

BAB II

KERANGKA TEORI

A. Kerangka Teori

1. Hakikat Belajar dan Hasil Belajar

a. Hakikat Belajar

Belajar merupakan sebuah proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak dalam kandungan, masih bayi, dewasa, hingga ke liang lahat nanti. Salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar sesuatu adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi dan berperan penting dalam pembentukan pribadi dan perilaku individu. Perubahan dari individu yang tadinya memiliki tingkah laku kurang baik lalu berubah menjadi seorang individu yang baik merupakan tanda dari seseorang telah belajar. Belajar itu sendiri sering dibataskan sebagai upaya mengadakan perubahan pada diri seseorang yang berupa tambahan pengetahuan atau keterampilan.

Belajar sering dibataskan sebagai upaya mengadakan perubahan pada diri seseorang yang berupa tambahan pengetahuan atau keterampilan. Sumadi Suryabrata menyatakan bahwa belajar merupakan upaya yang disengaja untuk memperoleh perubahan tingkah laku baik yang berupa pengetahuan maupun keterampilan. Singer lebih lanjut mengatakan bahwa belajar adalah perubahan yang relatif tetap yang disebabkan praktek atau

pengalaman yang lampau. Bigge mendefinisikan belajar sebagai suatu perubahan yang bertahan lama dalam kehidupan individu dan tidak dibawa sejak lahir atau oleh warisan keturunan.¹

Berdasarkan batasan tersebut maka belajar itu mempunyai karakteristik sebagai berikut :

1. Belajar selalu mengandung perubahan yang berurusan dengan pribadi
2. Perubahan itu berupa tingkah laku atau perilaku, atau bahkan sering juga disebut behavior.
3. Upaya atau pengalaman dalam suatu situasi tertentu yang bukan warisan keturunan.²

Menurut Skinner dalam buku Dimiyati dan Mujiono bahwa belajar adalah suatu perilaku. Pada saat orang belajar, maka responsnya menjadi lebih baik. Sebaliknya bila tidak belajar maka responsnya akan menurun. Dalam belajar ditemukan adanya dua hal yaitu : 1). Kesempatan terjadinya peristiwa yang menimbulkan respons pembelajaran. 2). Respon si pembelajar dan 3). Konsekuensi yang bersifat menguatkan respon tersebut.³

Belajar dapat diartikan sebagai suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh perubahan perilaku baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

Dari beberapa pengertian belajar tersebut diatas, kata kunci dari belajar adalah perubahan perilaku. Perubahan tingkah laku sebagai proses

¹ Diamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zein, *Strategi Belajar dan Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), h. 2

² *Ibid*, h. 2

³ Dimiyati, Mujiono, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), h.9

dari belajar dapat dilakukan oleh individu sebagai upaya untuk merubah tingkah laku dari sikap yang kurang baik menuju kearah yang lebih baik. Belajar untuk membentuk tingkah laku yang baru dapat diambil dari hasil pengalaman di lingkungan sekitar tempat individu itu melakukan aktivitas.

Pengertian belajar dapat didefinisikan sebagai berikut:

“Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”.⁴

Belajar dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun, tidak hanya dilakukan di sekolah atau di kampus saja, akan tetapi belajar dapat dilakukan di rumah, di kantor, di terminal, dan di berbagai tempat lainnya. Belajar juga tidak hanya berasal dari pengalaman pribadi saja, belajar juga didapat dari pengalaman orang lain. Pengalaman diperoleh individu dalam interaksinya dengan lingkungan, baik yang tidak direncanakan maupun direncanakan, sehingga menghasilkan perubahan yang bersifat relatif menetap. Pengalaman inilah yang dapat menjadi awal proses dalam belajar.

Semakin besar peran pendidik mendominasi kegiatan interaksi tersebut, tidak ada dasar yang pasti untuk mengatakan bahwa proses belajar mengajar telah tercapai. Proses belajar mengajar merupakan suatu proses yang dinamis dan juga kompleks.

⁴Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), h.2

Dari beberapa pengertian belajar dapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan individu atau seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

b. Hakikat Hasil Belajar

Berdasarkan pemikiran sistem, hasil belajar itu dapat menjadi umpan balik terhadap masukan dan proses belajar. Artinya hasil belajar itu merupakan informasi yang menjadi indikator masukan dari proses belajar mengajar.

Hasil belajar pada hakekatnya adalah perubahan tingkah laku yang meliputi kognitif, afektif dan psikomotorik. Semua aktifitas dan prestasi adalah hasil belajar. Hasil belajar tersebut dapat diukur dengan angka-angka yang bersifat pasti, tetapi mungkin juga dapat diamati karena perubahan tingkah laku. Hasil belajar yang diharapkan adalah hasil belajar yang dapat digunakan untuk proses belajar selanjutnya. Adapun hasil belajar yang diperoleh dapat diamati pada akhir proses belajar mengajar.

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.⁵ Hasil belajar yang dimiliki individu diharapkan mampu membantu dalam menghadapi situasi yang baru dan mampu menyelesaikan permasalahan yang timbul.

Fungsi hasil belajar adalah siswa dapat mengetahui sejauh mana prestasi belajarnya sehingga mereka dapat merasakan kepuasan dan ketenangan. Hasil belajar juga berfungsi untuk membantu guru dalam menempatkan anak didik pada kelompok tertentu, mengetahui kemampuan anak diantara teman-temannya, serta dapat membantu tugas guru dalam rangka menentukan kenaikan tingkat maupun studi lanjutan.

Menurut Gangne, hasil belajar dibagi menjadi 5 kategori , yaitu (1)Informasi verbal adalah kapasitas untuk mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, (2) Keterampilan intelektual adalah kecakapan yang berfungsi untuk berhubungan dengan lingkungan hidup, (3) Serta kemampuan melakukan serangkaian gerakan jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terjadi otomatisme gerak, (4) Strategi kongnitif adalah kemampuan penggunaan konsep dan kaidah dalam pemecahan masalah, (5) Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak obyek berdasarkan penilaian terhadap obyek tersebut.⁶

Kategori hasil belajar tersebut menjadi satu kesatuan dalam proses hasil belajar. Semuanya saling melengkapi satu sama lain dan terdapat satu kesatuan yang kompleks sehingga dapat menjadikan hasil proses belajar dapat dikatakan dapat berhasil.

Jadi, hasil belajar dapat dikatakan sebagai suatu penilaian akhir dari proses dan pengenalan yang telah dilakukan berulang-ulang. Serta akan

⁵ Husdarta, dan Yudha M. saputra, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Debdikbud Dirjen, 2000), h.8

⁶ Dimiyati, Mujiono, *op. cit.*, h. 11

tersimpan dalam jangka waktu lama atau bahkan tidak akan hilang selamanya karena hasil belajar turut serta dalam membentuk pribadi individu yang selalu ingin mencapai hasil yang lebih baik lagi sehingga akan merubah cara berpikir serta menghasilkan perilaku kerja yang lebih baik.

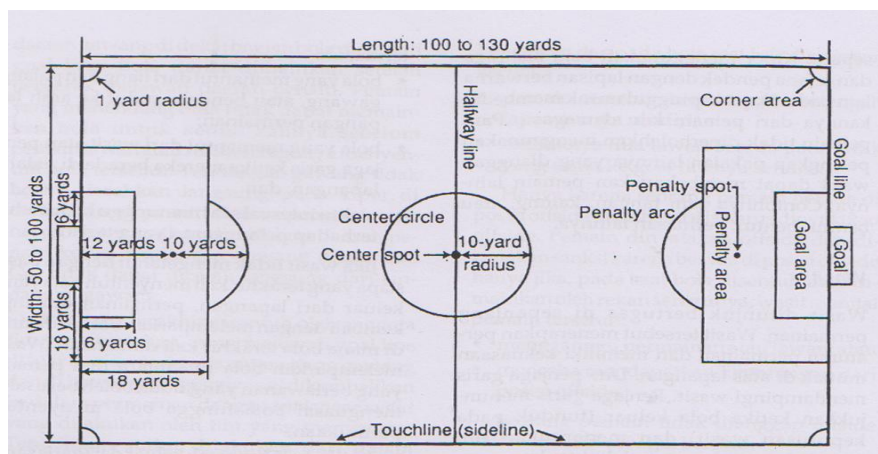
Berdasarkan berbagai pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan yang didapat setelah melalui pengalaman belajar yang melalui tiga aspek yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik.

2. Hakikat *Passing* Kaki Bagian Dalam Sepak Bola

Sejarah olah raga sepakbola dimulai sejak abad ke-2 dan ke-3 sebelum Masehi. Di Cina dimasa *Dinasti Han* tersebut, masyarakat menggiring bola kulit dengan menendangnya ke jaring kecil. Permainan serupa juga dimainkan di Jepang dengan sebutan *Kemari*. Di Italia, permainan menendang dan membawa bola juga digemari terutama mulai abad ke-16. Sepak bola merupakan cabang olah raga permainan yang banyak penggemar. Olah raga sepak bola berasal dari Inggris. Pada tahun 1963 lahirlah perserikatan sepak bola yang pertama di Inggris dengan nama "*foot ball association*" dan pada tahun 1964 ditetapkanlah peraturan sepak bola yang resmi di kota Cambridge.

Di Indonesia perserikatan sepak bola didirikan pada tahun 1930 dengan nama Persatuan Sepak Bola Seluruh Indonesia (PSSI). Yang

diketuai Ir Suratin Sosrosugondo dan wakilnya Maladi. Dalam permainan sepak bola ini panjang lapangannya maksimal 120 meter dan lebarnya maksimal 90 meter. Dalam pertandingan internasional panjang lapangan tidak boleh lebih dari 110 meter dan tidak boleh kurang dari 100 meter, sedangkan lebarnya tidak lebih dari 75 meter dan tidak boleh kurang dari 64 meter. Sepak bola sejatinya adalah permainan tim. Walaupun permainan yang memiliki keterampilan tinggi bisa mendominasi pada kondisi tertentu, seseorang pemain sepak bola harus saling bergantung pada setiap anggota tim untuk menciptakan permainan yang bagus dan membuat keputusan yang tepat.



Gambar 1: Lapangan Sepak Bola Sumber: Joseph A. Luxbacher, Sepakbola (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2001), h.12⁷

⁷ Sumber: Joseph A. Luxbacher, Sepakbola (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2001), h.12

Menurut Joseph A. Luxbacher *passing* adalah keterampilan pengoperan bola yang paling dasar dan harus anda pelajari terlebih dahulu biasanya disebut dengan *push pass* (operan dorong), karena bagian samping dalam kaki sebelumnya mendorong bola. Maka harus dilakukan gerakan yang termudah karena permukaan kaki bagian dalam bagian termudah untuk melakukan dorongan atau tendangan *passing* sepak bola. Agar bisa berhasil dalam lingkungan tim ini, seorang pemain harus mengasah keterampilan *passing* menggunakan kaki bagian dalam, dan teknik ini cukup mudah untuk anak pelajar yang jarang melakukan gerakan *passing* sepak bola menggunakan kaki bagian dalam.

Menurut Gill Harvey *passing* menggunakan kaki bagian dalam yaitu: Bagian dalam kaki adalah bagian yang paling sering digunakan untuk menendang bola. Bagian kaki tersebut memiliki permukaan yang paling luas untuk menendang bola dibandingkan bagian lain, sehingga lebih mudah bagi anda untuk menebak kemana arah bola jika anda menendangnya, sehingga sangat ideal untuk melakukan operan yang akurat.

1. Ayunkan kaki kebelakang, sambil memutarnya keluar sehingga hamper sejajar dengan kaki anda yang satunya lagi.
2. Kuatkan pergelangan kaki anda bertumpu pada kaki anda. Tending bagian tengah bola.
3. Biarkan kaki anda tetap mengayun kedepan, sambil tetap memperhatikan bola. Saat menendang jangan sampai kaki naik terlalu ke atas, karenan akan membuat bola terangkat.⁸

Menurut Danni Mielke bahwa: menggoper (*passing*) adalah seni memindahkan momentum bola dari satu pemain ke pemain yang lain. *Passing* paling baik dilakukan dengan menggunakan kaki, tetapi bagian tubuh lain juga bisa digunakan.⁹ Menggumpan membutuhkan banyak teknik yang sangat penting agar dapat tetap menguasai bola. Dengan menggumpan yang baik kita akan dapat berlari ke ruang yang terbuka dan mengendalikan permainan saat membangun setrategi.

Menggumpan dengan kaki bagian dalam (kai kanan atau kiri):

- Kaki tumpu berada di sebelah bola (samping bola)
- Berat badan pada kaki tumpu tidak kaku
- Mata melihat bola
- Kaki untuk menendang diayunkan ke arah tujuan bola dengan ujung kaki ditarik (ayunan)
- Diteruskan pada *followthrough* kaki dalam menyentuh tengah-tengah bola.¹⁰

⁸ Gill Harvey, *Passing dan Shooting*, (Indonesia, PT. Gapura Mitra Sejati, 2003), h.5

⁹ Danni Mielke, *Dasar-dasar Sepak Bola*, (Bandung, PT. Intan Sejati, 2003), h.19

¹⁰ Petunjuk permainan sepak bola, pemerintah DKI Jakarta Dinas Olahraga, h.18



(1)

(2)



(3)

Gambar 2. Tahapan pelaksanaan *passing* dengan kaki bagian dalam
Sumber: www.duniasoccer.com

Menendang bola merupakan suatu usaha memindahkan bola dari suatu tempat ke tempat lain dengan menggunakan kaki. Menendang bola dapat dilakukan dalam keadaan bola diam, menggelinding, maupun melayang di udara.

Tujuan dari menendang bola:

1. Untuk memberikan bola kepada teman atau menggoper bola
2. Dalam usaha memasukan bola ke gawang lawan
3. Untuk menghidupkan bola kembali setelah terjadi suatu pelanggaran seperti tendangan bebas, tendangan penjur, tendangan hukuman, tendangan gawang dan sebagainya.

4. Untuk melakukan clearing atau pembersihan dengan jalan menyapu bola yang berbahaya di daerah sendiri atau dalam usaha membendung serangan lawan pada daerah pertahanan sendiri.¹¹

3. Hakikat Metode Bermain

Hampir semua orang di belahan dunia manapun mengerti apa yang dimaksud dengan bermain. Namun tidak semua orang dapat memberi batasan dengan bermain. Bermain adalah suatu aktifitas yang langsung dan spontan dimana seorang anak menggunakan orang lain atau benda-benda disekitarnya dengan senang, sukarela, dan dengan imajinatif menggunakannya perasaannya, tangannya atau seluruh anggota tubuhnya. Biasanya anak melakukan permainan dengan alasan untuk mengetahui dan bereksperimen tentang dunia disekitarnya dalam rangka mengembangkan hubungan dengan dunia sekitarnya.

Filosof Plato dari Yunani dianggap orang pertama yang menyadari dan melihat pentingnya nilai praktis dari bermain. Menurut Plato anak lebih mudah mempelajari aritmatika melalui pemberian alat permainan miniature balok. Variabel lebih menekankan bermain dalam belajar, karena pengalamannya sebagai seorang guru bahwa kegiatan bermain itu dapat digunakan untuk menarik perhatian serta mengembangkan pengetahuan

¹¹ A. Surampaet, Zulfar Dzazet, Parno, Imam Sadikun, *Permainan Besar*, DEPDIKBUD, 1992, h.20

mereka. Fungsi bermain untuk memulihkan tenaga dan rasa jenuh sedangkan tujuan bermain adalah sebagai sarana melatih keterampilan.¹²

Ada lima kriteria dalam bermain, yakni:

1. Motivasi intrinsik, yaitu tingkah laku bermain dimotifasi dari dalam diri anak itu sendiri. Bukan karena adanya tuntutan dari orang-orang disekitarnya atau karena kebutuhan akan fungsi-fungsi tubuhnya.
2. Pengaruh positif, yaitu tingkah laku yang menyenangkan untuk dilakukan
3. Bukan dikerjakan sambil lalu, karena itu tidak mengikuti urutan yang sebenarnya melainkan lebih bersifat pura-pura
4. Cara / tujuan, cara bermain lebih diutamakan dari pada tujuannya karena anak lebih tertarik pada tingkah laku itu sendiri dari pada keluaran yang dihasilkan
5. Kelenturan, yakni bermain itu perilaku yang lentur yang ditunjukkan baik dalam bentuk maupun hubungan serta berlaku dalam setiap situasi¹³

Apabila ditinjau dari dimensi perkembangan kognitif anak, maka tahapan bermain terdiri dari :

1. Bermain praktis, yaitu saat anak mengeksplorasi semua kemungkinan dari suatu materi
2. Bermain simbolik, yaitu saat anak mulai menggunakan makna simbolis benda-benda
3. Bermain dengan aturan, yaitu saat anak mulai menggunakan aturan (*rules*) termasuk yang mereka buat sendiri pada awalnya.¹⁴

Permainan sebagai wahana pendidikan memperoleh sukses bila guru pendidikan jasmani memahami peran permainan dalam pendidikan, memilih jenis permainan yang sesuai dengan tahap perkembangan anak, mengetahui

¹² Mayke s. *Bermain, Mainan dan Permainan*, Grasindo, Jakarta, 2001, h.3

¹³ Sofia Hartati, *How to be a good teacher and how to be a good mother*, enno media, Jakarta, 2007, h.57

¹⁴ Ibid, h.65

kebutuhan anak, dan dapat menentukan metode pembelajaran yang sesuai dengan keadaan anak.

Gerak dan bermain merupakan wahana untuk memacu dan memotivasi untuk mendorong dan merangsang masalah belajar dalam arti yang luas. Belajar melalui gerak memacu anak untuk berfikir dan mengetahui tahapan apa dan bagaimana. Namun hubungan langsung antara pengalaman kegiatan motorik dan hasil akademik tidak terlihat, yang ada peranan penting dalam perkembangan pengetahuan dan perkembangan pengamatan anak.

Definisi “permainan” yang banyak dianut oleh para pakar adalah yang dilontarkan oleh Huizinga, yang terkenal lewat buku *Homo Ludens* (1955). Huizinga berupaya untuk mengutamakan ciri atau sifat bermain dalam kegiatan manusia dengan mendefinisikan play, bermain sebagai:

- a. *avoluntary, activity, existing, outside, "ordinary" life:*
- b. *totally absorbing :*
- c. *unproductive;*
- d. *accuning within a circumscribed time and space;*
- e. *ordered by rules;*
- f. *character-rized by group relationships which surround themselves by secrecy and disguise.*¹⁵

Fungsi bermain untuk anak-anak merupakan:

- a) suatu persiapan untuk menjadi dewasa;
- b) suatu pertandingan, yang akan menghasilkan yang kalah dan yang menang;
- c) perwujudan dari rasa cemas dan marah;
- d) suatu hal yang tidak sangat penting dalam masyarakat.¹⁶

¹⁵ Sukirman.D, *Permainan Tradisional Jawa*, Kepel Press Purwanggan, 2005, h.19

¹⁶ Ibid, h.20

Sifat bermain dalam pendidikan sebagai berikut:

1. Bermain merupakan aktivitas yang dilakukan dengan sukarela atas dasar rasa senang
2. Bermain dengan rasa senang, menumbuhkan aktivitas yang dilakukan secara spontan
3. Bermain dengan rasa senang, untuk memperoleh kesenangan, menimbulkan kesadaran agar bermain dengan baik perlu pelatihan, kadang-kadang memerlukan kerjasama dengan teman, menghormati lawan, mengetahui kemampuan teman patuh pada peraturan, dan mengetahui kemampuan dirinya sendiri.¹⁷

Jenis permainan anak-anak ada dua macam, jenis yang pertama ialah permainan dengan peraturan yang dibuat oleh mereka sendiri, biasanya mereka akan bermain dengan patuh untuk menepati peraturan-peraturan yang mereka sepakati. Keadaan ini memberikan kesempatan kepada anak untuk memiliki sifat kreatif, mematuhi kesepakatan yang mereka buat, dan mereka sanggup bermain bersama dan menjadi wasit bersama.

Jenis permainan yang kedua adalah permainan yang diberikan oleh orang dewasa ini pada umumnya mempunyai tujuan untuk mempengaruhi anak agar dapat berkembang sesuai dengan tujuan yang diinginkan.

Metode bermain berlandaskan anggapan dasarnya pada sifat manusia yang hakiki yaitu suka bermain. Sifat bermain ini merupakan suatu segi dari manusia sebagai makhluk social, karena keterlibatan dalam permainan ini menurut kesediaan mematuhi dan menjalankan peraturan dan sanksi yang pada hakekatnya dari budaya masyarakat.

¹⁷ Ibid, h.7

Pada garis besarnya permainan meliputi garis-garis berikut:

1. Permainan meniru. Gerakan atau pokok bahasan meniru perilaku hewan, manusia atau mesin yang bergerak.
2. Permainan peran. Memerankan perilaku atau gerakan-gerakan suatu profesi, jabatan, atau pekerjaan tertentu.
3. Permainan fantasi. Gerakan atau pokok bahasan yang diambil dari dunia dongeng atau imajinasi yang lain.
4. Permainan dramatisasi. Memaninkan suatu lakon berdasarkan kerangka kerja drama.¹⁸

Peran bermain dalam pemenuhan tugas pendidikan jasmani adalah:

1. Bermain bagi anak adalah hidup dan kehidupan
2. Baermain bagi anak adalah menemui diri
3. Bermain bagi anak adalah penemuan lingkungan
4. Bermain bagi anak adalah kebebasan
5. Bermain bagi anak adalah kegembiraan
6. Bermain bagi anak adalah hubungan/berinteraksi dengan orang lain
7. Bermain bagi anak adalah keunggulan
8. Bermain bagi anak adalah ritmik
9. Bermain bagi anak adalah anggun
10. Bermain bagi anak adalh belajar, atau bermain adalah belajar.¹⁹

Metode ini harus disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah

Keuntungan metode bermain adalah sesuai dengan sifat dan kodrat manusia yang suka bermain, sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih menarik.

Selain itu, faktor kebudayaan setempat dapat dilestarikan dalam pendidikan jasmani disekolah.

¹⁸ J. Matakupan, *Strategi Belajar Mengajar Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*, Dinas Pendidikan dan Pengajaran *DKI* Jakarta, 1992, h.15

¹⁹ J. Matakupan, *Materi Pokok Teori Bermain*, (Jakarta:Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pendidikan Guru dan Tenaga Teknis, 1995), h. 51

Kelemahannya adalah sering terjadi sasaran belajar tugas geraknya menjadi tidak jelas. Sebab, tidak semua tugas gerak yang akan diajarkan itu sama atau serupa dengan perilaku dimasyarakat. Akibatnya adalah ntugas geraknya itu dibuat-buat atau dimodifikasi sedemikian rupa agar mirip dengan peranan atau perilaku suatu pekerjaan atau kondisi lain.²⁰

Jadi metode bermain adalah cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan, dalam bermain dapat terjadi proses belajar dengan menciptakan rasa senang dan tanpa paksaan. Adapun permainan yang digunakan dalam metode ini adalah:

Bowling Pass

Jumlah pemain	: tidak terbatas
Alat yang digunakan	: peluit, bola, <i>cone</i> , botol plastik
Tempat	: di lapangan olahraga
Cara bermain	:

Bowling pass adalah permainan dengan menggunakan bola dengan disusunnya *cone* sebagai sasaran tendangan pada *cone* dengan menggunakan kaki bagian dalam. Dalam permainan ini, terdapat dua kelompok dengan setiap kelompoknya terdiri dari sepuluh peserta dengan posisi dibariskan ke belakang dan jarak 3-4 meter antara posisi bola dengan *cone*. Pada permainan ini terdapat satu peserta pada masing – masing

²⁰ Supardi, *Strategi belajar mengajar Pendidikan Jasmani dan Kesehatan* (Bandung; Depdikbud Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan, 1992), h. 45

kelompok untuk mengatur bola dan *cone*, permainan ini dilakukan secara bergantian oleh setiap peserta dari yang pertama hingga yang terakhir dengan melakukan tendangan dengan menggunakan kaki bagian dalam. Apabila salah satu kelompok sudah menyelesaikan permainan terlebih dahulu, berarti kelompok yang lain dinyatakan kalah dan mendapatkan hukuman dari permainan tersebut.

4. Hakikat Karakteristik Siswa SMP Kelas VII (anak usia 12-13 thn)

Perkembangan selalu berarti differensiasi. Artinya pada setiap tahap dari seluruh perkembangan anak, berarti mulai adanya differensiasi baru pada anak itu, baik jasmani maupun rohaninya. Hal ini nampak jelas bila kita memperhatikan gerakan anak. Mula-mula anak kecil menerima sesuatu dengan kedua tangannya, tetapi dalam perkembangannya ia dapat menerima sesuatu itu hanya dengan satu tangan dan dalam perkembangan selanjutnya malah hanya dengan beberapa jarinya saja. Hal yang kedua dalam perkembangan anak yaitu setiap fase yang dialami oleh anak merupakan masa peralihan atau masa persiapan bagi masa selanjutnya. Hal yang ketiga dalam perkembangan anak yaitu adalah perkembangan jasmani dan rohani.

Siswa SMP kelas VII adalah:

Anak usia 12-13 tahun yang dalam tabel periodisasi perkembangan berdasarkan umur termasuk ke dalam masa adolesensi. Adolesensi atau remaja adalah individu-individu yang berusia 10 sampai 18 tahun untuk

perempuan atau berusia 12 sampai 20 tahun untuk laki-laki.²¹ Masa adolesensi merupakan masa transisi atau peralihan dari masa anak-anak untuk menjadi dewasa. Masa ini merupakan masa pertumbuhan yang pesat, yang ditandai dengan perkembangan biologis yang kompleks.

Gejala-gejala pertumbuhan dan perkembangan yang menonjol pada masa adolesensi (remaja) adalah:

1. Pertumbuhan ukuran tubuh.

Pertumbuhan ukuran fisik mengalami percepatan pada tahun-tahun awal dan kemudian melambat, yang akhirnya pertumbuhan memanjang akan berhenti setelah mencapai usia dewasa. Pada awal masa adolesensi ada kecenderungan anak perempuan lebih tinggi dibandingkan anak laki-laki, namun kemudian anak laki-laki menjadi lebih tinggi dan lebih besar pada saat pencapaian usia maksimalnya.

2. Perkembangan jaringan tubuh.

Perkembangan jaringan tubuh pada masa adolesensi ditandai dengan semakin cepatnya perkembangan jaringan otot terutama pada laki-laki, sedangkan pada perempuan semakin cepatnya perkembangan jaringan lemak.

3. Perkembangan seksual.

Perkembangan seksual berlangsung sejalan dengan perkembangan organ-organ reproduksi. Pada masa adolesensi terjadi proses pematangan organ reproduksi. Masa ini disebut masa puber, di mana individu mulai menampakkan perkembangan gairah seksualnya dan menampakkan saling ketertarikan dengan lawan jenisnya.

4. Perubahan fisiologis.

Pada masa adolesensi terjadi gejala perubahan fisiologis yang nyata yaitu, penurunan denyut nadi basal, penurunan temperatur tubuh basal, peningkatan tekanan darah sistolik, peningkatan volume pernafasan, kapasitas vital, dan kapasitas pernafasan maksimum.²²

²¹ Sugiarto, *Pertumbuhan dan Perkembangan Gerak*, (KONI Pusat: Jakarta, 1993), h. 27

²² Ibid, h.27

Karakteristik motorik:

1. Pola keterampilan gerak berkembang dengan cara mengkoordinasi tindakan/aktivitas dengan bantuan dari luar (gerakan adaptif).
2. Gerakan motorik anak lebih mengarah pada kesamaan tubuh dalam mengkoordinasikan gerakan dalam kaitannya dengan ruang dan waktu.

Karakteristik sosial dan emosional:

1. Perkembangan ke arah kejantanan untuk anak laki-laki, dan feminin untuk anak wanita.
2. Membentuk kelompok dengan teman sejenis.
3. Usaha keras untuk menjadi orang terbaik di dalam permainan bertujuan untuk diakui atau dikagumi oleh teman-temannya.
4. Memiliki ketakutan pribadi yang sederhana. Kadang-kadang berfikir untuk melarikan diri.
5. Jarang mau bersikap rendah hati.

Karakteristik mental:

1. Ruang lingkup perhatian bertambah.
2. Kemampuan berfikir bertambah karena anak-anak telah memiliki pengalaman-pengalaman.
3. Minat terhadap macam-macam permainan yang terorganisir bertambah.
4. Sangat berhasrat ingin menjadi dewasa.
5. Kuat berimajinasi dan dapat mengekspresikan dirinya.²³

Berdasarkan penjabaran di atas mengenai karakteristik siswa SMP kelas VII (usia 12-13 tahun) disimpulkan bahwa pada masa ini, siswa berada pada masa peralihan dari masa anak-anak ke masa dewasa yang sering disebut masa remaja dan di dalamnya terjadi perubahan baik dari segi fisik, emosional, dan mental.

²³ Supandi., *op cit*, h.112

B. KERANGKA BERPIKIR

Sekolah adalah lembaga pendidikan yang mengandung pengertian pokok bahwa sekolah mempunyai tugas dan fungsi penyelenggaraan peruses belajar mengajar dan kegiatan pendidikan.

Kegiatan pendidikan jasmani dan kesehatan merupakan bagian integral dari suatu proses pendidikan. Melalui kegiatan ini siswa diharapkan mampu mengembangkan potensi, bakat dan kemampuannya secara optimal, sehingga sesuai dengan kebutuhan pribadinya maupun kebutuhan masyarakat. Untuk itu kegiatan ini wajib diikuti oleh siswa.

Belajar mengajar adalah suatu proses kegiatan dalam pendidikan antara guru dengan murid, untuk mencapai tujuan pengajaran yang telah ditetapkan. Dalam peroses pembelajaran dibutuhkan cara atau metode yang tepat agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Tujuan pembelajaran pendidikan jasmani memiliki empat aspek yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik serta kebugaran aspek yang paling nominan dalam pembelajaran pendidikan jasmani adalah psikomotorik dan kebugaran, dimana siswa dapat mengaplikasikan berbagai macam gerak yang menjadi tuntutan dengan benar. Namun tidak dapat dipungkiri aspek kognitif dan aspek afektif mendukung keberhasilan pembelajaran.

Untuk melakukan gerakan yang benar dalam permainan sepak bola siswa membutuhkan kemampuan pemahaman akan gerak dalam peruses

belajar. Juga membutuhkan interaksi dan komunikasi di dalamnya. Dengan pemahaman ia mengetahui sejauh apa keterampilannya dalam melakukan tugas yang diberikan kepadanya dan seberapa kesempatan yang masih dimilikinya untuk memperbaiki keterampilan tersebut.

Dengan memberikan metode bermain akan membuat siswa menjadi senang dan melakukan kegiatan pelajaran secara sukarela. Melalui metode bermain siswa dapat mengetahui kemampuan sendiri dan orang lain. Permasalahannya mampukah guru memberikan motivasi mengenai hal ini kepada siswa-siswanya, khususnya dalam memberikan pelajaran pendidikan jasmani. Guru tidak selalu memberikan perintah dalam setiap pembelajaran, dengan memberikan kebebasan kepada siswa dengan lebih aktif dapat menumbuhkan kreatifitas siswa.

Melalui metode bermain menggunakan permainan *bowling pass* siswa dapat memahami dan mengaplikasikan gerakan *passing* kaki bagian dalam sepak bola yang telah diberikan oleh guru untuk meningkatkan hasil belajar di sekolah.