

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran secara sederhana dapat diartikan sebagai sebuah usaha mempengaruhi emosi, intelektual, dan spiritual seseorang agar mau belajar dengan kehendaknya sendiri. Melalui pembelajaran akan terjadi proses pengembangan moral keagamaan, aktivitas, dan kreativitas peserta didik melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar (Wayan, 2007). Pendidikan adalah proses usaha mengembangkan kepribadian peserta didik baik rohani atau jasmani. Beberapa orang ahli mengartikan pendidikan adalah suatu proses perubahan sikap dan tingkah laku seseorang atau sekelompok orang dalam mendewasakan melalui pengajaran dan latihan. Dengan pendidikan kita bisa lebih dewasa karena pendidikan tersebut memberikan dampak yang sangat positif bagi kita, dan juga pendidikan tersebut bisa memberantas buta huruf dan akan memberikan keterampilan, kemampuan mental, dan lain sebagainya. Seperti yang tertera didalam UU No.20 tahun 2003 Pendidikan adalah usaha dasar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan, yang diperlukan dirinya, masyarakat, dan negara. Proses belajar terjadi karena adanya interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan dipengaruhi lingkungannya. Oleh karena itu, lingkungan perlu dirancang untuk mengakomodasi perubahan perilaku yang diinginkan peserta didik. Menyiapkan lingkungan tersebut, untuk menganalisis kebutuhan peserta didik, menetapkan karakteristik siswa, menetapkan tujuan, menentukan materi pembelajaran, memilih strategi yang tepat, dan media pembelajaran yang dibutuhkan.

Strategi pembelajaran merupakan pola kegiatan pembelajaran yang dipilih dan digunakan guru secara kontekstual, sesuai dengan karakteristik siswa, kondisi sekolah, lingkungan sekitar serta tujuan khusus pembelajaran yang dirumuskan (Seknun, 2013). Strategi pembelajaran juga dapat diartikan sebagai salah satu elemen kunci yang perlu dipahami oleh pendidik/guru. Pembelajaran adalah

proses dimana pendidik memberikan pelatihan kepada peserta didik di dalam lingkungan tertentu. Pembelajaran berbeda dengan mengajar yang pada prinsipnya menggambarkan aktivitas pendidik, sedangkan pembelajaran menggambarkan aktivitas peserta didik. Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh pihak peserta didik atau siswa. Pembelajaran sebagai proses belajar yang dibangun oleh pendidik untuk mengembangkan kreativitas peserta didik yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pembelajaran.

Pendidikan jasmani adalah suatu proses pendidikan seseorang sebagai perseorangan atau anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan jasmani untuk memperoleh pertumbuhan jasmani, kesehatan dan kebugaran jasmani, kemampuan dan keterampilan, kecerdasan dan perkembangan watak serta keperibadian yang harmonis dalam rangka pembentukan manusia Indonesia berkualitas berdasarkan Pancasila. Pendidikan jasmani merupakan salah satu mata pelajaran wajib di Sekolah, karena pendidikan jasmani masuk dalam kurikulum pendidikan. Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan melalui penyediaan pengalaman belajar kepada peserta didik berupa aktifitas jasmani, bermain dan berolahraga yang direncanakan secara sistematis guna merangsang pertumbuhan dan perkembangan fisik, keterampilan motorik, keterampilan berfikir, emosional, sosial dan moral (Rizki & Setiawan, 2016). Ada banyak sekali aktivitas fisik dalam program pendidikan jasmani, Dalam kurikulum pendidikan jasmani, sepak bola adalah pelajaran yang cukup diminati oleh peserta didik. Dengan permainan sepak bola kita dapat mengembangkan minat peserta didik guna mencapai tujuan Pendidikan.

Sepak Bola adalah permainan beregu yang dimainkan masing-masing oleh sebelas orang pemain termasuk seorang penjaga gawang. Sepak bola hampir seluruhnya menggunakan kemahiran kaki, kecuali penjaga gawang yang bebas menggunakan anggota badan manapun. Tujuan daripada masing-masing regu adalah memasukkan bola ke gawang lawan sebanyak mungkin dan berusaha menjaga gawangnya agar terhindar dari kebobolan penyerang lawan. Permainan

dilakukan dalam dua babak, sedang diantara dua bermain sepak bola yakni menendang, menyundul, menggiring, mengoper dan menghentikan bola, serta menggiring bola (Ahmad Al Munawar, Dicky Hendrawan, 2019). Sepak bola merupakan olahraga yang sangat disukai dan digemari oleh siswa, bahkan dalam kurikulum pendidikan mulai dari tingkat Sekolah Dasar (SD) sampai dengan tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA), sepak bola masuk dalam salah satu permainan bola besar pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK). Untuk dapat melakukan permainan sepak bola yang baik dan benar setiap pemain harus menguasai teknik-teknik dasar bermain sepak bola. Beberapa teknik pemain sepak bola yaitu: menggiring (*dribbling*), mengontrol atau menghentikan (*stopping*), menendang (*kicking*), menyundul (*heading*), mengumpan (*passing*) dan yang terakhir menjaga gawang (*goal keeping*). Dalam pembelajaran sepak bola, diharapkan peserta didik bisa menguasai teknik dasar tersebut. Salah satu contoh latihan permainan sepak bola untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dengan permainan kucing-kucingan.

Permainan kucing-kucingan merupakan model pembelajaran untuk memudahkan peserta didik dalam melakukan aktifitas pembelajaran sepak bola. Permainan kucing-kucingan dapat mengembangkan minat peserta didik guna mencapai tujuan pendidikan, permainan kucing-kucingan yang bertujuan untuk menambah kemampuan *passing* pada permainan sepak bola. Menurut Kahansyah dkk (2017) untuk meningkatkan kemampuan *passing* selain dibutuhkan latihan yang baik dan benar, latihan *passing* juga harus dalam suasana yang menyenangkan, yaitu bentuk latihan yang dikemas dalam suatu permainan karena dengan permainan kita dapat mengembangkan peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan. Jadi, dengan permainan kita juga dapat mengombinasikan antara latihan dengan permainan. Oleh sebab itu peneliti menggunakan permainan kucing-kucingan, karena permainan kucing-kucingan merupakan pendekatan pembelajaran yang menarik, tanpa menghilangkan inti dari pembelajaran *passing* bola itu sendiri dan juga dapat mengatasi kurangnya sarana dan prasarana sepak bola.

Passing adalah keterampilan paling penting untuk menguasai permainan sepak bola sebagai teknik dasar. Ada tujuan menendang bola yaitu memberikan

bola atau mengoper kepada teman. *Passing* yang baik yaitu ketika tim mengontrol bola dan menciptakan ruang di antara lawan dengan memindahkan dan membuka ruang di sekitar pemain. Permainan operan yang efektif memberi anda kesempatan yang lebih baik untuk mencetak gol (Mustikowati, 2016). Dari data observasi kasus yang sering terjadi dilapangan, peserta didik kurang menguasai teknik dasar mengumpan (*passing*). Hal tersebut terjadi karena berbagai macam factor seperti kurangnya waktu latihan dalam pembelajaran sepak bola, pemilihan metode latihan yang kurang tepat, dan lain sebagainya. Sehingga kemampuan *passing* peserta didik belum memenuhi standart nilai kurikulum pembelajaran sepak bola. Disini peneliti ingin meningkatkan kemampuan *passing* peserta didik, karena kemampuan *passing* merupakan keharusan dalam pembelajaran sepak bola dan merupakan keterampilan paling penting dalam aspek bola. Karena sepak bola termasuk suatu permainan kolektif, maka mengumpan merupakan bagian terpenting dalam menyusun kerjasama. Mengapa demikian? Karena mengumpan lebih efisien daripada menggiring (Kahansyah et al., 2017).

Kurikulum merupakan pedoman mendasar untuk kelangsungan proses belajar mengajar (Pradika, 2020). Kurikulum merupakan muatan proses, baik formal maupun informal yang diperuntukkan bagi peserta didik untuk memperoleh pengetahuan dan pemahaman, mengembangkan keahlian dan mengubah apresiasi sikap dan nilai dengan bantuan sekolah. Pembelajaran di Madrasah Tsanawiyah dan Sekolah Menengah Pertama memiliki perbedaan utama yaitu adanya mata pelajaran tambahan berupa pendidikan Agama Islam di Madrasah Tsanawiyah. Pendidikan Agama Islam yang ditambah dalam sistem kurikulum di Madrasah Tsanawiyah ialah Sejarah Kebudayaan Islam, Aqidah Akhlak, Fiqih, Quran dan Hadits, dan Bahasa Arab. Berdasarkan data observasi yang didapat dilapangan, masih kurangnya ketersediaan sarana dan prasarana yang ada disekolah khususnya untuk mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK). Madrasah Tsanawiyah Tarbiyatut Thullab hanya memiliki jumlah bola 2 buah, gawang 2 buah, dan 1 lapangan sekolah.

Berdasarkan uraian dan data observasi yang didapatkan, maka penulis tertarik melakukan penelitian lebih lanjut untuk memperoleh hasil yang lebih akurat dengan judul: pengaruh modifikasi permainan kucing-kucingan terhadap

kemampuan *passing* pada siswa di MTs Tarbiyatut Thullab, Oleh sebab itu, dibutuhkan metode pembelajaran dalam mengajarkan teknik dan keterampilan gerak dasar olahraga untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran, siswa harus aktif dalam menerima materi, terutama pada penguasaan teknik dasar cabang olahraga. Untuk itu, hendaknya diterapkan model-model pembelajaran agar peserta didik lebih aktif dan merasa senang. Maka dalam penelitian ini penulis ingin menerapkan metode permainan kucing-kucingan untuk meningkatkan pembelajaran *passing*. Melalui media permainan kucing-kucingan diharapkan pembelajaran sebagai sarana bermain dan belajar untuk meningkatkan *passing* Sepak Bola peserta didik.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah penelitian berdasarkan uraian latar belakang :

- 1.2.1 Adakah pengaruh modifikasi permainan kucing-kucingan terhadap kemampuan *passing* sepak bola pada siswa di MTs Tarbiyatut Thullab?
- 1.2.2 Seberapa besar pengaruh modifikasi permainan kucing-kucingan terhadap kemampuan *passing* sepak bola pada siswa di MTs Tarbiyatut Thullab?

1.3 Tujuan Penelitian

- 1.3.1 Mengetahui pengaruh modifikasi permainan kucing-kucingan terhadap kemampuan *passing* Sepak Bola pada siswa di MTs Tarbiyatut Thullab.
- 1.3.2 Mengetahui seberapa besar pengaruh modifikasi permainan kucing-kucingan terhadap kemampuan *passing* Sepak Bola pada siswa di MTs Tarbiyatut Thullab.

1.4 Manfaat Penelitian

- 1.4.1 Bagi siswa
 - a. Meningkatkan kemampuan *passing* siswa dalam pembelajaran PJOK
 - b. Membuat pembelajaran menyenangkan
- 1.4.2 Bagi guru
 - a. Untuk meningkatkan kreatifitas guru sebagai tenaga pengajar
 - b. Sebagai bahan ajar guru
- 1.4.3 Bagi penulis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan pengetahuan bagi penulis sebagai penerapan ilmu yang telah dipelajari dalam perkuliahan.

1.4.4 Bagi sekolah

Meningkatkan kualitas tim sepak bola sekolah

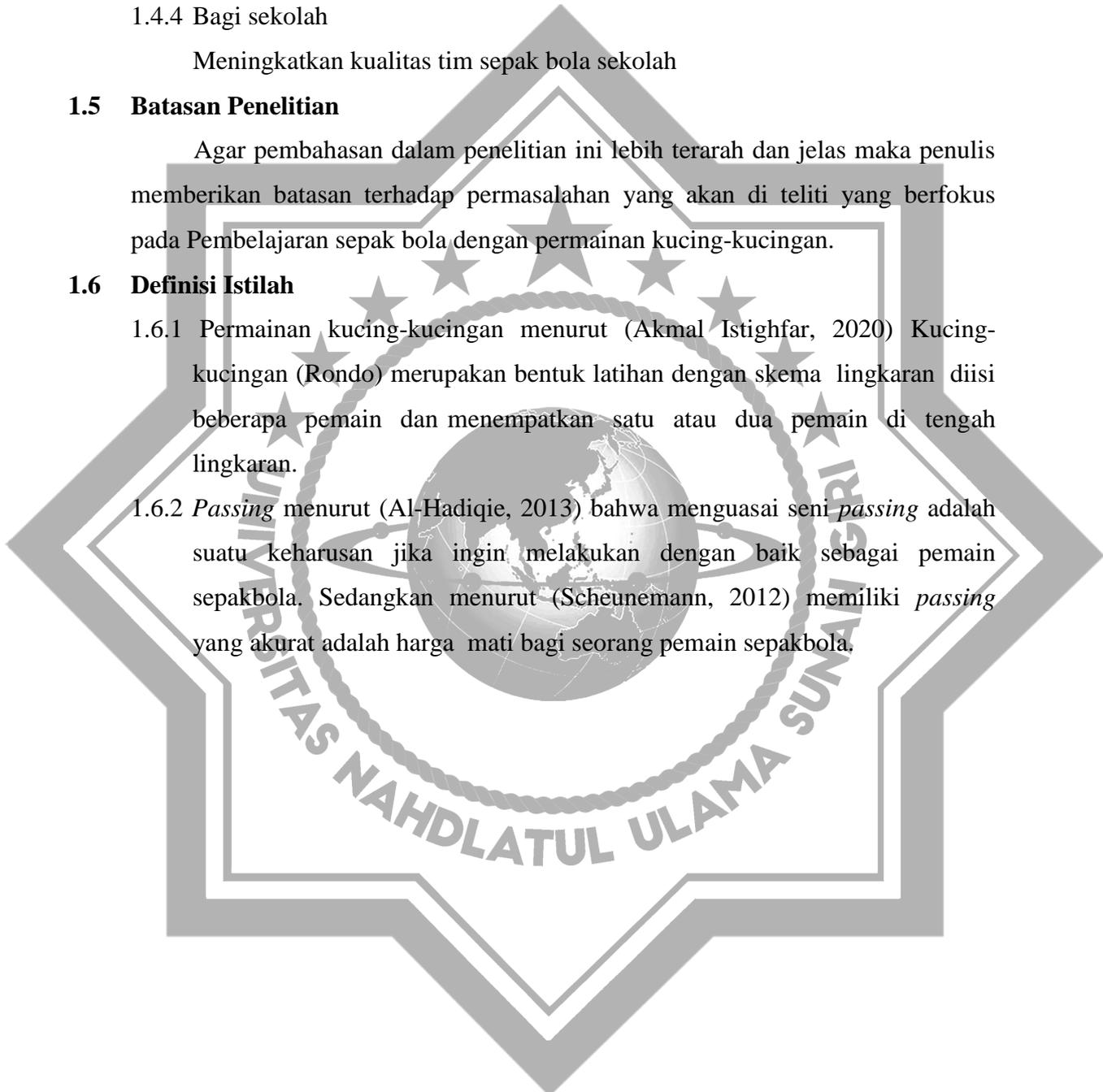
1.5 Batasan Penelitian

Agar pembahasan dalam penelitian ini lebih terarah dan jelas maka penulis memberikan batasan terhadap permasalahan yang akan diteliti yang berfokus pada Pembelajaran sepak bola dengan permainan kucing-kucingan.

1.6 Definisi Istilah

1.6.1 Permainan kucing-kucingan menurut (Akmal Istighfar, 2020) Kucing-kucingan (Rondo) merupakan bentuk latihan dengan skema lingkaran diisi beberapa pemain dan menempatkan satu atau dua pemain di tengah lingkaran.

1.6.2 *Passing* menurut (Al-Hadiqie, 2013) bahwa menguasai seni *passing* adalah suatu keharusan jika ingin melakukan dengan baik sebagai pemain sepakbola. Sedangkan menurut (Scheunemann, 2012) memiliki *passing* yang akurat adalah harga mati bagi seorang pemain sepakbola.



UNUGIRI