

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani merupakan salah satu komponen penting dalam kurikulum sekolah karena bertujuan untuk mengembangkan aspek fisik, mental, dan sosial peserta didik melalui aktivitas gerak yang terstruktur (Wijayanto et al., 2021). Di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP), pembelajaran pendidikan jasmani perlu disesuaikan dengan karakteristik peserta didik yang aktif, menyukai tantangan, dan lebih mudah terlibat dalam aktivitas yang bersifat bermain (Bailey, 2006). Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran yang menyenangkan, kontekstual, dan memotivasi siswa menjadi kunci keberhasilan proses belajar-mengajar.

Salah satu cabang olahraga yang mulai dikenalkan dan berkembang di lingkungan sekolah adalah floorball. Floorball merupakan permainan beregu di dalam ruangan yang dimainkan dengan tongkat (*stick*) dan bola ringan. Permainan ini menuntut kecepatan, kerja sama tim, serta penguasaan teknik dasar permainan. Salah satu teknik dasar yang paling penting dalam floorball adalah wrist shoot, yaitu teknik menembak bola dengan mengandalkan kekuatan pergelangan tangan untuk menghasilkan tembakan yang cepat dan akurat (International Floorball Federation, 2023).

Penguasaan teknik wrist shoot menjadi fondasi utama bagi siswa dalam bermain floorball secara efektif. Namun, berdasarkan observasi awal di SMP Negeri 51 Jakarta, ditemukan bahwa sebagian besar siswa mengalami

kesulitan dalam menguasai teknik ini. Hal ini terlihat dari rendahnya akurasi tembakan, seringnya gagal mencetak gol saat latihan, serta rendahnya partisipasi dan antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan ekstrakurikuler floorball.

Hasil obeservasi peneliti menunjukkan bahwa penyebab utama dari rendahnya penguasaan teknik wrist shoot adalah penggunaan metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan repetitif, tanpa variasi yang melibatkan aktivitas bermain. Model belajar yang tidak menarik menyebabkan siswa cepat bosan dan kurang aktif dalam mengikuti latihan. Selain itu, belum tersedia model belajar khusus yang dirancang secara sistematis untuk membantu siswa memahami dan menguasai teknik wrist shoot melalui pendekatan yang menyenangkan dan sesuai dengan gaya belajar usia SMP.

Beberapa penelitian sebelumnya memang telah mengembangkan model belajar floorball, namun umumnya berfokus pada keterampilan dasar lain seperti dribbling dan passing (Putra & Kurniawan, 2021). Hingga saat ini, belum ditemukan model belajar wrist shoot floorball berbasis permainan yang dirancang secara sistematis menggunakan pendekatan pengembangan model seperti ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) (Branch, 2009).

Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara kebutuhan belajar teknik wrist shoot dengan model belajar yang tersedia di lapangan. Maka dari itu, perlu dilakukan pengembangan model belajar teknik wrist shoot floorball

berbasis permainan yang menarik, aplikatif, serta sesuai dengan karakteristik siswa SMP. Model ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan teknik shooting siswa, membangun motivasi belajar, dan menciptakan suasana belajar yang aktif dan bermakna.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul:

“Model Belajar Wrist Shoot Floorball Berbasis Permainan untuk Siswa SMP.”

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, fokus penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan dan efektivitas model “belajar berbasis permainan” dalam meningkatkan keterampilan *wrist shooting Floorball* di kalangan siswa SMP. model belajar berbasis permainan ini di terapkan sebagai alternatif yang inovatif, yang diharapkan dapat memberikan wawasan baru dalam metode belajar , meningkatkan motivasi belajar, serta mencapai hasil yang lebih baik dalam keterampilan *shooting* dalam olahraga tersebut. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam merancang strategi belajar yang lebih efektif dan menyenangkan dalam olahraga *floorball*.

C. Perumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian ini berkaitan dengan pengembangan model belajar berbasis permainan yang berorientasi pada terori

pengembangan model belajar inovatif. Rumusan masalah dalam penelitian ini dinyatakan dalam bentuk pertanyaan sebagai berikut;

1. Apakah model belajar *wrist shoot floorbal* berbasis permainan layak di terapkan pada siswa smp?
2. Apakah model belajar *wrist shoot floorball* berbasis permainan efektif di terapkan pada siswa smp?

D. Kegunaan Hasil Penelitian

Penelitian ini di harapkan dapat memeberikan beberapa kegunaan diantaranya sebagai berikut :

1. Bagi peneliti, penelitian ini di harapkan dapat meningkatkan wawasan dan keterampilan karakter siswa SMP serta sebagai persiapan menjadi pendidik profesional
2. Bagi Peserta didik, Memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bervariasi dalam mempelajari teknik *wrist shoot floorball* sehingga meningkatkan motivasi dan keterampilan bermain.
3. Bagi guru atau pelatih, yang memeberikan alternatif model belajar yang inovatif dan aplikatif, serta menjadi referensi dalam mengembangkan metode pelatihan yang sesuai dengan kondisi sekolah.

Intelligentia - Dignitas