

BAB 2

TINJAUAN TEORETIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Konsep Pendidikan

Menurut Mudyaharjo (dalam Arfani, 2018) “Pendidikan ialah segala pengalaman belajar yang berlangsung dalam segala lingkungan dan sepanjang hidup, serta pendidikan dapat diartikan sebagai pengajaran yang diselenggarakan di sekolah sebagai lembaga pendidikan formal”. (hlm 84).

Hakikat pendidikan itu sendiri lebih mendidik sifat seseorang (kepribadian/akhlak). Setiap fase pelatihan dievaluasi dan dipantau secara hati-hati maka menjadi jelas apa itu menjadi potensi positif seseorang yang harus dikembangkan dan apa menjadi faktor negatif seseorang harus diproses. Akar dari karakter ada dalam cara berpikir dan cara merasa seseorang. (Arfani, 2018)

Dari pernyataan di atas dapat diartikan bahwa pendidikan sangat penting untuk mengubah karakter peserta didik baik dari segi mental maupun pengembangan pengetahuan peserta didik. Dalam suatu proses belajar di sekolah peserta didik di beri berbagai mata pelajaran. Salah satu mata pelajaran yang terkandung dalam struktur kurikulum Sekolah Menengah Pertama (SMP) adalah pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan atau PJOK.

2.1.2 Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani merupakan salah satu pelajaran wajib yang di laksanakan di berbagai jenjang sekolah, mulai dari SD, SMP, hingga SMA/AMK.

Menurut mahendra (dalam Lengkana & Sofa, 2017) “Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan melalui aktivitas jasmani, permainan atau olahraga yang terpilih untuk mencapai tujuan pendidikan”. (hlm 8). Kemudian Menurut Bucher (dalam Lengkana & Sofa, 2017) “pendidikan jasmani adalah bagian yang tak terpisahkan dengan proses pendidikan secara keseluruhan dan merupakan suatu usaha pengembangan fisik, mental, emosi dan social seluruh masyarakat melalui aktivitas fisik yang terpilih dalam rangka mencapai tujuan tersebut”. (hlm 8).

Dari beberapa defenisi diatas dapat penulis simpulkan bahwa PJOK adalah bagian yang tidak bisa di pisahkan dengan aspek pengembangan kebugaran jasmani, keterampilan gerak, stabilitas berperilaku sportif dan kecerdasan emosional dengan melakukan olahraga. Dalam PJOK guru harus mempunyai metode pembelajaran untuk mendukung proses belajar mengajar peserta didik sehingga dapat menerima ilmu dengan baik ada beberapa metode pembelajaran yang dapat di gunakan oleh guru.

2.1.3 Pengertian Belajar Mengajar

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) belajar berarti berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu, berlatih, berubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman. Jadi belajar sangat penting untuk mengubah karakter seseorang karena dengan belajar kualitas peningkatan prilaku seseorang akan berubah baik dari keterampilan, daya piker, dan hasil belajar pun akan berubah antara sebelum belajar dan sesudah belajar.

Proses belajar mengajar yang diselenggarakan di beberapa sekolah sebagai pusat pendidikan formal lebih dimaksudkan untuk mengarahkan perubahan pada diri sendiri secara terencana baik dari segi kognitif, afektif dan psikomotorik.(Erwinsyah, 2017).

Dari defenisi di atas dapat di simpulkan bahwa belajar mengajar adalah suatu kegiatan yang bernilai edukatif mewarnai interaksi antara dan peserta didik. Interaksi yang bernilai edukatif di karenakan belajar mengajar yang di lakukan untuk mencapai tujuan tertentu yang telah di rumuskan sebelum pembelajaran di lakukan. Guru dengan sadar merencanakan kegiatan pembelajaran secara sistematis dengan memanfaatkan segala sesuatu guna kepentingan dan keberlangsungan mengajar.

2.1.4 Pengertian Hasil Belajar

Menurut Oemar Hamalik (dalam Nurrita, 2018) “hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut”. (hlm 175). Kemudian Menurut Nana Sudjana (dalam Nurrita, 2018) “hasil belajar merupakan suatu kompetensi atau kecakapan yang dapat dicapai oleh siswa setelah

melalui kegiatan pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru di suatu sekolah dan kelas tertentu”. (hlm 175).

Pengertian hasil belajar sendiri menurut Syaiful Bahri Djamarah (dalam Friskilia & Winata, 2018) “adalah hasil yang diperoleh berupa kesan – kesan yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari aktivitas dalam belajar dan diwujudkan dalam bentuk nilai atau angka”. (hlm 175).

Sementara itu perubahan yang akan diharapkan setelah selesai pembelajaran sebagaimana dijelaskan oleh Benjamin S. Bloom dalam *Taxonomy*-nya (Friskilia & Winata, 2018)atau disebut dengan *Psychological Domain* adalah:

- a. *Cognitive* yaitu aspek akal, termasuk antara lain pikiran, ingatan, pengamatan, fantasi dsb.
- b. *Affective* adalah aspek rasa dimana termasuk kemauan, minat, sikap, emosi dsb.
- c. *Psychomotor* yaitu keterampilan pisik yang dikendalikan oleh kejiwaan secara sadar, sehingga menimbulkan aktifitas.

Kemudian lebih jelasnya Benjamin S. Bloom dalam Mahmudi et al., (2022) menguraikan poin-poin klasifikasi hasil belajar sebagai berikut :

1) Ranah Kognitif

Cognitive Domain adalah yang berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek intelektual, seperti pengetahuan, pengertian, dan keterampilan berpikir. Ranah kognitif meliputi fungsi memproses informasi, pengetahuan dan keahlian mentalitas. Ranah kognitif menggolongkan dan mengurutkan keahlian berpikir yang menggambarkan tujuan yang diharapkan. Proses berpikir mengekspresikan tahap-tahap kemampuan yang harus siswa kuasai sehingga dapat menunjukkan kemampuan mengolah pikirannya sehingga mampu mengaplikasikan teori ke dalam perbuatan. Bloom membagi domain kognisi ke dalam 6 tingkatan. Domain ini terdiri dari dua bagian: Bagian pertama berupa Pengetahuan dan bagian kedua berupa Kemampuan dan Keterampilan Intelektual (kategori 2-6) sebagai berikut :

a) Pengetahuan (*Knowledge*)

Berisikan kemampuan untuk mengenali dan mengingat peristilahan, definisi, fakta-fakta, gagasan, pola, urutan, metodologi, prinsip dasar, dan sebagainya. Sebagai contoh, ketika diminta menjelaskan manajemen kualitas, orang yang berada di level ini bisa menguraikan dengan baik definisi dari kualitas, karakteristik produk yang berkualitas, standar kualitas minimum untuk produk.

b) Pemahaman (*Comprehension*)

Dikenali dari kemampuan untuk membaca dan memahami gambaran, laporan, tabel, diagram, arahan, peraturan, dan sebagainya.

c) Aplikasi (*Application*)

Di tingkat ini, seseorang memiliki kemampuan untuk menerapkan gagasan, prosedur, metode, rumus, teori, dan sebagainya.

d) Analisis (*Analysis*)

Di tingkat analisis, seseorang akan mampu menganalisa informasi yang masuk dan membagi-bagi atau menstrukturkan informasi ke dalam bagian yang lebih kecil untuk mengenali pola atau hubungannya, dan mampu mengenali serta membedakan factor penyebab dan akibat dari sebuah scenario yang rumit.

e) Sintesis (*Synthesis*)

Satu tingkat di atas analisa, seseorang di tingkat sintesa akan mampu menjelaskan struktur atau pola dari sebuah skenario yang sebelumnya tidak terlihat, dan mampu mengenali data atau informasi yang harus didapat untuk menghasilkan solusi yang dibutuhkan.

f) Evaluasi (*Evaluation*)

Dikenali dari kemampuan untuk memberikan penilaian terhadap solusi, gagasan, metodologi, dan sebagainya dengan menggunakan kriteria yang cocok atau standar yang ada untuk memastikan nilai efektivitas atau manfaatnya.

2) Ranah Afektif

Affective Domain berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek perasaan dan emosi, seperti minat, sikap, apresiasi, dan cara penyediaan diri. Ranah Afektif terdiri dari lima ranah yang berhubungan dengan respon emosional terhadap tugas. Pembagian domain ini disusun Bloom bersama dengan David Krathwol, antar lain:

a) Penerimaan (*Receiving/Attending*)

Seseorang peka terhadap suatu perangsangan dan kesediaan untuk memperhatikan rangsangan. Atau kesediaan untuk menyadari adanya suatu fenomena di lingkungannya. Dalam pengajaran bentuknya berupa mendapatkan perhatian, mempertahankannya, dan mengarahkannya.

b) Tanggapan (*Responding*)

Tingkatan yang mencakup kerelaan dan kesediaan untuk memperhatikan secara aktif dan berpartisipasi dalam suatu kegiatan. Memberikan reaksi terhadap fenomena yang ada di lingkungannya. Meliputi persetujuan, kesediaan, dan kepuasan dalam memberikan tanggapan.

c) Penghargaan (*Valunting*)

Kemampuan untuk memberikan penilaian terhadap sesuatu dan membawa diri sesuai dengan penilaian itu. Berkaitan dengan harga atau nilai yang diterapkan pada suatu objek, fenomena, atau tingkah laku. Penilaian berdasar pada internalisasi dari serangkaian nilai tertentu yang diekspresikan ke dalam tingkah laku.

d) Pengorganisasian (*Organization*)

Memadukan nilai-nilai yang berbeda, menyelesaikan konflik di antaranya, dan membentuk suatu sistem nilai yang konsisten. Atau

kemampuan untuk membentuk suatu sistem nilai sebagai pedoman dan pegangan dalam kehidupan. Misalnya, menempatkan nilai pada suatu skala nilai dan dijadikan pedoman dalam bertindak secara bertanggungjawab.

e) Karakterisasi Berdasarkan Nilai-nilai (*Value Complex*)

Kemampuan untuk menghayati nilai kehidupan, sehingga menjadi milik pribadi (internalisasi) menjadi pegangan nyata dan jelas dalam mengatur kehidupannya sendiri. Memiliki sistem nilai yang mengendalikan tingkah lakunya sehingga menjadi karakteristik gaya hidup. Kemampuan ini dinyatakan dalam pengaturan hidup diberbagai bidang, seperti mencurahkan waktu secukupnya pada tugas belajar atau bekerja. Juga kemampuan mempertimbangkan dan menunjukkan tindakan yang berdisiplin.

3) Ranah Psikomotor

Psychomotor Domain berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek keterampilan motorik seperti tulisan tangan, mengetik, berenang, dan mengoperasikan mesin dan lain-lain. Kawasan psikomotor yaitu kawasan yang berkaitan dengan aspek-aspek keterampilan jasmani. Rincian dalam domain ini antara lain :

a) Persepsi (*Perception*)

Kemampuan untuk menggunakan isyarat-isyarat sensoris dalam memandu aktivitas motorik. Penggunaan alat indera untuk menjadi pegangan dalam membantu gerakan.

b) Kesiapan (*Set*)

Kemampuan untuk menempatkan dirinya dalam memulai suatu gerakan. Kesiapan fisik, mental, dan emosional untuk melakukan gerakan.

c) Merespon (*Guided Response*)

Kemampuan untuk melakukan suatu gerakan sesuai dengan contoh yang diberikan. Tahap awal dalam mempelajari keterampilan yang kompleks, termasuk di dalamnya imitasi dan gerakan coba-coba.

d) Mekanisme (*Mechanism*)

Kemampuan melakukan gerakan tanpa memperhatikan lagi contoh yang diberikan karena sudah dilatih secukupnya. Atau membiasakan gerakan-gerakan yang telah dipelajari sehingga tampil dengan meyakinkan dan cakap.

e) Respon Tampak yang Kompleks (*Complex Overt Response*)

Kemampuan melakukan gerakan atau keterampilan yang terdiri dari banyak tahap dengan lancar, tepat dan efisien. Gerakan motoris yang terampil yang di dalamnya terdiri dari pola-pola gerakan yang kompleks.

f) Penyesuaian (*Adaptation*)

Kemampuan untuk mengadakan perubahan dan menyesuaikan pola gerakan dengan persyaratan khusus yang berlaku. Keterampilan yang sudah berkembang sehingga dapat disesuaikan dalam berbagai situasi.

g) Penciptaan (*Origination*)

Membuat pola gerakan baru yang disesuaikan dengan situasi atau permasalahan tertentu atas dasar prakarsa atau inisiatif sendiri.

Dari berbagai defenisi di atas, dapat di simpulkan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang di berikan kepada peserta didik berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dan perubahan intelektual (kognitif), kemampuan minat (afektif), kemampuan motorik halus (psikomotor) pada peserta didik.

2.1.5 Metode Pembelajaran

Untuk mencapai tujuan pembelajaran harus di tempuh melalui prosedur serta rencana yang sistematis dalam menyajikan bahan pembelajaran. Dengan kata lain untuk mencapai tujuan pembelajaran maka digunakan berbagai metode pembelajaran salah satunya resiprokal.

Pengajaran yang dikatakan berhasil apabila faktor-faktor atau komponen-komponen pengajaran yang meliputi tujuan, bahan/materi, metode dan alat serta penilaian dapat diintegrasikan dalam proses belajar mengajar dengan efektif. Seperti definisi metode dari pendapat Abu Ahmad (dalam Purwanto et al., 2022) “yang mengatakan bahwa metode atau metodik berarti tentang jalan yang dilalui untuk mengajarkan kepada anak supaya dapat mencapai tujuan belajar mengajar”. (hlm 61). kemudian menurut Soekamto (dalam Saputra et al., 2022) mengemukakan maksud dari “model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar”. (hlm 12). Dari beberapa defenisi di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa metode pembelajaran adalah rencana pembelajaran yang disusun dan direncanakan untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran yang baik dalam bentuk kegiatan nyata.

2.1.6 Metode Resiprokal

Menurut Mosston, Ashworth & Block (dalam Sistiasih, 2020) “gaya resiprokal merupakan pengembangan dari gaya latihan yang ditingkatkan pelaksanaannya untuk memperbesar hubungan sosialisasi dengan teman serta mengambil manfaat dari adanya umpan balik”. (hlm 65).

Menurut Tristiyanti dan Aldila (dalam Rokayah, 2021) “juga menyimpulkan pembelajaran resiprokal adalah suatu prosedur pengajaran yang dirancang untuk mengajarkan peserta didik tentang strategi pemahaman mandiri yang berbentuk diskusi antara guru dengan peserta didik maupun peserta didik dengan peserta didik yang memberikan kesempatan berpikir dan saling bertukar pengalaman belajar yang berdasarkan prinsip-prinsip pengajuan pertanyaan melalui pengajaran langsung dan pemodelan oleh guru”. (hlm 4).

Menurut Weinstein and Mayer (dalam Suyati, 2019) “metode resiprokal merupakan model yang harus memperhatikan empat hal yaitu bagaimana siswa belajar, mengingat, berpikir, dan memotivasi diri”. (hlm 4).

Menurut Murdiyanto dan Feriyanto (dalam Suyati, 2019) “mengemukakan bahwa metode resiprokal model mengajar yang lebih mengutamakan umpan balik atau *feed back* dan penguatan serta anak didik diberi kebebasan untuk memberi penilaian antar teman dan dibantu pemberian koreksi dari guru”. (hlm 61).

Dari uraian diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa metode resiprokal adalah metode pembelajaran yang bersifat kerja sama antara guru dan siswa dengan membuat kelompok dalam proses pembelajaran dan disetiap siswa semuanya akan berperan dalam belajar dan guru akan menjadi fasilitator pada saat pembelajaran berlangsung.

Langkah-langkah penggunaan metode resiprokal adalah urutan pembelajaran atau tindakan yang kita terapkan. Miftahul Huda, (dalam AH AMIRUL, 2022) mengatakan adapun langkah-langkah yang dilakukan sebagai berikut :

1) Peragaan awal

Bimbinglah siswa untuk belajar memperagakan, mengikuti, dan menerapkan strategi-strategi pembaca efektif diatas selama proses membaca.

2) Pembagian peran

Dalam kelompok-kelompok kecil yang masing-masing terdiri dari empat siswa, bebaskan satu peran pada masing-masing kelompok.

3) Pembacaan dan pencatatan

Mintalah siswa untuk membaca beberapa paragraf dari teks terpilih. Mintalah mereka untuk menggunakan strategi mencatat, seperti menggaris bawahi dan sebagainya

- 4) Pelaksanaan diskusi
Siswa yang berperan sebagai predictor bertugas membantu kelompoknya menghubungkan bagian-bagian teks dengan menyajikan prediksi-prediksi dari bagian sebelumnya dan juga membantu kelompoknya untuk memprediksi apa yang akan mereka baca selanjutnya dengan mengunkan isyarat-isyarat atau kesimpulan-kesimpulan sementara dalam teks.
- 5) Bertukar peran
Peran-peran dalam kelompok harus saling ditukar satu sama lain. Teks yang berbeda juga perlu disajikan. Siswa mengulang proses ini dengan peran yang baru. Teruslah mengulang proses ini hingga topik atau teks yang dipilih selesai dipelajari

Dalam metode resiprokal terdapat kelebihan dan kekurangan sejalan dengan yang dikemukakan oleh Muska Muston (dalam AH AMIRUL, 2022) mengatakan ada beberapa kelebihan :

- a) Membina kemandirian dan mengebangkan kemampuan membuat keputusan berdasarkan pertimbangan diri sendiri.
- b) Memberikan kesempatan belajar berdasarkan tempo dan irama belajar atau kecepatan belajar dirinya sendiri
- c) Mengandung pembinaan motivasi diri siswa.

Kemudian terdapat juga kekurangan dari metode resiprokal diantaranya :

- a) Karena kendali guru bersipat longgar, maka metode ini sering menimbulkan kesemberautan dalam pelaksanaannya.
- b) Memberikan kesempatan menguatkan sifat individualistis yang berlebihan.
- c) Kurang mengembangkan sifat sosial pada diri siswa.

2.1.7 Pengertian Sepak Bola

Permainan adalah suatu kegiatan yang dapat dilakukan dengan suatu aturan tertentu. Permainan itu sendiri bertujuan untuk merangsang keterampilan gerak. Banyak sekali cabang olahraga yang dapat dimainkan secara berkelompok atau individu, contohnya bola besar, bola kecil dan masih banyak lagi.

Permainan bola besar merupakan olahraga yang dimainkan menggunakan bola berukuran besar. Olahraga jenis ini biasanya dimainkan secara berkelompok yang dilakukan disebuah lapangan. Pada permainan bola besar terdapat beberapa cabang olahraga salah satunya adalah sepak bola.

Menurut Mitranto (dalam Izzuddin et al., 2020) “Sepak bola adalah suatu permainan yang dilakukan dengan cara meyepek bola ke berbagai arah. Tujuannya adalah untuk memasukkan bola ke gawang lawan dan mempertahankan gawang tim sendiri agar tidak kemasukan bola”. (hlm 8). Kemudian menurut Sucipto (dalam Qohhar & Pazriansyah, 2019) “menjelaskan bahwa Sepakbola merupakan permainan beregu, masing masing regu terdiri dari sebelas pemain, dan salah satunya penjaga gawang”. (hlm 28).

Dari beberapa defenisi di atas penulis menyimpulkan bahwa sepak bola ada permainan bola besar yang dimain masing-masingnya sebelas orang dan salah satunya penjaga gawang dengan tujuan untuk memasukan bola ke gawang lawan.

2.1.8 Passing Bagian Punggung Kaki

Passing menurut Mielke (dalam Izzuddin et al., 2020) “adalah memindahkan momentum bola dari satu pemain ke pemain lain. Passing paling baik dilakukan dengan menggunakan kaki, tetapi bagian tubuh lain juga bisa digunakan untuk melakukan passing”. (hlm 8)

Menurut Danny Mielke bahwa (dalam Abdurrochim, 2019)“Tendangan bola pada bagian bawah akan memberikan angkatan yang cukup”. (hlm 16).

Berdasarkan pendapat di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa *passing* bagian punggung kaki adalah operan yang dilakukan bagian atas sepatu dengan bertujuan untuk *passing* dengan jarak yang jauh dan bisa juga di lakukan dengan jarak yang dekat.

Dalam gerakan *passing* bagian punggung kaki terdapat rangkaian gerakan seperti yang di jelaskan oleh (Bangun, 2021)

Tahapan gerakan *passing* bagian punggung kaki sebagai berikut:

- 1) Posisi badan dengan sedikit condong ke depan
- 2) Tendangan dimulai dari menarik kaki dan mengayun kedepan
- 3) Pada saat mengenai perkenaan bagian punggung kaki, mata melihat bola dan kemudian meneruskan pada sasaran yang akan dituju atau ke teman satu tim
- 4) Setelah menendang ada gerakan lanjutan atau biasa disebut

follow through.

Pada rangkain di atas penulis dapat mengembangkan langkah-langkah *passing* bagian punggung kaki dengan menambahkan tahapan gerakan seperti sikap awal, sikap perkenaan, dan sikap akhir sebagai berikut:

1. Sikap Awal

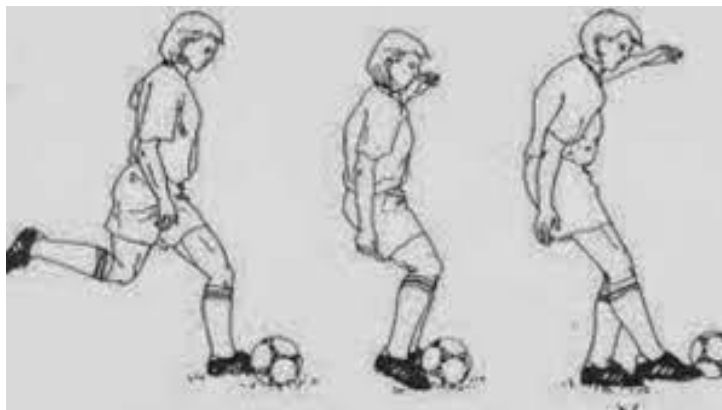
- a. Posisi badan sedikit condong kedepan
- b. Pandangan arah ke sasaran/bola
- c. Kaki terkuat tendang bola dengan datang dari arah belakang
- d. Kaki (sepatu) membentuk sudut dengan kaki tumpu pada saat terjadi kontak antara kaki tendang dengan bola

2. Sikap perkenaan

- a. Badan berada diatas bola (menutup).
- b. Tangan membentang ke samping untuk menjaga keseimbangan tubuh
- c. Bahu dan pinggul lurus dengan target.
- d. Pandangan melihat bola sebelum melakukan tendangan.

3. sikap akhir

- a. Bola ditendang pada bagian tengah bola,
- b. Bagian kaki yang menyentuh bola adalah ujung kaki bagian punggung
- c. Bola menyusur di atas permukaan tanah
- d. follow through/gerak lanjut



Gambar 2.1 Rangkaian *passing* bagian punggung kaki

Sumber: <https://olahragapedia.com/teknik-dasar-menendang-bola-dalam-sepak-bola>

Dari rangkaian di atas peneliti menyimpulkan bahwa *passing* adalah gerakan untuk memindahkan bola ke target atau teman dengan menggunakan *passing* bagian punggung kaki. Dengan tujuan untuk melancarkan/mengalirkan bola dengan baik.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan merupakan penelitian yang terdahulu hampir sama dengan penelitian ini yang bisa digunakan sebagai bahan referensi atau acuan dalam penguatan teori yang sudah ada. Penelitian relevan ini adalah :

Peneliti pertama penelitian ini di lakukan oleh Ahmad Gifari Hamzah, mahasiswa Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Olahraga, Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Makasar yang berjudul "Penerapan Model Pembelajaran Gaya Resiprokal Untuk Meningkatkan Teknik Passing Pada Permainan Sepak Bola Siswa SMA Negeri 14 Makasar". Permasalahan yang diteliti oleh Ahmad Gifari Hamzah yaitu mengenai Penerapan Metode Pembelajaran Resiprokal untuk Meningkatkan Hasil Belajar *Passing* Sepak Bola. Berdasarkan hasil penelitian menemukan bahwa penerapan metode resiprokal dapat meningkatkan hasil belajar *passing* Sepak Bola pada siswa SMA Negeri 14 Makasar.

Permainan Sepak Bola dengan menggunakan metode resiprokal dapat lebih meningkatkan kemampuan siswa dalam menguasai teknik *passing* yang benar. Penelitian yang penulis lakukan sejenis dengan peneliti di atas hanya objek penelitian saja yang berbeda.

2.3 Kerangka Konseptual

Penulis mengadakan penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa dengan menggunakan metode resiprokal. Adapun kerangka berfikir pada penelitian ini yaitu di temukan hasil pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan, pada *passing* bagian punggung kaki dalam sepak bola yang belum di kuasai oleh siswa. Dalam proses pembelajaran Pendidikan Jasmnai, Olahraga dan Kesehatan, guru kurang menarik perhatian siswa yang ditandai

dengan aktivitas siswa dalam menyelesaikan masalah. Oleh karena itu, peneliti merasa perlu melakukan tindakan yang berupa penggunaan metode resiprokal.

Pembelajaran *passing* bagian punggung kaki dengan resiprokal lebih memungkinkan siswa untuk menguasai keterampilan teknik dengan lebih cepat, karena sejak awal pembelajarannya pembelajarannya dilakukan secara berkelompok sehingga siswa lebih mudah menerima materi karena terjadi aktivitas ilmiah melalui kerja kelompok. Metode. Guru sebagai fasilitator melakukan control yang efektif akan mengurangi kesalahan-kesalahan gerak pada siswa, serta memperbaiki kekeliruan gerakan sehingga siswa memiliki keterampilan *passing* bagian punggung kaki pada sepak bola.

2.4 Hipotesis Tindakan

Hipotesis adalah jawaban sementara sebagai acuan dalam melakukan penelitian sebagai pedoman dari arah tujuan penelitian. Kebenaran dari hipotesis harus dibuktikan dengan penelitian. Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian biasanya disusun dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.

Hipotesis tindakan penelitian ini adalah “metode resiprokal dapat meningkatkan hasil belajar *passing* dengan punggung kaki pada sepak bola siswa kelas IX E SMP Negeri 7 Kota Tasikmalaya Tahun Ajaran 2023/2024”.