

BAB II

KERANGKA TEORITIS DAN KERANGKA BERPIKIR

A. Kerangka Teoretis

1. Hakikat Belajar

Dalam lingkungan sekolah, belajar merupakan suatu kegiatan yang menjadi rutinitas siswa yang tujuannya untuk menambah pengetahuan mereka. Kualitas kegiatan belajar siswa sangat menentukan sejauh mana siswa mampu menguasai materi yang diberikan. Menurut Supandi, belajar adalah:

Belajar itu sendiri sering dibataskan sebagai upaya mengadakan perubahan pada diri seseorang yang berupa tambahan pengetahuan, nilai dan keterampilan. Singer (1968) lanjut menyatakan bahwa belajar adalah perubahan yang relatif tetap yang disebabkan oleh efek atau pengalaman yang lampau.¹

Belajar adalah proses yang aktif, belajar adalah proses mereaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu. Belajar adalah proses yang diarahkan kepada tujuan, proses berbuat melalui berbagai pengalaman. Belajar adalah proses melihat, mengamati, memahami sesuatu.² Suatu proses belajar bisa dilakukan tidak hanya di lingkungan sekolah, tetapi bisa

¹ Supandi, Strategi Belajar Mengajar Peniaskes, (Jakarta : DEPDIBUD bekerjasama dengan Dirjen Pendidikan Tinggi, 1992), h. 4

² Nana Sudjana, Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar, (Bandung : Sinar Baru, 1989), h. 28

juga dilakukan di lingkungan sekitar apabila situasinya sesuai dengan tujuan belajar.

Menurut Slameto, belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.³

Belajar diartikan pula sebagai perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara individu dengan individu dan individu dengan lingkungannya. Dalam bahasa aslinya, "*Learning is a change in the individual due to instruction of that individual and his environment, which feels a need and make him more capable of dealing adequately with his environment*" (W.H. Burton, *the guidance of learning activities*, 1944). Dalam pengertian ini terdapat kata *change* atau "perubahan" yang berarti bahwa seseorang setelah mengalami suatu proses belajar, akan mengalami perubahan tingkah laku, baik aspek pengetahuannya, keterampilannya, maupun aspek sikapnya.⁴

Berdasarkan beberapa sumber diatas, maka peneliti berkesimpulan bahwa belajar adalah suatu proses dimana suatu individu akan menuju kepada perubahan tingkah laku yang didapat yang didapat dari hasil melihat, mengamati dan memahami serta berdasarkan hasil dari interaksi individu dengan individu dan individu dengan lingkungannya.

³ Slameto, Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya, (Jakarta : PT Rineka Cipta, 2003), h. 2

⁴ Uzer Usman, Menjadi Guru Professional, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 1992), h. 2

2. Hakikat Hasil Belajar

Hasil belajar adalah suatu pedoman yang dijadikan sumber untuk mengetahui kemajuan siswa dalam segala hal yang diperolehnya di sekolah. Hal itu mencakup perubahan pengetahuan sikap maupun pengetahuan kemampuan dan keterampilan gerak yang dimiliki siswa.

Menurut J. Matakupan hasil belajar adalah suatu informasi yang menjadikan indikator masukan dari proses belajar mengajar yang dipergunakan untuk penilaian atau evaluasi yang bersifat formatif maupun bersifat sumatif.⁵

Menurut Benyamin S. Bloom hasil belajar dapat digolongkan menjadi 3 macam bagian :

I. *Cognitive Domain*

II. *Affective Domain*

III. *Psycho-motor Domain*

a. Hasil belajar kognitif

Hasil belajar kognitif telah lama dikenal oleh guru, bahkan seringkali guru-guru yang mengajar mata pelajaran yang mempunyai tugas khusus mengembangkan ranah efektif lebih menenankan pada hasil belajar kognitif.

⁵ J. Matakupan, Strategi Belajar Mengajar Pendidikan Jasmani, (Jakarta : Dinas P2p, 1991), h. 22

Menurut Bloom dan kawan-kawan pembagian hasil belajar dalam ranah kognitif, afektif dan psikomotor sifatnya tidak terpisah secara tegas, maksudnya dalam mengembangkan hasil belajar kognitif kita tidak berarti tidak pula mengembangkan hasil belajar afektif dan psikomotor, demikian pula sebaliknya.

Bloom dan kawan-kawan membagi 6 tingkatan kemampuan hasil belajar kognitif adalah :

I. Pengetahuan

Pengetahuan adalah segala sesuatu yang harus diketahui dan dipelajari siswa dalam kegiatan belajar.

II. Pemahaman

Siswa mampu memahami (mengartikan) apa yang sedang dikomunikasikan kepadanya dan dapat mempergunakan materi yang dikomunikasikan tadi tanpa perlu menghubungkannya dengan materi lain.

III. Aplikasi

Aplikasi adalah lebih tinggi dari tingkat pemahaman, untuk mendapatkan aplikasi seseorang harus memiliki pemahaman. Apa yang harus dipahaminya? Yaitu sesuatu yang akan dipergunakannya dalam aplikasi seperti : prinsip, ide, hukum, generalisasi, prosedur tertentu dan lain-lain. Data atau fakta yang tidak dapat dipisahkan.

IV. Analisis

Tingkat ini bisa dikuasai apabila siswa dapat menerapkan apa yang ia ketahui pada masalah yang ia hadapinya. Secara umum dapat dikatakan bahwa hasil belajar tingkat analisis menunjukkan bahwa sebuah komunitas dengan cara memecah-mecah materi komunikasi tersebut ke dalam bagian-bagian tertentu.

V. Sintetis

Secara umum dapat dikatakan menunjukkan kemampuan siswa untuk menyatukan beberapa jenis informasi yang terpisah-pisah menjadi suatu bentuk komunikasi yang baru dan lebih jelas daripada sebelumnya.

VI. Evaluasi

Pada tingkat ini menggambarkan kemampuan siswa dalam menilai setiap objek yang diberikan kepadanya.⁶

b. Hasil belajar afektif

Pengertian belajar afektif pula tak luput menjadikan suatu penilaian guru dalam suatu proses belajar, hasil belajar afektif lebih menekankan dirinya pada pengembangan fungsi perasaan dan sikap disiplin seseorang dalam suatu hasil belajar. Krathwohl menyatakan bahwa dalam hasil belajar afektif mempunyai lima unsur jenjang yaitu:

⁶ Udin S. Winataputra, & Kawan-kawan, Belajar dan Pembelajaran, (Jakarta Dirjen Pembinaan Kelembagaan Agama Islam & Universitas Terbuka, 1994), hh. 179-184

I. Penerimaan (*receiving*)

Penerimaan terjadi apabila siswa memperlihatkan perhatiannya terhadap apa yang sedang diberikan padanya. Misalkan apabila seorang guru akan mengajar atau menginginkan siswanya membaca sesuatu maka siswa tersebut memberikan perhatian terhadap apa yang akan diajarkan atau ditugaskan padanya. Hal ini terlihat sederhana tapi kenyataannya tidak demikian karena pada waktu bersamaan dengan momen tersebut siswa dihadapkan dengan berbagai stimulus yang berbeda.

II. Penanggapan (*responding*)

Penerimaan terjadi apabila siswa mau memberikan penanggapannya terhadap apa yang telah dipilihnya terhadap tingkat pertama tadi. Jadi dikatakanlah apabila di kelas guru memberikan pertanyaan pada siswa dan siswa telah memberikan perhatian pada pertanyaan tersebut, maka siswa yang mau memberikan jawaban terhadap pertanyaan tersebut menunjukkan adanya hasil belajar pada tingkat penanggapan ini.

III. Pengorganisasian (*organization*)

Pada tingkat ini siswa telah dapat menunjukkan kemampuan afektifnya berupa usaha untuk mengubah, mengatur, membandingkan, melengkapi, menghubungkan dan mensintesiskan berbagai nilai untuk kemudian dijadikan sesuatu yang disenanginya.

IV. Penghayatan (*cracterization* atau *internalization*)

Hasil belajar tingkat karakteristik/internalisasi juga penghayatan nilai-nilai yang ada sehingga nilai tersebut menjadi milik pribadinya. Karena teori tersebut bukan sekedar harus menjalankannya melainkan disenangi, menganggap sesuai dengan dirinya. Misalkan makna nilai-nilai pancasila, siswa yang telah memiliki hasil belajar afektif pada tingkat penghayatan ini akan menjadikan nilai dan moral tersebut sebagai miliknya sehingga ia siap untuk mempertunjukkan tingkah laku sesuai dengan nilai dan moral tersebut. Ia pun siap untuk membela dan mempertahankan nilai moral pancasila tersebut.⁷

c. Hasil Belajar Psikomotor

I. *Perception*

Siswa mampu memahami (mengartikan) apa yang sedang dikomunikasikan kepadanya dan dapat mempergunakan materi yang dikomunikasikan tadi tanpa perlu menghubungkannya dengan materi lain.

⁷ ibid., hh. 185-187

II. *Set*

Mental set / kesiapan mental untuk bereaksi, *physical set* / kesiapan fisik untuk bereaksi dan *emotional set* / perasaan emosi untuk bereaksi.

III. *Response*

Penerimaan terjadi apabila siswa mau memberikan penanggapannya terhadap apa yang telah dipilihnya terhadap tingkat pertama tadi. Jadi katakanlah apabila dikelas guru memberikan pertanyaan tersebut, maka siswa yang mau memberikan jawaban terhadap pertanyaan tersebut menunjukkan adanya hasil belajar pada tingkat penanggapan ini.

IV. *Mechanism*

Mulai tumbuh *skill* dalam berbagai bentuk dan respon-respon baru muncul dengan sendirinya.

V. *Complek overt response*

Suatu hal yang sangat terampil yang digerakan oleh aktivitas motoriknya.

VI. *Adaption*

Pada tingkat yang tepat untuk menghadapi *problem solving* dan pengembangan keterampilan individu untuk gerakan yang dimodifikasi.

VII. *Ongination*

Pada tingkat ini siswa telah dapat menunjukkan kemampuan berupa usaha untuk mengubah, mengatur, membandingkan, melengkapi, menghubungkan dan mensintesisakan berbagai nilai untuk kemudian dijadikan sesuatu yang disenanginya.

Menurut Nasution, hasil belajar adalah suatu perubahan pada individu yang belajar, perubahan tidak hanya mengenai pengetahuan yang membentuk kecakapan juga kebiasaan, sikap, pengertian, sikap dan penghargaan dalam diri individu yang belajar.⁸ Hasil belajar yang dimiliki individu diharapkan mampu membantu dalam menghadapi situasi yang baru dan mampu menyelesaikan permasalahan yang timbul.

Berdasarkan beberapa sumber diatas, maka peneliti berkesimpulan bahwa hasil belajar adalah suatu indikator untuk membuat suatu penilaian sampai dimana perubahan yang dihasilkan siswa baik bersifat pormatif maupun sumatif yang berdasarkan penilaian dari aspek kognitif, afektif dan psikomotor.

⁸ S. Nasution, Didaktif Azas-azas Mengajar, (Bandung : Remaja Karya, 1982), h.7

3. Hakikat Menendang Bola Menggunakan Punggung Kaki

Sepakbola adalah permainan beregu yang dimainkan masing-masing oleh sebelas orang pemain termasuk penjaga gawang dan seorang kapten tim disetiap regunya. Permainan sepakbola dimainkan hampir seluruhnya menggunakan kaki dan dapat juga dimainkan dengan anggota tubuh lain seperti kepala dan dada kecuali tangan, kecuali penjaga gawang yang bebas menggunakan seluruh anggota tubuh manapun pada saat berada di area kotak penalti. Permainan sepakbola pada umumnya dimainkan 2 x 45 menit, istirahat pertengahan babak pertama 15 menit. Permainan sepak bola dipimpin oleh pengadil lapangan (wasit), satu wasit berada di tengah lapangan dan dua hakim garis berada di kedua sisi garis lapangan.

Dalam permainan sepakbola mengenal berbagai macam teknik dasar yang harus dikuasai oleh pemain sepakbola antara lain : menendang bola, menerima bola, menyundul bola, menggiring bola, merampas bola, melempar bola dan teknik penjaga gawang.

Salah satu teknik dasar sepak bola adalah menendang bola, teknik menendang dalam sepakbola, menurut fungsinya dibedakan menjadi dua yaitu *passing* (mengoper bola ke teman) dan *shooting* (menendang dengan kuat kearah gawang). Menendang bola merupakan usaha untuk memindahkan dari suatu tempat ke tempat lain dengan menggunakan kaki

atau bagian-bagian dari kaki. Menendang bola dapat dilakukan dalam keadaan diam, menggelinding maupun melayang di udara.⁹

Adapun tujuan dari menendang bola adalah:

- a. Untuk memberikan bola kepada teman atau mengoper
- b. Dalam usaha memasukkan bola ke gawang lawan.
- c. Untuk menghidupkan bola kembali setelah terjadi suatu pelanggaran seperti tendangan bebas, tendangan penjur, tendangan hukuman, tendangan gawang dan sebagainya.
- d. Untuk melakukan clearing atau pembersihan dengan jalan menyapu bola yang berbahaya di daerah sendiri atau dalam usaha membendung serangan lawan pada daerah pertahanan sendiri.¹⁰

Dalam permainan sepakbola, menendang bola terdiri dari empat jenis yaitu:

- a. Menendang dengan kaki bagian dalam
- b. Menendang dengan punggung kaki bagian dalam
- c. Menendang dengan punggung kaki bagian luar
- d. Menendang dengan punggung kaki bagian atas

Menendang dengan punggung kaki pada umumnya digunakan untuk menembak ke gawang atau *shooting*.¹¹ Menendang dengan punggung kaki

⁹ Sarumpet et al., Permainan Besar, (Jakarta : Depdikbud, 1992), h. 20

¹⁰ ibid

¹¹ <http://www.kiwod.com/cerita-online/teknik-dasar-latihan-sepak-bola/> (Diakses Tanggal 14 agustus 2012)

adalah suatu gerakan dalam permainan sepakbola dengan memanfaatkan bagian dari tubuh yang dalam hal ini adalah punggung kaki.¹²

Tahap pelaksanaan tendangan menggunakan punggung kaki adalah sebagai berikut:

- a. Sikap persiapan
Pandangan ke arah bola, kaki tumpu diletakkan disamping bola, lutut agak sedikit ditekuk dan kaki ayun kebelakang, badan lurus rileks, dan lengan berada di samping badan dan rileks.
- b. Sikap perkenaan
Bola mengenai punggung kaki, badan sedikit agak condong kedepan, posisi lengan disamping untuk menjaga keseimbangan, dan pandangan ke arah bola.
- c. Sikap akhir
Tungkai diayun searah dengan bola, badan condong kedepan mengikuti arah bola, posisi lengan di depan badan untuk menjaga keseimbangan dan pandangan mengikuti arah bola. ¹³



Gambar 1. Gerakan Menendang Bola Menggunakan Punggung kaki.

Berdasarkan beberapa kutipan diatas maka peneliti berkesimpulan bahwa menendang dengan punggung kaki adalah suatu gerakan dalam

¹² <http://frinzasatic12.blog.com/> (Diakses Tanggal 18 desember 2012)

¹³ Remmy Muchtar, Olahraga Pilihan Sepakbola, (Jakarta : DEKDIKBUD, 1992), hal. 31

permainan sepakbola yang menggunakan bagian punggung kaki sebagai pelaksanaannya dan umumnya bertujuan untuk melakukan tembakan ke gawang (*shooting*).

4. Hakikat Shooting

Menendang atau menembak ke arah gawang (*shooting*) merupakan salah satu cara untuk menciptakan gol ke gawang lawan. Menurut Dadang Masnun gerakan menendang bola adalah salah satu klasifikasi ketrampilan, oleh karena itu sepak bola dimainkan di atas tanah maka gerakan menendang bola adalah kerampilan mengatur tubuh di atas tanah (daratan)¹⁴. Sedangkan menurut Ned Mcintosh dan Jeff Thaler menyatakan menembak (*shooting*) adalah menempatkan kaki tumpu di samping bola, arahkan ketempat atau kesisaran yang dituju.¹⁵

Aspek terpenting dalam menendang bola adalah kaki tumpuan. Kaki tumpuan adalah kaki arah yang tidak di pakai untuk menendang bola. Penempatan sudut kaki tumpuan sangat menentukan dan kekuatan tendangan. Teknik yang benar dalam melakukan tembakan adalah menempatkan kaki tumpuan di samping bola, arahkan ketempat yang dituju.¹⁶

¹⁴ Masnun, Dadang, Kinesiologi, (jakarta : FPOK IKIP Jakarta, 1987), h. 28

¹⁵ Mcintosh, Ned, Jeff Thaler, loc.cit.

¹⁶ Ibid. H. 46.

Yang sangat penting untuk melakukan kekuatan dan ketepatan ketrampilan teknik *shooting* adalah senjata yang paling ampuh untuk mencetak gol, karena situasi lapangan yang cukup besar bisa membuat pemain bisa kapan saja mengambil keputusan untuk melakukan shooting. Joseph A. Luxbacher mengatakan dalam bukunya ada beberapa macam tembakan (*shooting*) di antaranya :

1. Tembakan *instep drive*
2. Tembakan *full volley*
3. Tembakan *half Volley*
4. Tembakan *Side Volley*¹⁷.

Menurut John D. Tenang, menambahkan pengertian shooting adalah menendang bola dengan keras ke gawang guna mencetak gol¹⁸. Jadi untuk menghasilkan sebuah shooting yang baik maka seorang pemain harus bisa mengeluarkan tenaga untuk menciptakan gol ke gawang sehingga *shooting* tersebut tidak mampu ditangkis oleh penjaga gawang.

Menembak (*shooting*) adalah salah satu cara menciptakan gol ke gawang lawan. Menurut Dadang Masnun gerakan menembak bola adalah salah satu klasifikasi ketrampilan, oleh karena itu sepak bola di mainkan di atas tanah (daratan).¹⁹

¹⁷ Luxbacher, Joseph A., Sepakbola: Langkah-langkah Menuju Sukses, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2001), h. 109.

¹⁸ Tenang, Jhon D., Mahir bermain Futsal (Bandung: dari Mizan, 2008), h. 69

¹⁹ Masnun, Dadang, Kinesiologi (Jakarta : FPOK IKIP Jakrta, 1987), h. 28.

Sedangkan menurut Aip Syarifudin mendefinisikan pengertian menembak sebagai berikut:

Menembak adalah menggerakkan satu kaki untuk mengarahkan bola ke sasaran yang di tuju. Sedangkan mengenai cepat atau lambatnya dari yang di tendang itu, tergantung dari kuat atau lemahnya menggerakkan kaki serta jarak sasaran yang di tuju.²⁰

Jadi peranan *shooting* sangat penting dan harus di kuasai pemain pada umumnya karena dengan *shooting* yang baik akan menghasilkan sebuah peluang besar menciptakan gol dalam suatu permainan. Teknik dasar seperti passing, dribling, heading memungkinkan sebuah tim untuk peluang besar menciptakan gol, tetapi tetap saja sasaran akhirnya adalah shooting menggunakan teknik yang benar.

Danny mielke dalam bukunya dasar-dasar sepak bola mengemukakan bahwa *shooting* adalah melakukan tendangan sekuat dan seakurat mungkin ke arah gawang, kebanyakan peluang melakukan shooting datang secara tiba-tiba, dan seorang pemain harus siap memanfaatkan melakukan *shooting* jika telah tiba waktunya.²¹

Jika dilihat dari sudut penyerangan tujuan sepak bola adalah melakukan *shooting* ke gawang. Seseorang harus menguasai ketrampilan dasar menendang bola dan selanjutnya mengembangkan sederetan teknik

²⁰ Syarifuddin, Aip, Pendidikan Olahraga dan Kesehatan untuk SLA Kelas 1 (Jakarta : CV. Baru, 1987), h. 158

²¹ Mielke, Danny, Dasar-dasar Sepakbola (Eastern Oregon University, 2003), h. 67.

shooting yang memungkinkan untuk melakukan tendangan *shooting* dan mencetak gol dari berbagai posisi dilapangan. Seseorang pemain yang sangat muda biasanya melakukan *shooting* dari dekat gawang. Ketika ketrampilan seorang pemain meningkat, dia harus melakukan *shooting* lebih jauh dari gawang. kebanyakan peluang melakukan shooting datang secara tiba-tiba dan seorang pemain harus siap memanfaatkan kesempatan *shooting* jika telah tiba waktunya. Cara yang tepat untuk mengembangkan teknik *shooting* adalah melatih tendangan *shooting* berkali-kali dengan teknik yang benar. Jika seorang pemain ingin menjadi seorang penembak jitu dalam sepak bola, dia harus meluangkan waktu berjam-jam melakukan tendangan *shooting* ke gawang.

Sebagai contoh, gerakan Johan Cruyff yang bisa menciptakan ruang yang cukup untuk melakukan *shooting*. Keberhasilan sebagai pencetak gol tergantung pada beberapa faktor. Kemampuan untuk melakukan dengan kuat dan akurat menggunakan kedua kaki adalah faktor yang paling penting. Kualitas seperti, antisipasi, kemantapan dan ketenangan di bawah tekanan lawan juga tak kalah pentingnya.²²

Untuk dapat mencetak gol ke gawang pemain harus mampu melakukan keterampilan menembak (*shooting*) dibawah tekanan pemain akan waktu yang terbatas, ruang yang terikat, fisik yang lelah dan lawan yang

²² Luxbacher, Joseph A., Sepakbola: Langkah-Langkah Menuju Sukses (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2001), h. 105.

agresif. Tiga sasaran yang utama saat melakukan berbagai teknik menembak (*shooting*) adalah ketepatan, kekuatan, lintasan yang rendah.

Joseph A. Luxbacher dalam bukunya juga menjelaskan bahwa melakukan tembakan (*shooting*) kearah gawang urutannya adalah sebagai berikut:

- Letakan kaki yang menahan keseimbangan disamping bola. Tekuk lutut kaki tersebut. Rentangkan tangan kesamping untuk menjaga keseimbangan.
- Tarik kaki yang akan menendang kebelakang. Fokuskan perhatian kebola.
- Luruskan bahu dan pinggul dengan target. Tubuh berada di atas bola. Sentakan kaki yang akan menendang sehingga lurus. Jaga agar kaki tetap kuat. Tendang bagian tengah dengan instep.
- Daya gerak kedepan melalui poin kontak, sempurnakan gerakan terakhir dari kaki yang menendang. Kaki yang menahan keseimbangan terangkat dari permukaan lapangan.²³

Dari uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa *shooting* adalah salah satu teknik dasar bermain sepakbola yang berfungsi untuk mencetak gol ke gawang lawan dengan menempatkan posisi kaki tumpu tepat disamping bola dengan kaki tumpu agak sedikit ditekuk, perkenaan bola tepat ditengah-tengah bola dan diakhiri dengan gerakan lanjutan.

5. Hakikat Strategi Mengajar Bermain

Efektivitas pengajaran sangat ditentukan oleh pendekatan pengajaran yang dipilih guru atas dasar pengetahuan guru terhadap sifat keterampilan atau tugas gerak yang akan dipelajari siswa. Seorang guru tidak bisa menggunakan satu gaya mengajar saja, karena dalam proses pembelajaran

²³ Luxbacher, Joseph A., op.cit. h. 108.

akan ditemukan sifat-sifat serta karakter yang berbeda dari setiap siswa. Dalam kegiatan belajar mengajar sekurang-kurangnya guru harus menerapkan dua gaya mengajar dengan tujuan agar informasi ataupun materi pembelajaran yang disampaikan guru dapat diterima oleh siswa dengan mudah dan benar.

Menyajikan proses pembelajaran yang dapat menyenangkan anak-anak merupakan suatu proses yang tidak terjadi dengan sendirinya namun proses tersebut adalah proses yang sengaja dilakukan oleh guru pendidikan jasmani dengan terus menggali pendekatan yang baik dengan menyesuaikan pendekatan mengajar yang digunakan dengan kemampuan siswa, materi belajar media pembelajaran, waktu, dan aspek lainnya yang dapat mempengaruhi hasil belajar.

Salah satu keputusan penting yang harus diambil dalam menyusun strategi belajar mengajar adalah menetapkan suatu metode pengajaran yang dinilai dapat menyajikan hasil belajar yang efektif. Proses penetapan itu harus didasarkan pada prinsip-prinsip yang mendasar pada proses belajar mengajar. Penetapan pada prinsip itu tidak selamanya dapat secara penuh dicapai. Oleh karena itu, upaya itu sering disebut “pendekatan” bahkan ada yang menyebutnya “penghampiran”.²⁴

²⁴ J. Matakupan, op. cit., h. 6

Pendekatan pembelajaran adalah suatu pandangan dalam mengupayakan cara siswa berinteraksi dengan lingkungannya.²⁵ Sementara *perceival dan Ellington*, mengemukakan ada 2 (dua) kategori pendekatan pembelajaran, yaitu 1. Pendekatan pembelajaran berorientasi pada guru (*teacher oriented*), dan 2. Pendekatan pembelajaran berorientasi pada siswa (*lesrner oriented*).²⁶

Pendekatan bermain adalah salah satu bentuk dari sebuah pembelajaran jasmani yang dapat diberikan di segala jenjang pendidikan. Hanya saja, porsi dan bentuk pendekatan bermain yang akan diberikan, harus disesuaikan dengan aspek yang ada dalam kurikulum. Selain itu harus dipertimbangkan juga faktor usia, perkembangan fisik, dan jenjang pendidikan yang sedang dijalani oleh mereka.

Menurut Soemitro, bermain dapat dikelompokkan menjadi beberapa bentuk, yang semuanya mungkin bermanfaat untuk memberikan sumbangan terhadap program pendidikan, ada tiga kategori diketengahkan pada hal ini, yaitu : (a) aktif, (b) pasif, dan (c) intelektual.²⁷

a. Tipe bermain aktif

Bermain aktif meliputi gerakan fisik dan ikut serta dalam bermacam-macam kegiatan seperti senam, berenang, dan kejar-kejaran. Anak-

²⁵ Evelin Siregar dan Hartini Nara, Teori Belajar dan Pembelajaran, (Jakarta : Universitas Negeri Jakarta, 2007 , h. 64

²⁶ Ibid., h. 64

²⁷ Soemitro, Permainan Kecil, (DEPDIBUD : 1992), h. 10

anak peserta yang aktif serta-merta melakukan melakukan aktifitas dan latihan yang menguntungkan setiap anak.

b. Tipe bermain pasif

Dalam membicarakan bermain pasif ini kiranya dapat diketengahkan sebagai contohnya adalah penonton. Seseorang yang tidak terlibat sebagai anggota tim yang aktif bermain, tetapi memperoleh kesenangan dengan menonton pemain-pemain yang aktif bermain atau yang sedang melakukan pertandingan olahraga. Kesenangan, ketenangan dan lain-lain dapat diperoleh dari kegiatan-kegiatan seperti itu.

c. Tipe bermain intelektual

Tipe bermain yang terakhir adalah tipe intelektual. Hal ini bukan berarti bentuk bermain yang lain tidak memerlukan intelektual. Bagaimanapun juga semua mengakui bahwa bermain catur, dam-daman dan lain-lainnya yang serupa, memerlukan pemikiran yang mendalam serta konsentrasi yang terpusat.

Permainan merupakan salah satu bentuk kegiatan dalam pendidikan jasmani. Oleh sebab itu permainan atau bermain mempunyai tugas dan tujuan yang sama dengan tugas dan tujuan pendidikan jasmani. Kalau anak bermain atau diberi permainan dalam rangka pendidikan jasmani, maka anak akan melakukan permainan itu dengan rasa senang (pada umumnya anak

merasa lebih senang melakukan permainan, dari pada melakukan cabang olahraga yang lain). Karena rasa senang inilah maka anak akan mengungkapkan keadaan pribadinya yang asli pada saat mereka bermain, baik itu berupa watak asli, maupun kebiasaan yang telah membentuk kepribadiannya. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa dengan bermain orang dapat mengaktualisasikan potensi aktivitas manusia dalam bentuk gerak, sikap, dan perilaku. Dengan demikian dapat pula dikatakan bahwa dengan bermain kita dapat meningkatkan kualitas anak sesuai dengan aspek pribadi manusia.

Bermain dan permainan merupakan alat pendidikan melalui aktivitas jasmani, bahwa dengan bermain akan terjadi stimuli mengembangkan daya pikir dan kemampuan fisik dan jasmani. Bila anak-anak mendapat kesempatan bermain yang sesuai dengan pilihan, maka tidak pernah terjadi hal-hal merugikan materi pengembangan diri dan pengembangan emosional.²⁸

Metode bermain merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam proses belajar mengajar yang ditunjukkan adalah untuk mencapai tujuan pengajaran yang ditentukan dalam perencanaan pengajaran agar dapat tercapai tujuan tersebut, adapun tujuan yang hendak dicapai dalam metode bermain adalah :

²⁸ J. Matakupan, Teori Bermain, (Jakarta DEPDIBUD: 1991), h. 50

- a. Sasaran jasmani yang terdiri dari :
 - Pertumbuhan dan perkembangan gerak
 - Kemampuan anak
 - Kesegaran jasmani
- b. Sasaran psikis terdiri dari :
 - Sasaran budi pekerti
 - Sasaran sosialisasi.²⁹

Metode ini diarahkan agar tujuan belajar dapat dicapai secara efisien dan efektif dalam suasana gembira meskipun membahas hal hal yang sulit atau berat. Sebaiknya permainan digunakan sebagai bagian dari proses belajar, bukan hanya untuk mengisi waktu kosong atau sekedar permainan. Permainan sebaiknya dirancang menjadi suatu ‘aksi’ atau kejadian yang dialami sendiri oleh peserta, kemudian ditarik dalam proses refleksi untuk menjadi hikmah yang mendalam (prinsip, nilai, atau pelajaran-pelajaran). Wilayah perubahan yang dipengaruhi adalah ranah sikap-nilai. Metode Bermain juga untuk menciptakan atau membangun suasana belajar yang dinamis, penuh semangat, dan antusiasme yang tinggi pada siswa. Metode ini diarahkan agar tujuan belajar dapat dicapai secara efisien dan efektif dalam suasana gembira meskipun melakukan hal-hal yang sulit atau berat.

Metode ini, pertama dibuat berdasarkan asumsi bahwa sangatlah mungkin menciptakan analogi otentik kedalam suatu situasi permasalahan kehidupan nyata. Kedua, bahwa metode bermain dapat mendorong siswa mengekspresikan perasaannya. Ketiga, bahwa proses psikologis melibatkan sikap, nilai, dan keyakinan (*believe*) kita

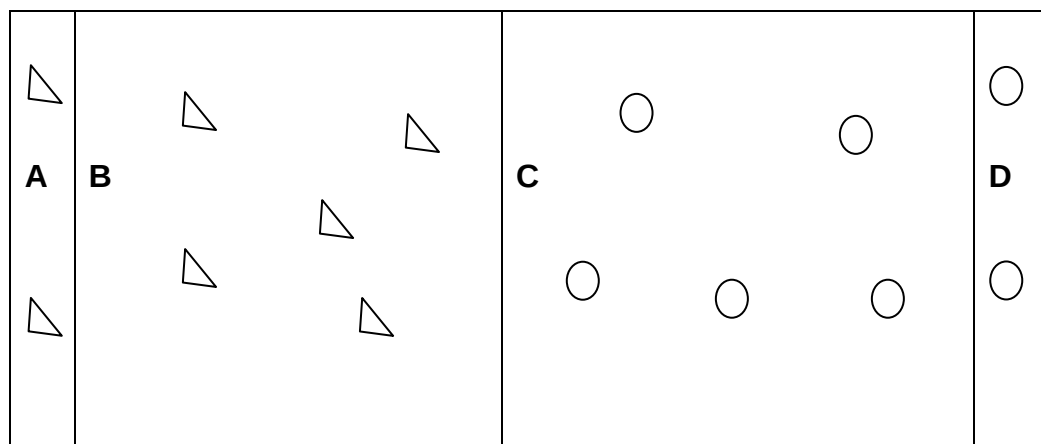
²⁹ ibid., h. 56

serta mengarahkan pada kesadaran melalui keterlibatan spontan yang disertai analisis. Metode ini dipelopori oleh *George shaftel*.³⁰

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa metode bermain adalah salah satu cara memberikan pengalaman belajar pada siswa dengan bermain yang disesuaikan dengan tahap pertumbuhan dan perkembangan siswa.

a. Permainan Perang Bola

Jumlah pemain : 5-8 orang tiap regu
 Alat yang digunakan : Bola sepak ukuran empat, pluit, stopwatch, rompi
 Tempat : Di bangsal senam, halaman, atau lapangan
 Susunan Kelas : Lihat gambar



Gambar 2. Permainan Perang Bola

³⁰ Hamzah B. Uno, Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar Yang Kreatif dan Efektif, (Jakarta : Bumi Aksara, 2009), h. 25

Keterangan = **A** : Daerah pembantu regu 
B : Daerah regu 
C : Daerah regu 
D : Daerah pembantu regu 

Aturan Permainan

Anak-anak dibariskan menjadi empat regu, dua regu putra dan dua regu putri. Regu putra dan putri diwakili oleh seorang ketua yang kemudian melakukan undian untuk menentukan kelompok mana yang bermain lebih dahulu. Regu yang menang undian bermain lebih dahulu, sedangkan regu yang tersisa menjadi juri. Permainan dilakukan antara regu putra melawan putra serta regu putri melawan putri. Tiap regu memiliki 2 orang pembantu yang tugasnya berjaga di daerah belakang.

Tugas dari masing-masing regu adalah berusaha menembak regu lawan, dan berusaha menghindari tembakan lawan, bila salah satu ada yang terkena bola, maka pemain tersebut keluar dari permainan. Tugas pembantu adalah mengambil bola yang keluar dari ruang lawan. Pembantu tidak boleh ikut menembak. Cara menembak yang sah adalah dengan menendang bola menggunakan punggung kaki.

Jika persiapan telah selesai, guru dapat memberikan tanda bahwa permainan dimulai. Permainan dapat diteruskan sesuai kebutuhan.

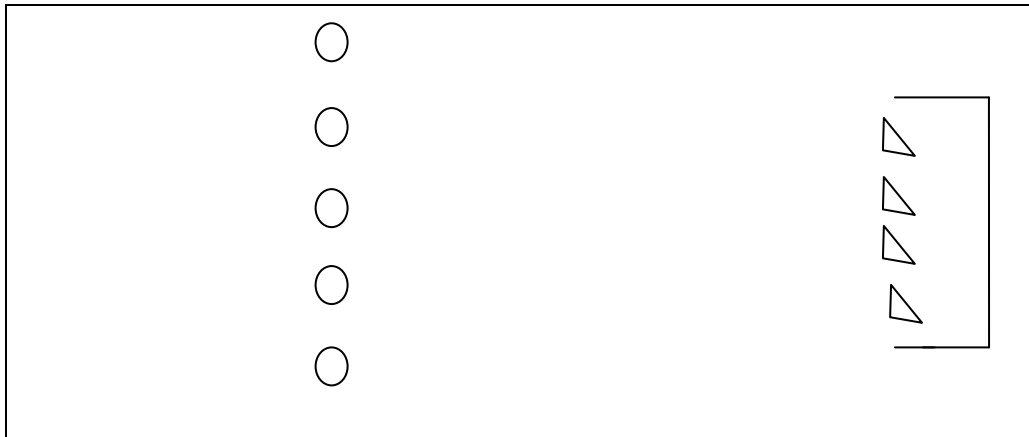
Pemenangnya adalah regu yang paling banyak mengumpulkan nilai dan jumlah sisa pemain.

Fungsi Permainan

Permainan ini dapat melatih ketepatan posisi kaki, posisi badan, pandangan dan posisi lengan dalam menendang bola khususnya yang akan digunakan pada saat siswa melakukan gerakan menendang menggunakan punggung kaki dimana siswa membutuhkan ketepatan sasaran dan supaya pandangan siswa lebih fokus pada target. Dengan permainan seperti ini, diharapkan siswa juga tidak mudah jenuh selama proses pembelajaran menendang bola menggunakan punggung kaki berlangsung.

b. Permainan pemburu dengan menendang bola menggunakan punggung kaki

Jumlah pemain	: 5-8 orang tiap regu
Alat yang digunakan	: Bola sepak ukuran empat, pluit, stopwatch, rompi
Tempat	: Di bangsal senam, halaman, atau lapangan
Susunan kelas	: Lihat gambar



Gambar 3. Permainan Pemburu

Keterangan = ○ = Kelompok penembak
 ▲ = Kelompok yang ditembak
 □ = Gawang

Aturan Permainan

Anak-anak dibariskan menjadi empat regu, dua regu putra dan dua regu putri. Regu putra dan putri diwakili oleh seorang ketua yang kemudian melakukan undian untuk menentukan kelompok mana yang bermain lebih dahulu. Regu yang menang undian bermain lebih dahulu, sedangkan regu yang tersisa menjadi juri. Permainan dilakukan antara regu putra melawan putra serta regu putri melawan putri. Tugas tiap grup adalah menendang bola menggunakan punggung kaki menuju sasaran yaitu regu yang bertugas sebagai sasaran di depan garis batas gawang.

Tiap anggota regu penendang yang berhasil mengenai sasaran yang memakai rompi yang di tentukan oleh guru. Tiap anggota regu penendang yang berhasil mengenai sasaran yang memakai rompi yang di tentukan guru dan berkurangnya jumlah sasaran. Tim yang paling banyak mendapatkan angka dan menyisakan jumlah tim yang paling banyak akan memenangkan permainan. Jika persiapan telah selesai, guru dapat memberikan tanda bahwa permainan dimulai. Permainan dapat diteruskan sesuai kebutuhan. Pemenangnya adalah regu yang paling banyak mengumpulkan nilai.

Fungsi Permainan

Permainan ini dapat memantapkan posisi kaki, posisi badan, pandangan dan posisi lengan dalam menendang bola khususnya yang akan digunakan pada saat siswa melakukan gerakan menendang menggunakan punggung kaki dimana siswa membutuhkan ketepatan sasaran dan supaya pandangan siswa lebih fokus pada target. Dengan permainan seperti ini, diharapkan dapat melatih kerjasama, serta siswa juga tidak mudah jenuh selama proses pembelajaran menendang bola (shooting) menggunakan punggung kaki berlangsung.

6. Hakikat Siswa

Dalam proses pendidikan tidak akan lepas dari satu kata tersebut, yaitu “siswa”. Siswa merupakan pelaku dari suatu proses pendidikan. Dalam kegiatan tersebut siswa mengalami tindak mengajar dari pendidik, kemudian

merespon dengan tindakan (belajar). Pada umumnya semua siswa belum menyadari pentingnya belajar. Siswa adalah subjek yang terlibat dalam belajar mengajar di sekolah.

Sedangkan menurut Tione siswa adalah seseorang yang sedang menempuh ilmu sedalam mungkin meskipun rela maupun tidak rela mengeluarkan biaya, segala jerih payah, dan lain-lain, agar mencapai masa depan yang cerah. Dengan catatan siswa tersebut tidak menyia-nyiakan kesempatan yang telah diberikan.³¹

Dengan adanya beberapa sumber diatas maka penulis berkesimpulan bahwa siswa adalah individu yang kedudukannya sebagai subjek yang terlibat dalam suatu proses belajar mengajar di sekolah serta sebagai subjek yang memerlukan bimbingan dalam proses belajarnya yang bertujuan untuk mencari ilmu sebanyak mungkin yang akhirnya membawa mereka ke masa depan yang lebih cerah. Siswa juga merupakan salah satu elemen penting dalam proses belajar mengajar di sekolah.

7. Karakteristik Siswa Kelas VII

Perkembangan adalah peningkatan kapasitas fungsi atau kemampuan kerja organ-organ tubuh. Peningkatan bisa berbentuk daya fisik, koordinasi

³¹ <http://tione.wordpress.com> (Diakses Tanggal 18 desember 2012)

dan kontrol tubuh. Misalnya peningkatan fungsi-fungsi otot, otak, syaraf, jantung, paru-paru, dan sebagainya.

Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP), termasuk dalam masa kelompok transisi antara remaja menuju masa dewasa atau antara 12 sampai 15 tahun. Masa tersebut dikatakan masa matang belajar dalam pendidikan dasar lanjutan formal. Suatu masa remaja awal yang memiliki tiga ciri kematangan untuk belajar yaitu, matang untuk mulai belajar menulis, matang untuk membaca dan matang untuk berhitung.

Menurut Sujanto siswa sekolah menengah pertama ; Siswa sekolah menengah pertama merupakan suatu masa matang untuk belajar disebabkan sudah berusaha untuk mencapai sesuatu sebagai perkembangan aktivitas bermain yang hanya untuk mendapatkan kesenangan dan menginginkan kecakapan-kecakapan baru yang diperoleh selama sekolah dasar.³²

Siswa sekolah menengah pertama adalah proses perkembangan insan manusia yang memasuki tahapan perkembangan kematangan dalam belajar, sehingga dalam masa tersebut dimulainya proses pendidikan di sekolah formal yang dinamakan pendidikan dasar. Dalam masa kematangan usia sekolah tersebut didasari oleh tiga karakteristik yaitu berdasarkan fisik, sosial dan mental.

³² Agus Sujanto, Psikologi Perkembangan, (Jakarta : Rineka Cipta, 1996), h. 23

Adapun siswa kelas VII adalah siswa yang rata-rata berusia 10-12 tahun. Menurut Sugiyanto, sifat sosial-psikologis pada usia 10-12 tahun antara lain:

- a. Senang aktivitas yang aktif,
- b. Minat melakukan olahraga kompetitif meningkat,
- c. Minat melakukan permainan yang terorganisasi meningkat,
- d. Rasa kebanggaan atas keterampilan yang dikuasai tinggi dan berusaha untuk memperoleh kebanggaan,
- e. Selalu berusaha menarik perhatian orang dewasa, dan akan berusaha keras bila memperoleh dorongan dari orang dewasa,
- f. Mempercayai orang dewasa, dan selalu berusaha untuk memperoleh persetujuan tentang apa yang dilakukan,
- g. Memperoleh kepuasan yang besar bila mencapai sesuatu, dan sangat kecewa bila gagal,
- h. Cenderung memuja kepahlawanan,
- i. Kondisi emosinya belum stabil, mudah gembira dan mudah sedih,
- j. Mulai memahami arti waktu dan ingin mencapai sesuatu pada waktunya.³³

Berdasarkan beberapa uraian sumber-sumber diatas maka karakteristik siswa kelas VII cenderung memiliki kondisi emosi yang belum stabil. Disinilah peran orang tua dan guru dalam mengawasi perkembangan mereka. Orang tua dan guru harus menjadi pembimbing serta motivator mereka karena karakter mereka yang dapat berusaha lebih keras dalam mencapai sesuatu bila mendapat dorongan dari orang dewasa. Mereka juga cenderung menyukai kegiatan olahraga yang kompetitif. Hal ini menjadi

³³ Sugiyanto, Perkembangan dan Belajar Gerak, (Jakarta : Depdikbud, 1991), h. 23

gambaran bagi guru pendidikan jasmani agar memberikan pembelajaran yang bersifat kompetitif agar siswa tertarik dengan materi yang diberikan.

B. Kerangka Berpikir

Sepakbola sejauh pengamatan peneliti selama masa program pengalaman lapangan di kelas VII SMP sudah mulai menjadi bagian dari kurikulum. Para siswa akan begitu bersemangat bila pada jam pelajaran penjas ataupun pada jam istirahat mereka diberi keleluasaan bermain bola. Hal ini adalah suatu hal yang positif karena siswa menjadi aktif bergerak sesuai dengan tujuan pembelajaran penjas.

Namun pada waktu pembelajaran menendang bola menggunakan punggung kaki, masih banyak siswa yang melakukan kesalahan serta belum menguasai teknik dasar menendang bola (shooting) menggunakan punggung kaki tersebut dengan benar. Kesalahan-kesalahan itu seperti pengenaan punggung kaki yang tidak tepat ke bola, kaki tumpu yang tidak sejajar dengan bola, tidak adanya gerakan follow through dari kaki saat perkenaan dan masih banyak lagi. Oleh karena itu seorang guru harus bisa menciptakan suatu model pembelajaran yang cocok dengan karakter siswa dalam penyampaian tujuan pembelajaran. Siswa tidak akan menemui kesulitan apabila metode mengajar yang diterapkan sesuai dengan karakter dan kemampuan mereka. Dari beberapa permasalahan yang telah disebutkan, terdapat suatu pemecahan masalah yang dapat dipergunakan, antara lain :

memberikan pembelajaran yang menyenangkan kepada siswa agar dapat melakukan gerakan shooting atau menendang bola menggunakan punggung kaki dengan maksimal.

Dalam kegiatan belajar mengajar pendidikan jasmani harus disesuaikan dengan jenjang pendidikan. Untuk anak atau siswa kelas VII SMP pada umumnya masih senang bermain-main karena karakteristik mereka yang umumnya senang melakukan aktifitas yang aktif, maka pengajaran pendidikan jasmani akan lebih berhasil bila menggunakan metode mengajar bermain, karena siswa dilibatkan secara aktif bermain dalam situasi nyata yang berkaitan dengan pendidikan jasmani. Dengan model pembelajaran bermain pengajaran pendidikan jasmani akan lebih menarik dan menyenangkan karena menggunakan benda-benda konkret yang telah dikenal oleh siswa, sehingga siswa akan lebih termotivasi dalam belajar dan meningkatkan hasil belajar pendidikan jasmani khususnya pada menendang bola menggunakan punggung kaki pada permainan sepak bola. Selain menyenangkan bermain juga membantu anak untuk memahami materi pelajaran dan meningkatkan kemampuan dan memecahkan masalah.

Dalam penelitian ini, peneliti akan menciptakan berbagai macam permainan yang tujuannya meningkatkan hasil belajar menendang bola kearah gawang (shooting) menggunakan punggung kaki bagi pada permainan sepakbola pada siswa kelas VII SMP YP IPPI. Siswa juga diberikan motivasi

agar aktif mengikuti kegiatan pembelajaran dengan pembelajaran bermain agar seluruh proses pembelajaran dapat dilakukan dengan maksimal.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa hal-hal yang dapat mempengaruhi tingkat belajar seseorang untuk mengikuti kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani, salah satunya yaitu melalui aktifitas bermain. Pendidikan jasmani dapat digunakan sebagai bentuk kegiatan siswa dalam upaya menjaga dan sekaligus meningkatkan tingkat kesegaran jasmani. Dengan mempertimbangkan karakter dan perkembangan siswa guru harus dapat merencanakan dengan matang proses pembelajaran. Dalam membuat perencanaan tersebut guru bisa menggunakan pendekatan, teknik, metode ataupun model pembelajaran.

C. Perumusan Hipotesis

Berdasarkan pada deskripsi teoretis dan kerangka berpikir yang telah dikemukakan, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

“Melalui strategi bermain perang bola dan pemburu dapat mempengaruhi hasil belajar menendang bola ke arah gawang (*shooting*) menggunakan punggung kaki pada siswa kelas VII SMP Y.P. I.P.P.I Cakung Jakarta Timur”.