

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan yang berkembang di Indonesia dilaksanakan oleh lembaga pendidikan yang berbeda, namun memiliki tujuan yang sama. Lembaga pendidikan tersebut adalah pendidikan yang formal yang dilaksanakan disekolah dan pendidikan non formal yang dilaksanakan di luar sekolah. Salah satu jenis pendidikan yang dilakukan di sekolah adalah pendidikan jasmani, dimana pendidikan jasmani merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib di ikuti siswa sebagai sarana bagi siswa agar dapat mengembangkan potensi diri dan untuk merubah tingkah laku. Pendidikan jasmani merukan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan.

Bedasarkan uraian diatas pada hakikatnya pendidikan jasmani adalah upaya yang dilakukan dengan memaanfaatkan aktivitas jasmani yang bertujuan untuk meningkatkan individu baik dari segi kognetif, efektif, maupun psikomotor. Kita dapat memacu pertumbuhan dan perkembangan anak sebagai mana diharapkan bila pendidikan jasmani tidak dilaksanakan dengan sungguh–sungguh dan teratur, dengan demikian ada beberapa ciri dari kegiatan yang bersipat mendidik, yaitu: berorientaasi kearah tujuan, dilaksanakan secara berencana, berlangsung dalam pengulangan yang memadai, ada komunikasi antara pendidik dan peserta didik. Ke empat unsur ini dapat dijumpai dalam pendidikan jasmani yang sebenarnya. Pendidikan jasmani menurut Lutan (2003:1-5) dalam proses pendidikan melalui aktivitas jasmani, permainan dan olahraga.

Menurut Agus Kristiyanto (2010:111), pendidikan tidak akan berarti apabila tidak ada yang di didik , demikian pula pendidikan juga tidak akan berjalan apabila tidak ada siapa yang menjalankan pendidikan tersebut, serta pendidikan tidak ada gunanya kalau tidak ada tujuan.

Kegiatan olahraga merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan manusia. Dengan berolahraga, jasmani dan rohani dapat menjadi sehat. Kesehatan jasmani dan rohani ini sangat penting dalam menghadapi tantangan hidup sepanjang kehidupan manusia. Kegiatan pendidikan jasmani di sekolah dilaksanakan dan diasuh oleh guru pendidikan jasmani yang telah ditetapkan dalam kurikulum. Dalam kurikulum pendidikan jasmani di Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Kuala Mandor B Kabupaten Kubu Raya dimasukkan beberapa cabang olahraga yang bertujuan untuk pengenalan dan penguasaan teknik dasar. Sedangkan untuk pengembangan dalam mencapai prestasi harus mengikuti latihan ekstra kurikuler di sekolah atau memasuki klub olahraga.

Menembak dalam sepak bola merupakan faktor terpenting dan utama dalam permainan sepak bola. Untuk menjadi seorang pemain sepak bola yang sempurna, seorang pemain harus mengembangkan kemahiran menembak dengan menggunakan kedua belah kakinya. Menurut Daryanto (2009:419) media adalah segala sesuatu yang dapat di pakai untuk memberikan rangsangan sehingga terjadi intraksi belajar mengajar dalam rangka mencapai intruksional tetentu. Selanjutnya media menurut Yoyo bahagia (2011:3) media berasal dari bahasa latin merupan bentuk jamak dari "*Medium*" yang secara harpiah berarti "prantara" atau " pengantar" yaitu prantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan. Perantara disini yaitu gawang yang digunakan untuk melakukan sepak bola.

Dari pendapat di atas dapat di simpulkan media adalah sebuah alat yang berpungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Secara umum media mempunyai kegunaan dapat memperjelas atau mempermudah pesan agar tidak terlalu perbal. Namun kenyatannya pada pelajaran sepak bola ini justru siswa kurang memperoleh pembelajaran sehingga mereka hanya sekedar mengenal permainan sepak bola tanpa mendalami berbagai teknik-

teknik seperti melakukan *1, passing, control, heading, dribbel, shooting*. Dari hasil observasi peneliti terdapat dalam mata pelajaran sepak bola seluruh siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Kuala Mandor B Kabupaten Kubu Raya terdapat ada beberapa siswa yang kurang menguasai tehnik dalam sepak bola sehigga peneliti memiliki kesempatan untuk melakukan modifikasi media pembelajaran pada sepak bola khususnya pada tehnik dasar *shooting*.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Kuala Mandor B Kabupaten Kubu Raya khususnya kelas VIII, rata-rata siswa mendapatkan nilai kurang dari 75, yaitu hanya 33,33% siswa yang tuntas (T) dan 66,66% siswa yang tidak tuntas (TT) hal ini menjadi bukti bahwa hasil belajar siswa-siswi dikelas VIII belum mencapai batas ketuntasan belajar siswa, dimana KKM (Kreteria Ketuntasan Minimal) pada pembelajaran sepak bola yaitu 75. Dari data yang diperoleh guru belum menunjukkan proses pembelajaran yang belum melibatkan siswa secara aktif guru masih menjadi pusat pembelajaran, kurangnya model pembelajaran gaya mengajar serta modifikasi pembelajaran kurang untuk mencapai tujuan pendidikan dan didalam melakukan *shooting* dalam permainan sepak bola masih belum menggunakan *shooting* dengan teknik yang baik dan benar serta masih sering terjadi kesalahan yang kurang menguntungkan bagi sendiri, sehingga hasil *shooting* yang dicapai kurang optimal. Untuk meningkatkan dalam pencapaian hasil *shooting* dalam permainan sepak bola, penguasaan terhadap teknik dasar *shooting* dalam permainan sepak bola para siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Kuala Mandor B Kabupaten Kubu Raya tersebut harus ditingkatkan teknik dasar *shooting* dalam permainan sepak bola yang perlu diajarkan pada sikap awalan, pelaksanaan, dan sikap akhir.

Masalah yang telah dikemukakan di atas yang kemudian melatarbelakangi penelitian ini dengan judul "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar *Shooting* Dalam Permainan Sepak Bola Dengan Menggunakan

Modifikasi Media Sasaran Pada Siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Kuala Mandor B Kabupaten Kubu Raya”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dideskripsikan diatas, maka yang menjadi permasalahan umum dalam peneliti ini adalah “Bagaimana Meningkatkan Hasil Belajar *Shooting* dalam Permainan Sepak Bola dengan Modifikasi Media Sasaran pada Siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Kuala Mandor B Kabupaten Kubu Raya”..

Bertolak dari masalah umum di atas, dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimanakah perencanaan pembelajaran *shooting* dengan modifikasi media sasaran untuk meningkatkan hasil belajar *shooting* dalam permainan sepak bola pada siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Kuala Mandor B Kabupaten Kubu Raya?
2. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran *shooting* dengan modifikasi media sasaran untuk meningkatkan hasil belajar *shooting* dalam permainan sepak bola pada siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Kuala Mandor B Kabupaten Kubu Raya?
3. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar *shooting* dalam permainan sepak bola dengan modifikasi media sasaran pada siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Kuala Mandor B Kabupaten Kubu Raya ?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan umum dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar *shooting* dalam permainan sepak bola dengan modifikasi media sasaran pada siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Kuala Mandor B Kabupaten Kubu Raya. Tujuan khusus penelitian ini antara lain untuk mendeskripsikan tentang :

1. Perencanaan pembelajaran *shooting* dengan modifikasi media sasaran untuk meningkatkan hasil belajar *shooting* dalam permainan sepak bola pada siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Kuala Mandor B Kabupaten Kubu Raya?
2. Pelaksanaan pembelajaran *shooting* dengan modifikasi media sasaran untuk meningkatkan hasil belajar *shooting* dalam permainan sepak bola pada siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Kuala Mandor B Kabupaten Kubu Raya?
3. Peningkatan hasil belajar *shooting* dalam permainan sepak bola dengan modifikasi media sasaran pada siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Kuala Mandor B Kabupaten Kubu Raya?

D. Manfaat Penelitian

Data dan informasi yang diperoleh dari hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat baik bersifat teoritis maupun praktis. Maka dari itu penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Secara Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan dapat di jadikan inspirasi khususnya dibidang olahraga *shooting* dalam permainan sepak bola.

2. Manfaat Secara Praktis

a. Bagi Siswa

Bagi siswa, penelitian ini diharapkan memberi manfaat untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam pembelajaran *shooting* dalam permainan sepak bola dengan modifikasi media sasaran.

b. Bagi Guru

Bagi guru, penelitian ini diharapkan sedikit demi sedikit dapat mengetahui strategi yang efektif untuk meningkatkan keterampilan siswa yaitu dengan modifikasi alat.

c. Bagi Sekolah

Bagi sekolah, dengan penelitian ini setidaknya dapat meningkatkan mutu pendidikan di Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Kuala Mandor B Kabupaten Kubu Raya.

d. Bagi Peneliti

Bagi peneliti, peneliti mendapat bukti bahwa pembelajaran *shooting* dalam permainan sepak bola dengan modifikasi media sasaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Kuala Mandor B Kabupaten Kubu Raya.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Untuk menjaga penelitian tetap terfokus pada hal yang menjadi pengamatan dalam penelitian, maka perlu di perjelas lingkup penelitian yang meliputi variabel - variabel dan definisi oprasional penelitian, sebagai berikut :

1. Variabel Penelitian

Variabel dapat diartikan sebagai suatu konsep yang memiliki nilai ganda atau dengan kata lain suatu faktor yang diukur dengan menghasilkan nilai variasi dan merupakan segala yang menjadi objek penelitian. Selain itu variabel segala sesuatu yang terbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut kemudian ditarik kesimpulannya. Cholid dan Achmadi, (2010) mengatakan (dalam buku Y.W Best yang disunting oleh Sanpiah Faisal) yang disebut variabel penelitian adalah kondisi-kondisi atau serenteristik-serenteristik yang oleh peneliti manipulasi, dikontrol atau diobservasi dalam suatu penelitian.

Sugiyono (2006:38) menyatakan “Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang bentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya.

Berdasarkan pengertian–pengertian diatas, maka dapat dirumuskan bahwa 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 dan dapat dikontrol atau diobservasi.

Adapun variabel dalam penelitian ini adalah variabel tunggal yaitu upaya meningkatkan hasil belajar *shooting* dalam permainan sepak bola dengan modifikasi media pembelajaran dengan aspek sebagai berikut:

a. Variabel Tindakan

Variabel tindakan adalah segala efek atau akibat yang dihasilkan dari semua proses pembelajaran yang ada adalah prestasi belajar. Variabel tindakan adalah merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel masalah. Amirul Hadi (2005:25) “Variabel tindakan adalah kondisi atau karakteristik yang berubah atau muncul ketika peneliti mengintroduksi, mengubah atau menggantikan variabel masalah. Sugiyono (2006:40) variabel tindakan merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel masalah.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa variabel tindakan adalah variabel yang muncul karena adanya variabel

masalah. Variabel tindakan dalam penelitian ini adalah “Modifikasi Media sasaran”

b. 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 perubahannya atau timbulnya variable tindakan Sugiyono, (2006:39). Amirul Hadi, (2005:205-206) variabel masalah adalah sering disebut variabel pengaruh sebab berfungsi mempengaruhi variabel lain. Jadi secara bebas berpengaruh terhadap variabel tindakan.

Berdasarkan pendapat diatas, variabel masalah adalah variabel yang memberikan yang memberikan pengaruh pada variabel lain, sehingga tanpa variabel ini tidak akan muncul variabel tindakan. Adapun yang menjadi variabel masalah dalam penelitian ini adalah “Hasil Belajar *Shooting* Dalam Permainan Sepak Bola”.

2. Definisi Operasional

Penelitian ini supaya lebih jelas arah serta tujuannya, maka perlu dibuat definisi yang oprasional tentang variabel yang diteliti. Penelitian yang dilakukan ini agar terhindari dari berbagai penafsiran, maka istilah-istilah yang mengandung persoalan tersebut akan peneliti paparkan dalam atau melalui definisi operasional sebagai berikut :

1. *Shooting* Permainan Sepak Bola.

Shooting atau menembak adalah bagian yang terpenting dalam permainan sepak bola, seseorang pemain sepak bola yang tidak dapat menendang bola dengan baik tidak mungkin akan menjadi pemain yang baik pula.

2. Modifikasi Media Sasaran.

Modifikasi gawang yang di maksud dalam penelitian ini adalah modifikasi yang memperhatikan perubahan dalam kemampuan siswa dalam melakukan *Shooting* pada gawang sehingga dapat membantu dan mendorong bakat siswa dalam melakukan *Shooting* dalam permainan sepak bola, modifikasi media pembelajaran gawang yaitu terbuat dari bambu dan rotan, tali rafia dan ukuran gawangnya pun di modifikasi lebih kecil dari gawang yang aslinya. Tujuan modifikasi gawang tersebut yaitu untuk kegembiraan, kesenangan dan memudahkan pembelajaran.