

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan pada hakikatnya mencakup kegiatan mendidik, mengajar dan melatih. Kegiatan tersebut dilaksanakan sebagai upaya untuk menanamkan nilai-nilai positif. Maka dalam pelaksanaannya ketiga kegiatan tersebut harus berjalan secara serempak, terpadu dan berkelanjutan serta sesuai dengan perkembangan peserta didik dan lingkungannya. Pengajaran pendidikan jasmani di sekolah yang seharusnya berupa kegiatan pendidikan sering bergeser menjadi kegiatan latihan olahraga. Hal ini menjadi sebuah ironi dalam pendidikan, karena pada hakikatnya pendidikan jasmani itu sendiri merupakan bagian integral dari pendidikan nasional. (Widodo, 2018)

Menurut Bloom dalam (Gunawan & Paluti, 2017) taksonomi dalam bidang pendidikan, digunakan untuk klasifikasi tujuan instruksional; ada yang menamakannya tujuan pembelajaran, tujuan penampilan, atau sasaran belajar, yang digolongkan dalam tiga klasifikasi umum atau ranah (domain), yaitu: (1) ranah kognitif, berkaitan dengan tujuan belajar yang berorientasi pada kemampuan berpikir; (2) ranah afektif berhubungan dengan perasaan, emosi, sistem nilai, dan sikap hati); dan (3) ranah psikomotor (berorientasi pada keterampilan motorik atau penggunaan otot kerangka). Dalam pembelajaran pendidikan jasmani terdapat bermacam-macam cabang olahraga dan permainan.

Sepakbola merupakan salah satu cabang olahraga dan permainan yang termasuk dalam materi pokok pendidikan jasmani. Sepakbola merupakan permainan beregu dimana setiap regu beranggotakan sebelas pemain yang salah satunya adalah penjaga gawang. Dalam sepakbola permainan ini hampir seluruhnya dimainkan menggunakan tungkai, kecuali penjaga gawang yang diperbolehkan menggunakan lengannya di daerah tendangan hukumannya. (Putra, 2016)

Bermain sepakbola tidak hanya dituntut memiliki fisik dan mental yang kuat tetapi setiap pemain perlu memiliki teknik dasar yang baik pula. Kemampuan pemain menguasai teknik dasar dapat mendukung penampilannya dalam bermain sepakbola baik secara individu maupun secara tim. Beberapa teknik dasar yang harus dikuasai oleh seorang pemain sepak bola adalah menendang (*kicking*), menghentikan (*stopping*), menggiring (*dribbling*), menyundul (*heading*), merampas (*tackling*), lemparan ke dalam (*throw-in*), dan menjaga gawang (*goal keeping*). (Irawan et al., 2022)

*Passing* merupakan teknik dasar yang paling sering digunakan dalam permainan sepakbola. Menurut (Effendi, 2017) *passing* sebagai salah satu teknik dasar dalam permainan sepakbola yang harus dikuasai setiap pemain, karena ketrampilan tersebut membantu dalam membangun serangan ke arah pertahanan lawan serta dapat menciptakan peluang-peluang untuk terjadinya gol. Melihat betapa pentingnya penguasaan teknik dasar bermain sepakbola, maka bagi setiap pemain pemula (siswa sekolah) perlu dilatih dengan baik dan benar. Membelajarkan *passing* diperlukan kreatifitas guru

yang dapat memacu siswa berperan aktif dalam pembelajaran. Keberhasilan kegiatan 3 belajar mengajar dalam pembelajaran pendidikan jasmani dapat diukur dari keberhasilan siswa dalam mengikuti pembelajaran tersebut.

Menurut (Niron, 2022) keberhasilan pendidikan jasmani di sekolah tergantung pada kreatifitas guru dan penerapan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Keberhasilan tersebut juga dapat dilihat dari pemahaman dan penguasaan materi yang pada akhirnya ditunjukkan dalam hasil belajar siswa. Semakin tinggi pemahaman, penguasaan materi dan hasil belajar maka semakin tinggi pula tingkat keberhasilan pembelajaran. Rendahnya hasil belajar siswa bergantung pada proses pembelajaran yang dihadapi siswa. Dalam pembelajaran pendidikan jasmani khususnya sepakbola guru harus menguasai materi yang diajarkan selain itu guru juga harus dituntut kreatif untuk membuat bermacam-macam variasi pembelajaran yang bertujuan untuk mengurangi kebosenan dan kejenuhan siswa saat proses pembelajaran.

Kurikulum 2013 yang saat ini menjadi pedoman bagi guru saat melaksanakan pembelajaran sama-sama penting dengan peran guru saat melaksanakan pembelajaran. Dalam kurikulum 2013 saat ini siswa dituntut untuk aktif dalam mengikuti pembelajaran, maka dari itu peran siswa sangatlah penting karena tujuan dari pembelajaran dapat tercapai atau tidaknya dapat dilihat dari kemampuan siswa dalam praktik. Pembelajaran akan dapat berjalan baik dan efektif apabila siswa dalam mengikuti pembelajaran dapat bersikap tenang, aktif dan antusias. Dengan demikian nantinya ketika guru melaksanakan pembelajaran penjasorkes akan berjalan secara maksimal dan

tujuan dari pembelajaran dapat tercapai. Salah satu pembelajaran penjasorkes yang ada pada kurikulum 2013 adalah permainan bola besar yaitu sepak bola olahraga yang sangat populer di dunia dari sekian banyak cabang olahraga, sepak bola menjadi olahraga yang paling diminati banyak orang. Sepak bola dimainkan dengan tim tujuan utamanya adalah memasukkan bola ke gawang lawan. Kegiatan pembelajaran sepak bola juga bermanfaat untuk menyalurkan bakat bagi siswa sehingga dapat memunculkan semangat baru untuk melaksanakan rutinitas di sekolah. dengan pembelajaran sepak bola siswa diharapkan nantinya dapat menganalisis dan mempraktikkan teknik dasar serta strategi menyerang atau bertahan selain itu siswa diharapkan kedepannya dapat bersikap sportif, disiplin serta dapat bekerjasama dan memiliki rasa toleransi sesama teman sebaya yang nantinya dapat di praktikan dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Muhamat Rizal (2014: 560) tugas guru dalam rangka optimalisasi pembelajaran adalah sebagai fasilitator yang mampu mengembangkan kondisi belajar yang inovatif agar tercipta suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa Berdasarkan observasi yang dilakukan di SMAN 1 Sukakarya Kabupaten Bekasi pada kelas X MIPA 1 dalam mengikuti pembelajaran permainan sepakbola pada saat melakukan passing masih sering melakukan kesalahan dan terkesan asal-asalan khususnya pada passing dengan kaki bagian dalam, sehingga nilai rata-rata siswa kelas X MIPA 1 dalam pembelajaran sepakbola teknik dasar passing dengan kaki bagian dalam masih

rendah berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu 75, hanya 15 siswa dari 36 siswa yang mencapai nilai KKM.

Hasil observasi menunjukkan bahwa terdapat beberapa kendala yang dihadapi guru diantaranya variasi pembelajaran yang diberikan guru masih kurang serta media yang belum memadai seperti terbatasnya jumlah bola yang digunakan yaitu 2 buah bola. Dampak dari kurang ketersediaan media dan variasi pembelajaran oleh guru berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Kreativitas guru dalam pembelajaran diharapkan sebagai salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Dalam pembelajaran pendidikan jasmani khususnya sepakbola diperlukan modifikasi pembelajaran agar proses pembelajaran dapat mencerminkan karakteristik program pendidikan jasmani itu sendiri, yaitu *Developmentally Appropriate Practice (DAP)* yang berarti bahwa tugas ajar yang disampaikan harus memperhatikan perubahan kemampuan atau kondisi anak, dan dapat membantu mendorong perubahan tersebut. Dengan demikian tugas ajar tersebut harus sesuai dengan tingkat perkembangan dan tingkat kematangan anak didik yang diajarnya. Upaya memodifikasi pembelajaran dimaksudkan untuk menuntun, mengarahkan, dan membelajarkan siswa yang tadinya tidak bisa menjadi bisa, yang tadinya kurang terampil menjadi terampil, Melalui modifikasi permainan kucing-kucingan.

Modifikasi permainan kucing-kucingan yaitu suatu pendekatan pembelajaran yang lebih menekankan pada pembelajaran menggunakan media bermain agar suasana pembelajaran menarik, tanpa menghilangkan inti dari

pembelajaran *passing* dalam permainan sepak bola. Dari uraian di atas, dalam upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Upaya Peningkatan Hasil Belajar *Passing* Sepakbola Melalui Modifikasi Permainan Untuk Siswa Kelas X SMAN 1 Sukakarya Kabupaten Bekasi.

## **B. Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang diatas, dapat ditarik permasalahan dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Kurangnya kreatifitas guru dalam dalam mengajarkan teknik passing kaki bagian dalam pada permainan sepakbola.
2. Kurangnya media pembelajaran yang digunakan dalam mengajarkan teknik passing kaki bagian dalam pada permainan sepakbola.
3. Kurangnya variasi dalam pembelajaran passing kaki bagian dalam.
4. Hasil belajar yang rendah dalam pembelajaran passing kaki bagian dalam

## **C. Batasan dan Rumusan Masalah**

### **1. Batasan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas ternyata permasalahan yang timbul begitu luas, sehingga perlu dibatasi agar mudah dipahami. Adapun bahasan dalam penelitian ini adalah : Upaya Peningkatan Hasil Belajar *Passing* Sepakbola Melalui Modifikasi Permainan Untuk Siswa Kelas X SMAN 1 Sukakarya Kabupaten Bekasi.

## 2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan pembatasan masalah yang diuraikan di atas, maka penulis merumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut: “Apakah Modifikasi Permainan dapat meningkatkan Hasil Belajar *Passing* Sepakbola Siswa Kelas X SMAN 1 Sukakarya Kabupaten Bekasi?”

### D. Tujuan Penelitian

Setiap penelitian mempunyai tujuan atau sasaran yang ingin dicapai dan tujuan itu pada dasarnya berasal dari rumusan masalah yang diajukan, dengan kata lain bahwa tujuan penelitian merupakan pernyataan mengenai ruang lingkup dari kegiatan yang dilakukan, untuk itu tujuan penelitian adalah: “Untuk mengetahui berapa besar peningkatan Hasil Belajar *Passing* Sepakbola Melalui Modifikasi Permainan Siswa Siswa Kelas X SMAN 1 Sukakarya Kabupaten Bekasi.”

### E. Manfaat Penelitian

Apabila permasalahan dalam penelitian ini dapat dipecahkan, maka ada beberapa manfaat yang dapat diperoleh antara lain :

1. Untuk mengetahui Sebagai bahan acuan bagi guru Penjasorkes Upaya Peningkatan Hasil Belajar *Passing* Sepakbola Melalui Modifikasi Permainan Untuk Siswa Kelas X SMAN 1 Sukakarya Kabupaten Bekasi.

2. Merupakan tambahan pengetahuan, khususnya bagi guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan khususnya, umumnya bagi masyarakat olahraga pada umumnya.

#### **F. Definisi Operasional**

Agar tidak terjadi kerancuan dalam melakukan penelitian, maka setiap variabel diberikan batasan definisi operasional sebagai berikut :

1. Upaya menurut (Online, 2023) artinya usaha; ikhtiar (untuk mencapai suatu maksud, memecahkan persoalan, mencari jalan keluar, dan sebagainya). Dalam penelitian ini upaya yang dilakukan dengan berbagai cara supaya siswa dapat melakukan kegiatan sehingga akan mengalami perubahan menjadi lebih baik.
2. Peningkatan menurut (Daring, 2022) Peningkatan adalah proses, cara, perbuatan untuk menaikkan sesuatu atau usaha kegiatan untuk memajukan sesuatu ke suatu arah yang lebih baik lagi daripada sebelumnya.
3. Hasil belajar menurut (Sudjana, 2016) merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran, pengertian hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik.
4. *Passing* Menurut (Sucipto et al., 2012) merupakan salah satu karakteristik permainan sepakbola yang paling dominan. Pemain yang memiliki teknik mengumpan dengan baik, akan dapat bermain secara efisien.
5. Permainan Sepakbola (Putra, 2016) menurut merupakan permainan yang dimainkan oleh dua regu atau kesebelasan. Masing-masing regu terdiri



dari 11 orang pemain. Setiap kesebelasan berusaha memasukkan bola sebanyak-banyaknya ke gawang lawan dengan mempertahankan gawangnya sendiri untuk tidak kemasukan. Kesebelasan yang lebih banyak membuat gol dinyatakan sebagai pemenang dalam pertandingan.

6. Modifikasi Permainan menurut (Niron, 2022) merupakan salah satu usaha yang dapat dilakukan oleh para guru agar pembelajaran mencerminkan DAP (*Developmentally Appropriate Practice*), yang artinya bahwa tugas ajar yang diberikan harus memperhatikan kemampuan anak dan dapat membantu mendorong perubahan tersebut. Oleh karena itu tugas ajar tersebut harus sesuai dengan tingkat perkembangan anak didik yang sedang belajar. Tugas ajar yang sesuai ini harus mampu mengakomodasi setiap perubahan dan perbedaan karakteristik setiap individu serta mendorongnya kearah perubahan yang lebih baik.

## **G. Anggapan Dasar dan Hipotesis**

### **1. Anggapan Dasar**

Anggapan dasar atau asumsi menurut (Arikunto, 2018) menjelaskan: Anggapan dasar adalah sesuatu yang diyakini kebenarannya oleh peneliti yang akan berfungsi sebagai hal-hal yang dipakai untuk berpijak bagi peneliti didalam melaksanakan penelitiannya.

Pada umumnya siswa Sekolah Menengah Atas terutama siswa putrinya dalam penguasaan teknik-teknik dasar sepak bola masih kurang. Sebagai contoh untuk penguasaan teknik dasar *Passing*, penulis nilai masih jauh dari sempurna. Untuk itu perlu di carikan sebuah metode

pembelajaran yang memudahkan guru dalam mengajarkan *Passing*, sehingga dengan pembelajaran tersebut memudahkan siswa dalam penguasaan teknik *Passing*.

Dalam hal ini, penulis menyajikan media yang akan memudahkan siswa di Sekolah Menengah Atas dalam penguasaan teknik dasar *Passing* yaitu latihan *Passing* dengan cara menggunakan modifikasi permainan.

Modifikasi permainan kucing-kucingan yaitu suatu pendekatan pembelajaran yang lebih menekankan pada pembelajaran menggunakan media bermain agar suasana pembelajaran menarik, tanpa menghilangkan inti dari pembelajaran *passing* dalam permainan sepak bola

Dari penjelasan diatas, kalau penulis analisa upaya dengan media bermain mampu meningkatkan hasil belajar *Passing*, dengan demikian modifikasi tersebut merupakan salah satu metode yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar *Passing*.

## **2. Hipotesis**

Dalam suatu penelitian, hipotesis sangat diperlukan untuk diajukan, karena hipotesa adalah suatu pernyataan sementara yang kebenarannya masih sangat perlu diuji untuk memecahkan masalah atau menerangkan suatu gejala.

Menurut (Arikunto, 2018) hipotesis adalah : Secara keseluruhan hipotesis berarti di bawah kebenaran, kebenaran yang masih berada di bawah (belum tentu benar) dan dapat diangkat menjadi suatu kebenaran jika memang telah disertai dengan bukti-bukti. Hipotesa yang dikemukakan

bertolak dari anggapan dasar yang bersumber dari tinjauan pustaka, maka dapat dirumuskan sebagai berikut:

“Melalui Modifikasi Permainan Dapat Meningkatkan Hasil Belajar *Passing* Sepakbola Untuk Siswa Kelas X SMAN 1 Sukakarya Kabupaten Bekasi.