

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Belajar

Ahmadi (2004 : 128) mengemukakan : “Menurut pengertian secara psikologi, belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan di dalam tingkah laku sebagai hasil interaksi dengan lingkungan dalam memenuhi kebutuhan hidupnya”. Sedangkan menurut Suparno (2001 : 2) mengungkapkan “ Belajar merupakan aktifitas yang menimbulkan perubahan yang relatif permanen sebagai akibat dari upaya-upaya yang dilakukannya”.

Berdasarkan pendapat tersebut jelas bahwa belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku kearah yang lebih baik, yang proses perubahan tersebut salah satunya melalui sekolah-sekolah yang ada di lingkungan masyarakat. Oleh karena itu, secara alami anak didik juga menjadi aktif karena adanya motivasi dan didukung oleh bermacam kebutuhan. Anak didik dipandang sebagai organisme yang mempunyai potensi untuk berkembang dan tugas guru adalah membimbing dan menyediakan kondisi agar anak didik dapat mengembangkan bakat dan potensinya, keadaan ini dapat menjadikan siswa lebih aktif dan kreatif.

B. Tujuan Belajar

Menurut *Peter Kline dalam Gordon Dryden dan Dr. Jeannette Vos*, (2002 : 22), belajar akan efektif, jika dilakukan dalam suasana menyenangkan (*fun and enjoy*), maka perlu diciptakan suasana dan sistim (kondisi) belajar yang kondusif, di samping faktor lain yang akan menentukan hasil belajar siswa. Salah satu faktor yang mempengaruhi adalah faktor pengajar/pendidik. Oleh sebab itu, mengajar yang diartikan sebagai suatu usaha menciptakan sistem lingkungan, harus memungkinkan terjadinya proses pembelajaran yang *fun and enjoy*. Sistem lingkungan belajar itu sendiri dipengaruhi berbagai komponen yang masing-masing akan saling mempengaruhi. Komponen-komponen itu antara lain tujuan pembelajaran, bahan kajian yang diajarkan, guru dan siswa yang memainkan peranan serta hubungan sosial tertentu, jenis kegiatan yang dikembangkan, metode pembelajaran, serta media pembelajaran yang dipilih. Komponen-komponen sistem lingkungan itu saling mempengaruhi secara bervariasi sehingga setiap peristiwa belajar memiliki profil yang utuh dan kompleks. Masing-masing profil sistem lingkungan belajar diperuntukan untuk tujuan-tujuan yang dengan kata lain untuk mencapai tujuan belajar tertentu harus diciptakan sistem lingkungan belajar yang tertentu pula.

C. Mengajar

Pengertian mengajar menurut Hustarda dan Saputra (2002 : 2), “Mengajar merupakan suatu proses yang sangat kompleks. Guru berperan tidak hanya sekedar menyampaikan informasi kepada siswa tetapi juga guru harus berusaha agar siswa mau belajar. Karena mengajar merupakan upaya yang

disengaja, maka guru harus lebih dahulu mempersiapkan bahan yang akan disajikan kepada siswa”. Upaya yang guru lakukan ini dimaksudkan agar tujuan yang telah dirumuskan dapat dicapai. Oleh karena itu, di samping guru harus menguasai materi pelajaran guru juga dituntut memiliki kesabaran dan kecintaan dalam memahami dan mengelola proses pembelajaran, hal inilah yang menjadi kata kunci suksesnya proses belajar mengajar di sekolah.

D. Hakikat Belajar Keterampilan Motorik

Pendidikan jasmani adalah dari “*physical education*” merupakan bagian integral dari system pendidikan yang tidak dapat dipisahkan dari program pendidikan. Pendidikan jasmani adalah suatu proses pendidikan seseorang sebagai perseorangan maupun sebagai anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan jasmani dalam rangka memperoleh/meningkatkan kemampuan dan keterampilan jasmani pertumbuhan kecerdasan dan pembentukan watak serta nilai-nilai dan sikap positif bagi setiap warga Negara dalam rangka mencapai tujuan pendidikan. Syaripudin, Mahadi, 1993:4 dan Rijsdorop (1971), Mengatakan bahwa pendidikan jasmani adalah pergaulan pedagogik dalam bidang gerak dan kebugaran.

Tujuan pendidikan jasmani adalah membantu siswa untuk perbaikan derajat kesehatan dan kesegaran jasmani melalui pengertian, pengembangan sikap positif, dan keterampilan gerak dasar serta berbagai aktivitas jasmani, agar dapat 1) Memacu pertumbuhan termasuk bertambahnya tinggi badan dan berat badan secara harmoni; 2) Mengembangkan kesehatan dan kesegaran

jasmani, keterampilan gerak dan cabang olahraga; 3) Mengerti akan pentingnya kesehatan, kesegaran jasmani dan olahraga terhadap perkembangan jasmani dan mental; 4) Mengerti peraturan dan dapat mewasiti pertandingan cabang-cabang olahraga; 5) Mengerti dan dapat menerapkan prinsip-prinsip pengutamakan pencegahan penyakit dalam kaitannya dengan kesehatan dan keselamatan dalam kehidupan sehari-hari; 6) Menumbuhkan sikap positif dan mampu mengisi waktu luang. (Syarifuddin, Mahadi, 1993:4).

Pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan melalui penyediaan pengalaman belajar kepada peserta didik berupa aktivitas jasmani, bermain dan atau olahraga yang direncanakan secara sistematis, dengan memperhatikan pertumbuhan dan perkembangan guna merangsang perkembangan fisik, keterampilan berfikir, emosional, sosial, dan moral. Pembekalan pengalaman belajar itu di arahkan untuk membina dan sekaligus untuk membentuk gaya hidup sehat dan aktivitas sepanjang hayat. Salah satu dari tujuan pendidikan jasmani di sekolah adalah mengembangkan keterampilan gerak. Dalam perkembangannya melalui suatu pembinaan yang sistematis dan teratur. Proses pembelajaran harus sejalan dengan kematangan siswa dalam usia maupun fisik perlu dibedakan antara setiap umur dari masa balita, anak-anak, masa remaja, dewasa dan tua. Dengan demikian tahap perkembangan anak dalam hal ini usia sekolah dasar merupakan proses belajar gerak dasar, bila kemampuan gerak dasar umum telah dikuasai maka untuk mempelajari gerak kelanjutannya akan lebih mudah untuk diarahkan guna mempelajari keterampilan yang lebih tinggi dalam hal ini mempelajari

bentuk-bentuk gerakan suatu cabang olahraga. Di dalam intensifikasi penyelenggaraan pendidikan sebagai proses pertumbuhan dan perkembangan manusia yang berlangsung seumur hidup, pendidikan jasmani sangat erat kaitanya dengan gerak manusia, prestasi yang optimal yang akan diperoleh dari bentuk-bentuk gerakan yang terdapat aktivitas permainan yaitu sepak bola adalah akibat dari pendidikan jasmani.

E. Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata Medium yang secara Harfiah berarti perantara atau pengantar (Arief Sadiman, 2005: 6). Menurut I Gede Sugianta (2005) kaitan media dengan pembelajaran, media sebagai suatu perantara atau pengantar pesan-pesan atau materi ajar dari guru kepada siswa. Dari pendapat di atas adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Bila media sebagai sumber belajar maka materi yang dikemas dalam suatu media dalam penyampaianannya akan diinformasikan melalui media, sehingga materi akan lebih mudah dipahami dan dimengerti.

Dalam hal ini guru harus pandai memilih media pendidikan yang sesuai situasi dan kondisi yang dihadapi, sesuai dengan yang dikemukakan oleh Hamamik (1987:7) tentang memilih media yang memenuhi syarat adalah sebagai berikut :

1. Rasional, sesuai dengan akal dan mampu dipikirkan oleh kita.
2. Ilmiah, sesuai dengan perkembangan akal dan mampu dipikirkan.
3. Ekonomis, sesuai dengan kemampuan pembiayaan yang ada, hemat.

4. Praktis, dapat digunakan dalam kondisi praktek di lapangan.
5. Fungsional, berguna dalam pembelajaran, dapat digunakan oleh guru dan siswa.

Dengan adanya syarat-syarat tersebut diharapkan seorang guru tidak ragu-ragu untuk menentukan pilihannya mengenai media atau alat bantu dalam pembelajaran.

F. Alat Bantu Pembelajaran

Alat bantu pembelajaran merupakan fasilitas yang penting dalam sekolah karena bermanfaat untuk meningkatkan perhatian anak, dengan alat bantu anak diajak secara aktif untuk memperhatikan apa yang diajarkan oleh guru. Suatu hal yang harus diingat walaupun fasilitas alat bantu yang dimiliki oleh sekolah kurang memadai, tetapi penggunaan alat bantu itu diikuti dengan metode anak aktif sehingga efektifitas pengajaran akan semakin baik. Alat bantu mengajar adalah alat-alat atau perlengkapan yang digunakan oleh seorang guru dalam mengajar.

G. Media Pembelajaran Visual Diam

Media visual diam mempunyai kemampuan menyampaikan informasi secara visual, tetapi tidak dapat menampilkan suara maupun gerak. Media visual dalam konsep pengajaran visual adalah setiap gambar, model, benda dan alat-alat lainnya yang memberikan pengalaman visual itu menurut Sujana dan Ahmad Rivai (1989 : 57) bertujuan untuk :

1. Memperkenalkan, bentuk, memperkaya serta memperjelas pengertian atau konsep yang abstrak kepada siswa.

2. Mengembangkan sikap- sikap yang dikehendaki.
3. Mendorong kegiatan belajar siswa lebih lanjut.

Jelas bahwa penggunaan media (alat bantu) selain dapat memperjelas pengertian atau konsep yang abstrak juga dapat meningkatkan, memperkaya, membentuk, kecakapan kepada siswa itu sendiri. Media (alat bantu) visual diam yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah bola kertas dan bola plastik. Keuntungan dari media ini adalah hemat biaya, mudah dalam pemakaiannya (praktis) serta memudahkan guru untuk mengevaluasi gerakan yang digunakan dalam menggiring bola. Dan dengan cara ini akan memotivasi anak untuk menolak dan mempraktekkan cara yang sedang diajarkan. Adapun alat bantu yang digunakan :tiang penyangga bola, bola kertas dan bola plastic.

H. Permainan Sepak Bola

Sepak bola adalah suatu permainan yang dilakukan dengan jalan menyepak bola, yang mempunyai tujuan untuk memasukan bola ke gawang lawan dan mempertahankan gawang tersebut agar tidak kemasukan bola. Di dalam memainkan bola, setiap pemain diperbolehkan menggunakan seluruh anggota badan kecuali tangan dan lengan. Hanya penjaga gawang diperbolehkan memainkan bola dengan kaki dan tangan.

Sepak bola merupakan permainan beregu yang masing-masing regu terdiri dari 11 pemain. Biasanya permainan sepak bola dimainkan dalam dua babak (2 x 45 menit) dengan waktu istirahat 10 menit di antara dua babak tersebut. Mencetak gol ke gawang lawan merupakan sasaran dari setiap kesebelasan.

Suatu kesebelasan dinyatakan sebagai pemenang apabila kesebelasan tersebut dapat memasukkan bola ke gawang lebih banyak dan memasukkan bola lebih sedikit jika dibandingkan dengan lawannya.

I. Gerak Dasar Menggiring Bola

Gerak dasar sepak bola adalah cara pengolahan bola maupun pengolahan gerak tubuh dalam bermain. Gerak dasar bola terdiri dari bermacam-macam gerakan. Keahlian seseorang dalam mempermainkan bola sangatlah berguna. Gerak dasar sepak bola, antara lain : (1) gerak dasar menendang bola, (2) gerak dasar menggiring bola, (3) gerak dasar menahan bola, (4) gerak dasar gerak tipu, (5) gerak dasar menyundul bola, (6) gerak dasar merebut bola, (7) gerak dasar lemparan ke dalam dan (8) gerak dasar penjaga gawang.

Gerak dasar menggiring (*dribbling*) bola pada umumnya dilakukan dengan tiga cara, yaitu menggiring bola dengan kaki bagian dalam, (2) menggiring bola dengan kaki bagian luar, dan (3) menggiring bola dengan punggung kaki.

Berikut proses gerak dasar menggiring dalam permainan sepak bola :

1. Pelaksanaan

Adapun pelaksanaan gerak dasar menggiring bola adalah sebagai berikut :

- a. Berdiri tegak kearah depan
- b. Mata melihat kearah bola
- c. Kepala dan badan di atas bola
- d. Sikap kedua lengan di samping badan agak terentang

2. Pelaksanaan

- a. Pergelangan kaki diputar ke luar dan dikunci

- b. Dorong bola dengan kaki ke arah depan dengan posisi kaki agak terangkat dari tanah dan berat badan dibawa ke depan
- c. Usahakan bola tetap dalam jarak penguasaan

3. Sikap Akhir

- a. Pandangan fokus ke arah bola
- b. Tumpuan berat badan berada pada kaki yang digunakan menggiring bola
- c. Posisi badan tegak lurus

J. Kerangka Pikir

Menurut Winarno Surakhmad. Anggapan dasar atau Postulat adalah sebuah titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima oleh penyelidik. Dikatakan selanjutnya bahwa setiap penyelidik dapat merumuskan postulat yang berbeda-beda. Seorang penyelidik mungkin meragu-ragu sesuatu anggapan dasar yang oleh orang lain diterima sebagai kebenaran. Dari uraian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa anggapan dasar adalah suatu hal yang diyakini kebenarannya oleh peneliti harus dirumuskan secara jelas.

K. Hipotesis

Hipotesis adalah alat yang sangat besar kegunaannya dalam penyelidikan ilmiah, karena merupakan petunjuk ke arah proses penelitian untuk menjelaskan permasalahan yang harus dicari pemecahannya. Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah :

1. Dengan menggunakan media alat bantu berupa bola kertas dapat meningkatkan pembelajaran gerak dasar menggiring bola pada siswa kelas

V di SD Negeri 1 Way Dadi Kecamatan Sukarame Bandar Lampung
Tahun Pelajaran 2012/2013.

2. Dengan menggunakan media alat bantu berupa bola plastik dapat
meningkatkan pembelajaran gerak dasar menggiring bola pada siswa kelas

V di SD Negeri 1 Way Dadi Kecamatan Sukarame Bandar Lampung
Tahun Pelajaran 2012/2013.

