

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang harus didapatkan oleh setiap individu, setiap orang harus memerlukan yang namanya pendidikan. Pendidikan menciptakan karakter, cara pandang, dan kemampuan berpikir setiap individu. Pendidikan juga merupakan usaha untuk mengembangkan potensi diri untuk masa depan, seperti mengembangkan ilmu pengetahuan, pola pikir, dan kemampuan bernalar.

Undang – Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 1 Ayat 1 menyatakan bahwa “ Pendidikan adalah suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara”.

Berdasarkan uraian diatas dapat diartikan bahwa tujuan pendidikan adalah agar dapat mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan diri manusia, dalam hal ini seperti bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, memiliki pengetahuan, memiliki budi pekerti luhur, mandiri, kepribadian yang mantap, dan memiliki rasa bertanggung jawab.

Pembelajaran adalah salah satu cara untuk mencapai pendidikan, di mana setiap manusia akan melalui yang namanya proses belajar dan mengajar. Belajar dilakukan oleh peserta didik dan mengajar dilakukan oleh tenaga pendidik, baik secara formal maupun informal. Pembelajaran secara formal seperti pembelajaran di sekolah, instansi, dan universitas. Sedangkan untuk pembelajaran informal dilakukan di luar jam pembelajaran formal, seperti di rumah, lingkungan sosial, tempat les, dan sejenisnya. Dalam UU No.20 Tahun 2003 tentang SISDIKNAS Pasal 1 ayat 20, bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar

pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran adalah suatu proses yang membuat individu belajar dalam suatu kegiatan pembelajaran. Menurut Hakim (2005:1) belajar adalah suatu proses perubahan di dalam kepribadian manusia, dan perubahan tersebut di tampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir, dan kemampuan lainnya.

Mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan di Sekolah Menengah Atas (SMA) sangatlah penting bagi para peserta didik untuk menuju ketingkat yang lebih tinggi. Keberhasilan pendidikan jasmani di SMA juga tergantung pada kreatifitas seorang guru dan cara penerapan model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Pendidikan jasmani adalah suatu proses melalui aktivitas jasmani yang dirancang dan disusun secara sistematis, untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan, meningkatkan kemampuan dan keterampilan jasmani, kecerdasan dan pembentukan watak, serta nilai dan sikap yang positif bagi setiap warga negara dalam rangka mencapai tujuan pendidikan.

Husdarta (2011: 18) menyatakan bahwa, "Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan melalui aktivitas jasmani, permainan atau olahraga yang terpilih untuk mencapai tujuan pendidikan". Sedangkan pengertian pendidikan jasmani menurut Firmansyah (2009: 06) adalah: Secara esensial pendidikan jasmani adalah suatu proses belajar untuk bergerak (*learning to move*) dan belajar melalui gerak (*learning through movement*). Program pendidikan jasmani berusaha membantu peserta didik untuk menggunakan tubuhnya lebih efisien dalam melakukan berbagai keterampilan gerak dasar dan keterampilan kompleks yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Guru pendidikan jasmani semestinya memberikan pengalaman berhasil bagi setiap anak, karena pengalaman berhasil dapat merupakan sumber motivasi.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani adalah merupakan bagian integral dari proses pendidikan

umum, yang bertujuan untuk mengembangkan jasmani, mental, emosi, dan sosial anak menjadi baik, dengan aktivitas jasmani sebagai wahananya dan dapat dilakukan secara perseorangan atau kelompok.

Sepakbola merupakan salah satu cabang olahraga permainan yang termasuk dalam materi pokok pendidikan jasmani. Sepakbola merupakan permainan beregu, dimainkan oleh dua regu, masing-masing regu terdiri dari sebelas pemain dan salah satunya penjaga gawang. Permainan ini hampir seluruhnya dimainkan dengan menggunakan kaki kecuali penjaga gawang yang dibolehkan menggunakan tangan di area kotak penalti. Menurut Luxbacher (2011: 02) menjelaskan tentang pengertian sepakbola sebagai berikut: Permainan sepakbola adalah permainan yang dilakukan oleh dua tim yang masing-masing beranggotakan sebelas orang. Masing-masing tim mempertahankan sebuah gawang dan mencoba memasukkan bola ke gawang lawan. Setiap tim memiliki penjaga gawang yang mempunyai tugas menjaga gawang. Penjaga gawang diperbolehkan untuk mengontrol bola dengan tangannya di dalam daerah penalti yang berukuran 4 yard dan 18 yard pada garis akhir. Pemain lainnya tidak diperbolehkan menggunakan tangan atau lengan untuk mengontrol bola. Tetapi dapat menggunakan kaki, tungkai, kepala atau anggota badan lainnya kecuali tangan.

Gol diciptakan dengan menendang atau menyundul bola ke gawang lawan. Setiap gol dihitung dengan sekor satu, dan tim yang paling banyak menciptakan gol, maka tim tersebut memenangkan pertandingan. Menurut Roji (2004: 1), "Sepak bola dilakukan oleh dua kesebelasan, masing-masing kesebelasan terdiri dari sebelas pemain termasuk penjaga gawang. Pemain cadangan untuk setiap regunya berjumlah tujuh pemain dan lama permainan adalah 2 x 45 menit". Muhajir (2006: 1) mengemukakan bahwa, "Sepak bola adalah permainan beregu yang terdiri dari 11 orang. Permainan ini mengutamakan kerja sama antar pemain seregu untuk memenangkan suatu pertandingan".

Berdasarkan hasil observasi penelitian pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Kuala Behe siswa/i di kelas tersebut masih kesulitan dalam melakukan *dribbling* pada permainan sepak bola, karena hanya ada sebagian kecil yang sudah sedikit menguasai teknik *dribbling* tersebut dan hal ini bisa dilihat dari nilai yang diperoleh siswa/i pada saat observasi memiliki nilai di bawah KKM (Kriteria Ketentuan Minimal) karena nilai KKM yang ditentukan dari sekolah tersebut yaitu 75, adapun siswa yang mencapai nilai tersebut hanya 33,3% atau 10 dari total 30 siswa yang ada di kelas XI yang berarti ada 20 siswa atau 66,7% yang masih belum tuntas dengan ketentuan KKM di atas.

Permasalahan umum yang dihadapi guru pendidikan Jasmani dalam menyampaikan materi khususnya *dribbling* maka penulis tertarik untuk meneliti sejauh mana upaya meningkatkan hasil belajar *dribbling* siswa dengan pendekatan taktis. Dengan permasalahan tersebut maka penulis melakukan penelitian dengan judul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar *dribbling* Permainan Sepak Bola Melalui Pendekatan Taktis Pada Siswa Kelas XI Sman 1 Kuala Behe”

B. Masalah dan Sub Masalah

Berdasarkan Latar belakang masalah di atas maka masalah umum dalam penelitian ini adalah, Upaya Meningkatkan Hasil Belajar *dribbling* Permainan Sepak Bola Melalui Pendekatan Taktis Pada Siswa Kelas XI SMAN 1 Kuala Behe?

Adapun sub masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah Perencanaan hasil belajar *dribbling* permainan sepak bola melalui pendekatan taktis pada Siswa Kelas XI SMAN 1 Kuala Behe?
2. Bagaimanakah pelaksanaan hasil belajar *dribbling* permainan sepak bolamelalui pendekatan taktis pada Siswa Kelas XI SMAN 1 Kuala Behe?
3. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar *dribbling* permainan sepak bola melalui pendekatan taktis pada Siswa Kelas XI SMAN 1 Kuala Behe?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah umum di atas maka tujuan utama dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan Hasil Belajar *dribbling* Permainan Sepak Bola Melalui Pendekatan Taktis Pada Siswa Kelas XI Sman 1 Kuala Behe? Tujuan khusus dalam penelitian ini untuk mengetahui:

1. Perencanaan hasil belajar *dribbling* permainan sepak bolamelalui pendekatan taktis pada Siswa Kelas XI SMAN 1 Kuala Behe?
2. pelaksanaan hasil belajar *dribbling* permainan sepak bola melalui pendekatan taktis pada Siswa Kelas XI SMAN 1 Kuala Behe?
3. Terdapat peningkatan hasil belajar *dribbling* permainan sepak bola melalui pendekatan taktis pada Siswa Kelas XI SMAN 1 Kuala Behe?

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Secara teoritis, diharapkan hasil penelitian ini:

Dijadikan bahan literatur atau sumbangan keilmuan bagi proses latihan cabang olahraga sepak bola pada umumnya dan latihan *dribbling* sepak bola pada khususnya.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru

Dengan diadakan penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi guru sebagai bahan untuk meningkatkan profesionalisme guru.

- b. Bagi siswa

Penelitian ini dapat meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar siswa terhadap pembelajaran penjaskes dan membuat pembelajaran penjaskes lebih menarik menyenangkan dan mudah.

c. Bagi sekolah

Memberikan informasi tentang peningkatan hasil belajar *dribbling* permainan sepak bola melalui pendekatan taktis pada Siswa Kelas XI SMAN 1 Kuala Behe

E. Ruang Lingkup Penelitian

1. variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah bagian penting dalam suatu penelitian yang harus dipersiapkan seperti yang di ungkapkan oleh Hatch dan Farhady (dalam Sugiyono, 2017: 60) “Secara teoritis variabel dapat didefinisikan sebagai atribut seseorang, atau objek, yang mempunyai “variasi” antara satu orang dengan yang lain atau satu obyek yang lain”. Sejalan dengan itu, menurut Hamid Darmadi (2011:21) “Variabel adalah suatu atribut, sifat, aspek, dari manusia, gejala, obyek yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh penulis untuk dipelajari dan diambil kesimpulannya”.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas dapat saya simpulkan bahwa variabel adalah suatu atribut yang menjadi alat untuk membedakan salah satu objek dengan objek lainnya. Variabel yang terdapat dalam penelitian ini ada dua macam yaitu variabel Tindakan dan variabel Masalah.

a. Variabel Tindakan

Variabel tindakan adalah sejumlah gejala atau faktor yang menentukan atau mempengaruhi ada atau munculnya gejala lain. Agus Kristiyanto (2010:83) Menjelaskan bahwa “ Tindakan dalam PTK juga dapat berupa apa saja, mungkin berupa inovasi atau rekayasa (*engineering*) dalam hal ini penggunaan atau hal pendekatan atau metode, asesmen atau penilaian.” Adapun yang menjadi variabel tindakan dalam penelitian ini adalah pendekatan taktis.

Pendekatan taktis adalah pendekatan yang mengkombinasikan antara latihan keterampilan (*skill*) dipadukan dengan bentuk permainan. Penggunaan pendekatan taktis dalam melatih keterampilan dasar sepak bola, memberikan tugas kepada siswa untuk melakukan latihan keterampilan dalam suasana bermain. Siswa juga secara otomatis akan mengeluarkan segala kemampuan baik fisik maupun teknik serta dengan cepat harus membuat keputusan yang tepat untuk mengatasi problem yang muncul saat itu. Dampak lain dari permainan yang ada dalam pendekatan ini adalah rasa senang yang muncul, karena dalam permainan tidak ada beban yang memberatkan.

Rusli Lutan (2001:2) menyatakan bahwa bermain sesungguhnya merupakan kebutuhan manusia pada umumnya, tidak membedakan apakah itu untuk anak-anak, remaja ataupun orang tua. Bermain adalah merupakan kebutuhan yang hakiki bagi manusia. Belajar suatu keterampilan gerak ataupun belajar yang lainnya jika dilakukan atas dasar senang dan sukarela akan mempunyai efek yang positif. Ada beberapa pertimbangan yang menguntungkan penggunaan pendekatan taktis dalam kegiatan latihan keterampilan dasar sepak bola.

Pembelajaran gerak dasar permainan sepakbola dengan pendekatan bermain yang dimaksudkan yaitu mempelajari gerak dasar permainan sepakbola yang dikonsepsi dalam bentuk permainan. Dalam hal ini guru telah merancang permainan. Bentuk permainan gerak dasar permainan sepakbola yaitu : melakukan gerak dasar permainan

sepakbola menyerupai dengan permainan sebenarnya, tetapi permainan disini hanya dibatasi gerakan menendang, mengoper, dan menggiring.

b. Variabel Masalah

Variabel masalah bisa dilihat muncul atau tidaknya yaitu tergantung dari variabel tindakan. Amirul Hadi (2005:205), berpendapat bahwa “variabel masalah adalah sering disebut variabel pengaruh sebab berfungsi mempengaruhi variabel lain. Jadi secara bebas berpengaruh terhadap variabel tindakan’. Berdasarkan pendapat di atas variabel masalah adalah variabel yang memberikan pengaruh terhadap variabel lain, sehingga tanpa variabel ini tidak akan muncul variabel tindakan. Adapun yang menjadi variabel masalah dalam penelitian ini adalah Hasil belajar *dribbling* permainan sepak bola. Hasil belajar *dribbling* bola merupakan salah satu teknik yang sangat besar peranannya dalam permainan sepak bola.

Menurut Sucipto, dkk. (2000: 28), “Pada dasarnya *dribbling* atau menggiring bola adalah menendang terputus-putus atau pelan-pelan, oleh karena itu bagian kaki yang dipergunakan dalam menggiring bola sama dengan bagian kaki yang dipergunakan untuk menendang bola”.

2. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah penjelasan tentang judul dan variabel penelitian, untuk menghindari, kesalah pahaman dari penafsiran yang berbeda antara penulis dan pembaca, selain itu juga berguna dalam memperjelas ruang lingkup penelitian ini.

a. Pendekatan Taktis

Pendekatan taktis mendorong siswa untuk memecahkan masalah taktik dalam permainan. Masalah ini pada hakikatnya berkenaan dengan peberapan keterampilan teknik dalam situasi permainan. Dengan demikian siswa makin memahami kaitan antara teknik dan taktik. Keuntungan lainnya, pendekatan ini tepat untuk mengajarkan

keterampilan bermain sesuai dengan keinginan siswa. Tujuan utama dari pendekatan taktis dalam pengajaran permainan adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep bermain.

Pendekatan taktik bermain membantu memikirkan guru untuk menguji kembali pandangan filosofis mereka pada pendidikan bermain. Model mengajar ini memungkinkan siswa untuk menyadari keterkaitan antara bermain dan peningkatan penampilan bermain mereka. secara spesifik yaitu untuk meningkatkan kesadaran siswa tentang konsep bermain melalui penerapan teknik yang tepat sesuai dengan masalah atau situasi dalam permainan.

b. Hasil Belajar *dribbling*

Menggiring bola (*dribbling*) merupakan suatu keterampilan dasar yang harus dimiliki oleh setiap pemain sepakbola. Dalam permainan sepakbola menggiring bola sangat diperlukan oleh semua pemain untuk mengecoh lawan, membawa bola ke daerah yang kosong, dan melewati lawan hingga menggiring menuju gawang lawan untuk mencetak sebuah gol. Kemampuan menggiring bola yang dimiliki, memungkinkan seorang pemain dapat menguasai bola lebih lama dan dapat menyusun strategi ke mana arah bola akan dialirkan. Pemain dapat memilih apakah bola itu dioperkan ke teman, menggiring bola ke arah gawang atau shooting. Pemain menerima bola dari teman satu tim lalu mencoba untuk menggiring bola menjauhi lawan dan menempatkan bola di daerah yang kosong untuk siap memberikan umpan kepada teman satu tim. Secara terus menerus dilakukan sehingga membuat sebuah tim tersebut dapat menguasai jalannya permainan untuk memperoleh suatu kemenangan.

Menggiring bola adalah menendang terputus-putus atau pelan-pelan, oleh karena itu bagian kaki yang dipergunakan dalam

menggiring bola sama dengan bagian kaki yang dipergunakan untuk menendang bola bisa juga diartikan menggiring bola (*dribbling*) dapat diartikan seni menggunakan beberapa bagian kaki menyentuh atau menggulirkan bola terus menerus di tanah sambil berlari.