

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran untuk peserta didik secara aktif dan mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak yang mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat singkatnya, Pengertian pendidikan adalah proses pembelajaran bagi peserta didik untuk dapat mengerti, paham, dan membuat manusia lebih kritis dalam berpikir.

Dengan begitu pendidikan jasmani kesehatan dan rekreasi bersifat menyeluruh mencakup aspek fisik, intelektual, sosial, dan moral. Pendidikan jasmani dilaksanakan guna meningkatkan kualitas manusia Indonesia sehingga memiliki tingkat kesehatan dan kebugaran yang tinggi, serta dimulai sejak usia dini melalui pendidikan olahraga di sekolah dan masyarakat.

Mulai dari anak-anak hingga lanjut usia dapat melakukan aktivitas olahraga, karena olahraga sejatinya merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan. Selain itu olahraga juga mendapat kesempatan luas menemukan teman-teman baru. Pada era modern ini tidak menutup kemungkinan masuknya olahraga baru di Indonesia salah satunya yaitu olahraga bola lantai atau *floorball*. *Floorball* merupakan

olahraga yang terbilang baru di Indonesia bagi sebagian besar masyarakat dan mungkin terdengar asing di telinga masyarakat. *Floorball* merupakan salah satu cabang olahraga yang kurang populer di Indonesia. Sekarang ini olahraga *floorball* sudah masuk ke ranah Sekolah Menengah Atas (SMA) dalam bentuk ekstrakurikuler. Tidak hanya itu, perkembangan *floorball* di Indonesia ditunjang dengan adanya penyelenggaraan *event floorball* antar SMA sederajat tingkat nasional dan Internasional. Peran pendidikan jasmani dalam popularitas dan permasalahan olahraga ini sangatlah penting. Materi pokok pendidikan jasmani untuk SMA sangatlah beragam, dari mulai atletik, *aquatic*, *gymnastic*, beladiri, kebugaran jasmani, permainan bola besar dan permainan bola kecil. *floorball* bisa diajarkan dalam materi permainan bola kecil. Maka dari itu penulis tertarik untuk membuat penelitian model pembelajaran *dribble floorball* berbasis permainan di SMK Taman Ilmu yang akan diuji coba pada materi permainan bola kecil.

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PENJASKES) merupakan proses pembelajaran secara menyeluruh dan berkembang, dimana PENJASKES sebagai media untuk mendorong keterampilan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan, dan penalaran. Namun pada dasarnya pendidikan jasmani itu sendiri merupakan pendidikan melalui aktivitas jasmani dimana mencakup keterampilan dan perkembangan gerak dari berbagai cabang olahraga. Salah satunya permainan bola *floorball*.

Bermain merupakan salah satu alat pendidikan. Sebab pendidikan yang baik akan menengahkan bermain sebagai alat pendidikan. Dengan bermain dapat membantu dalam usaha mencapai suatu Pendidikan, karena bermain mempunyai nilai-nilai untuk mengembangkan harmoni antara jiwa dan raga

Pendapat Cholik Mutohir dalam buku Samsudin menyatakan bahwa siswa menginginkan keterampilan baru dan berbagai cabang olahraga. Program pendidikan jasmani harus lebih dari sekedar mengembangkan tubuh, tapi juga mengembangkan pikiran dan mempersiapkan siswa di masa yang akan datang. (Samsudin, 2018). Fungsi guru selain jadi fasilitator juga harus mampu improvisasi dalam menghadapi situasi dan keadaan. Dalam rangka meningkatkan popularitas olahraga *floorball*, guru harus mampu memodifikasi sarana dan prasarana. Tidak ada yang mustahil jika kita mau mencoba sesuatu hal baru. Proses improvisasi sarana dan prasarana pada olahraga *floorball* akan menambah pengetahuan mereka terhadap olahraga ini. Tidak hanya itu, supaya mereka tertarik pada olahraga ini maka proses pembelajaran harus dikemas semenarik mungkin. Siswa akan tertarik pada hal-hal baru, terlebih lagi jika cara penyampaiannya dan pengemasan proses pembelajarannya menarik, bisa membuka peluang mereka untuk benar-benar tertarik.

Menurut IFF (*internasional Floorbal Federation*) *floorball* atau bola lantai adalah olahraga cepat yang resmi dimainkan dengan lima pemain lapangan dan kipper pada setiap sisinya. Memiliki kemiripan bidang/lapangan dengan hoki es dan juga dengan bola basket. *Floorball* dimainkan dengan tongkat komposit karbon dengan blade plastik dan bola plastik berongga yang berlubang dan mulai dikembangkan pada tahun 1970-an di Swedia. Permainan *floorball* adalah olahraga yang mengutamakan kerjasama tim, kecepatan, serta ketangkasan dari setiap pemainnya. Selain sebagai olahraga permainan, *floorball* juga merupakan olahraga yang membutuhkan strategi dalam permainan, baik dalam posisi

menyerang ataupun bertahan.

Teknik dasar dalam olahraga *floorball* ada 4 yaitu adalah teknik menggiring bola (*dribble*), teknik menerima/ mengontrol bola (*receive*), teknik mengoper bola (*passing*) dan teknik menembak bola (*shooting*) (Samsudin, 2020). Dalam penelitian ini penulis akan mengambil penelitian teknik dasar *dribble*. Yang dimana *Dribble* ini sangat penting dalam sebuah permainan *floorball*, *Dribble* adalah suatu kemampuan seseorang untuk menggiring bola, melewati lawan, membuat jarak, dan membuat pertahanan ini adalah elemen dasar dalam permainan *floorball*. Dari ungkapan di atas dapat disimpulkan bahwa menguasai bola sangatlah penting dalam permainan *floorball*, dengan menguasai bola dapat mengatur jalannya permainan dan menciptakan ruang dalam permainan *floorball*. *Dribble* adalah dasar untuk dapat menguasai bola, bergerak dengan bola, mengubah arah dengan bola dan saat berada dalam daerah sempit serta untuk dapat melewati lawan dengan baik, *dribble* adalah pilihan terbaik ketika sedang berada dalam situasi permainan yang rumit, karena melakukan *dribble* tidak perlu ruang yang lebar, sehingga kita dapat melewati lawan. Dalam *floorball* ada 2 macam teknik *dribble* yaitu, *dribble forehand* dan *dribble backhand* (Stefan Dahlgren & Filip Dalgren, 2014).

Metode belajar yang akan dipilih adalah metode belajar bermain dan proses pembelajaran akan dikemas dalam bentuk rintangan yang secara otomatis menuntut siswa *dribble* bola dalam keadaan apapun. Proses pembelajarannya ada beberapa tahapan, dari mulai yang mudah, sedang dan sulit dengan berbagai model,serta dalam bentuk kompetisi untuk memacu minat dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan apa yang sudah dijelaskan diatas penulis ingin melakukan penelitian yang berjudul Model Pembelajaran *Dribble Floorball* berbasis permainan di SMK TAMAN ILMU. Penulis juga telah melakukan wawancara kepada guru PENJASKES di SMK Taman Ilmu pada hari senin 29 maret 2021 terkait Model Pembelajaran *dribble floorball* berbasis permainan yang akan diteliti pada saat pembelajaran PENJASKES dalam materi permainan bola kecil. Menurut bapak Dadang selaku guru PENJASKES di SMK Taman Ilmu “Model Pembelajaran *Dribble Floorball* ini sangat menarik untuk di uji coba dan diterapkan dalam mata pelajaran PENJASKES dalam materi permainan bola kecil, *dribble floorball* ini dapat menjadi salah satu variasi agar siswa tidak merasa bosan dan jenuh pada saat materi permainan bola kecil, sehingga siswa dapat menambah wawasan baru pada saat pelajaran PENJASKES, sekaligus dapat memperkenalkan cabang olahraga permainan bola kecil lainnya pada siswa, bahwasannya ada banyak cabang olahraga permainan bola kecil, salah satunya yaitu cabang olahraga *floorball* ini”.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, maka peneliti memfokuskan penelitian pada Model Pembelajaran *Dribble Floorball* Berbasis Permainan di SMK TAMAN ILMU.

C. Perumusan masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan fokus penelitian yang telah diuraikan di atas, dapat dirumuskan: Bagaimana Model Pembelajaran *Dribble Floorball* Berbasis Permainan di SMK TAMAN ILMU?

D. Kegunaan penelitian

Penelitian ini adalah salah satu upaya permasalahan olahraga *floorball* dalam ranah pendidikan jasmani di sekolah dengan menggunakan model belajar bermain.

Kegunaan tersebut adalah sebagai berikut :

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian model ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan diri dalam mempersiapkan profesi menjadi seorang pendidik.

2. Secara Praktis

- a. Hasil penelitian model pembelajaran *dribble floorball* berbasis permainan diharapkan dapat menjadi bentuk pembelajaran yang menyenangkan dan menarik bagi siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani sehingga dapat menghilangkan kebosanan dan kejenuhan dalam pembelajaran.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi upaya dalam proses pemasalahan olahraga *floorball* di Indonesia.
- c. Hasil penelitian diharapkan dijadikan panduan pembelajaran bagi guru khususnya materi *dribble* pada permainan *floorball*.
- d. Sebagai sumbangan salah satu referensi bagi perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, serta sebagai rujukan penelitian serupa