

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan di Indonesia saat ini masih menghadapi berbagai tantangan, seperti kekurangan tenaga pengajar, keterbatasan akses di daerah terpencil, dan kurikulum yang sering berubah. Pendidikan di Indonesia saat ini menghadapi tantangan besar, seperti kesenjangan kualitas antara kota dan daerah terpencil, kurangnya akses teknologi, serta kekurangan guru berkualitas. Meskipun ada kemajuan seperti penerapan kurikulum merdeka, masalah infrastruktur dan ketidaksetaraan akses pendidikan masih menjadi hambatan utama. Pendidikan itu sendiri berarti upaya yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk meningkatkan pengetahuan dan wawasan. Pendidikan sebagai daya upaya untuk memajukan kesempurnaan hidup yaitu hidup dan menghidupkan anak yang selaras dengan alam dan masyarakat. Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional mendefinisikan:

Pendidikan sebagai usaha sadar 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, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat Bangsa dan Negara.

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No 57 tahun 2021 pasal 2 mengatur tentang jenjang pendidikan dapat diperoleh dengan dimulai dari pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, pendidikan menengah, pendidikan tinggi. Pendidikan dasar meliputi Sekolah Dasar (SD) dan Sekolah Menengah Pertama (SMP).

Pendidikan dasar mencakup Sekolah Dasar (SD) atau sederajat, serta Sekolah Menengah Pertama (SMP) atau sederajat. Tujuan pendidikan dasar berfokus pada pengembangan kemampuan dasar yang mencakup kemampuan literasi dan numerasi, pengembangan karakter dan moral, dan kemampuan sosial dan emosional. Pentingnya pendidikan dasar sebagai pondasi yang sangat penting bagi perkembangan intelektual dan sosial siswa. Di sinilah anak-anak mendapatkan keterampilan dasar yang diperlukan untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang

lebih tinggi dan untuk menghadapi tantangan kehidupan. Pendidikan intrakurikuler dan ekstrakurikuler dua bentuk kegiatan yang dilakukan di dunia pendidikan. Pendidikan intrakurikuler dilaksanakan secara terstruktur dalam jadwal resmi sekolah sesuai dengan kurikulum pendidikan dasar Indonesia mencakup berbagai mata pelajaran yang wajib seperti Bahasa Indonesia, Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), Pendidikan Agama, Seni Budaya, Pendidikan Jasmani, dan lainnya.

Pendidikan jasmani berperan sebagai sarana untuk mencapai tujuan pendidikan melalui berbagai kegiatan fisik yang melibatkan tubuh, otot, kemampuan kognitif, interaksi sosial, budaya, emosi, dan etika. Menurut giriwijoyo dalam (Alif & Sudirjo 2019, p,6) “Pendidikan jasmani adalah kegiatan jasmani yang disajikan sebagai bagian dari kegiatan kulikuler, yang diperlukan sebagai media bagi proses pendidikan yang mengembangkan tiga sikap yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor”. Pendidikan jasmani bertujuan untuk menumbuhkan nilai-nilai kepercayaan diri, sportif, jujur, disiplin, tanggung jawab, kerja sama, pengendalian diri, kepemimpinan, dan demokratis dalam melakukan aktivitas jasmani. Mengajar pendidikan jasmani harus memahami konsep dasar dan model pembelajaran yang efektif di bidang ini. Di dalam buku kurikulum merdeka pendidikan jasmani mencakup beberapa materi pembelajaran, seperti permainan invasi, permainan net, permainan lapangan, olahraga beladiri, olahraga atletik, olahraga tradisional, aktivitas gerak berirama, senam lantai, aktivitas air. Permainan invasi meliputi permainan gerak dasar sepak bola.

Sepak bola merupakan bentuk olahraga yang diajarkan dalam lingkungan pendidikan, seperti di sekolah, dengan tujuan mengembangkan keterampilan motorik, pemahaman taktik, kerja sama tim, serta nilai sportifitas. Selain berfokus pada teknik dasar dan strategi permainan, sepak bola pendidikan juga berperan dalam membentuk karakter, meningkatkan disiplin, dan kebugaran fisik siswa, sehingga menjadi sarana pembelajaran keterampilan hidup, bukan sekadar kompetisi. Menurut Wati (dalam Erianto 2022) “Teknik dalam olahraga adalah suatu cara yang digunakan atau dikembangkan oleh seseorang atau atlet untuk menyelesaikan atau memecahkan suatu tugas gerakan dalam olahraga secara efektif

dan efisien”. Teknik dasar sepak bola terdiri dari berbagai macam keterampilan dasar seperti menggiring bola (*dribbling*), mengoper (*passing*), menahan bola (*control*), menembak (*shooting*), dan menyundul (*heading*). Melalui *dribbling* yang benar diharapkan siswa atau pemain memiliki kemampuan yang baik dan benar dalam bermain sepak bola. Selain itu, *dribbling* memiliki peran penting dalam permainan sepak bola untuk mendukung teknik dasar seperti *shooting* dan *passing*. Dengan *dribbling*, permainan sepak bola menjadi lebih bervariasi dan meningkatkan semangat bermain.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh penulis, berkolaborasi dengan Bapak Heri Purwana, M.Pd., selaku guru mata pelajaran PJOK kelas VIII H SMP Negeri 5 Tasikmalaya pada tanggal 2 September 2024. Di kelas VIII H SMP Negeri 5 Tasikmalaya, menunjukkan bahwa masih banyak peserta didik yang belum memenuhi KTTP. Dari 32 siswa, hanya 6 siswa atau 18,75 % sudah mencapai ketuntasan melakukan *dribbling* sepakbola. Sementara itu, 26 siswa atau 81,25 % belum mencapai ketuntasan dalam melakukan teknik dasar *dribbling* sepak bola. Ditemukan bahwa salah satu penyebab kendala adalah metode yang digunakan hanya berpusat pada guru sebagai contoh (peragaan). Akibatnya, siswa kurang memperhatikan, dan kurang memahami materi yang disampaikan saat pembelajaran berlangsung.

Tabel 1. 1 Data Pra Siklus

No	Nama	Nilai	Kriteria
1	Allyka Putri Salsabila	50	Belum Tuntas
2	Asyifa Putri Azriyani	42	Belum Tuntas
3	Dani Ramadan	84	Tuntas
4	Daelani Nurfatimah	50	Belum Tuntas
5	Dira Septyani	42	Belum Tuntas
6	Fadil Hidayat	75	Tuntas

7	Fathimah Az-zahra	42	Belum Tuntas
8	Fathul Muhrahman	50	Belum Tuntas
9	Fatur Rahman	50	Belum Tuntas
10	Intan Maysa N	58	Belum Tuntas
11	Irna Purnawati	50	Belum Tuntas
12	Jahra Nurlailaa B	50	Belum Tuntas
13	Keysa Mutia R	50	Belum Tuntas
14	Lanny Risma Deliani	42	Belum Tuntas
15	Maura Cetta Calya	42	Belum Tuntas
16	Miftah Fauzi R	65	Belum Tuntas
17	Mirza Azikra Alfath	75	Tuntas
18	Muhamad Nazril A	58	Belum Tuntas
19	Muhammad Farih N	58	Belum Tuntas
20	Muhammad Fery F	50	Belum Tuntas
21	Muhammad Negara P	58	Belum Tuntas
22	Naaimah Atamimi	42	Belum Tuntas
23	Nadhifa Zahira	33	Belum Tuntas
24	Nijar Nuur Fadhillah	84	Tuntas
25	Quin Restiani	58	Belum Tuntas
26	Rendi Juniansyah	75	Tuntas
27	Rizky Agung	75	Tuntas
28	Shofa Sahira	50	Belum Tuntas

29	Siti Zulaika Rivera	50	Belum Tuntas
30	Suci Nuraeni	58	Belum Tuntas
31	Suci Piji Rahayu	58	Belum Tuntas
32	Trialena Putri Aulia	42	Belum Tuntas
Jumlah		1766	
Rata-rata		55,18	
Presentase		Tuntas: 18,75 % Belum Tuntas: 81,25%	

Maka dari itu, peneliti menganggap bahwa perlu adanya perubahan dalam model pembelajaran untuk meningkatkan antusias peserta didik yang berdampak terhadap hasil belajar peserta didik. Model ini harus adaptif terhadap perkembangan teknologi dan menekankan kolaborasi, komunikasi, dan kreativitas peserta didik. Model pembelajaran *problem based learning* merupakan model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, di mana pembelajaran dilakukan melalui pemecahan masalah nyata. Model ini mendorong peserta didik untuk belajar dengan aktif menemukan solusi atas masalah yang dihadapi, bukan sekedar menerima informasi secara pasif dari guru. *Problem based learning* membantu peserta didik mengembangkan keterampilan analisis, berpikir kritis, dan bekerja secara kolaboratif. Pada saat ini perkembangan ICT (*Information and Communication Technology*) mempunyai peranan yang luar biasa dalam bidang pendidikan. Dalam dunia pendidikan merupakan salah satu penunjang dalam pengembangan pendidikan yang semakin hari semakin berkembang. Menurut Ciroma dalam (Saryono, 2024, p, 81) “ICT dalam pendidikan melalui integrasi kurikulum mempunyai dampak signifikan dan positif terhadap prestasi belajar peserta didik”. Penggunaan ICT sebagai media pembelajaran dapat membantu guru dalam memberikan materi pembelajaran lebih mudah, sehingga perlu adanya media yang mampu memberi inovasi Salah satu cara bagi guru untuk meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran sepak bola adalah dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbasis ICT dan TPACK. Dengan

memanfaatkan model pembelajaran *problem based learning* berbasis ICT. meningkatkan pemahaman, menarik perhatian, membangkitkan semangat belajar, menganalisis, memecahkan masalah, meningkatkan motivasi belajar, serta meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi guru penjas dan penulis sepakat untuk berkolaborasi untuk meneliti hasil belajar *dribbling* pada permainan sepak bola dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbasis ICT yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar keterampilan *dribbling*. Maka penulis mengadakan penelitian dengan judul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar *Dribbling* Permainan Sepak Bola Melalui Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbasis ICT Pada Siswa Kelas VIII H SMP Negeri 5 Tasikmalaya”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan Pemaparan latar belakang di atas dapat disusun rumusan masalah: “Apakah terdapat peningkatan hasil belajar *dribbling* permainan sepak bola model pembelajaran *problem based learning* berbasis ICT pada siswa kelas VIII H SMP Negeri 5 Tasikmalaya”

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah dikemukakan diatas, penelitian ini mempunyai tujuan “Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar *dribbling* permainan sepak bola melalui model pembelajaran *problem based learning* berbasis ICT pada siswa kelas VIII H SMP Negeri 5 Tasikmalaya.”

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi insan dunia Pendidikan umumnya, dan bagi penulis khususnya. Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagi guru sebagai tambahan wawasan dan pedoman untuk mempercepat kemampuan dan menekankan pada inti keterampilan yang bersangkutan.

- b. Bagi siswa memberi kemudahan kepada peserta didik untuk lebih mandiri dan kreatif dalam melakukan teknik dribbling pada permainan sepak bola dan dapat memanggil potensi yang dimiliki oleh peserta didik. Dalam hal ini peserta didik dapat menunjukkan kemampuan yang dimiliki dalam melakukan teknik dribbling pada permainan sepak bola.
- c. Bagi sekolah sebagai data dan bahan informasi sekolah khususnya dalam rangka memperkaya materi dan bahan pembelajaran di sekolah.