

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Pengertian Belajar Mengajar

Belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan. Belajar bukanlah suatu tujuan tetapi suatu proses mencapai tujuan atau merupakan langkah-langkah atau prosedur yang ditempuh. Seseorang dikatakan telah belajar sesuatu kalau pada dirinya terjadi perubahan tertentu, misalnya dalam olahraga sepakbola, seorang anak dari tidak terampil mengoper bola, menggiring bola dan bermain bola menjadi terampil dalam menggiring bola, mengoper dan bahkan pandai bermain sepak bola. Namun tidak semua perubahan yang terjadi pada diri seseorang terjadi karena orang tersebut telah belajar.

Misalnya perubahan yang terjadi pada bayi, terjadi terutama bukan karena belajar, bayi yang tadinya tidak dapat duduk menjadi bisa duduk. Margaret E. Bell Gredler (1991: 1) mengatakan bahwa belajar adalah proses orang memperoleh berbagai kecakapan, keterampilan, dan sikap.

Menurut A. Tabrani Rusyan (1989: 7), belajar dalam arti luas adalah suatu proses perubahan individu yang dinyatakan dalam bentuk penguasaan, dan penilaian terhadap sesuatu atau mengenai sikap dan nilai, pengetahuan dan kecakapan dasar yang terdapat dalam berbagai bidang studi atau lebih luas lagi dalam berbagai aspek kehidupan atau pengalaman yang terorganisasi.

Belajar merupakan proses perubahan tingkah laku sebagai akibat dari pengalaman atau latihan. Hilgard dalam Wina Sanjaya (2009: 112) mengungkapkan *Learning is process by which an activity originates or changed through training procedures (whether in the laboratory or in the natural environment) as distinguished from changes by factors not attributable to training.* Belajar adalah proses perubahan melalui pendidikan yang terbentuk melalui kegiatan atau prosedur latihan baik di laboratorium maupun di lingkungan.

Suryabrata (2004: 2) *Learning occurs when there is a change in a person's cognitive structure.* Ranah kognitif ialah berkenaan dengan perilaku yang berhubungan dengan berpikir, mengetahui, dan memecahkan masalah berdasarkan apa yang dipelajari dengan menggunakan sikap, nilai-nilai, apresiasi, dan penyesuaian perasaan sosial, serta tingkat penerimaan atau penolakan terhadap sesuatu, jika seseorang memiliki kecerdasan olahraga maka keterampilannya akan seimbang yang ditunjukkan dengan psikomotornya atau keterampilannya.

Terbentuknya tingkah laku sebagai hasil belajar memiliki tiga ciri pokok yaitu: (a) tingkah laku tersebut berupa kemampuan aktual, (b) kemampuan berlaku dalam waktu relatif lama, (c) kemampuan baru diperoleh melalui usaha. Kemampuan manusia yang diperoleh sebagai hasil belajar meliputi tiga aspek, yaitu: (1) *achievement* merupakan kemampuan intelektual, (2) *Capacity*, merupakan suatu kemampuan potensial dan (3) *attitude* atau bakat merupakan kemampuan yang dapat diprediksi.

Slameto (1995: 2) menekankan belajar suatu proses yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan,

sebagai hasil pengalaman sendiri dan interaksi dengan lingkungan. Pengertian ini menunjukkan bahwa segala perubahan tingkah laku individu yang diakibatkan belajar diperoleh melalui pengalaman. Selain itu berkembang pula psikologi belajar lainnya yang menggunakan pendekatan praktek atau eksperimen seperti *koneksionisme*.

Thorndike dalam Hamzah (2007: 11) menemukan bahwa belajar adalah interaksi antara stimulus yang mungkin berupa pikiran, perasaan atau gerakan) dan respon dari 3 domain tersebut. Belajar adalah proses seseorang memperoleh berbagai kecakapan, keterampilan dan sikap. Belajar merupakan perubahan perilaku dan merupakan kecakapan baru yang terjadi karena adanya usaha secara sengaja meliputi keterampilan dan sikap dan pengetahuan baru.

Berdasarkan konsep belajar di atas antara lain memberikan penjelasan bahwa untuk memperoleh perubahan tingkah laku dilakukan melalui aktivitas berinteraksi dengan lingkungan sebagai suatu pengalaman. Dengan demikian proses belajar yang dilakukan oleh seseorang yang berinteraksi dengan lingkungan menghasilkan perubahan-perubahan pada diri siswa, perubahan-perubahan pada sektor kognitif yang diperoleh dari usaha belajar itulah yang disebut kemampuan. Maka berhasil atau tidaknya seorang siswa dalam suatu proses belajar dapat dilihat dari kemampuannya. Hal ini sesuai dengan pendapat (Sudjana; 1996: 22) bahwa prestasi belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar.

Produk dari suatu proses pembelajaran adalah hasil belajar yang diukur dengan tes kemampuan belajar yang tidak hanya dipengaruhi oleh kualitas proses

pembelajaran yang dialami oleh siswa, tetapi juga faktor lain yang berada di luar pengaruh sistem pendidikan, di samping kemampuan siswa itu sendiri. Prestasi belajar siswa dapat mengukur tinggi rendahnya kemampuan belajarnya yang ditunjukkan dengan nilai ataupun dapat berupa skill atau keterampilan khususnya di bidang olahraga. Kemampuan siswa yang merupakan perubahan tingkah laku sebagai bukti hasil belajar itu dapat diklasifikasikan dalam dimensi-dimensi tertentu.

Bloom dalam Nana Sudjana (1996: 22) membuat klasifikasi hasil belajar menjadi 3 dimensi, yaitu: ranah kognitif, afektif, dan psikomotor, ahli lain Kingsley dalam Nana Sudjana (1996: 22) membagi tiga macam hasil belajar yaitu meliputi (a) keterampilan dan kebiasaan, (b) pengetahuan dan pengertian, dan (c) persepsi dan cita-cita. Hasil belajar itu berasal dari tiga sumber: (a) pelajarannya, (b) filosofi pendidikan dan pembelajaran, (c) karakteristik siswa. Namun biasanya kemampuan seseorang hanya diukur dengan prestasi belajar yang diperoleh siswa pada akhir pembelajaran saja tanpa melihat prosesnya. Sedangkan kemampuan seseorang secara luas dapat meliputi: (a) kepandaian dan kebiasaan, (b) kemampuan sosial, dan (c) berpikir abstrak dan kreatif.

Belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu, yakni mengalami. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan melainkan pengubahan kelakuan (Hamalik, 2004: 27)

Dari uraian di atas dapatlah diidentifikasi ciri-ciri kegiatan yang disebut “belajar” yaitu: 1) Belajar adalah aktivitas yang menghasilkan perubahan pada diri individu

yang belajar, baik aktual maupun potensial, 2) Perubahan itu pada dasarnya berupa didaptkannya kemampuan baru, yang berlaku dalam waktu yang relatif lama, dan 3) Perubahan itu terjadi karena usaha.

Belajar adalah berubah atau perubahan. Perubahan dari tidak tahu menjadi tahu, dari sederhana menjadi kompleks dan selanjutnya. Masalah belajar merupakan masalah manusia, oleh karena itu untuk mengupas masalah belajar dapat didekati dengan berbagai macam cara pendekatan. Ahli fisiologi, ahli pendidikan, ahli biofisika, pelatih olahraga, guru pendidikan jasmani, mempunyai cara pendekatan yang berbeda-beda dalam mengupas masalah belajar.

Manusia sebagai makhluk *psiko-bio-sosial-kultural*, mengalami berbagai masalah yang menyangkut kehidupannya. Upaya mengatasi persoalan hidupnya, membuat manusia bisa tumbuh dan berkembang menjadi manusia yang dewasa. Pengalaman dalam menghadapi masalah kehidupan, akan mendorong manusia untuk beradaptasi dan mengalami perubahan. Proses adaptasi tersebut merupakan sebagian dari proses belajar. Bergerak merupakan bagian dari persoalan hidup.

Belajar motorik adalah seperangkat proses yang bertalian dengan latihan atau pengalaman yang mangantarkan kearah perubahan permanen dalam perilaku terampil . Schmidt (1998: 346) mendefinisikan: *motor learning is a set of processes associated with pratice or experience leading to relatively permanent changes in the capability for responding..*

Selanjutnya untuk memahami perilaku gerak (motorik) dapat didekati dengan Pendekatan psikologis. Hal ini dimungkinkan karena proses belajar gerak atau

keterampilan bukan semata-mata karena gejala neuro-fisiologis. Dalam proses belajar, faktor mental ikut berpengaruh. Proses belajar melibatkan berbagai faktor jiwa dan raga sebagai satu kesatuan.

Menurut Oxendine seperti yang dikutip oleh Lutan (1999: 122) mengklasifikasikan teori belajar gerak berdasarkan Pendekatan psikologis dibagi menjadi dua kategori utama yaitu kelompok teori *asosiasi stimulus-respon* dan teori kognitif. Selanjutnya menurut Guthrie yang dikutip oleh Lutan (1999: 122), *drill* berguna untuk memperlancar siswa melakukan lebih banyak respon yang tepat dan benar. Belajar menurut kelompok teori kognitif adalah pembelajaran mengorganisasikan rangsang atau persepsinya kedalam suatu pola atau bentuk secara keseluruhan. Menurut Oxendine dikutip Lutan, ada tiga hal penting dari aktivitas pembelajaran untuk mengolah rangsang yang diterimanya, yaitu; *pertama*, menghubungkan satu rangsang dengan yang lain; *kedua*, merumuskan sementara tentang kaitan antara cara (alat) dan tujuan; *ketiga*, berperilaku untuk mencapai tujuan. Belajar gerak menurut teori ini, adalah bahwa suatu keterampilan cabang olahraga dilakukan secara keseluruhan dari sikap awal sampai sikap akhir. Siswa atau pebelajar mencoba untuk mengkaitkan bagian-bagian dari teknik lempar lembing melalui persepsinya terhadap bagian-bagian teknik tersebut.

Meskipun kedua kelompok teori belajar tersebut memiliki perbedaan, namun juga memiliki beberapa persamaan. Kelompok teori koneksionisme lebih menekankan atau mementingkan unsur stimulus dan respons, sedangkan kelompok teori kognitif lebih menekankan atau mementingkan pebelajar kognitif lebih menekankan atau mementingkan pebelajar itu sendiri dalam mengorganisasikan rangsang. Dengan

kata lain kelompok kognitif memandang interpretasi pebelajar terhadap rangsang sangat penting, dan kelompok koneksionisme memandang kaftan antara stimulus dan respons yang penting. Dalam penerapannya. Kedua teori tersebut saling mengisi kekurangan masing-masing.

Pendapat tentang belajar dikemukakan juga oleh Singer (1980: 1), yang menyatakan bahwa ada tiga komponen dalam belajar gerak, yang bergerak dan beroperasi secara dinamis. Ketiga komponen tersebut yaitu pebelajar, aktivitas, dan situasi atau kondisi lingkungan. Ketiga komponen tersebut saling berinteraksi untuk menghasilkan perubahan perilaku. Belajar mengakibatkan perubahan dalam diri pribadi dan selalu terefleksi dalam perilaku yang dapat diamati. Perubahan tersebut secara relatif permanen sebagai konsekuensi dari pengalaman atau latihan.

Belajar gerak dalam pandangan tersebut merupakan perubahan tingkah laku dalam domain psikomotor (keterampilan) merupakan perubahan tertentu, misalnya dalam olahraga sepakbola, seorang anak dari tidak terampil mengoper bola, menggiring bola dan bermain bola menjadi anak yang terampil dalam menggiring bola, mengoper dan bahkan pandai bermain sepak bola. Namun tidak semua perubahan yang terjadi pada diri seseorang terjadi karena orang tersebut telah belajar.

1. Pembelajaran

Pengajaran adalah interaksi belajar dan mengajar. Pengajaran berlangsung sebagai suatu proses saling mempengaruhi antara guru dan siswa. Diantara keduanya terdapat hubungan atau komunikasi interaksi. Guru mengajar disatu pihak dan siswa belajar dilain pihak. Keduanya menunjukkan aktifitas yang seimbang, hanya berbeda peranannya saja, (Oemar Hamalik, 2004: 54)

Belajar mengajar adalah salah satu kegiatan yang bernilai edukatif. Nilai edukatif mewarnai interaksi yang terjadi antara guru dengan anak didik. Interaksi yang bernilai edukatif dikarenakan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu yang telah dirumuskan sebelum pengajaran dimulai. Guru dengan sadar merencanakan kegiatan secara sistematis dengan memanfaatkan segala sesuatunya guna kepentingan pengajaran.

Persoalan pembelajaran memiliki beberapa lingkup pembelajaran di antaranya komunikasi, motivasi dan produktivitas (Barbara, 1994: 89). Metode dan teori pengelolaan banyak diaplikasikan pada bidang pengelolaan dan sumber maupun secara lebih luas dalam mengelola perubahan. Pengelolaan tersebut dapat berupa kondisi siswa maupun sumber belajar, perpustakaan, sarana dan lain-lain.

Pembelajaran Olahraga adalah proses penguasaan psikomotor yang memerlukan keterampilan gerak. Dimana terjadinya pembelajaran dapat melalui serangkaian proses yang terjadi secara alamiah dan formal. Teknologi pembelajaran berkembang secara konsisten melalui teori dan praktek. Konsistensi terjadi karena teori memberikan pengarahannya bagi praktek. Sehingga teori-teori yang ada dapat digunakan sebagai panduan dalam pengembangan khususnya di kawasan pengelolaan bidang pendidikan. Elemen-elemen yang mungkin berhubungan dengan aplikasi dan praktek pembelajaran yaitu jenis pelajaran, sifat dan karakteristik pembelajar, organisasi dimana berlangsung pembelajaran yaitu sekolah, kemampuan sarana yang tersedia dan keahlian para guru.

2. Mengajar

Menurut Slameto (1995: 30) mengajar merupakan membimbing siswa dalam proses belajar. Guru tidak hanya sekedar menyampaikan materi pelajaran kepada murid tetapi guru juga harus berusaha agar siswa mau belajar karena mengajar sebagai upaya yang disengaja, maka guru terlebih dahulu menyiapkan bahan yang akan disajikan kepada siswa dan guru juga harus memberikan rangsangan, bimbingan, pengarahan, dan dorongan kepada siswa agar mau belajar. Disinilah letak kerumitan pembelajaran bagi seorang guru.

Belajar mengajar adalah salah satu kegiatan yang bernilai edukatif. Nilai edukatif mewarnai interaksi yang terjadi antara guru dengan anak didik. Interaksi yang bernilai edukatif dikarenakan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu yang telah dirumuskan sebelum pengajaran dimulai. Guru dengan sadar merencanakan kegiatan secara sistematis dengan memanfaatkan segala sesuatunya guna kepentingan pengajaran.

Para ahli telah merumuskan dan membuat tafsirannya tentang belajar. Belajar adalah modifikasi atau memperteguhkan kelakuan melalui pengalaman. Menurut pengertian ini, belajar adalah merupakan salah satu proses suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat akan tetapi lebih luas dari pada itu, yakni mengalami. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan, melainkan perubahan kelakuan.

Menurut Oemar Hamalik (2003) “Mengajar adalah kegiatan membimbing kegiatan belajar dan kegiatan mengajar hanya bermakna bila terjadi kegiatan belajar siswa”.

Menurut Husdarta dan Saputra (2002) “Mengajar merupakan suatu proses yang kompleks, guru tidak hanya sekedar menyampaikan informasi kepada siswa saja tetapi juga guru harus berusaha agar siswa mau belajar. Karena mengajar sebagai upaya yang disengaja, maka guru terlebih dahulu harus mempersiapkan bahan yang akan disajikan kepada siswa”.

Dalam pengertian luas, belajar dapat diartikan sebagai kegiatan psikofisik menuju ke perkembangan pribadi seutuhnya. Kemudian dalam arti sempit, belajar dimaksudkan sebagai usaha penguasaan materi ilmu pengetahuan yang merupakan sebagian kegiatan menuju terbentuknya kepribadian seutuhnya. Relevan dengan ini maka ada pengertian bahwa belajar adalah “penambahan pengetahuan”.

B. Pendidikan Jasmani

Pada dasarnya Pendidikan Jasmani merupakan pendidikan melalui aktifitas jasmani guna mencapai pertumbuhan dan perkembangan individu secara menyeluruh. Melalui pendidikan jasmani siswa sosialisasikan ke dalam aktifitas jasmani termasuk keterampilan berolahraga.

Pembinaan dan pengembangan pendidikan jasmani merupakan bagian dari upaya peningkatan kualitas manusia Indonesia yang bertujuan pada peningkatan kemampuan dan keterampilan jasmani, serta mencapai pertumbuhan fisik dan mental. Hal ini sesuai pendapat Wirjasantosa (1984: 30) yang mengartikan pendidikan jasmani ialah suatu susunan kegiatan manusia yang direncanakan untuk merancang dan meningkatkan kemampuan dan keterampilan jasmani, pertumbuhan dan perkembangan, kecerdasan dan pembentuk watak serta nilai dan sikap bagi warga negara sebagai kelengkapan dari pendidikan.

Lebih jauh Wirjasantosa (1984: 30) menjelaskan bahwa tujuan akhir dari pembelajaran olahraga menuju kesehatan jasmani dan rohani. Kesehatan jasmani meliputi kekuatan dan kesegaran, keterampilan permainan olahraga, menghindari sikap buruk. Sedangkan rohaninya adalah membina rasa percaya diri, mengembangkan kehalusan budi, memperkuat harga diri dan memberikan kepuasan serta kegembiraan.

Pendekatan pembelajaran pendidikan jasmani merupakan bagian dari proses pembelajaran pendidikan jasmani. Dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani, melibatkan berbagai unsur. Unsur-unsur tersebut merupakan upaya mencapai sasaran atau tujuan pembelajaran pendidikan jasmani. Istilah pembelajaran merupakan perkembangan dari istilah belajar dan mengajar. Untuk memahami hakikat Pendekatan pembelajaran pendidikan jasmani diperlukan pemahaman tentang belajar, terutama belajar gerak (motorik), pembelajaran pendidikan jasmani, dan perkembangan kemampuan motorik.

Pendidikan jasmani merupakan salah satu pendidikan yang sangat penting diberikan mulai dari usia prasekolah sampai perguruan tinggi, yang tidak terlepas dari pendidikan lainnya. Bahkan dapat dikatakan bahwa pendidikan jasmani merupakan salah satu alat yang utama bagi pendidikan rohani, seperti semboyan olahraga *mensana incoperensana* artinya di dalam tubuh yang sehat terletak jiwa yang waras. Bahkan keberhasilan berbagai pendidikan mudah dicapai apabila pendidikan jasmani dilaksanakan sebaik-baiknya di sekolah. Selanjutnya pendidikan jasmani merupakan satu-satunya pendidikan yang peduli terhadap, nilai-nilai sportivitas, fair play, kejujuran, kerjasama dan merangsang tumbuh kembangnya jasmani anak.

Menghindari salah pengertian terhadap pendidikan jasmani, perlu kiranya dijelaskan bahwa pendidikan jasmani diajarkan disekolah bukan hanya mata pelajaran gerak badan saja, melainkan pendidikan yang erat sangkut pautnya dengan pertumbuhan dan kesehatan jasmani saja. Karena disebutkan bahwa keadaan jasmani anak tidak terlepas dari rohani akan tetapi malah saling mempengaruhi dengan keadaan rohani manusia, dan juga telah dikatakan bahwa pendidikan jasmani itu sebenarnya merupakan pendidikan keseluruhan atau kepribadian, maka tidak mengherankan jika pendidikan jasmani juga besar sekali gunanya dalam pembentukan rohani anak.

Berkaitan dengan hal tersebut di dalam standar kompetensi dan kompetensi dasar (Depdiknas, 2006: 25), mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dinyatakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan dan bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan, berfikir kritis, keterampilan sosial, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani untuk mencapai tujuan pendidikan nasional.

Pendidikan Jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan individu secara organik, neuromuskuler, perseptual, kognitif, dan emosional, dalam kerangka sistem pendidikan nasional. (Kurikulum penjaskes 2004)

Pendidikan jasmani merupakan pembelajaran yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, pengetahuan, perilaku hidup yang aktif dan sikap sportif melalui kegiatan jasmani yang dilaksanakan secara terencana, bertahap, dan berkelanjutan agar dapat meningkatkan sikap positif bagi diri sendiri sebagai pelaku dan

menghargai manfaat aktifitas jasmani bagi peningkatan kualitas hidup sehat seseorang sehingga akan terbentuk jiwa sportif dan gaya hidup yang aktif (Depdiknas, 2004: 2).

Menurut Eddy Suparman (2000:1) pendidikan jasmani dan kesehatan adalah mata pelajaran yang merupakan bagian dari pendidikan keseluruhan yang dalam proses pembelajarannya mengutamakan aktivitas jasmani dan kebiasaan hidup sehat menuju pada pertumbuhan dengan pengembangan jasmani, mental, sosial dan emosional yang selaras, serasi, seimbang.

Disinilah pentingnya pendidikan jasmani, karena menyediakan ruang untuk belajar menjelajahi lingkungan kemudian mencoba kegiatan yang sesuai minat anak menggali potensi dirinya. Melalui pendidikan jasmani anak-anak menemukan saluran yang tepat untuk memenuhi kebutuhannya akan gerak, menyalurkan energi yang berlebihan agar tidak mengganggu keseimbangan perilaku dan mental anak, menanamkan dasar-dasar keterampilan yang berguna dan merangsang perkembangan yang bersifat menyeluruh, meliputi aspek fisik, mental, emosi, sosial dan moral.

C. Keterampilan Gerak Dasar

Gerak dasar adalah gerak yang berkembangnya sejalan dengan pertumbuhan dan tingkat kematangan. Keterampilan gerak dasar merupakan pola gerak yang menjadi dasar untuk ketangkasan yang lebih kompleks. Rusli (1998) membagi tiga gerakan dasar yang melekat pada individu yaitu, 1) lokomotor, (2) gerak non lokomotor, (3) manipulatif. Rusli (1998) mendefinisikan gerak lokomotor adalah "gerak yang digunakan untuk memudahkan tubuh dari satu tempat ke tempat lain atau memproyeksikan tubuh ke atas misalnya: jalan, lompat dan berguling". gerak non lokomotor" adalah keterampilan yang dilakukan tanpa memindahkan tubuh dari

tempatnyanya, misalnya membungkuk badan, memutar badan, mendorong dan menarik. Sedangkan gerak manipualtif adalah ketrampilan memainkan suatu proyek baik yang dilakukan dengan kaki maupun dengan tangan atau bagian tubuh yang lain. Gerak manipulatif ini bertujuan untuk koordinasi mata-kaki, mata-tangan, misalnya melempar, menangkap dan menendang.

D. Sepakbola

Pada tanggal 8 Desember 1863 di Cambridge diumumkan secara resmi peraturan permainan sepak bola yang disusun oleh The Football Association, dan demikian lahirlah peraturan permainan sepak bola modern seperti yang kita kenal sekarang ini. Perkembangan bidang organisasi maupun permainan berturut-turut mengalami perubahan atau penyempurnaan. Berhubung *the Football Association* merupakan satu-satunya organisasi nasional Inggris yang mengatur sendiri mengenai peraturan permainan, maka pada tahun 1882 dengan dihadiri oleh utusan-utusan dari perserikatan sepak bola Inggris, Scotlandia, Irlandia dan Wales didirikan badan khusus yang diberi nama “ *The Interntional Football Association Board*, yang kemudian dikenal dengan nama sehari-hari “ *International Board*” disingkat dengan I.B. Pada tanggal 21 Mei 1904 atas inisiatif Guerin dari Perancis didirikan federasi sepak bola internasional yang diberi nama “*Federation International de Football Association*” disingkat menjadi FIFA yang mula-mula beranggotakan tujuh negara, ialah: Perancis, Belgia, Denmark, Nederland, Spanyol, Swedia dan Swiss, dan Guerin mendapatjan kehormatan sebagai ketua FIFA yang pertama kali. Badan pemerintahan sepak bola adalah *the Federation Internatianal Football Association* (FIFA).

Soekatamsi (1995: 11), mengatakan bahwa sepakbola adalah permainan beregu yang dimainkan oleh dua buah regu, masing-masing regu terdiri dari sebelas orang pemain termasuk seorang penjaga gawang. . Sepak bola dimainkan di atas lapangan rumput yang rata, berbentuk empat persegi panjang dimana lebar dan panjangnya lapangan kurang lebih berbanding 3 dengan 4. Pada kedua garis lebar lapangan di tengah-tengahnya masing-masing didirikan sebuah gawang yang saling berhadapan. Di dalam permainan digunakan sebuah bola yang bagian luarnya terbuat dari kulit didalam terbuat dari karet diisi dengan udara.

Sedangkan menurut Joseph A. Luxbacher (2001: V) sepakbola adalah olahraga yang menentang fisik dan mental, permainannya harus melakukan gerakan terampil di bawah kondisi permainan yang waktunya terbatas, fisik dan mental yang lelah dan sambil menghadapi lawan.

Permainan sepakbola adalah suatu permainan beregu yang dimainkan oleh dua regu, yang masing-masing regunya terdiri dari sebelas pemain termasuk penjaga gawang. Permainan sepakbola dilakukan dengan seluruh anggota badan kecuali kedua lengan (Soekatamsi, 269).

Permainan sepakbola dimainkan oleh dua regu yang masing-masing regu beranggotakan 11 orang. Masing-masing regu mempertahankan sebuah gawang dan membobolkan bola ke gawang lawan. Setiap tim memiliki kiper yang bertugas untuk menjaga gawang. Kiper diperbolehkan untuk mengontrol bola dengan tangannya di dalam daerah penalti yaitu daerah yang berukuran lebar 40,22 meter dan panjang 16,5 meter pada garis akhir. Pemain lainnya tidak diperbolehkan menggunakan tangan atau lengan mereka untuk mengontrol bola, tapi mereka dapat menggunakan kaki, tungkai

atau kepala. Gol diciptakan dengan menendang atau menanduk bola ke dalam gawang lawan. Setiap gol dihitung dengan skor satu, dan tim yang paling banyak menciptakan gol memenangkan pertandingan.

E. Gerak Dasar Menendang Bola dengan Kaki Bagian Dalam

Di dalam permainan menggunakan sistem "man to man" maka menendang bola dengan kaki dalam merupakan kebutuhan gerak dasar yang penting dari taktik perorangan. Menendang juga dimaksud untuk menyelamatkan bola apabila tidak ada kemungkinan untuk passing dengan segera.

Di dalam menendang bola dengan kaki dalam seorang pemain harus dapat mengontrol bola dengan baik. Bola harus dikontrol dengan baik di daerah yang sempit, yang mana berarti bahwa bola selalu disentuh pada setiap langkah. Satu hal yang perlu diperhatikan di dalam latihan menendang bola dengan kaki dalam ialah setiap pemain dianjurkan untuk menggunakan kedua kaki sebagai keperluan untuk melindungi bola terhadap serangan lawan. Pandangan tidak boleh selalu pada bola, tetapi diutamakan pengamatan situasi lapangan.



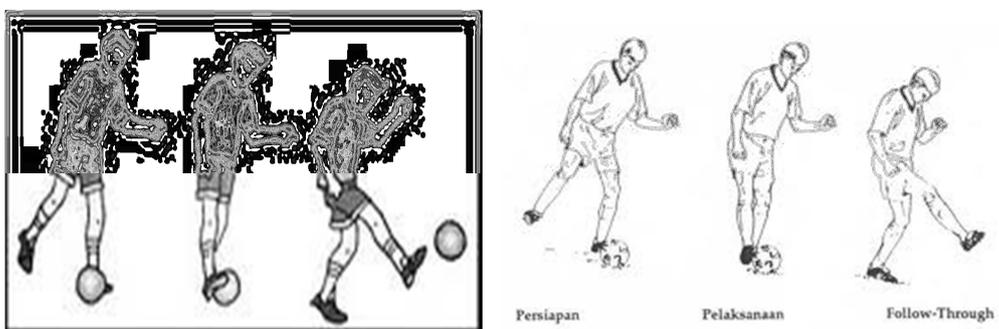
Gambar 1. Rangkaian gerak dasar cara menendang bola dengan kaki dalam

1) Metode Menendang Bola Dengan Kaki Bagian Dalam

Menendang bola dengan kaki bagian dalam, Posisi kaki yang digunakan untuk menendang bola dengan kaki bagian dalam sesuai dengan kaki pada waktu

menendang bola dengan kaki bagian dalam. Kaki diputar keluar pada pergelangan kakinya lurus menghadap kedepan lutut sedikit ditekuk dan bola disentuh pada titik pusatnya dengan kaki bagian belakangnya.

Menendang bola dengan kaki bagian dalam digunakan oleh pemain untuk menendang bola jarak jauh dan mencetak gol. Jalan bola melambung berbentuk ellips bergerak maju atau apabila lintasannya melengkung, dimana hal ini akan menyebabkan bola dapat jauh sesuai dengan yang di inginkan pemain. Posisi badan harus ditempatkan di samping bola posisi badan condong kebelakang bagian samping.



Gambar 2. Pelaksanaan menendang bola dengan kaki bagian dalam

F. Modifikasi Alat Pembelajaran

Di dalam kamus bahasa Indonesia modifikasi adalah "pengubahan" dan berasal dari kata "ubah" yang berarti "lain atau beda" mengubah dapat diartikan dengan "menjadikan lain dari yang sebelumnya" sedangkan dari arti pengubahan adalah "proses", perubahan atau cara mengubah, kemudian mengubah dapat juga diartikan pembaruan. Tidak mengherankan bahwa pada mulanya dalam pembaruan berpokok pada metode mengajar, bukan karena mengajar itu penting melainkan mengajar itu bermaksud menimbulkan efek belajar pada siswa yang bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Dalam pendidikan pembaruan dapat diartikan suatu upaya sadar yang dilakukan untuk memperbaiki praktek pendidikan dengan sungguh-sungguh. Pada kamus bahasa Indonesia pengertian dari alat adalah “yang dipakai untuk mengerjakan sesuatu” alat merupakan bagian dari fasilitas pendidikan yang digunakan untuk proses kegiatan belajar mengajar. Oleh sebab itu dengan adanya alat pembelajaran guru dapat memberikan contoh secara langsung tentang materi yang akan dibagikan kepada siswa, dengan bertujuan agar mudah dipahami dan dapat dimengerti oleh peserta didik atau siswa.

Lutan (1998) Modifikasi adalah perubahan keadaan dapat berupa bentuk, isi, fungsi, cara penggunaan dan manfaat tanpa sepenuhnya menghilangkan aslinya. Lutan (1998) menerangkan modifikasi dalam mata pelajaran diperlukan dengan tujuan agar siswa memperoleh kepuasan dan mengikuti pelajaran, meningkatkan kemungkinan keberhasilan dalam berpartisipasi dan siswa dapat melakukan pola gerak secara benar.

“Secara garis besar tujuan modifikasi adalah :1) mengatasi keterbatasan akan sarana dan prasarana pendidikan jasmani; 2) mendukung pertumbuhan dan perkembangan peserta didik; 3) mendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang efektif; 4) mengurangi resiko cedera akibat proporsi antara sarana pembelajaran dan kondisi fisik yang tidak seimbang”. (Lutan, 1997).

Menurut Azhar Arsyad (2005: 7) Media pendidikan memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas.

“Alat bantu adalah alat yang digunakan pendidik dalam menyampaikan pendidikan, alat bantu (peraga) sangat penting. Alat tersebut berguna agar bahan pelajaran yang disampaikan oleh guru lebih mudah diterima atau dipahami peserta didik. Dalam proses belajar mengajar alat peraga dipergunakan dengan tujuan membantu guru agar proses belajar siswa lebih berhasil dalam proses pembelajaran dan efektif serta efisien”.

Dari uraian di atas penulis menyimpulkan bahwa modifikasi alat bermain merupakan suatu upaya seseorang untuk merubah alat bermain yang sesungguhnya menjadi

berbeda dari yang sebelumnya dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan agar tujuan yang direncanakan sebelumnya dapat dicapai dengan sebaik-baiknya.

Modifikasi alat bermain merupakan bagian dari inovasi yang dapat dilakukan dalam dunia pendidikan. Adapun kegiatan inovatif dalam hal ini antara lain pengembangan dan produksi alat-alat pelajaran.

Modifikasi alat yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan bola plastik yang relatif lebih ringan dan tidak keras. Hal ini dapat memberikan kemudahan bagi anak dalam usahanya menuju gerak dasar menendang bola seperti yang diharapkan, karena anak dapat mencoba secara berulang-ulang melakukan gerakan mengoper bola tanpa ragu dan rasa takut karena sakit yang ditimbulkan saat mengoper bola.

Berikut ini adalah modifikasi alat permainan yang akan digunakan.



Gambar 3. Bola Plastik

G. Kerangka Pikir

Dari tinjauan pustaka dapat diketahui bahwa dalam menggunakan modifikasi alat pembelajaran dapat mempermudah siswa dalam melakukan rangkaian pembelajaran gerak dasar yang diajarkan dalam setiap materi pembelajaran Pendidikan Jasmani. Begitu pula yang terjadi dalam proses pembelajaran gerak dasar menendang bola dengan kaki bagian dalam, dengan menggunakan bola yang dimodifikasi secara kreatif dan bentuk yang lebih sederhana, maka siswa

merasa tertarik dalam melaksanakan proses pembelajaran yang dilakukan. Selain itu, siswa dapat dengan mudah memahami dan menguasai rangkaian gerak dasar yang diajarkan karena mereka tidak merasa terbebani dengan menggunakan bola yang lebih sederhana dan seluruh anak dapat memiliki satu bola. Oleh karena itu, dengan menggunakan modifikasi alat pembelajaran Sepakbola berupa bola modifikasi dapat membantu siswa dalam proses memperbaiki mutu hasil pembelajaran siswa itu sendiri dalam melaksanakan keterampilan gerak dasar menendang bola dengan kaki bagian dalam dengan cara menendang bola dengan kaki bagian dalam pada Sepakbola.

H. Hipotesis

Hipotesis adalah dugaan sementara yang harus diuji lagi kebenarannya melalui penelitian ilmiah. Berdasarkan teori dan kerangka pikir yang dikemukakan di atas, maka dapat dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut:

“Dengan modifikasi alat bola terbuat dari kertas dibungkus plastik, bola plastik, dan bola plastik yang diisi busa dapat memperbaiki dan meningkatkan pembelajaran gerak dasar menendang bola dengan kaki bagian dalam pada Siswa Kelas VI SDN 1 Haduyang Natar”.