam keterbatasan dalam menyediakan sarana yang menunjang dalam mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, sehingga pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan hanya dilaksanakan secara teori saja dan tidak seperti apa yang diharapkan.

Hasil observasi peneliti dengan guru pendidikan jasmani SMP Negeri 1 Teluk Mengkudu pada tanggal 16 April mengenai hasil belajar siswa dalam pelajaran sepak bola dengan materi *passing* dengan kaki bagian dalam, ternyata masih banyak siswa yang memperoleh nilai rendah. Dari 32 orang siswa kelas VII-7, ternyata 22 orang siswa (61,11%) memiliki nilai dibawah KKM dan 14 orang siswa (38,89%) memiliki nilai diatas KKM. Sementara nilai yang berkompentensi untuk siswa adalah minimal 75. Hasil observasi peneliti ternyata siswa masih banyak yang kurang aktif mengikuti kegiatan sepak bola. Dikarenakan guru pendidikan jasmaninya kurang berkreatifitas dalam mengelola kelas. Kesulitan-kesulitan yang dialami siswa adalah tidak terarahnya bola dan bola tidak tepat mengenai perkenaan bola pada kaki.

Proses pembelajaran di sekolah akan berjalan dengan lancar dan berkesinambungan. Agar standart kompetensi pembelajaran pendidikan jasmani dapat terlaksana sesuai dengan kurikulum yang ada, maksud dan tujuan

sebagaimana yang ada dalam kurikulum, maka guru pendidikan jasmani harus mampu merancang pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan peserta didik, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan berkesinambungan.

Keberhasilan proses belajar mengajar pada pembelajaran pendidikan jasmani dapat diukur dari keberhasilan siswa yang mengikuti keberhasilan tersebut. Keberhasilan dari tingkat pemahaman, penguasaan materi dan hasil belajar siswa. Semakin tinggi pemahaman, penguasaan materi dan hasil belajar maka semakin tinggi pula tingkat keberhasilan pembelajaran.

Pada kenyataannya guru dipandang sebagai informasi utama, karena semakin majunya teknologi maka siswa dengan mudah mendapatkan informasi yang dibutuhkannya, maka guru seharusnya tanggap dan dapat menyesuaikan terhadap perkembangan tersebut.

Peran guru sebagai fasilitator adalah memfasilitasi proses belajar yang berlangsung dalam kelas maupun lapangan. Guru memilih atau merancang rencana pembelajaran yang sesuai dengan kondisinya dan berusaha mengarahkan siswa untuk berperan aktif dan bertanggung jawab terhadap proses pembelajaran. Sedangkan peran guru sebagai katalisator adalah guru harus melihat kekuatan, talenta dan kelebihan mereka.

Pendidikan jasmani didefinisikan sebagai suatu sistem penyampaian pelayanan yang komprehensif yang dirancang untuk mengidentifikasi dan memecahkan masalah dalam ranah psikomotor. Pelayanan tersebut mencakup

penilaian Program Pendidikan Individual(PPI).Salah satu tujuan pendidikan jasmani adalah untuk memberikan kesempatan kepada siswa dalam mempelajari dan berpartisipasi pada sejumlah cabang olahraga dan aktifitas jasmani serta waktu luang yang bersifat rekreatif.

Agar siswa tidak merasa bosan maka guru harus mampu mengemas dan mengelola dengan menarik seperti merancang pembelajaran dengan menarik, seperti merancang pembelajaran dengan bermain. Bermain pada intinya adalah aktifitas yang digunakan sebagai hiburan. Kita mengertikan bahwa bermain sebagai hiburan yang bersifat fisik yang tidak kompetitif, meskipun bermain tidak selalu bersifat fisik. Bermain bukan berarti olahraga dan pendidikan jasmani, meskipun elemen bermain dapat ditemukan didalam keduanya.

Dengan bermain guru dapat juga mengembangkan aktifitas belajar siswa. Unsur utama dalam pembelajaran efektif adalah usaha guru untuk melibatkan siswa secara tepat terhadap suatu pelajaran dengan persentase siswa yang tinggi dari waktu yang tersedia dan mempertimbangkan strategi mengajar yang mendukung terciptanya suasana belajar yang akrab dan ramah.

Pengembangan pembelajaran dan usaha guru untuk meningkatkan minat pembelajaran sangatlah diperlukan. Dalam pendidikan jasmani, ada beberapa metode pembelajaran termasuk pembelajaran melalui “pendekatan bermain”. Melalui pendekatan bermain diharapkan siswa tidak merasa bosan dan dapat mencapai hasil belajar yang maksimal, banyak faktor yang perlu diperhatikan

yaitu latihan-latihan intensif dan terprogram dengan baik, waktu yang tersedia, pembagian waktu yang jelas serta memiliki alternative mengajar.

Berdasarkan Latar belakang masalah di atas, maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian tentang **“Upaya Meningkatkan Hasil Belajar *Passing* Pada Permainan Sepak Bola Melalui Pendekatan Bermain Pada Siswa/i Kelas VII SMP Negeri 1 Teluk Mengkudu Tahun Pelajaran 2015/2016”**

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi masalah dalam peneliti ini adalah : 1. Apakah guru kurang memperhatikan keaktifan siswa dalam melakukan pembelajaran *passing* kaki bagian dalam. 2. Apakah metode mengajar guru selama ini masih monoton. 3. Apakah guru belum memberikan koreksi yang positif terhadap kesalahan-kesalahan siswa dalam melakukan *passing* kaki bagian dalam pada permainan sepak bola. 4. Masih rendahnya minat siswa dan motivasi belajar siswa. 5. Terbatasnya media pembelajaran khususnya pembelajaran sepak bola. 6. Masih rendahnya kemampuan siswa dalam bertanya dan menjawab pertanyaan.

C. Pembatasan Masalah

Dari beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi, peneliti dapat membatasi masalah pada penggunaan metode pendekatan bermain dalam upaya meningkatkan hasil belajar *passing* siswa kelas VII-7 SMP Negeri 1 Teluk Mengkudu Tahun Pelajaran 2015/2016

Selanjutnya yang menjadi variabel bebas dalam penelitian ini adalah penerapan metode pendekatan bermain sedangkan yang menjadi variabel terikatnya adalah meningkatkan hasil belajar *passing* siswa.

D. Rumusan Masalah

Yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : Bagaimana peningkatan hasil belajar *passing* sepak bola melalui pendekatan bermain pada siswa SMP Negeri 1 kelas VII-7 Teluk Mengkudu.

E. Tujuan Penelitian

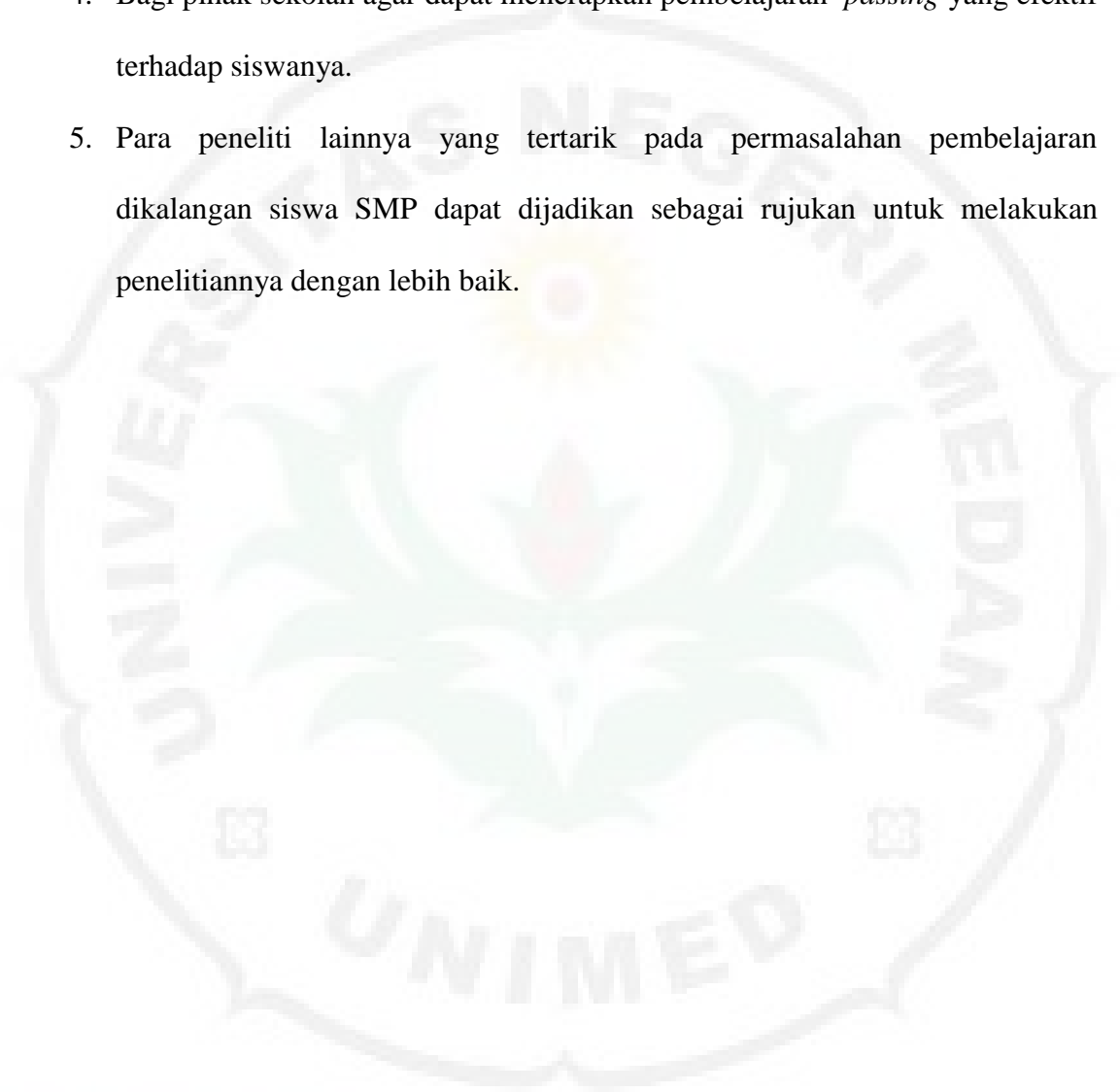
Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar *passing* dengan menggunakan metode pendekatan bermain pada siswa SMP Negeri 1 pada kelas VII-7 Teluk Mengkudu.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi :

1. Peneliti agar dapat mengembangkan dan memiliki keterampilan yang lebih baik dalam hal memperbaiki hasil belajar *passing* yang dilakukan pada siswa SMP Negeri 1 pada kelas VII-7 Teluk Mengkudu.
2. Bagi siswa bermanfaat sebagai masukan dalam penambahan pengetahuan mengenai metode pendekatan bermain dalam upaya meningkatkan hasil belajar *passing*.
3. Sebagai bahan masukan kepada seluruh guru pendidikan jasmani untuk meningkatkan hasil belajarnya.

4. Bagi pihak sekolah agar dapat menerapkan pembelajaran *passing* yang efektif terhadap siswanya.
5. Para peneliti lainnya yang tertarik pada permasalahan pembelajaran dikalangan siswa SMP dapat dijadikan sebagai rujukan untuk melakukan penelitiannya dengan lebih baik.



THE
Character Building
UNIVERSITY