

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Sejarah Sepak Bola dunia dimulai pada abad ke-19 di tanah Inggris. Saat itu, sepak bola telah berkembang menjadi salah satu olahraga yang paling banyak dimainkan oleh masyarakat di seluruh dunia. Tak heran, olahraga ini sudah ada sejak lama dan terus demikian. Olahraga ini sudah mulai terekam jejaknya sejak zaman Tiongkok kuno dan terus berkembang hingga akhirnya pada abad ke-18 teretus pola permainan Sepak Bola modern di Inggris. Sejarah Sepak Bola dunia sangatlah panjang. Karena itu, saat membicarakan soal asal usul olahraga ini, orang-orang biasanya membaginya menjadi dua era, yaitu Sepak Bola kuno dan Sepak Bola modern.

Perkembangan sepak bola berkembang pesat terutama di Indonesia, dan pengemar permainan ini mulai dari anak-anak hingga orang dewasa, dan mungkin permainan ini dimainkan oleh wanita, sedangkan yang kita tahu biasanya dimainkan oleh pria. Seiring perkembangannya, Sepak Bola menjadi olahraga yang memiliki prioritas tinggi di Indonesia. Semakin banyak anak-anak menikmati bermain Sepak Bola, semakin banyak kesempatan yang mereka miliki untuk menemukan mereka dan membimbing mereka menjadi atlet yang andal berdasarkan bakat dan potensi mereka. Mereka kemudian dilatih dan dikembangkan dengan dukungan ilmiah dan teknis penuh di bawah bimbingan pelatih yang berkualitas dan berpengalaman untuk memungkinkan mereka melakukan yang terbaik. Dibutuhkan lebih dari bakat saja untuk menjadi pemain yang baik. Perkembangan Sepak Bola harus memiliki empat faktor, yaitu teknologi (individu, tim, tim), taktik (individu, tim, tim) dan fisik dan psikologis. (Prasetijo. T. Agus: 2022),

Dalam permainan ini dimainkan oleh 11 pemain yang secara bersamaan memiliki tujuan yang sama. Memiliki Mengoper yang akurat

sangat penting untuk kesuksesan pemain Sepak Bola (Dooley & Titz, 2010: 8). Menyatukan tujuan tim dapat dilakukan dengan teknik Passing atau operan. Mengoper atau *passing* terbagi menjadi dua yaitu *passing* atas (melambung) dan *passing* bawah (menyusur tanah). Pilihan teknik *passing* tergantung pada situasi dan jarak dimana bola harus diberikan (Luxbacher, 2013: 34).

Pendidikan Jasmani dan Kesehatan pada hakekatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktifitas fisik dan kesehatan untuk menghasilkan perubahan holistic dan kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, sosial, intelektual serta emosional. Pendidikan jasmani memperlakukan anak sebagai sebuah kesatuan utuh, makhluk total, dari pada hanya menganggapnya sebagai seseorang yang terpisah kualitas fisik dan mentalnya. Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan satu mata ajar yang diberikan di suatu jenjang sekolah tertentu yang merupakan salah satu bagian dari pendidikan keseluruhan yang mengutamakan aktivitas jasmani dan pembinaan hidup sehat untuk bertumbuh dan perkembangan jasmani, mental, sosial dan emosional yang serasi, selaras dan seimbang (Depdiknas, 2006:131). Selain itu itu pengaruh yang besar sebagai pendidik yang dipandang sebagai tauladan dan cerminan serta orang tua mereka di Sekolah Dasar mampu membina peserta didiknya untuk tumbuh dan berkembang, menurut May Lwin. Dkk (2008:167) pembinaan yang cukup dalam perkembangan fisik dapat dikatakan telah meletakkan dasar kuat bagi kecerdasan tubuh yang baik, hal ini pun berlaku untuk orang tua mereka dirumah.

Dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani guru harus dapat mengajarkan berbagai keterampilan gerak dasar, teknik dan strategi permainan/olahraga, internalisasi nilai-nilai (sportifitas, jujur kerjasama, dan lain-lain) dari pembiasaan pola hidup sehat. Pelaksanaannya bukan melalui pengajaran konvensional di dalam kelas yang bersifat kajian teoritis saja, namun melibatkan unsur fisik mental, intelektual, emosional dan sosial. Aktvitas yang diberikan dalam pengajaran harus mendapatkan sentuhan

dikdaktik-metodik, sehingga aktivitas yang dilakukan dapat mencapai tujuan pengajaran. Melalui pendidikan jasmani diharapkan siswa dapat memperoleh berbagai pengalaman untuk mengungkapkan kesan pribadi yang menyenangkan, kreatif, inovatif, terampil, meningkatkan dan memelihara kesegaran jasmani serta pemahaman terhadap gerak manusia.

Kurikulum 2013 merupakan salah satu upaya pemerintah untuk mencapai keunggulan masyarakat bangsa dalam penguasaan ilmu dan teknologi seperti yang digariskan dalam haluan negara. Serta menghasilkan insan Indonesia yang produktif, kreatif, inovatif, afektif, melalui penguatan sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang terintegrasi hal ini pun tidak lepas dari peran aktif dari seorang Guru. Menurut Samsul Kurniawan (2019:115) mengatakan menjadi guru bukanlah pekerjaan yang gampang, seperti dibayangkan sebagian orang, dengan bermodalkan penguasaan materi dan menyampaikan kepada siswa sudah cukup. Hal ini belumlah dapat dikategorikan guru yang memiliki kompetensi/kinerja guru yang berkarakter. Oleh karena itu, seorang guru hendaklah memiliki berbagai keterampilan, kemampuan khusus, mencintai pekerjaannya, menjaga kode etik guru dan lain sebagainya.

Menurut Maharani Fatima Gandasari (2019: 22-27). Disaran bagi guru Penjasorkes untuk dapat menggunakan model pembelajaran tematik yang dihasilkan sebagai gambaran dan acuan guru Penjasorkes untuk mengembangkan materi pembelajaran yang lebih variatif dan inovatif. Untuk itu guru harus mampu mengembangkan pembelajaran yang efektif, dan menyenangkan. Disamping itu guru juga harus mampu memahami dan memperhatikan karakteristik serta kebutuhan setiap siswanya dikarenakan pada usia tersebut seluruh aspek perkembangan manusia baik itu kognitif, psikomotorik dan afektif mengalami perubahan. Perubahan yang paling mencolok adalah pertumbuhan dan perkembangan fisik serta psikologis.

Berdasarkan Standar Kompetensi-Kompetensi Dasar Pendidikan Jasmani untuk SD didalam Silabus salah satunya sebagai berikut:

1. Kompetensi Dasar 3.1 Menerapkan prosedur kombinasi pola gerak Lokomotor, Non-lokomotor, dan Manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai permainan bola besar sederhana dan atau tradisional.
2. Kompetensi Dasar 4.1 Mempraktikkan kombinasi gerak Lokomotor, Non-lokomotor, dan Manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai permainan bola besar sederhana dan atau tradisional.

Menurut Mulyanto (2014:34), Pendidikan Jasmani adalah proses belajar untuk bergerak, dan belajar melalui gerak. Ciri dari pendidikan jasmani adalah belajar melalui pengalaman gerak untuk mencapai tujuan pengajaran melalui pelaksanaan, aktivitas jasmani, bermain dan olahraga. Agar standar kompetensi pembelajaran pendidikan jasmani dapat terlaksana sesuai dengan pedoman, maksud dan juga tujuan sebagaimana yang ada dalam kurikulum, maka guru Pendidikan jasmani harus mampu membuat pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Untuk itu perlu adanya pendekatan dalam pembelajaran. Berdasarkan uraian di atas, peneliti melakukan penelitian dengan judul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Dasar Mengoper Sepak Bola Melalui Pendekatan Bermain Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar Mulia Dharma Pontianak Selatan”.

Dengan demikian pembelajaran tematik cocok untuk diterapkan dalam KBM penjasorkes yang disesuaikan dengan karakteristik dan kemampuan siswa Sekolah Dasar dimana masa-masa ini adalah masa bermain untuk anak-anak di tingkat Sekolah Dasar yang terintegrasi pada perkembangan karakter. Pendekatan tematik merupakan strategi pembelajaran yang digunakan guru untuk melaksanakan KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) yang sekarang ini sering disebut pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik sebenarnya telah lama ada sejak Kurikulum 1994, karena adanya keterbatasan kemampuan dari guru, yakni background pendidikan yang dimiliki guru maupun pelatihan tentang pembelajaran tematik

mengakibatkan pembelajaran tematik tidak dapat dilaksanakan dengan baik dan maksimal.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, diketahui bahwa pembelajaran Pendidikan jasmani terutama sepak bola di Sekolah Dasar Mulia Dharma Pontianak Selatan masih bergantung pada penjelasan guru. Pola pembelajaran selama ini, guru masih aktif menggunakan metode pembelajaran berupa metode ceramah, diskusi dan tanya jawab serta model pembelajaran yang masih berpusat pada guru atau model pembelajaran yang bersifat komando sehingga siswa hanya berperan sebagai penerima informasi saja atau dikatakan kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, selain itu pula siswa tidak antusias dan cenderung apatis dalam memperhatikan serta mengikuti pelajaran yang disajikan oleh guru. Dalam hal inilah yang menyebabkan belum tercapainya tujuan pembelajaran pendidikan jasmani materi permainan bola besar sepak bola di Sekolah Dasar Mulia Dharma Pontianak khususnya kelas V dimana siswa diminta agar mampu mempraktikkan gerak dasar mengoper bola dalam permainan sepak bola dengan lancar dan baik.

Jadi latar belakang permasalahan yang peneliti ambil yaitu tidak tercapainya tujuan pembelajaran dalam hal bermain sepak bola khususnya mempraktikkan kemampuan dasar mengoper bola. Dilihat dari kriteria ketuntasan minimum (KKM) untuk mata pelajaran Penjaskes adalah 70 % yang harus dicapai oleh siswa, sementara ketuntasan secara klasikal yang ditetapkan sekolah 75 % dari seluruh siswa. Kenyataan berdasarkan data yang diperoleh dari 13 siswa kelas V tahun pelajaran 2022/2023 terdiri 6 siswa laki-laki, 7 siswa perempuan dengan rincian dari 13 siswa hanya 4 siswa yang memenuhi KKM materi mengoper bola yaitu 30,77 % sementara terdiri dari 9 siswa yang belum mencapai KKM yaitu 69,23 %, 3 siswa putra 6 siswi putri.

Dengan menggunakan pendekatan bermain diharapkan dapat memperbaiki kelemahan metode-metode pembelajaran sebelumnya. Metode-metode tersebut dapat diintegrasikan ke dalam bagian permainan,

sehingga akhirnya siswa dapat memahami keutuhan gerak dan pemahaman terhadap peraturan-peraturan permainan secara terencana. Disamping diberi pembelajaran dengan menggunakan metode pendekatan bermain siswa juga diberikan pemahaman dan motivasi agar dapat mengembangkan penalarannya untuk berpikir maju yang bertujuan meningkatkan penampilan siswa dalam pemahaman terhadap peraturan dan keterampilan mengoper bola secara tepat dan dalam kesempatan itu pula keterampilan kognitif dan motorik juga ikut berkembang. Menurut Hasan Fauzi Maufur (2009:22), mengatakan perkembangan kematangan fisik dan psikhis anak turut mewarnai cara menangkap dan kecepatan memahami pelajaran.

Dengan adanya permasalahan ini, maka dibutuhkan suatu pembelajaran inovatif yang menciptakan cara belajar siswa aktif sesuai dengan keadaan dan kebutuhannya serta pembelajaran berpusat pada siswa. Sehingga potensi dan kemampuan yang dimiliki siswa akan berkembang secara maksimal serta tujuan pembelajaran Pendidikan jasmani dan tujuan Pendidikan nasional akan tercapai dengan baik. Salah satunya adalah dengan pendekatan bermain

Dari latar belakang dan uraian diatas, maka peneliti menentukan judul Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dengan judul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Dasar Mengoper Sepak Bola Melalui Pendekatan Bermain untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar Mulia Dharma Pontianak Selatan”.

B. Rumusan masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang secara umum masalah dalam penelitian ini yaitu “Apakah pendekatan bermain dapat meningkatkan kemampuan dasar mengoper pada sepak bola untuk siswa kelas V Sekolah Dasar Mulia Dharma Pontianak Selatan?”. Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dirumuskan sub masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah perencanaan pembelajaran kemampuan dasar mengoper pada sepak bola melalui pendekatan bermain untuk siswa kelas V Sekolah Dasar Mulia Dharma Pontianak Selatan?

2. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran kemampuan dasar mengoper pada sepak bola melalui pendekatan bermain untuk siswa kelas V Sekolah Dasar Mulia Dharma Pontianak Selatan?
3. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar kemampuan dasar mengoper pada sepak bola melalui pendekatan bermain untuk siswa kelas V Sekolah Dasar Mulia Dharma Pontianak Selatan?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan secara umum penelitian ini adalah untuk Mendeskripsikan Kemampuan Dasar Mengoper Sepak Bola Melalui Pendekatan Bermain Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar Mulia Dharma Pontianak Selatan adalah sebagai berikut:

1. Perencanaan pembelajaran kemampuan dasar mengoper sepak bola melalui pendekatan bermain untuk siswa kelas V Sekolah Dasar Mulia Dharma Pontianak Selatan
2. Pelaksanaan pembelajaran kemampuan dasar mengoper sepak bola melalui pendekatan bermain untuk siswa kelas V Sekolah Dasar Mulia Dharma Pontianak Selatan
3. Peningkatan hasil belajar kemampuan dasar mengoper sepak bola melalui pendekatan bermain untuk siswa kelas V Sekolah Dasar Mulia Dharma Pontianak Selatan

D. Manfaat penelitian

Manfaat penelitian merupakan dampak dari tercapainya tujuan dan rumusan masalah penelitian, dari hal tersebut diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat, adapun manfaat yang diharapkan adalah:

1. Secara Teoritis
 - a. Dapat menemukan pengalaman dan wawasan yang baru tentang peningkatan kemampuan dasar mengoper Sepak Bola menggunakan pendekatan bermain untk siswa kelas V Sekolah Dasar Mulia Dharma Pontianak.

b. Hasil penelitian ini dapat menjadi informasi dan bahan kajian bagi lembaga dalam rangka pengembangan teori pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan. Selain itu dapat bermanfaat pula sebagai bahan kajian pembelajaran mata pelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan di sekolah.

2. Secara Praktis

a. Bagi siswa

- 1) Terkuasainya kemampuan dasar mengoper bola yang akurat dengan baik.
- 2) Tumbuhnya semangat dan kecintaan terhadap mata pelajaran Penjas umumnya dan materi mengoper pada Sepak Bola khususnya.
- 3) Hasil belajar yang memuaskan dalam wujud nilai yang tinggi.
- 4) Tumbuhnya rasa gembira dan menyenangkan dalam belajar diluar dan didalam kelas

b. Bagi guru

- 1) Mengenalkan model baru, sehingga siswa diharapkan akan lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran Penjas khususnya materi kemampuan dasar mengoper bola pada permainan Sepak Bola.
- 2) Tercapainya tujuan pembelajaran materi dasar mengoper bola.
- 3) Terpenuhinya target pembelajaran mendekati ketuntasan.
- 4) Dapat menjadi motivasi buat para guru dilingkungan sekitar sekolah Sekolah Dasar Mulia Dharma Pontianak pentingnya menjadi guru yang kreatif dan inovatif serta menyenangkan.

c. Bagi sekolah

1. Dapat dijadikan pertimbangan pihak sekolah untuk mengembangkan model pembelajaran Penjas yang efektif.
2. Dapat menjadi dasar latihan anak untuk bekal mereka masuk ke jenjang SMP.

3. Menambah nilai positif untuk Sekolah Sekolah Dasar Mulia Dharma Pontianak dari para orang tua dan masyarakat.

d. Bagi Peneliti

Diharapkan semakin menambah pengalaman dan ilmu pengetahuan / referensi baru dalam mengajar yang baik dan menyenangkan secara teoritis maupun praktek di kelas dan diluar kelas.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Untuk membatasi agar penelitian ini memiliki ruang yang jelas dan tidak melebar kemana-mana, maka peneliti membatasi ruang lingkup penelitian yaitu “Meningkatkan Kemampuan Dasar Mengoper Sepak Bola Melalui Pendekatan Bermain Untuk siswa Kelas V Sekolah Dasar Mulia Dharma Pontianak Selatan”.

1. Variabel Penelitian

Variabel dapat diartikan sebagai suatu konsep yang memiliki nilai ganda atau suatu faktor lain yang diukur akan menghasilkan skor yang bervariasi dan merupakan gejala yang menjadi objek penelitian. Arikunto (2010:161) mengatakan “variabel adalah objek penelitian, atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian”. Sedangkan Sugiyono (2019:68) mengatakan variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Hamid Darmadi (2011: 20), mengatakan “Variabel adalah suatu atribut, sifat, aspek dari manusia, gejala, objek, yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan diambil kesimpulannya”.

Berdasarkan pendapat-pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa Variabel adalah suatu gejala atau peristiwa yang

beragam/bervariasi yang menjadi objek dalam sebuah penelitian untuk diteliti, dipelajari dan ditarik kesimpulannya. Adapun yang menjadi variabel dalam penelitian yang berjudul: “Upaya Meningkatkan Kemampuan Dasar Mengoper Sepak Bola Melalui Pendekatan Bermain Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar Mulia Dharma Pontianak Selatan” adalah sebagai berikut:

1. Variabel Masalah

Variabel masalah adalah variabel yang tidak tergantung pada variabel lain atau bisa berdiri sendiri, variabel ini sengaja dimunculkan atau dipelajari pengaruhnya untuk mengetahui akibat yang ditimbulkan terhadap variabel tindakan. Variabel masalah adalah merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel dependem tindakan Sugiyono, (2006:39).

Amirul Hadi, (2005:205-206) variabel masalah adalah sering disebut variabel pengaruh sebab berfungsi mempengaruhi variabel lain. Jadi secara bebas pengaruh terhadap variabel tindakan. Berdasarkan pendapat diatas, variabel masalah adalah variabel yang mempengaruhi pada variabel lain, sehingga tanpa variabel ini tidak muncul variabel tindakan. Adapun yang menjadi variabel masalah dalam penelitian ini adalah “Keterampilan Gerak Dasar Mengoper Sepak Bola”.

2. Variabel tindakan

Variabel tindakan adalah Variabel yang ada atau muncul di tentukan atau di pengaruhi oleh variabel masalah, ada ataupun munculnya variabel ini karea variabel tindakan tertentu seperti di ungkapkan Agus Kristiyanto (2010:83) bahwa “tindakan dalam penelitian tindakan kelas dapat berupa apa saja, mungkin berupa inovasi atau berupa rekayasa dalam penggunaan pendekatan atau metode, media, atau penilaian”. Yang menjadi variabel tindakan dalam penelitian ini adalah Pendekatan Bermain. Aktivitas

bermain merupakan proses belajar menyesuaikan diri dengan keadaan. Dengan bermain anak akan mengenal ciri dan sifat benda-benda yang dimainkannya. Tanpa disadari bermain akan merangsang anak melakukan aktivitas gerak sehingga semua organ tubuh anak akan berkembang lebih serasi. Bermain telah menjadi kebutuhan hidup bagi anak-anak, seperti halnya kebutuhan makan, minum dan tidur menurut Soemitro, (1992:2). Sedangkan menurut Jakni (2017:51), menjelaskan bahwa variabel tindakan merupakan solusi yang ditawarkan dalam memecahkan masalah penelitian yang dirumuskan menjadi variabel masalah penelitian tindakan kelas (PTK). Adapun yang menjadi variabel tindakan dalam penelitian ini adalah “pendekatan bermain”.

2. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan dalam menafsirkan pengertian variabel dan aspek-aspeknya, maka akan dijelaskan definisi operasional tentang variabel. Dalam penelitian ini terdapat beberapa istilah yang perlu diberikan definisi untuk memperjelas ruang lingkup penelitian, dan menghindari adanya penafsiran yang keliru terhadap istilah yang digunakan. Definisi operasional variabel menurut Sugiyono (2015:38) adalah atribut atau nilai dari objek atau kegiatan yang memiliki variasi tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Definisi variabel penelitian harus dirumuskan untuk menghindari kesesatan dalam mengumpulkan data. Dalam penelitian ini, definisi Operasional variabelnya adalah sebagai berikut:

a. Mengoper bola (*passing*)

Mengoper bola (*passing*) adalah salah satu gerakan dasar dalam permainan sepak bola. Di mana teknik ini merupakan keterampilan untuk memindahkan bola menggunakan kaki bagian dalam bertujuan memberikan umpan pendek yang di tujukan kepada

teman satu tim guna untuk tetap menguasai bola dalam permainan sepak bola. Analisis Gerakan megoper ini dimana posisi badan dibelakang bola, kaki tumpu disamping belakang bola 25 Cm, ujung kaki menghadap kesasaran, dan lutut sedikit ditekuk. kaki tendang berada di belakang bola, dengan ujung kaki menghadap kedalam. kaki tendang ditarik kebelakang dan ayunkan kedepan. Perkenaan bola tepat di kaki bagian dalam, dan tepat pada bagian tengah bola.

b. Hasil Belajar

Nawawi (dalam Susanto, 2013: 5) yang menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu. Sedangkan menurut Hamid Darmadi (2010: 175) hasil belajar merupakan prestasi belajar peserta didik secara keseluruhan, yang menjadi indikator kompetensi dan derajat perubahan perilaku yang bersangkutan. Hasil belajar juga sangat berpengaruh dalam kegiatan proses belajar mengajar dan hasil belajar juga mempunyai peranan penting dalam pembelajaran, karena dengan hasil belajar guru dapat mengetahui tingkat kemampuan siswa dalam menanggapi, menguraikan kembali pengetahuan yang sudah terjadi atau di alami dalam proses pembelajaran. hasil belajar juga merupakan kemampuan yang diperoleh peseta didik setelah melalui kegiatan pembelajaran. peserta didik yang berhasil dalam belajar adalah meraka yang telah mencapai tujuan pembelajaran. Pada Pembelajaran permainan sepak bola, hasil belajar diukur melalui keterampilan kognitif, afektif dan psikomotor, sedangkan pada penelitian ini peneliti mengukur hasil kemampuan dasar mengoper sepak bola hanya pada ranah psikomotor.

c. Pendekatan Bermain

Bermain merupakan salah satu bentuk pembelajaran jasmani yang dapat diajarkan pada semua jenjang pendidikan. Sederhananya, proporsi dan bentuk pendekatan permainan yang diberikan harus sesuai dengan faktor usia, perkembangan fisik dan tingkat pendidikan yang akan diperoleh. Bentuk permainan yang dapat peneliti gunakan untuk meningkatkan keterampilan mengoper sepak bola siswa adalah pendekatan bermain.

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (2003:698) bahwa "bermain adalah melakukan sesuatu untuk bersenang-senang". menurut Agus Mahendra (2004:4) yaitu "bermain adalah dunia anak, sambil bermain mereka belajar, dalam belajar, anak-anak adalah ahlinya". Sedangkan menurut *Roger Colloin* (1955) dalam Rusli Lutan dan Sumardiyanto (2008:4) membagi permainan (*game*) menjadi empat kategori utama, yaitu: (1) *Agon-* permainan yang bersifat pertandingan, perlawanan kedua belah pihak dengan kesempatan yang sama untuk mencapai kemenangan sehingga dibutuhkan perjuangan fisik yang keras. (2) *Alca-* permainan yang mengandalkan hasil secara untung untungan, atau hukum peluang seperti permainan dadu rulet, kartu, dan lain-lain, sementara keterampilan, kemampuan otot tidak diperlukan. (3) *Mimikri* permainan fantasi yang memerlukan kebebasan, dan bukan sungguhan (4) *linx* mencakup permainan yang mencerminkan keinginan untuk melampiaskan kebutuhan untuk bergerak, bertualang dan dinamis, lawan dari keadaan diam, seperti berolahraga di alam terbuka, mendaki gunung. Bentuk permainan seperti *alca* dan *illinx* inilah yang sering masuk ke dalam dunia olahraga dengan tim yang amat samar diakui sebagai olahraga.

Pendekatan bermain dipilih karena mengingat masalah menyimak dan mengikuti pembelajaran dan dalam melakukan gerakan sangat kurang, terlebih lagi usia siswa masih sangat senang bermain, oleh karena itu dengan pendekatan permainan

siswa dituntut melakukan gerakan secara bertahap dan disesuaikan dengan kebutuhan gerak siswa, sehingga peluang siswa melakukan gerakan bisa lebih banyak, dan sesuai dengan harapan hasil belajar siswa juga diharapkan dapat meningkat dengan digunakannya pendekatan permainan sebagai solusi dari masalah yang terjadi tersebut. Adapun permainan yang digunakan adalah:

1. Permainan Pak Bo Tang

Dalam Permainan ini tidak menghilangkan maksud dan tujuan dari penelitian ini dimana penelitian ini terarah ke kemampuan dasar mengoper bola, peralatan dan medianya pun cukup sederhana dan mudah ditemukan dengan memanfaatkan kaleng susu bekas berjumlah 5 buah, yang disusun secara bertingkat tingkat sesuai urutan membentuk piramida. Bola yang digunakan menggunakan bola plastik sebagai media untuk menendang. Batas-batas permainan menggunakan media lapangan yang disediakan seperti lapangan bertujuan agar para pemain (siswa) paham dimana batas-batas mereka bermain.

2. Permainan Bola Kucing

Pada Permainan Bola Kucing bertujuan membentuk kemampuan dasar mengoper bola para siswa, dengan siswa membentuk lingkaran berjarak 1 meter antara siswa yang satu dengan siswa yang lain, dengan jumlah pemain 8-10 orang, salah satu siswa menjadi kucing yang bertugas mengejar bola yang dioper-operkan oleh para pemain.

3. Permainan mengoper bola

Permainan Bola waktu tidak terlepas dari unsur kemampuan dasar mengoper bola adalah permainan yang dimainkan oleh 2 regu, masing-masing regu berjumlah 6 orang. Masing regu mendapatkan 6 bola. Permainan dimulai dengan cara bola mengoperkan bolak balik dengan jarak 1 meter

sebanyak 10 x secara berpasangan dan pergantian pemain disertai berlari pemain dengan membawa bola ke depan, siswa dikatakan menang apabila bola terkumpul didepan berjumlah 6 bola.