

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Olahraga sudah bukan hal yang asing untuk masyarakat dunia, beberapa manfaat yang bisa kita dapatkan ketika berolahraga ialah meningkatkan kesehatan jasmani maupun rohani. Hal ini senada oleh Bessy (2016) berolahraga merupakan salah satu aspek penting dalam membentuk tubuh yang sehat dan bugar. Olahraga merupakan kegiatan fisik yang menyenangkan juga menghibur bagi mayoritas masyarakat, dari berolahraga kita juga bisa melepaskan stress. Kemajuan teknologi juga berperan dalam menyebarkan dan mengedukasi masyarakat. Dahulu teknologi belum canggih seperti sekarang sehingga baik dari peneliti, pakar kesehatan ataupun dokter sulit untuk menyebarluaskan maupun mengedukasi masyarakat tentang manfaat dari berolahraga. Menurut Bessy (2016) seiring dengan perkembangan ilmu, pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat, maka meningkat juga pola dan gaya hidup masyarakat. Tentu sekarang dengan begitu mudah dalam menggunakan teknologi seperti mengakses internet seharusnya membuat masyarakat menjadi lebih mengenal dan mengerti tentang pentingnya berolahraga. Hanya dengan mengandalkan pola makan dan tidur yang teratur tidaklah cukup untuk mempertahankan dan meningkatkan kesehatan, sudah seharusnya olahraga menjadi suatu kebutuhan bagi seseorang untuk mempertahankan dan meningkatkan kesehatan. Banyak sekali jenis olahraga yang dapat kita lakukan salah satunya adalah *floorball*.

*Floorball* satu cabang olahraga yang bisa terbilang baru masuk di Indonesia dan masih sangat minim peminatnya. Olahraga *floorball* hampir mirip dengan permainan *hockey* apabila dilihat dari teknik dasar permainan. Secara umum permainan *floorball* hampir sama dengan *hockey* yaitu bermain dengan memakai bola dan *stick*. Perbedaan dalam permainan ini ialah ukuran lapangan, berat bola dan aturan dalam permainan termasuk waktu pertandingan dalam *floorball*. *floorball* merupakan salah satu olahraga permainan. Permainan *floorball* adalah permainan beregu yaitu enam orang dalam satu tim yang terdiri dari lima orang pemain dan satu orang penjaga gawang yang permainannya menggunakan bola dan *stick*. Permainan *floorball* adalah olahraga yang mengutamakan pada kerjasama tim, kecepatan, serta ketangkasan dari setiap permainannya.

Untuk saat ini cabang olahraga *floorball* sudah masuk ke beberapa tingkatan sekolah. Tidak hanya itu, perkembangan *floorball* di Indonesia didukung dengan adanya penyelenggaraan *event floorball* antar SMA sederajat tingkat nasional dan Internasional. Meski pembelajaran *floorball* masih sangat minim, di beberapa SMA Jakarta sudah masuk ke dalam ajaran materi pokok Pendidikan Jasmani pada sub-bab permainan bola kecil.

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 menjadi fasilitator juga harus mampu

improvisasi dalam menghadapi situasi dan keadaan. Tidak hanya itu, supaya mereka tertarik pada olahraga ini maka proses pembelajaran harus dikemas dengan suasana yang seru. Siswa akan tertarik pada hal-hal baru, terlebih lagi jika cara penyampaiannya dan pengemasan proses pembelajarannya menarik dan seru, dari hal itu bisa membuka peluang mereka untuk benar-benar tertarik.

Dalam olahraga Floorball ada 4 (empat) teknik dasar yaitu menggiring bola (*dribbling*), menerima bola (*receive*), mengumpan (*passing*) dan menembak bola (*shooting*) (Samsudin, 2019). Dalam penelitian ini penulis akan mengambil penelitian teknik dasar *shooting* dikarenakan siswa masih sangat kurang dalam melakukan penyelesaian akhir. Yang dimana *shooting* ini sangat penting dalam sebuah permainan *floorball*, kemenangan sebuah tim ditentukan oleh jumlah gol. Dan gol tersebut dapat dilakukan dengan memasukan bola ke gawang dengan melakukan teknik dasar *shooting* yang baik dan benar.

Secara umum teknik *shooting* dalam permainan *floorball* ada 5 (lima) macam yaitu: *Wrist Shoot*, *Slap Shoot*, *Drag Shoot*, *Out Swipper Shoot* dan *Backhand Shoot*. Dalam penelitian ini penulis akan mengambil Teknik Dasar *Shooting Wrist Shoot* karena *Wrist Shoot* ini teknik yang sangat mudah untuk dipelajari oleh para pemula di banding teknik *shooting* yang lainnya.

Setelah peneliti mengamati, metode belajar yang akan dipilih adalah metode belajar bermain dan proses pembelajaran akan dikemas dalam bentuk permainan rintangan yang secara otomatis menuntut siswa *shooting* bola dalam keadaan apapun. Proses pembelajarannya ada beberapa *level*, dari mulai yang

mudah, sedang dan sulit dengan berbagai model, serta dalam bentuk permainan untuk memacu minat dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang diatas penulis tertarik melakukan penelitian yang berjudul Model Pembelajaran *Shooting Floorball* berbasis permainan untuk tingkat SMA. Sehingga semua siswa dapat melakukan kemampuan *shooting* dengan efektif, efisien, dan menyenangkan.

## **B. Fokus Penelitian**

Dari penjelasan latar belakang masalah yang telah diuraikan maka peneliti menetapkan fokus masalah tersebut adalah: Model Pembelajaran *Shooting Floorball* Berbasis Permainan untuk tingkat SMA.

## **C. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan fokus penelitian di atas, maka perumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah pengembangan model pembelajaran *shooting floorball* berbasis permainan untuk tingkat SMA?
2. Apakah Pengembangan Model Pembelajaran *Shooting Floorball* dengan variasi bermain layak untuk tingkat SMA?

## **D. Kegunaan Penelitian**

Penelitian ini adalah salah satu upaya pemasalan 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 memperluas pengetahuan dan wawasan diri dalam mempersiapkan profesi menjadi seorang pendidik.

## 2. Secara Praktis

- a. Model pembelajaran *shooting (wrist shoot) floorball* berbasis permainan diharapkan dapat memperkaya variasi gerak siswa/i dalam bentuk pembelajaran yang menyenangkan dan menarik bagi siswa untuk mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani sehingga dapat menghilangkan kebosanan dan kejenuhan dalam pembelajaran.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi upaya dalam proses pemasalan olahraga *floorball* di Indonesia.
- c. Diharapkan dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi dan acuan bagi para guru pendidikan jasmani dalam membina siswa/i, agar dapat meningkatkan minat belajar
- d. Sebagai sumbangan juga salah satu referensi bagi perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, serta sebagai rujukan penelitian serupa.

*Mencerdaskan dan  
Memartabatkan Bangsa*