

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan pada hakikatnya mencakup kegiatan mendidik, mengajar dan melatih. Kegiatan tersebut dilaksanakan sebagai upaya untuk menanamkan nilai-nilai positif. Maka dalam pelaksanaannya ketiga kegiatan tersebut harus berjalan secara serempak, terpadu dan berkelanjutan serta sesuai dengan perkembangan peserta didik dan lingkungannya. Pendidikan jasmani merupakan bagian yang tak terpisahkan dari pendidikan pada umumnya yang mempengaruhi potensi peserta didik Menurut Bloom (Purwanto,2017: 45) menggolongkan tiga ranah yang perlu diperhatikan dalam proses belajar mengajar yaitu afektif, kognitif dan psikomotor. Ranah afektif mencakup tujuan yang menitikberatkan pada perasaan dan emosi seperti, minat, sikap dan apresiasi. Ranah kognitif menitikberatkan pada hasil intelektual seperti, pengetahuan, pemahaman dan ketrampilan berpikir. Ranah psikomotor yang berisikan tujuan yang tekanannya pada ketrampilan gerak.

Pembelajaran pendidikan jasmani terdapat bermacam-macam cabang olahraga dan permainan. Sepak bola merupakan salah satu cabang olahraga dan permainan yang termasuk dalam materi pokok pendidikan jasmani. Sepak bola merupakan permainan beregu dimana setiap regu beranggotakan sebelas pemain yang salah satunya adalah penjaga gawang. Sepak bola adalah salah satu cabang olahraga yang menuntut keterampilan yang tinggi dalam permainannya. Gerakan-gerakan yang terjadi dalam permainan sangat kompleks. Untuk dapat bermain sepak bola dengan baik dipengaruhi oleh banyak faktor. Faktor fisik, teknik, taktik dan mental menjadi tuntutan yang harus dipenuhi oleh setiap pemain Faktor fisik, teknik, taktik dan mental merupakan komponen-komponen yang saling berkaitan dan mempengaruhi dalam meraih suatu prestasi Untuk melatih prestasi, maka komponen-komponen tersebut harus dilatih dan dikembangkan secara maksimal.

Teknik dasar permainan sepak bola merupakan hal yang sangat penting dalam permainan sepak bola karena itu harus dikuasai seorang pemain apa bila ingin bermain bola dengan baik. Teknik dasar permainan sepak bola ada beberapa macam yaitu *controlling* (menghentikan bola), *passing* (mengumpan), *shooting* (menendang bola kegawang), *heading* (menyundul), dan *dribbling* (menggiring). Salah satu komponen mendasar yang harus dikuasai agar dapat bermain sepak bola dengan baik adalah menguasai *dribbling* dalam permainan sepak bola "Teknik bermain merupakan kelengkapan yang fundamental sebagai dasar bermain, disamping pembinaan yang lain" (Soekatamsi, 2015: 14). Hal ini menunjukkan bahwa "menguasai *dribbling* dalam permainan sepak bola merupakan langkah awal yang harus ditempuh agar dapat bermain sepak bola, disamping melatih fisik, taktik dan mental berkaitan dengan teknik".

Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Hal ini disebabkan karena hasil belajar dapat dijadikan sebagai tolok ukur untuk mengetahui seberapa jauh perubahan pada diri siswa setelah menerima pengalaman belajarnya yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Rusman (2015: 67), mengatakan bahwa hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Selain itu hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang relatif menetap dalam diri seseorang sebagai akibat dari interaksi seseorang dengan lingkungannya.

*Dribbling* bola adalah menendang bola secara terputus-putus dengan kaki bagian dalam, punggung kaki, maupun kaki bagian luar. Salah satu yang membuat olahraga sepak bola menjadi menarik adalah ketika seorang pemain sepak bola mampu menguasai dan memperagakan aksi individu menggiring bola melewati lawan kemudian mencetak gol. Menurut Danny Mielke (2017: 81) menggiring (*dribbling*) adalah keterampilan dasar dalam sepak bola karena semua pemain harus mampu menguasai bola saat sedang bergerak, berdiri, atau siap melakukan operan atau tembakan.

Materi *dribbling* bawah ini secara ideal, harus sudah dikuasai oleh siswa Kelas XI SMA pada semester 2, seperti yang tertuang pada silabus. Pada pertemuan tersebut, seharusnya siswa telah mampu melakukan *dribbling* sesuai prosedur yang ada. Namun berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru pendidikan jasmani Kelas XI banyak siswa yang belum bisa melakukan *dribbling* dengan baik dan benar. Diantaranya kesalahan yang mereka lakukan yaitu pada saat melakukan *dribbling* bola sering lepas, dan mudah diambil alih oleh lawan. di Sekolah Menengah Atas Negeri Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Sekadau Kabupaten Sekadau pada siswa Kelas XI IIS masih jauh dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan sebesar 75, terlihat dari jumlah siswa Kelas XI IIS sebanyak 36 siswa 19,44% terdiri dari 7 siswa yang sudah mencapai ketuntasan 80,55 % terdiri 29 siswa yang belum mencapai ketuntasan.

Tentunya latihan tersebut akan berhasil kalau mendapat bimbingan dari guru atau pelatih yang lebih memahami segera terinci dari setiap gerak dari cabang tersebut dan azas-azas ilmu kepelatihan, cabang olahraga sepak bola yang sudah mendapat perhatian dan tanggapan masyarakat baik di negara-negara yang sedang berkembang. Di Indonesia cabang olahraga tersebut sudah mulai berkembang dan meluas sejak jaman penjajahan, sehingga pada tanggal 19 April 1930 lahirlah induk organisasi tersebut dan sekarang dikenal dengan istilah PSSI (Persatuan Sepakbola Seluruh Indonesia). Upaya mengatasi dan meningkatkan prestasi persepakbolaan ini dapat dilaksanakan dengan cara melatih secara menyeluruh dengan mengikuti kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan khususnya yang ada kaitanya dengan sepak bola.

Salah satu solusi yang ditawarkan oleh penulis yaitu dengan menggunakan metode pembelajaran *resiprokal*, sehingga kesempatan siswa melakukan materi teknik *dribbling* dalam permainan sepak bola lebih menjadi lebih bervariasi. Metode pembelajaran *resiprokal* merupakan metode pembelajaran efektif yang dapat digunakan untuk guru sehingga siswa dapat meningkatkan keterampilan dalam cabang olahraga sepak bola. Secara umum guru berperan dalam membagi siswa secara berkelompok, yakni ada yang

bertindak sebagai pengamat dan bertindak sebagai pemain. Dengan metode pembelajaran *resiprokal* diharapkan siswa dapat mengembangkan keterampilan dalam melakukan teknik *dribbling* dalam sepak bola. Metode adalah cara atau seperangkat cara, jalan dan teknik yang digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran agar peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran atau kompetensi tertentu yang dirumuskan dalam silabus mata pelajaran.

Metode pembelajaran *resiprokal* yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan *dribbling* antara lain gaya mengajar timbal balik (*resiprokal*), metode pembelajaran tersebut memiliki kelebihan dan kekurangan. metode pembelajaran dilakukan oleh guru dalam praktik pendidikan jasmani cenderung tradisional. Metode praktik dipusatkan pada guru (*teacher centered*) dimana para siswa melakukan latihan fisik berdasarkan perintah yang ditentukan oleh guru. Latihan-latihan tersebut hampir tidak pernah dilakukan oleh anak sesuai dengan inisiatif sendiri (*Student Centered*). Menurut Suharjono (2017:28) “Metode resiprokal (*reciprocal style*) adalah suatu metode mengajar yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk memberikan umpan balik kepada temannya sendiri”.

Menurut Hamzah (2021) dalam penelitiannya yang berjudul Penerapan Model Pembelajaran Gaya *Reciprocal* Untuk Meningkatkan Teknik *Dribbling* Pada Permainan Sepakbola Siswa SMA Negeri 14 Makassar dengan hasil, kemampuan siswa dalam melakukan *dribbling* pada permainan sepakbola siswa terjadi peningkatan setelah diberikan tindakan atau model pembelajaran gaya *reciprocal* dimana awalnya siswa tidak mampu melakukan passing dengan baik akan tetapi setelah di beri tindakan atau model pembelajaran gaya *reciprocal* cara *dribbling* siswa sudah menjadi lebih baik.

Tujuan dari metode pembelajaran *resiprokal* adalah siswa bekerja dengan pasangan dan memberikan umpan balik kepada pasangan, yang berdasarkan kriteria yang telah dipersiapkan oleh guru, hal ini akan meningkatkan hasil belajar. Hakikat dari metode resiprokal yaitu siswa bekerja dengan pasangan, menerima umpan balik dengan segera, mengikuti kriteria yang telah dirancang oleh guru, dan mengembangkan umpan balik dan keterampilan sosialisasinya.

Guru adalah orang yang bertanggung jawab terhadap perkembangan peserta didik dengan mengupayakan seluruh potensinya baik ranah afektif, kognitif, maupun fisik dan psikomotorik. Dalam meningkatkan kualitas pembelajaran menggiring bola dalam permainan sepak bola, guru diharapkan mampu menguasai dan menerapkan berbagai macam model pembelajaran atau teknik penyampaian materi yang tepat dan menarik yang nantinya dapat mendorong minat belajar, sehingga siswa tidak merasa cepat bosan dalam pembelajaran.

Untuk mengatasi dan mengurangi dampak kelemahan penggunaan metode pembelajaran *reciprocal* guru selalu memberikan bimbingan dan pengarahan dalam berbagai kesempatan. Motivasi siswa menjadi bagian penting untuk menumbuhkan kesadaran pada diri siswa terhadap keseriusan pembelajaran. Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar *Dribbling* Sepak Bola dengan Menggunakan Metode Pembelajaran *Resiprokal* pada Siswa Kelas XI IIS Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Sekadau Kabupaten Sekadau”

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimanakah meningkatkan hasil belajar *dribbling* sepak bola dengan menggunakan metode pembelajaran *resiprokal* pada siswa kelas XI IIS Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Sekadau Kabupaten Sekadau” Dan sub masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah perencanaan meningkatkan hasil belajar *dribbling* sepak bola dengan menggunakan metode pembelajaran *resiprokal* pada siswa kelas XI IIS Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Sekadau Kabupaten Sekadau?
2. Bagaimanakah pelaksanaan meningkatkan hasil belajar *dribbling* sepak bola dengan menggunakan metode pembelajaran *resiprokal* pada siswa kelas XI IIS Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Sekadau Kabupaten Sekadau?

3. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar *dribbling* sepak bola dengan menggunakan metode pembelajaran *resiprokal* pada siswa kelas XI IIS Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Sekadau Kabupaten Sekadau?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui meningkatkan hasil belajar *dribbling* sepak bola dengan menggunakan metode pembelajaran *resiprokal* pada siswa kelas XI IIS Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Sekadau Kabupaten Sekadau dan tujuan khusus dalam penelitian ini untuk mengetahui:

1. Perencanaan meningkatkan hasil belajar *dribbling* sepak bola dengan menggunakan metode pembelajaran resiprokal pada siswa kelas XI IIS Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Sekadau Kabupaten Sekadau.
2. Pelaksanaan meningkatkan hasil belajar *dribbling* sepak bola dengan menggunakan metode pembelajaran resiprokal pada siswa kelas XI IIS Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Sekadau Kabupaten Sekadau.
3. Meningkatkan hasil belajar *dribbling* sepak bola dengan menggunakan metode pembelajaran resiprokal pada siswa kelas XI IIS Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Sekadau Kabupaten Sekadau.

### **D. Manfaat Penelitian**

Pentingnya masalah ini untuk diteliti adalah untuk mendapatkan suatu data dan informasi yang bermanfaat baik bersifat teoritis maupun praktis. Adapun manfaat penelitian ini diharapkan memiliki manfaat antara lain:

#### **1. Manfaat Teoritis**

Secara teoritis, diharapkan hasil penelitian ini dijadikan sebagai bahan literatur atau sumbangan keilmuan bagi proses latihan cabang olahraga sepak bola pada umumnya dan latihan teknik dasar sepak bola pada khususnya

## 2. Manfaat Secara Praktis Bagi:

- a. Guru, dengan diadakan penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi guru sebagai bahan untuk meningkatkan profesionalisme guru dalam mengajar sepak bola.
- b. Siswa, penelitian ini dapat meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar siswa terhadap pembelajaran penjaskes dan membuat pembelajaran penjaskes lebih menarik, menyenangkan dan terasa mudah.
- c. Sekolah, memberikan informasi tentang meningkatkan hasil belajar *dribbling* sepak bola dengan menggunakan metode pembelajaran resiprokal pada siswa kelas XI IIS Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Sekadau Kabupaten Sekadau.
- d. Peneliti, semoga akan menjadi bekal untuk mengajar dalam permainan sepak bola di masyarakat maupun di sekolahan yang membutuhkan.

## E. Ruang Lingkup Penelitian

Untuk membatasi agar penelitian ini memiliki ruang yang jelas dan tidak melebar kemana-mana maka penelitian membatasi dalam tulisan ini terdiri dari variabel penelitian dan definisi operasional, sebagai berikut:

### 1. Variabel Penelitian

Variabel adalah gejala-gejala yang menunjukkan variasi, baik dalam jenis maupun tingkatannya Darmadi (2014:108), menjelaskan Variabel adalah segala sesuatu yang akan menjadi objek pengamatan dalam penelitian. Sedangkan Sugiyono (2019:61), menerangkan variabel adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat dikatakan bahwa variabel merupakan segala sesuatu yang berada atau ada pada diri seseorang atau objek penelitian yang memiliki perbedaan di antara objek-objek tersebut. Adapun variabel yang terdapat dalam penelitian ini ada dua macam, yakni variabel masalah dan variabel tindakan.

a. Variabel Masalah

Variabel masalah adalah sejumlah gejala atau faktor yang menentukan atau mempengaruhi ada atau munculnya gejala lain, seperti diungkapkan Kristiyanto (2013: 83) "Variabel terikat (y) dalam PTK adalah variabel masalah yang akan diangkat dan dipecahkan melalui siklus-siklus dalam tindakan PTK". Sugiyono (2019:12) menyatakan bahwa "Variabel masalah disebut variabel output, kriteria, konsekuen, adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variable tindakan. Adapun yang menjadi variabel masalah dalam penelitian ini adalah *dribbling* sepak bola.

b. Variabel Tindakan

Variabel tindakan adalah variabel yang ada atau munculnya ditentukan atau dipengaruhi oleh variabel masalah, ada atau munculnya variabel ini karena variabel tindakan tertentu Kristiyanto (2013: 83) mengatakan bahwa "Tindakan dalam PTK juga dapat berupa apa aja, mungkin berupa inovasi atau rekayasa dalam hal penggunaan pendekatan atau metode, media, asesmen atau penilaian" Darmadi (2014:21) menyatakan: "Variabel tindakan adalah variabel yang digunakan untuk memecahkan variable masalah atau menjadi solusi berkaitan dengan permasalahan yang ada ". Adapun variabel tindakan dalam penelitian ini adalah metode pembelajaran *resiprokal*.

## 2. Definisi Operasional

Agar terdapat kesesuaian penafsiran serta memperjelas istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka penjelasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. *Dribbling* Sepak Bola

Menggiring bola (*dribbling*) adalah suatu usaha yang dilakukan oleh pemain sepak bola dengan mendorong bola pada posisi tidak jauh dari kaki sehingga bola mudah untuk dikuasai dengan baik. sebagai berikut:

- 1) *Dribbling* dengan kaki bagian luar
- 2) *Dribbling* dengan kaki bagian dalam

### 3) *Dribbling* dengan dengan punggung kaki

#### b. Metode Pembelajaran *Resiprokal*

Metode pembelajaran *resiprokal*, yaitu dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran siswa melakukan secara berpasangan, setiap siswa memiliki peran masing-masing. Seorang siswa berperan sebagai pelaku dan siswa yang lainnya berperan sebagai pengamat untuk memberikan umpan balik berdasarkan aturan yang telah diinformasikan oleh guru. Pada metode pembelajaran *resiprokal*, kelas diorganisir dan dikondisikan dalam peran-peran tertentu (dibagi menjadi dua kelompok), ada peserta didik/siswa yang berperan sebagai pelaku, dan sebagai observer (pengamat) terhadap aktivitas yang dilakukan oleh kelompok pelaku, sedangkan guru sebagai fasilitator. Adapun langkah-langkahnya adalah:

- 1) Langkah 1 – Peragaan Awal
- 2) Langkah 2 – Pembagian Peran
- 3) Langkah 3 – Mempraktekan ulang secara bergantian
- 4) Langkah 4 – Pelaksanaan
- 5) Langkah 5 – Pertukaran Peran