

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Olahraga merupakan salah satu kegiatan yang penting, karena olahraga memiliki manfaat kesehatan bagi tubuh. Selain itu, kegiatan olahraga merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan juga menghibur bagi mayoritas orang. Kegiatan olahraga juga dapat dilakukan oleh siapa saja mulai dari anak-anak sampai orang dewasa. Dari kegiatan olahraga, seseorang juga bisa mendapat berbagai prestasi dan penghargaan.

Dilihat dari banyaknya manfaat dalam kegiatan olahraga dan besarnya antusias para atlet dalam menciptakan prestasi untuk Indonesia. Akhirnya pemerintahan membuat sebuah landasan hukum untuk kegiatan keolahragaan di Indonesia. Yakni Undang-Undang nomor 3 tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional. Pada Undang-Undang No.3 tahun 2005 kegiatan olahraga dibagi menjadi beberapa bagian sebagai berikut “ruang lingkup olahraga meliputi kegiatan: 1) olahraga pendidikan, 2) olahraga rekreasi, dan 3) olahraga prestasi (UU No.3 Tahun 2005 Pasal 17). Dari beberapa bagian dari ruang lingkup olahraga, pendidikan jasmani masuk ke dalam bagian dari olahraga pendidikan.

Seperti yang tertulis dalam (UU No.3 Tahun 2005 Pasal 1 Ayat 11) dijelaskan bahwa “olahraga pendidikan adalah pendidikan jasmani dan olahraga yang dilaksanakan sebagai bagian dari proses pendidikan yang teratur dan

berkelanjutan untuk memperoleh pengetahuan, kepribadian, keterampilan, kesehatan dan kebugaran jasmani”. Olahraga pendidikan diselenggarakan sebagai bagian proses pendidikan yang dilaksanakan pada setiap jenjang pendidikan mulai dari usia dini, SD, SMP, dan SMA. Pendidikan jasmani merupakan salah satu alat dalam usaha pencapaian tujuan pendidikan yang mempunyai peranan penting terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak untuk menjadi manusia nasionalisme seutuhnya.

Pendidikan jasmani sebagai komponen pendidikan secara keseluruhan telah disadari oleh banyak kalangan, namun dalam pelaksanaannya pengajaran pendidikan jasmani tidak berjalan efektif seperti yang diharapkan. Pembelajaran pendidikan jasmani cenderung tradisional. Model pembelajaran pendidikan jasmani tidak harus terpusat pada guru, tetapi pada siswa. Orientasi pembelajaran harus disesuaikan dengan perkembangan siswa, isi, dan urusan materi serta cara penyampaian harus disesuaikan sehingga menarik dan menyenangkan. Sasaran pembelajaran ditujukan bukan hanya mengembangkan keterampilan olahraga, tetapi pada perkembangan pribadi anak seutuhnya.

Pendidikan jasmani bukan hanya merupakan aktivitas pengembangan fisik secara terisolasi, akan tetapi harus berada dalam konteks pendidikan secara umum (*general education*). Sudah tentu proses tersebut dilakukan dengan sadar dan melibatkan interaksi sistematis antar pelakunya untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Kegiatan belajar mengajar pada dasarnya merupakan suatu proses komunikasi, proses tersebut harus diciptakan oleh guru, siswa, dan lingkungan.

Proses komunikasi yang baik dapat meningkatkan keberhasilan dan kepuasan dalam pengajaran dan hasil belajar itu sendiri. Guna mengembangkan lebih lanjut proses belajar mengajar secara kreatif, guru hendaknya bersedia ikut secara aktif mengembangkan program tersebut. Pendidikan pada dasarnya memiliki pertalian erat sebagai disiplin ilmu, terutama dalam hal metode atau teknik tujuan.

Dalam proses pembelajaran guru harus memberikan pembelajaran yang inovatif dan semenarik mungkin, hal ini agar siswa tidak merasa jenuh. Namun hal yang paling penting dalam menyampaikan pembelajaran harus memberikan perkembangan pada pribadi anak didiknya. Oleh sebab itu pengembangan dalam pembelajaran sangat diharapkan agar terjadinya pembelajaran yang kreatif dan aktif.

Peran guru sebagai pengajar harus mempunyai perencanaan pembelajaran untuk perkembangan anak didiknya. Karena dalam proses pembelajaran tidak hanya mengajarkan tentang teori, melainkan guru harus memberikan pembelajaran yang mengarah pada perkembangan anak didiknya. Melalui belajar gerak, anak diharapkan mempunyai pengalaman gerak sehingga anak mempunyai kesan pribadi yang positif (menyenangkan, inovatif, terampil, jujur dan memelihara kebugaran jasmani).

Dalam dunia pendidikan perlu adanya pengembangan pembelajaran yang bertujuan untuk menanamkan minat belajar siswa, sehingga siswa tidak merasa bosan untuk terus belajar. Pengembangan pembelajaran bisa melalui model pembelajaran baru yang belum pernah dipelajari sebelumnya. Hal ini perlu adanya

keaktivitas yang dimiliki oleh seorang guru maupun sebagai calon guru, untuk itu perlu adanya pengembangan dalam proses belajar.

Materi pokok pendidikan jasmani untuk SMA yang telah ditetapkan dalam kurikulum 2013 sangat beragam, dari mulai atletik, renang, senam ketangkasan, senam berirama, beladiri, kebugaran jasmani, permainan bola besar dan permainan bola kecil. Dalam kategori materi permainan bola kecil juga terdapat beragam jenis olahraga yang dapat dipelajari, seperti tenis meja, bulu tangkis, kasti dan tenis lapangan. *Floorball* juga dapat diajarkan pada siswa dalam pengembangan pada materi permainan bola kecil.

Dengan pengembangan model belajar dapat merangsang siswa mengikuti kegiatan belajar dengan rasa penasaran dan secara tidak langsung siswa dapat termotivasi untuk mencoba menerima materi pembelajaran yang diberikan guru sehingga suasana dalam pembelajaran tidak membosankan. Pengembangan model belajar akan diterapkan pada saat pembelajaran materi permainan bola kecil pada siswa sekolah menengah atas, khususnya untuk materi pembelajaran permainan *Floorball*.

Dalam kurikulum 2013 untuk pembelajaran siswa tingkat SMA terdapat materi permainan bola kecil. Permainan *Floorball* merupakan olahraga yang masuk ke dalam kategori dan dapat di gunakan dalam materi pembelajaran permainan bola kecil. Maka dari itu peneliti membuat model-model pembelajaran yang didesain untuk mendorong minat siswa untuk mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani, terutama pada materi permainan bola kecil.

Permainan *floorball* mempunyai teknik dasar yang harus dikuasai, menurut (samsudin, 2020) adalah teknik menggiring (*dribbling*), teknik menerima/mengontrol (*receive*), teknik mengoper (*passing*) dan teknik menembak (*shooting*). Tujuan utama dalam *floorball* adalah untuk mencetak lebih banyak gol dari pada lawan dengan menempatkan bola ke gawang lawan yang berada di ujung lapangan. Pemain *floorball* harus memiliki keterampilan motorik, kecepatan, daya tahan, kekuatan, kelincahan, kontrol bola, keterampilan *passing*, kapasitas mental, dan peran yang berbeda dalam permainan. (Oksanon, 2017). Dari beberapa komponen fisik tersebut kunci suatu kesuksesan team dalam bermain *floorball* atau merancang strategi untuk menyerang adalah *passing* yang menunjang. *Passing* juga merupakan aspek penting dalam *teamwork*, tim yang berhasil melakukan *passing game* yang menghasilkan kemenangan dapat dipastikan memiliki *teamwork* dan akurasi *passing* yang baik, karena untuk melakukan *passing* pemain harus mengerti satu sama lain baik dalam pergerakan, posisi *stick* teman dan juga mencari ruang yang kosong supaya memudahkan untuk *passing*.

Dalam *floorball* ada 5 macam teknik *passing* yaitu, *passing forehand* dan *passing backhand* (Samsudin, 2020). Serta teknik *passing* yaitu, *slap pass*, *drag pass* dan *wrist pass* (Stefan Dahlgren & Filip Dalgren, 2014). *Passing* juga merupakan kunci dari keefektifan dan keefisiensi *offense*, pergerakan bola yang cepat dengan *passing* akan memudahkan melewati lawan serta menyulitkan lawan dalam melakukan *defense*. Namun, melakukan *passing* yang baik dan benar bukanlah perkara mudah, ada beberapa aspek yang mempengaruhi kemampuan *passing* yang baik seperti, teknik yang benar, akurasi (*on target*), ketepatan waktu

(*timing*), membuat keputusan yang tepat, dan juga pengelihatian yang luas. Oleh karena itu, tidak jarang banyak pemain yang gagal bermain *passing game* yang kurang sempurna untuk membuat pola penyerangan. Karena ketika pemain salah *passing* atau tidak sesuai *on target*, maka pemain lawan akan lebih mudah merebut bola serta meng- *counter attack* dengan cepat dan dapat mencetak *goal* dengan mudah.

Berdasarkan pengamatan dan analisis peneliti, teknik *passing* adalah teknik yang paling sering digunakan dalam permainan *floorball*, maka peneliti ingin mengembangkan model pembelajaran *passing floorball*. Mengingat penelitian serupa yang sebelumnya hanya menghasilkan 18 model pembelajaran *passing floorball* dan hanya menggunakan satu sisi, menurut peneliti dalam penelitian sebelumnya dirasa masih kurang akhirnya peneliti mengembangkan model pembelajaran *passing* sebelumnya dan menggunakan *passing* dua sisi yaitu *passing forehand* dan *backhand*. Dalam pengembangan model pembelajaran permainan bola kecil nantinya akan mengembangkan model pembelajaran melalui materi pembelajaran baru. Dengan materi pembelajaran *Passing Forehand* dan *Backhand* pada permainan *Floorball* bertujuan agar anak mendapatkan pengalaman baru dalam belajar dan memahami tahapan belajar yang baik dan benar mulai dari cara memegang stik, ayunan lengan, sapuan stik, gerakan kaki, dan perpindahan/mobilitas. Pembelajaran ini akan dilakukan oleh siswa sehingga tanpa disadari siswa telah mendapatkan pengalaman baru dari materi pembelajaran permainan bola kecil.

Akan tetapi, sampai saat ini materi *Floorball* masih baru dapat di pelajari hanya pada beberapa sekolah mewah untuk siswa menengah ke atas. Karena dalam pelaksanaan pembelajarannya membutuhkan sarana seperti stik dan bola yang tergolong mahal. Maka akan sulit bagi sekolah negeri atau sekolah swasta dengan keadaan kebanyakan siswa menengah ke bawah untuk mendapatkan alat tersebut dikarenakan harga peralatan yang relatif mahal. Sehingga masih banyak sekolah yang belum siap untuk melaksanakan dalam mempelajari pembelajaran permainan *Floorball*.

Perlu ditekankan kembali, seorang pendidik harus memiliki ide kreatif dalam melakukan sebuah pembelajaran. Agar peserta didik dapat menerima materi yang disampaikan dengan baik, termotivasi untuk melakukan dan sesuai dengan apa yang direncanakan sehingga tercapai maksud dan tujuan dari pembelajaran tersebut. Keterbatasan sarana dan prasarana dapat diminimalisir dengan menggunakan alat yang lebih sederhana, yaitu dengan modifikasi stik yang dibuat dari kayu, tripleks dan bahan sejenisnya yang memiliki harga terjangkau. Sebagai alat lainnya, dalam proses pembelajaran ini bola *Floorball* bisa dengan menggunakan bola tenis lapangan yang akan mendukung proses pembelajaran permainan *Floorball* di sekolah. Salah satu cara tersebut dapat menjadi solusi untuk guru supaya tetap dapat mengembangkan model pembelajaran permainan bola kecil dengan menggunakan materi *Passing Forehand* dan *Backhand* pada permainan *Floorball*.

Disisi lain, setelah ditemukannya solusi yang dapat digunakan oleh guru dalam memenuhi kebutuhan sarana, guru juga membutuhkan panduan bahan

ajarnya dalam memberikan materi *Passing Forehand* dan *Backhand* pada permainan *Floorball*. Maka dari itu diperlukannya referensi model pembelajaran baru untuk mempermudah guru dalam pembuatan Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan tercipta juga hasil pembelajaran yang berkualitas sehingga siswa mendapatkan pengalaman belajar yang baru dan terciptanya semangat baru dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani.

Berdasarkan apa yang sudah dijelaskan di atas, peneliti berinisiatif untuk mengembangkan dan memperluas panduan yang dapat di gunakan oleh guru atau pelatih dalam memberikan materi pembelajaran *Passing Forehand* dan *Backhand* pada permainan *Floorball* melalui penelitian yang berjudul Pengembangan Model Pembelajaran *Passing Forehand* dan *Backhand Floorball* Untuk Siswa Tingkat SMA.

B. Fokus Penelitian

Mengacu pada permasalahan di atas, maka fokus masalah yang diangkat oleh peneliti adalah membuat pengembangan model pembelajaran *Passing forehand* dan *backhand Floorball*. Berikut fokus masalah yang ditetapkan oleh peneliti adalah “Pengembangan Model Pembelajaran *Passing Forehand* dan *Backhand Floorball* Untuk Siswa Tingkat SMA”. Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai media dan bertambahnya referensi guru untuk melakukan pembelajaran permainan bola kecil untuk tingkat SMA.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan fokus masalah maka di rumuskan masalah sebagai berikut:

“Bagaimana Pengembangan Model Pembelajaran *Passing Forehand* dan *Backhand Floorball* Untuk Siswa Tingkat SMA?”

D. Kegunaan Hasil Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa kegunaan diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Bagi pengembangan ilmu pendidikan, hasil penelitian ini dapat memberi sumbangan yang sangat berharga pada perkembangan ilmu pendidikan khususnya olahraga, terutama pada penerapan model-model pembelajaran untuk meningkatkan hasil proses pembelajaran dan hasil belajar di kelas.
2. Bagi sekolah, sebagai bahan masukan bagi sekolah untuk memperbaiki praktik-praktik pembelajaran guru olahraga agar menjadi lebih efektif dan efisien sehingga kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa meningkat.
3. Bagi Siswa, meningkatkan hasil belajar dan solidaritas siswa untuk menemukan pengetahuan dan mengembangkan wawasan tentang olahraga, meningkatkan kemampuan menganalisis suatu masalah melalui pembelajaran dengan model pembelajaran inovatif.
4. Bagi Peneliti, hasil penelitian model ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan diri dalam mempersiapkan profesi menjadi seorang pendidik.

5. Bagi pembaca, hasil penelitian pengembangan model pembelajaran *Passing Forehand* dan *Backhand* pada permainan *Floorball* diharapkan dapat menjadi bentuk belajar yang bermanfaat untuk pembaca sehingga dapat menambah wawasan dan meningkatkan kemampuan *Passing* pada permainan *Floorball*
6. Sebagai sumbangan salah satu referensi bagi perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, serta sebagai referensi atau rujukan bagi penelitian yang serupa.

