

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Dalam buku “Eksplorasi Kajian Pendidikan Jasmani Olahraga” pendidikan dalam kehidupan manusia mempunyai peranan penting. Ia dapat membentuk kepribadian seseorang dan diakui sebagai kekuatan yang dapat membentuk prestasi serta produktivitas seseorang. Tidak terlepas dengan pendidikan jasmani, dijelaskan sebagai suatu pendidikan yang mampu dan dapat dipastikan memperbaiki sistem kinerja manusia melalui aktivitas fisik. Hal demikian dapat disaksikan dengan nyata dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Dimana pada prosesnya peserta didik diajarkan pengetahuan dan informasi tentang suatu gerak yang dapat bermanfaat bagi kegiatan sehari-hari. Pembelajaran yang bermanfaat bagi manusia. Melalui pendidikan jasmani anak-anak diarahkan untuk belajar sesuai dengan perkembangan dan pertumbuhan anak. Dengan hal tersebut akan terjadi perubahan, tidak hanya terkait fisik tetapi perubahan perilaku, emosional, intelektual dan sosial (Farida and Supriyono 2024).

Peran strategis yang dimiliki pendidikan jasmani dalam memperbaiki kebugaran jasmani. Serta membentuk karakter maupun moral anak menjadi lebih berkualitas. Anak memiliki kecenderungan selalu aktif dan bergerak (Sari et al. 2024). Namun dengan perkembangan zaman yang didukung oleh kemajuan teknologi, menyebabkan anak lebih pasif dalam bergerak. Dalam hal ini pendidikan jasmani menjadi mata pelajaran yang wajib diajarkan disemua jenjang pendidikan formal. Dari sekolah dasar, menengah pertama hingga menengah atas. Seharusnya pendidikan jasmani menjadi proses instruktif yang sepenuhnya meningkatkan pengetahuan, mengembangkan keterampilan serta menjaga kesehatan tubuh. Pendidikan jasmani ialah proses pembelajaran yang menggunakan aktivitas fisik yang dirancang secara sistematis untuk mengembangkan individu dalam aspek organik, neuromuscular, perseptual, kognitif, sosial, dan emosional (Sudarsinah 2021).

Komponen penting dalam sistem pendidikan secara menyeluruh, yang bertujuan untuk mengembangkan kebugaran fisik, kemampuan motorik, keterampilan berpikir kritis, kestabilan emosi, kemampuan berinteraksi sosial, penalaran serta perilaku moral melalui berbagai aktivitas fisik menjadikan pendidikan jasmani penting berada di sekolah. Pendidikan jasmani merupakan bentuk interaksi edukatif yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk mencapai berbagai tujuan, seperti perubahan peristiwa nyata, peningkatan perkembangan, transformasi mental, dan perubahan dalam aspek sosial. Dalam mata pelajaran ini, terdapat materi pembelajaran yang salah satunya berfokus pada permainan bola sebagai materi utama. (Irfani and Kurniawan 2022)

Permainan sepakbola adalah cabang olahraga yang menggunakan bola dan dimainkan oleh dua tim masing-masing tim terdiri dari 11 pemain inti yang berada di dalam lapangan dan beberapa pemain cadangan (Prabowo et al. 2023). Sepakbola merupakan olahraga yang dimainkan dengan menggunakan kaki untuk menggerakkan bola dengan tujuan utamanya ialah mencetak gol sebanyak mungkin ke gawang lawan, mengikuti aturan maupun ketentuan yang sudah ditetapkan. Sepakbola menjadi olahraga yang sangat digemari masyarakat Indonesia. Dari kalangan anak-anak, remaja, dewasa hingga orang tua, baik laki-laki maupun perempuan. Keseruan saat bermain sepakbola seharusnya mampu membuat siswa mengikuti aktivitas pembelajaran dengan semangat yang tinggi.

Sangat erat kaitannya antara permainan sepak bola dengan kebugaran jasmani. Karena keterlibatan aktivitas fisik yang luas seperti berlari, melompat, menendang, dan menggiring bola. Hal ini memberikan kontribusi terhadap peningkatan berbagai aspek kebugaran jasmani. Banyak hal yang berdampak pada prosesnya. Diantaranya mengembangkan kekuatan otot, koordinasi, kelincahan, mental, dan kebugaran kardiovaskular. Tentunya dalam pendidikan jasmani terdapat pembelajaran sepakbola. Tidak lain pembelajaran teknik dasar yang disuguhkan pada prosesnya. Pembelajaran menjadi hal yang bersifat edukatif. Karena dapat diartikan sebuah proses pendidikan yang melibatkan interaksi antara guru dan siswa. Aktivitas belajar-mengajar dalam konteks ini diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu yang telah dirancang sebelum pengajaran. Guru dengan

sengaja merancang kegiatan pengajaran secara terstruktur dan sistematis, memanfaatkan berbagai sumber daya demi mendukung proses pembelajaran. Guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dihadapkan permasalahan bagaimana caranya agar siswa tertarik dalam mengikuti pembelajaran. (Hanif and Rahayu 2023)

Salah satu cabang olahraga yang ada dalam pembelajaran pendidikan jasmani ialah sepakbola. Permainan sepakbola terdapat pada “Buku Panduan Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan” diberbagai jenjang pendidikan. Dalam buku tersebut pokok bahasan utama yaitu permainan invasi. Dengan sub pokok bahasan teknik dasar dan keterampilan bermain sepak bola. Pembelajaran sepak bola terdapat pada semester 1 dan 2. Dengan alokasi waktu 2 kali pertemuan sehingga memiliki 6 JP. Dan dalam salah satu poin di buku tersebut memiliki tujuan mempraktikkan teknik dasar keterampilan gerak spesifik dan fungsional salah satunya menggiring bola/*dribbling*. (Mahendra and Abdul 2021)

Dengan pembaharuan dari model pembelajaran akan memberikan warna baru terhadap proses pembelajaran. Metode pembelajaran sepakbola saat ini cenderung fokus pada pendekatan teknis dan fisik tanpa banyak mempertimbangkan aspek kreatif dan stimulus multimedia. Pendekatan konvensional sering kali kurang efektif dalam meningkatkan partisipasi belajar, terutama pada peserta didik perempuan. Perbedaan kaum perempuan dan kaum laki-laki dalam berolahraga tidak sedikit anak perempuan berbakat namun tidak mampu berpartisipasi dengan baik. Tinjauan perbedaan antara laki-laki dan perempuan beranjak dari perbedaan biologis, sosial budaya dari kemampuan. (Akurat and Maksun 2021)

Hasil pengamatan peneliti sebagai tenaga pendidik di beberapa sekolah. Membuat peneliti tertarik dengan permasalahan yang muncul pada mata pelajaran pendidikan jasmani khususnya cabang olahraga sepak bola. Permasalahan yang muncul selain minimnya partisipasi pada proses pembelajaran menggiring bola atau *dribbling*, sangat terlihat kemampuan menggiring bola yang masih belum lancar dan benar dilakukan oleh peserta didik. Khususnya peserta didik perempuan meskipun tidak sedikit peserta didik laki-laki yang melakukan hal serupa. Disisi

lain kurangnya penelitian tentang integrasi multimedia dalam pembelajaran olahraga. Kebutuhan model pembelajaran yang meningkatkan motivasi dan minat. Dalam konteks pendidikan jasmani, banyak siswa yang kehilangan minat dalam pembelajaran olahraga karena monoton dan kurang inovatif.

Model pembelajaran berbasis kombinasi media atau bisa disebut multimedia dapat menjadi solusi, tetapi pengembangannya belum mendapat perhatian yang memadai. Tercapainya tujuan pembelajaran menjadi peran tenaga pendidik atau guru dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang efektif dan efisien. Dari banyaknya literatur jurnal internasional ataupun nasional telah banyak membahas tentang metode pembelajaran sepakbola. Namun sangat disayangkan masih banyak peserta didik yang kurang memiliki partisipasi aktif di lapangan saat melakukan teknik *dribbling*, terutama peserta didik perempuan. Didukung oleh kurangnya literatur siswa dalam membaca wawasan serta informasi yang ingin disampaikan dalam pembelajaran. Hal ini menjadi permasalahan yang perlu ditangani dalam dunia pendidikan khususnya pembelajaran pendidikan jasmani cabang olahraga sepakbola. Tentu pemilihan teknik dasar menggiring bola jika dikomparasikan dengan teknik dasar mengoper atau *passing* dan menembak atau *shooting* cukup memiliki perbedaan yang signifikan. Dimana menggiring bola melibatkan seluruh tubuh lebih aktif dalam beraktifitas dilapangan. Jarak yang ditempuh lebih banyak dibandingkan dengan teknik dasar lainnya. (Sulistio, Sugiyanto, and Defliyanto 2019)

Studi ini diperkuat dengan hasil assessment pada materi sepak bola. Khususnya pada teknik dasar menggiring bola. Peserta didik memiliki nilai dibawah rata-rata. Berikut merupakan rangkuman hasil dari assessment materi teknik menggiring bola pada siswa SMA sederajat:

Tabel 1.1 Hasil rangkuman assessment teknik menggiring bola

No	Rata-rata Hasil Keterampilan	Jumlah Siswa	Kategori
1	93,75%	1	Sangat Baik
2	81,25%	3	Baik
3	61,61%	7	Cukup
4	46,88%	10	Kurang

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan di atas, peneliti mengambil kesimpulan bahwa diperlukan variasi model belajar menggiring bola atau *dribbling* sepakbola di sekolah. Pengembangan yang memiliki kebaruan menciptakan pembelajaran menarik, efektif dan efisien serta memberikan dampak nyata terhadap kemampuan teknik dasar *dribbling* dan partisipasi siswa. Secara tidak langsung berdampak pada kesehatan dan kebugaran jasmani anak. Dapat diambil konklusi berdasarkan permasalahan tersebut perlu adanya pembaharuan dalam proses pembelajaran di sekolah. Salah satu kontribusi yang peneliti lakukan melalui pengembangan model belajar menggiring bola untuk siswa sekolah menengah atas. Dengan bentuk model yang dipadukan dari kombinasi media yaitu video animasi belajar menggiring bola atau *dribbling* sepak bola.

### **B. Fokus Penelitian**

Fokus penelitian ini ialah pengembangan model belajar menggiring bola sepakbola berbasis kombinasi media atau disebut juga multimedia untuk siswa sekolah menengah atas yang sudah dijelaskan sebelumnya. Juga mengembangkan produk yang akan meningkatkan kemampuan dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani cabang olahraga sepakbola serta meningkatkan kebugaran jasmani siswa melalui pembelajaran sepakbola pada mata pelajaran pendidikan jasmani.

### **C. Perumusan Masalah**

Mengacu kepada latar belakang dan fokus penelitian di atas, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana model belajar menggiring bola berbasis kombinasi media untuk siswa SMA sederajat?
2. Bagaimana keberhasilan siswa SMA Sederajat dalam menerapkan model belajar menggiring bola berbasis kombinasi media yang digunakan?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah penulis canangkan, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini ialah:

1. Untuk mengetahui pengembangan model belajar menggiring bola berbasis kombinasi media untuk siswa sekolah menengah atas sederajat.
2. Untuk mengetahui keberhasilan siswa SMA Sederajat pada model belajar menggiring bola berbasis kombinasi media yang digunakan.

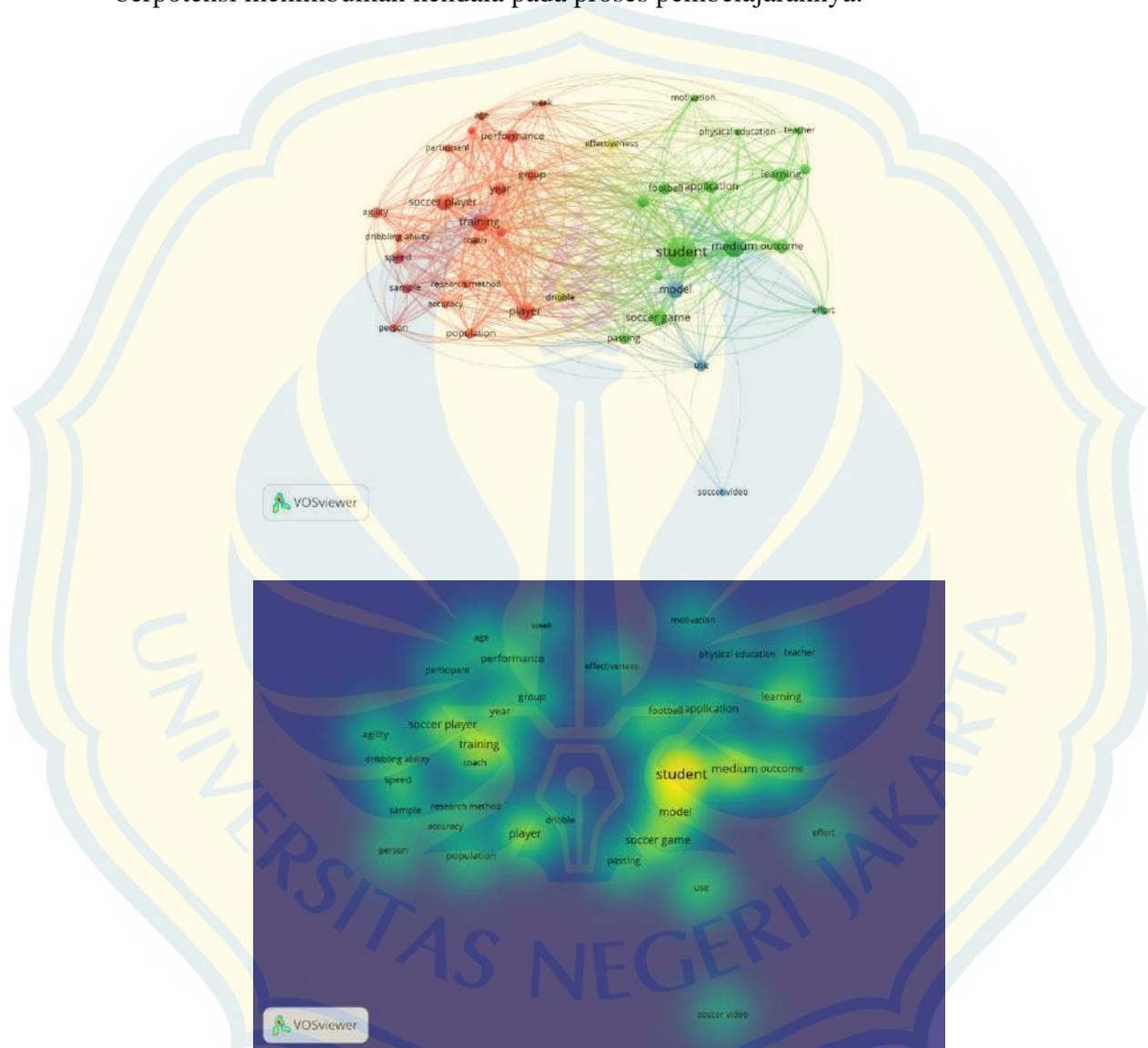
#### **E. State Of The Art**

Peneliti melakukan penelusuran literatur penelitian yang relevan untuk menunjukkan kemajuan penelitian saat ini. Hasil penelusuran ini memberikan gambaran tentang posisi penelitian sebelumnya dan memberikan gambaran tentang kemajuan penelitian saat ini. Berikut adalah uraian penelitian terbaru dari temuan penelitian sebelumnya.

Dalam penelitian (Dungog, Tamanal, and Kim 2021) menjelaskan bahwa dengan melihat perkembangan alat komunikasi yang luar biasa, yang menunjukkan betapa hebatnya perkembangan teknologi. Saat ini, kita dapat berbicara satu sama lain tanpa mengenal batas jarak dan waktu. Di abad ke-21 ini, kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi memiliki dampak yang sangat besar pada berbagai aspek kehidupan masyarakat. Dengan demikian, perspektif, standar, dan cara hidup yang berbeda menjadi kebiasaan yang dikenal sebagai gaya hidup modern. Pada penelitian tersebut hal ini merubah gaya dan karakteristik siswa-siswi di sekolah.

Penelitian yang sudah dilakukan oleh (Aji and Tuasikal 2020) menunjukan variasi pembelajaran *dribbling* dengan pendekatan kooperatif *team games tournament* pada siswa. Namun pembelajaran tersebut belum memaksimalkan kemajuan teknologi dalam proses pembelajarannya. Sementara peneliti lain

mengemukakan pembelajaran dengan menggunakan metode kooperatif tipe STAD yang berfokus pada permainan siswa dalam berkelompok dan mengandalkan kelompok dalam sesi pertanyaan (Salikha, Prabowo, and Setiawan 2024). Selain belum memaksimalkan peran kemajuan teknologi seperti video animasi atau komposisi media yang bisa disebut juga multimedia, tentunya akan sangat berpotensi menimbulkan kendala pada proses pembelajarannya.



Gambar 1.1 Analisis Bibliografi

Disisi lain metode pembelajaran dengan audio visual yang telah dilakukan menunjukkan hasil belajar *dribbling* yang masih sangat rendah secara partisipasi. Hal ini karena metode pembelajaran yang menggunakan media audio visual masih

bersifat satu arah dari guru ke siswa dan tidak dijelaskan dengan baik oleh guru. Pelaksanaan pembelajaran selama delapan pertemuan belum sepenuhnya sesuai dengan RPP yang dibuat oleh guru. (Taufik and Gaos 2019)

Penjelasan terkait analisis bibliografi tersebut salah satunya ada pengaruh linear model dalam pembelajaran *dribbling* sepak bola. Penelitian ini dapat menganalisis bagaimana penerapan model pembelajaran *dribbling* berhubungan dengan proses improvisasi dan pengembangan. Serta pengaruhnya pada kecepatan, kerjasama tim, strategi, keberhasilan dan penilaian. Penelitian kualitatif ini dapat mengeksplorasi proses pembelajaran *dribbling* sepakbola berdasarkan perspektif akademis dan praktisi serta ahli melalui wawancara mendalam. Hasilnya dapat digunakan untuk proses pembelajaran yang lebih inovatif dan terbarukan.

Dalam dunia pendidikan jasmani dan olahraga, pembelajaran berbasis multimedia menjadi pendekatan inovatif yang tumbuh dan berkembang. Berdasarkan beberapa penelitian di atas, ditemukan *research gap* bahwa perlu ada pembaharuan terkait model pembelajaran *dribbling* berbasis multimedia. Model pembelajaran ini menawarkan integrasi *multisensory* yang unik antara aktivitas fisik, aspek kognitif, dan suasana baru dengan pemanfaatan teknologi pada peserta didik. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa metode ini mampu memberikan dampak terhadap kemampuan *dribbling*, motivasi, keterlibatan, serta efektivitas untuk tercapainya tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini akan berfokus pada pengembangan model belajar menggiring bola atau *dribbling* sepakbola yang komprehensif dengan memadukan multimedia pada prosesnya. Dengan demikian, diharapkan dapat memberikan kontribusi baru dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran *dribbling* sepakbola di Indonesia bahkan dunia.