

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Olahraga merupakan salah satu kebutuhan terpenting untuk semua kalangan mulai dari anak-anak hingga kalangan dewasa, karena dalam berolahraga menyimpan manfaat yang besar bagi kesehatan tubuh. Secara umum olahraga merupakan salah satu aktivitas fisik maupun psikis seseorang yang berguna untuk menjaga dan meningkatkan kualitas kesehatan dan daya tahan tubuh seseorang.

Aktivitas olahraga dapat dilakukan mulai dari anak-anak hingga lanjut usia, karena olahraga sejatinya merupakan satu kegiatan yang menyenangkan. Selain itu pada saat kita berolahraga kita juga mempunyai kesempatan luas menemukan teman-teman baru dari berbagai kalangan dan latar belakang.

Pada era modern ini tidak menutup kemungkinan masuknya olahraga baru di Indonesia, salah satunya itu adalah olahraga bola lantai atau *floorball*. *Floorball* merupakan olahraga yang terbilang baru di Indonesia bagi sebagian besar masyarakat dan mungkin terdengar asing di telinga masyarakat.

Olahraga *floorball* merupakan salah satu olahraga permainan. *Floorball* merupakan olahraga permainan beregu yang terdiri dari lima pemain di lapangan dan satu orang penjaga gawang yang permainannya menggunakan bola dan stik atau biasa disebut *blade*. *Floorball* adalah olahraga yang mengutamakan kerjasama tim, kecepatan, serta ketangkasan dari setiap permainannya. Selain sebagai olahraga

permainan, *floorball* juga merupakan olahraga yang membutuhkan strategi dalam permainan, baik dalam posisi menyerang ataupun bertahan.

Sekarang ini olahraga *floorball* sudah mulai masuk ke ranah pendidikan atau ranah sekolah yang ada di kota-kota besar, seperti Jakarta, Bandung dan Surabaya dalam bentuk ekstrakurikuler.

Tidak hanya itu, perkembangan *floorball* di Indonesia khususnya di ranah sekolah ditunjang dengan adanya penyelenggaraan kejuaraan *floorball* antar sekolah baik itu untuk Sekolah Menengah Pertama (SMP) maupun Sekolah Menengah Atas (SMA). Pihak-pihak yang menyelenggarakan kejuaraan antar sekolah untuk sebuah pemasalan dan pengembangan *floorball* antara lain Pengurus Pusat Asosiasi Floorball Indonesia (AFI), Universitas Negeri Jakarta (UNJ), Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Pasundan Bandung (STKIP Bandung), Universitas Negeri Surabaya (UNESA) dan pihak-pihak sekolah yang memiliki ekstrakurikuler *floorball*.

Namun *floorball* hanya populer di kalangan segelintir orang yang memang sudah menggeluti olahraga ini. Jika dibandingkan siswa yang mengikuti ekstrakurikuler *floorball* di sekolah hanya sebagian kecil dari jumlah siswa secara keseluruhan. Peran pendidikan jasmani dalam pemasalan olahraga ini sangatlah penting. Materi pokok pendidikan jasmani untuk SMA sangatlah beragam, mulai dari atletik, *aquatic*, *gymnastic*, beladiri, kebugaran jasmani, permainan bola besar dan permainan bola kecil. Materi pembelajaran *floorball* pun bisa diajarkan dalam materi permainan bola kecil.

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, 2008).

Kegiatan pendidikan jasmani dianggap sangat penting dalam proses pemasalan olahraga, dengan *floorball* diikutsertakan dalam kegiatan intrakurikuler maka otomatis semua siswa dalam lingkungan sekolah tahu, kemudian mereka akan mencoba memahami dan menggali lebih dalam tentang olahraga ini. Akan bernilai positif jika beberapa di antara mereka akhirnya tertarik dalam olahraga ini dan menggelutinya.

Strategi dalam sebuah pembelajaran sangat penting, selain agar siswa tertarik, hal lain yang harus diperhatikan juga adalah siswa lebih mudah mempelajarinya. Peran guru adalah membantu menghubungkan sesuatu hal yang baru dengan yang sudah mereka ketahui. Tugas guru memfasilitasi agar memberi informasi baru yang bermakna dan memberi kesempatan kepada siswa untuk menerapkan strategi mereka sendiri.

Materi pembelajaran dan strategi penyampaiannya harus dipersiapkan dengan baik dan menarik. Guru seharusnya memberikan inovasi dan kreatif dalam memberikan materi pembelajaran agar siswa dapat menerima materi yang disampaikan sesuai dengan apa yang sudah direncanakan. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang tepat agar siswa dapat antusias dan tidak

menimbulkan kejenuhan dan kebosanan. Model pembelajaran yang mendorong siswa agar lebih aktif bergerak bisa melalui model pembelajaran dalam bentuk permainan yang erat kaitannya dengan imajinasi siswa dan diharapkan siswa bisa bergerak lebih aktif, senang dan berpengaruh pada peningkatan kebugaran jasmani, perilaku hidup sehat, sikap sportif, dan kecerdasan emosional.

Keterbatasan sarana dan prasarana adalah salah satu masalah yang dihadapi, termasuk dalam olahraga *floorball* dan menjadi penghambat dalam proses pemasalan olahraga ini. Fungsi guru selain menjadi fasilitator juga harus mampu melakukan improvisasi dalam menghadapi situasi dan kondisi. 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 penyampaian dan pengemasan proses pembelajarannya menarik, dapat membuka peluang mereka untuk benar-benar antusias untuk mengikuti pembelajaran.

Pada saat penulis melaksanakan tugas sebagai wasit dalam kejuaraan antar pelajar yang dilaksanakan di sekolah-sekolah. Penulis melihat tim sekolah yang berasal dari SMAN 2 Bekasi bermain di kejuaraan tersebut. Penulis takjub akan hal tersebut, karena sangat jarang sekali terdapat sekolah *negeri* memiliki atau bahkan mengetahui cabang olahraga *floorball*. Penulis melihat dan melakukan observasi permainan dari SMAN 2 Bekasi tersebut, namun permainan mereka sangat kacau,

membosankan dan tidak enak dilihat. Permainannya hanya memukul ke sana kemari tanpa arah bola yang jelas, mereka berniat untuk *passing* ke arah teman satu kelompok, akan tetapi bolanya malah menjauh dari arah tujuan yang dimaksud.

Setelah penulis mencari tahu tentang *floorball* di SMAN 2 Bekasi, penulis mengetahui bahwa sekolah tersebut tidak memiliki pelatih karena berbagai macam alasan dan hanya mengandalkan pengalaman yang mereka punya. Dari situ penulis mulai bertanya, berdiskusi dan mewawancarai guru pendidikan jasmani di sekolah tersebut, apakah materi *floorball* ini bisa diajarkan dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah. Guru pendidikan jasmani memberitahu bahwa cabang olahraga ini bisa dimasukkan dalam sub pokok materi bola kecil. Sehingga guru pendidikan jasmani bisa mengajarkan teknik dasar dalam melakukan *passing floorball*.

Akan tetapi, dikarenakan *floorball* ini merupakan suatu hal yang masih asing dikalangan guru pendidikan jasmani. Sehingga dibutuhkan sebuah buku panduan, pedoman dan modul dalam melakukan sebuah pembelajaran terutama *passing floorball* dan tentu saja pembelajaran yang menyenangkan agar siswa dapat memahami sesuatu dengan mudah dan ceria.

Berdasarkan apa yang sudah dijelaskan di atas, penulis ingin melakukan penelitian yang berjudul 'Model Pembelajaran *Passing Floorball* Berbasis Permainan di SMAN 2 Bekasi'.

## **B. Fokus Penelitian**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, agar permasalahan tidak menjadi lebih luas, maka peneliti memfokuskan penelitian pada *Model Pembelajaran Passing Floorball Berbasis Permainan di SMAN 2 Bekasi*.

## **C. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dan fokus penelitian di atas, maka perumusan masalah pada penelitian ini adalah Bagaimana model pembelajaran *passing floorball* berbasis permainan di SMAN 2 Bekasi?

## **D. Kegunaan Penelitian**

Penelitian ini adalah salah satu upaya pemasalan olahraga *floorball* dalam ranah pendidikan jasmani di sekolah dengan menggunakan model pembelajaran bermain yang menarik dan menyenangkan. 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 *passing floorball* berbasis permainan diharapkan dapat menjadi bentuk pembelajaran yang menyenangkan dan menarik bagi siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani

sehingga dapat menghilangkan kejenuhan dan kebosanan dalam pembelajaran.

- b. Sebagai sumbangan salah satu referensi bagi perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, serta sebagai rujukan bagi penelitian yang serupa.
- c. Hasil pengembangan ini diharapkan dapat dijadikan panduan pembelajaran bagi guru khususnya materi *passing* pada permainan *floorball*.

