

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan kegiatan yang harus dilakukan oleh seorang guru secara terstruktur dan terprogram dalam disain instruksional yang menciptakan proses interaksi antara sesama peserta didik, guru dengan peserta didik dan dengan sumber belajar (Bunyamin, 2021). Selama proses pembelajaran akan menciptakan sebuah perubahan secara terus menerus dalam perilaku dan pemikiran para siswa dalam lingkungan belajar, dalam artian bahwa sebuah proses pembelajaran tidak terlepas dari kegiatan belajar mengajar (Akhiruddin et al., 2019). Belajar merupakan suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang (Setiawan, 2017).

Belajar merupakan perubahan perilaku yang bersifat permanen sebagai hasil dari pengalaman. Salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar sesuatu adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya (Ariani et al., 2022). Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut baik perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif). Belajar tidak hanya meliputi mata pelajaran, tetapi juga penguasaan, kebiasaan, persepsi, kesenangan, kompetensi, penyesuaian sosial, bermacam-macam keterampilan, dan cita-cita (Djamaluddin & Wardana, 2019).

Pendidikan jasmani memiliki peran yang sangat penting dalam mengintensifkan penyelenggaraan pendidikan sebagai suatu proses pembinaan

manusia yang berlangsung seumur hidup. Pendidikan jasmani memberikan kesempatan pada peserta didik untuk terlibat langsung dalam 2ndica pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani yang dilakukan secara sistematis, terarah dan terencana. Pengalaman belajar melalui proses pembelajaran pendidikan jasmani dengan mengajarkan berbagai keterampilan gerak dasar, teknik dan strategi permainan olahraga, internalisasi (sportivitas, jujur, kerjasama dan lain-lain). Pelaksanaannya bukan melalui pengajaran di dalam kelas yang bersifat kajian teoritis, namun melibatkan unsur fisik, mental, intelektual, emosional dan sosial.

Aktivitas yang diberikan dalam pengajaran harus mendapatkan sentuhan psikologis, sehingga dapat mencapai tujuan pengajaran. Agar standar kompetensi pembelajaran pendidikan jasmani dapat terlaksana sesuai dengan pedoman, maksud dan tujuan, sebagaimana yang ada dalam kurikulum, maka guru pendidikan jasmani harus mampu merancang pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan dan kematangan anak didik, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan 2ndica. Penulis menyadari bahwa dalam proses pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan banyak permasalahan yang muncul.

Demikian pula pada pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di MTs Khairul Ummah pada kompetensi dasar: Mempraktekkan variasi gerak dasar ke dalam modifikasi permainan bola besar serta nilai kerjasama tim, sportivitas dan kejujuran, pada materi permainan bola besar yaitu sepakbola/sepakbola, masih ada siswa yang kurang sungguh-sungguh dan enggan melakukan dalam belajar teknik dasar sepakbola. Hal tersebut ditunjukkan bahwa siswa lebih suka pembelajaran

langsung kepada permainan sepakbola/sepakbola dari pada belajar teknik dasar terlebih dahulu.

Passing adalah seni memindahkan momentum bola dari satu pemain ke pemain yang lain (Schueunemann et al., 2015). *Passing* paling baik dilakukan dengan menggunakan kaki, tetapi bagian tubuh lain juga bisa digunakan. Pemain bisa menggerakkan bola dengan lebih cepat lagi sehingga dapat menciptakan ruang terbuka yang lebih besar dan berpeluang melakukan *shooting* dan ketepatan yang tinggi (Luxbacher, 2016). *Passing* membutuhkan banyak teknik yang sangat penting agar dapat tetap menguasai bola. Dengan *passing* yang baik, pemain akan dapat berlari ke ruang terbuka dan mengendalikan permainan saat membangun strategi penyerangan (Gifford, 2017). *Passing* atau (mengoper bola) adalah salah satu teknik dasar penting dalam permainan sepak bola yang belum terlalu diperhatikan oleh guru sehingga kemampuan mengoper sangat berguna untuk mempertahankan area pertahanan dan membangun serangan yang baik (Rohman et al., 2021). Selain itu, umpan juga membutuhkan keterampilan yang sangat penting agar dapat mencetak gol dan umpan yang baik mengarah ke arah terbuka dan dapat mengontrol permainan saat mengembangkan strategi bertahan atau ofensif (Mielke, 2017).

Hasil observasi awal penulis dari pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di kelas VIII MTs Khairul Ummah pada materi *passing* sepakbola, diperoleh data bahwa dari 30 siswa, baru 7 siswa atau baru sebesar 23% yang sudah tuntas nilai KKM 75, sedangkan sisanya 23 siswa atau 77% masih belum mencapai nilai KKM 75. Demikian pula hasil wawancara penulis dengan guru-guru

lainnya, dimana siswa kadang merasa kesulitan dalam melakukan praktik pembelajaran sepakbola. Untuk mengatasi hal tersebut maka perlu diadakan 4ndicato penelitian dengan pengembangan model pembelajaran, kreativitas guru yang inovatif, agar pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. Melalui pengkajian dapat ditemukan 4ndicat-langkah untuk memperbaikinya. Berikut data hasil observasi awal yang didapatkan penulis:

Tabel 1.1.
Data Awal Siswa

No	Nama Siswa	Nilai	Ketuntasan
1	Aini Rahma	72.67	Belum Tuntas
2	Ashilah Luthfiyatul Azzmi	69.56	Belum Tuntas
3	Aulia Suci Ramadani	65.44	Belum Tuntas
4	Ayu Anggraeni	65.44	Belum Tuntas
5	Dinar Diana Amelia	77.89	Tuntas
6	Diva	77.89	Tuntas
7	Dyas Avansa Setiady	66.44	Belum Tuntas
8	Fifi Hafifah	81.00	Tuntas
9	Haura Tsabita Alfiani	66.44	Belum Tuntas
10	Hilya Rahma Pebriyanti	74.78	Belum Tuntas
11	Hurun A'in Batula	60.22	Belum Tuntas
12	Ismidah Anggreini	71.67	Belum Tuntas
13	Ismi Iswatun Hasanah	54.00	Belum Tuntas
14	Lutfiah Nur Assyifaa	60.22	Belum Tuntas
15	Maratu Sholihah	63.33	Belum Tuntas
16	Meilinda Syahira Salini	71.67	Belum Tuntas
17	Muthia Aulia Lubna	68.56	Belum Tuntas
18	Nigueta Alanor Valencia	83.11	Tuntas
19	Nisfa Nur Syabaniyah	84.11	Tuntas
20	Nur Aini Mufrihah	60.22	Belum Tuntas
21	Nurul Latifah	54.00	Belum Tuntas
22	Nuzhatul Alibba	65.44	Belum Tuntas
23	Queensha Nida Mahira	73.78	Belum Tuntas
24	Rahma Amelia	63.33	Belum Tuntas
25	Rania Khumairoh	71.67	Belum Tuntas
26	Rismanda Permatasari	77.89	Tuntas

No	Nama Siswa	Nilai	Ketuntasan
27	Rizkia Amelia Amatilah	60.22	Belum Tuntas
28	Rodiyahatul Hasanah R	74.78	Belum Tuntas
29	Salimah	77.89	Tuntas
30	Sellyna Zulkhi Putri	74.78	Belum Tuntas

Sumber: Wali Kelas VIII

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa masih banyak terdapat siswa yang belum tuntas pada materi *passing* sepakbola, artinya diperlukan metode pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan hasil belajar *passing* sepakbola siswa. Maka dari itu diperlukan metode pembelajaran yang sesuai untuk dapat memberikan hasil belajar *passing* sepakbola yang lebih baik kepada siswa kelas VIII MTs Khairul Ummah.

Salah satu bentuk pembelajaran yang dapat menyesuaikan dengan pengembangan diri dan minat kerja sama dalam proses pembelajaran di tingkat satuan pendidikan SMP/ MTs adalah proses pembelajaran berbasis permainan kucing bola. Pembelajaran berbasis permainan kucing bola merupakan sebuah secara untuk mengajarkan siswa dalam aspek keterampilan kerja sama dan kolaborasi (Iksan et al., 2013). Keterampilan, kerja sama dan kolaborasi merupakan ciri umum yang terdapat dalam proses pembelajaran permainan kucing bola (Sinaba et al., 2020). Pembelajaran permainan kucing bola merupakan cara belajar dimana siswa belajar dalam kelompok yang berbeda tingkat kemampuan yang berbeda (Iksan et al., 2013). Oleh karena itu, sehingga dalam sebuah kelompok akan teridentifikasi tiga kelompok kemampuan siswa yaitu rendah, sedang dan tinggi (Sinaba et al., 2020). Dari konsep tersebut terlihat bahwa dalam proses pembelajaran

permainan kucing bola, setiap anggota kelompok akan bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama (Iksan et al., 2013).

Implementasi dalam permainan kucing bola akan terlihat jika kegiatan belajar yang dilakukan oleh sekelompok siswa tertentu telah mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan dan disepakati bersama-sama (Iksan et al., 2013). Dalam melakukan permainan ini, memiliki empat elemen penting, yaitu kehadiran peserta, aturan main, upaya belajar setiap anggota kelompok, dan tujuan yang ingin dicapai (Sinaba et al., 2020). Partisipan adalah siswa yang melakukan proses pembelajaran di setiap kelompok belajar. Kelompok siswa dapat dibentuk berdasarkan berbagai metode, antara lain berdasarkan minat dan bakat siswa, serta kemampuan latar belakang. Dengan hadirnya metode ini menjadi harapan bagi guru untuk tidak menciptakan proses pembelajaran yang tidak kaku dan membosankan karena proses pembelajaran yang membosankan guru harus mengambil indikator terukur dan harus menciptakan suasana yang aman dan nyaman bagi para siswa.

Inovasi pembelajarannya tetap harus memunculkan tiga aspek yaitu: aspek afektif, kognitif dan psikomotor sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Berdasarkan uraian latar belakang di atas penulis merumuskan penelitian ini dengan judul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar *Passing* Sepakbola Melalui Metode Permainan Pada Siswa Kelas VIII MTs Khairul Ummah”.

B. Batasan dan Rumusan Masalah

1. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, maka dapat penulis tetapkan batasan masalah dalam penelitian ini yaitu:

- a. Penelitian hanya difokuskan pada upaya meningkatkan hasil belajar *passing* sepakbola melalui metode permainan.
- b. Penelitian ini menggunakan siswa MTs Khairul Ummah sebagai subjek penelitiannya.
- c. Penelitian dilakukan di dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di kelas VIII B khusus siswa putri.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah di atas dapat penulis tentukan rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu, “apakah melalui metode permainan dapat meningkatkan hasil belajar *passing* pada sepakbola di kelas VIII MTs Khairul Ummah?”

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang dikemukakan di atas maka tujuan penelitian ini adalah ingin mengetahui “apakah melalui metode permainan dapat meningkatkan hasil belajar *passing* sepakbola pada siswa kelas VIII MTs Khairul Ummah”.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara langsung maupun tidak langsung antara lain:

1. Sebagai bahan acuan peneliti dalam mengajarkan pendidikan jasmani terutama dalam memberikan materi *passing* permainan sepakbola.
2. Sebagai bahan masukan bagi guru khususnya guru-guru mata pelajaran pendidikan jasmani tentang pentingnya inovasi dan variasi metode pembelajaran khususnya materi *passing* sepakbola.
3. Bagi penulis untuk memperluas wawasan dan pengetahuan mengenai pentingnya inovasi dan variasi metode pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar
4. Menjadi bahan pertimbangan bagi peneliti lainnya, yang sedang melakukan penelitian yang sama.

E. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah suatu konsep yang bersifat abstrak guna memudahkan pengukuran suatu variabel. Definisi operasional juga dapat diartikan sebagai suatu pedoman dalam melakukan kegiatan atau pekerjaan penelitian. Berkenaan dengan hal itu dalam penelitian perlu mendefinisikan variabel yang dioperasionalkan sebagai berikut:

1. *Passing* Sepakbola

Menurut Lhaksana dalam (Rohman et al., 2021) *passing* adalah salah satu teknik dasar permainan sepakbola yang dan ukuran lapangan yang kecil dibutuhkan *passing* yang keras dan akurat karena bola yang meluncur sejajar

dengan tumit pemain. Jadi yang dimaksud dengan *passing* sepakbola dalam penelitian ini adalah teknik dasar sepakbola yang harus dilakukan dengan kuat dan akurat agar mudah memberikan bola kepada teman satu tim.

2. Metode Permainan

Menurut (Iksan et al., 2013) permainan adalah sebuah permainan kecil yang dimainkan oleh sekelompok anak dimana ditentukan satu anak berperan sebagai kucing, sementara anak-anak yang lain mengoper bola. Anak yang berperan sebagai kucing berusaha merebut bola. Jadi yang dimaksud dengan metode permainan dalam penelitian ini adalah permainan kecil untuk mengoper bola dimana 9ndicato besar anak membentuk lingkaran dan satu hingga empat anak menjadi kucing yang akan mengejar bola yang dioper dalam kelompok besar siswa tersebut.

3. Sepakbola

Menurut (Sinaba et al., 2020) sepakbola adalah suatu permainan yang dilakukan dengan jalan menyepak, yang mempunyai tujuan untuk memasukkan bola ke gawang lawan dengan mempertahankan gawang tersebut agar tidak kemasukan bola. Jadi yang dimaksud sepakbola dalam penelitian ini adalah permainan menyepak bola dengan tujuan memasukkan bola ke gawang lawan sebanyak mungkin tanpa kemasukan.