

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada pembelajaran gerak spesifik sepak bola, banyak faktor yang menjadi penyebab kurangnya minat siswa dalam melakukan kegiatan aktifitas fisik motorik dalam pembelajaran menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus, melihat guru memberikan pembelajaran cenderung menggunakan metode komando (*Teacher centered*) dimana para siswa yang sedang menjalankan kegiatan belajar gerak berdasarkan perintah yang di tentukan oleh guru, dan tidak melakukan aspek psikomotor dengan baik hanya menggunakan gerak dasar lokomotor dan nonlokomotor, banyak siswa kurang konsentrasi dalam pembelajaran karena kurang menariknya pembelajaran yang sedang diajarkan, tidak banyak variasi model pembelajaran pada gerak spesifik sepak bola, sehingga perlu adanya variasi model permainan pada gerak spesifik sepak bola, agar anak dapat melakukan gerakan dengan baik dan benar serta asik dalam melakukan pembelajaran gerakan spesifik sepak bola dengan permainan.

Proses pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered*) diperlukan agar dapat mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam membangun pengetahuan, sikap, dan perilaku. Guru pendidikan jasmani pun memiliki kendala yang dihadapi dalam materi gerak diantaranya yaitu kreatifitas dan inovasi guru sehingga membuat suasana belajar menjadi tidak menarik dan membosankan bagi siswa. Oleh karena itu untuk mencapai proses pembelajaran dengan baik dan tercapainya tujuan memberikan materi pembelajaran agar siswa dapat menerima materi yang disampaikan sesuai dengan yang direncanakan.

Menurut pendapat Cholik, pendidikan jasmani adalah suatu proses pendidikan seseorang sebagai perorangan atau anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan jasmani untuk memperoleh pertumbuhan jasmani, kesehatan dan kesegaran jasmani, kemampuan dan keterampilan, kecerdasan dan perkembangan watak serta kepribadian yang harmonis dalam rangka pembentukan manusia Indonesia berkualitas berdasarkan Pancasila. (Samsudin, 2019).

Pembelajaran merupakan interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar untuk mencapai pengetahuan dan perolehan pengetahuan yang bertujuan untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Salah satu komponen proses pembelajaran adalah peran yang sangat penting yaitu pendidik. Selain sebagai fasilitator bahan ajar, pembelajaran yang berkualitas sangat bergantung pada motivasi siswa dan kreativitas pendidik. Pembelajaran yang termotivasi didukung oleh pendidik yang dapat mempersiapkan model pembelajaran dengan baik untuk memenuhi tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran dapat diukur dengan perubahan sikap dan keterampilan siswa selama proses pembelajaran. Model pembelajaran yang dimaksud adalah model pembelajaran yang dapat melibatkan banyak siswa dalam proses pembelajaran sehingga proses pembelajaran menjadi aktif dan kreatif.

Dalam proses pembelajaran merupakan proses perkembangan manusia yang berlangsung seumur hidup, dan salah satu pembelajaran yang ada di sekolah yaitu Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK), merupakan salah satu tahapan program pendidikan umum yang memberikan kontribusi bagi pertumbuhan dan perkembangan peserta didik secara umum. Psikomotor, kognitif dan emosional,

diperoleh terutama melalui pengalaman motorik. Pada pelaksanaan pembelajaran olahraga tidak terlepas dari berbagai komponen yang terkait.

Suatu proses pembelajaran dianggap berhasil bila menunjukkan perubahan pada diri siswa, baik dari segi sikap, pengetahuan maupun keterampilan. Proses pembelajaran ini melibatkan peserta didik dengan pendidik, dan pendidik dengan peserta didik. Menurut Setiawan (2017) pembelajaran merupakan proses yang dilakukan oleh individu dengan pendidik untuk mencapai perubahan perilaku yang mengarah pada pematangan diri secara utuh sebagai hasil interaksi mereka dengan lingkungannya.

Pendidikan jasmani di Indonesia memiliki tujuan kepada keselarasan antara tubuhnya, badan dan perkembangan jiwa, dan merupakan suatu usaha untuk membuat bangsa Indonesia yang sehat lahir dan batin, diberikan kepada segala jenis sekolah. (UU No. 4 tahun 1950, tentang dasar-dasar pendidikan dan pengajaran di sekolah bab IV pasal 9). Olahraga adalah salah satu bentuk upaya peningkatan kualitas manusia yang diarahkan pada pembentukan watak dan kepribadian, disiplin dan sportivitas yang tinggi. (Dharis dan Pradipta, 2014). Tujuan pembelajaran pendidikan jasmani harus mencakup tujuan dalam domain psikomotorik, domain kognitif dan tak kalah pentingnya dalam domain afektif. (Samsudin, 2014)

Pembelajaran olahraga ditentukan oleh beberapa faktor termasuk guru, siswa, kurikulum, pelajaran, infrastruktur, serta lokasi dan media. Guru PJOK berperan penting dalam memahami proses pembelajaran agar aspek-aspek di atas dapat tercapai. Dalam memberikan model pembelajaran harus diselaraskan dengan siswa agar kebutuhan gerak dan tumbuh kembangnya tercapai secara optimal.

Siswa sulit mengembangkan bakatnya secara optimal dikarenakan anak hanya mengandalkan jam pembelajaran dari sekolah saja dan minimnya sumber belajar dari buku pedoman dan berbagai variasi-variasi juga menyulitkan peserta didik dalam mengembangkan bakatnya secara mandiri disekolah.

Dalam pembelajaran di sekolah khususnya pada kurikulum 2013, materi sepak bola tercantum sebagai bagian dari topik pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK). Materi PJOK itu sendiri terdiri dari beberapa topik yaitu permainan bola besar, permainan bola kecil, atletik, bela diri, senam lantai, senam irama, renang, kebugaran, dan pencegahan pergaulan bebas. Tujuan pembelajaran PJOK sendiri untuk mengembangkan individu (seseorang) dalam kebugaran jasmani, pertumbuhan fisik, mental serta moral yang berupa sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerja sama, percaya diri, dan demokratis melalui aktivitas jasmani. Permainan sepakbola sendiri memiliki 7 teknik dasar, yaitu menendang bola, menghentikan bola, menyundul bola, menggiring bola, merebut bola, lemparan ke dalam, menjaga gawang (Luxbacher, 2011). Menurut Zago (McMorris, 2007 dan Adil dkk., 2007) semuanya butuh performa kualitas fisik yang bersifat multi faktor, yaitu kecepatan, daya tahan, ketangkasan, koordinasi, kekuatan, keseimbangan, serta keterampilan persepsi dan kognitif.

Namun pada umumnya, sekolah memiliki keterbatasan dana dan SDM (guru PJOK), juga sarana prasarana (lapangan) sebagai media pembelajaran yang memenuhi standar. Guru olahraga, akhirnya menempatkan pembinaannya berdasarkan kondisi yang dapat dijangkau. Dalam rangka pembelajaran sepakbola di beberapa sekolah, guru PJOK membuat modifikasi kreatif mungkin sesuai pembelajaran yang akan dilakukan, misalnya memanfaatkan halaman sekolah,

penggunaan bola karet/plastik, tali rafia sebagai pembatas, dan media lain seadanya (batas gawang dari kayu, halang rintang dari batu), dsb. Berdasarkan informasi dari berapa guru PJOK, selama ini hal yang diajarkan guru olahraga umumnya bentuk permainan sepak bola yang bersifat dasar, misalnya teknik menendang bola (kicking), menghentikan (stopping), menyundul (heading), menggiring (dribbling), merebut (tackling), melempar (throw-in), dan menjaga gawang (kiper).

Teknik dasar yang harus dipelajari dalam permainan sepak bola sendiri pembinaannya membutuhkan waktu relatif lama dan dilakukan secara berproses dikarenakan setiap siswa berbeda beda cara menerima materi yang diberikan. Progres dan hasilnya sangat bergantung pada cara guru PJOK dan motivasi siswa, selain tersedianya fasilitas yang memadai serta dukungan dana untuk mengembangkan dalam bentuk bermacam macam model pembelajaran yang diberikan. Pembelajaran teknik dasar sepak bola dapat berhasil dan mencapai hasil secara maksimal jika didukung dengan model pembelajaran dan media yang sesuai serta teknik evaluasi hasil belajar yang tepat secara fisik yang dibutuhkannya (Darmawan dan Asmawi, 2017).

Untuk mencapai tujuan tersebut, guru dalam proses pembelajaran olahraga mengajarkan keterampilan, teknik, dan strategi berbagai gerak dasar dalam permainan dan olahraga untuk mengedepankan nilai-nilai (sportivitas, integritas, dan kerjasama) serta terbiasa dengan gaya hidup sehat. Dalam prakteknya dilakukan melalui kajian teoritis bukan pengajaran tradisional, tetapi pelaksanaan pengajaran menggunakan model pembelajaran yang tepat sesuai dengan karakteristik siswa di lapangan, dan menggunakan model pembelajaran yang

kreatif. Sehingga siswa dapat melakukannya secara langsung dan melihat secara langsung bagaimana gerakan dan teknik kegiatan pembelajaran tersebut dilakukan.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang tersebut maka fokus permasalahan pada penelitian ini adalah bentuk model passing sepak bola berbasis permainan pada siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama.

C. Perumasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka permasalahan yang ingin dipecahkan peneliti adalah bagaimanakah penerapan model passing sepak bola berbasis permainan pada siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama?

D. Kegunaan Hasil Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas, adapun kegunaan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimanakah “Penerapan Model Passing Sepak Bola Berbasis Permainan Pada Siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama”.

Adapun kegunaan hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan kegunaan diantaranya adalah:

1. Bagi siswa Pembelajaran dengan menggunakan metode permainan yang telah disesuaikan dengan karakteristik siswa Sekolah Menengah Pertama yang membuat sangat di sukai oleh siswa, menjadi pengalaman baru bagi siswa khususnya dalam pembelajaran teknik dasar passing sepak bola berbasis permainan sehingga pembelajaran ini menjadi sangat menyenangkan dan materi yang disampaikan mampu diterima dengan baik.

2. Bagi guru

Dengan dilaksanakannya penelitian ini, guru secara bertahap dapat mengetahui strategi pembelajaran yang bervariasi, dan dapat memperbaiki serta meningkatkan sistem pembelajaran di kelas.

3. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan yang bermanfaat bagi sekolah, terutama dalam rangka perbaikan pembelajaran sehingga meningkatkan mutu mata pelajaran pendidikan jasmani.

