

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah Penelitian

Lingkungan bermain anak – anak pada zaman sekarang akan memicu proses belajar serta minat dan bakat anak–anak yang nantinya akan berdampak pada perkembangan kognitif anak–anak khususnya di bidang pembelajaran (Veronica, 2018). Seiring dengan perkembangan teknologi yang sangat besar dalam kehidupan manusia saat ini, memberikan dampak positif dan negatif tersendiri dimana dampak positif yang dapat dirasakan dalam perkembangan teknologi yaitu menjadi serba praktis disamping itu dampak negatif yang dapat ditimbulkan yaitu individu cenderung merasa malas untuk bersosialisasi dan berinteraksi dengan lingkungan sekitar hal tersebut juga memiliki pengaruh besar terhadap interaksi anak – anak dan proses belajar anak – anak dengan perkembangan teknologi di zaman modern, hal tersebut memberikan pengaruh terhadap model pembelajaran di zaman sekarang yang sangat bervariasi, contohnya banyak model pembelajaran yang dilaksanakan secara online yang memicu proses belajar anak dengan lingkungan sekitar dan teman sebayanya menjadi berkurang, tentu hal ini memiliki dampak negatif bagi proses pembelajaran terhadap anak – anak, maka hasil pembelajaran yang di dapatkan menjadi kurang efektif, hal tersebut juga berpengaruh terhadap proses pembelajaran di bidang olahraga (Kusuma & Sutapa, 2020).

Proses pembelajaran di sekolah dasar sangat krusial dalam membentuk keterampilan dan pengetahuan dasar anak masa kini. Pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan (PJOK) mempunyai arti penting bagi proses pertumbuhan dan perkembangan anak usia sekolah. Berdasarkan pendapat Voltmer (1979), tujuan pendidikan jasmani adalah pendidikan yang menyeluruh bagi anak, untuk mengembangkan individu anak secara ideal, yang meliputi perubahan fisik, mental, ethical, sosial, estetika, emosi, intelektual, dan kesehatan. Menurut Lawson dan Placek (1981), tujuan program pendidikan jasmani adalah sebagai berikut:

(1) memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar bagaimana

melakukan gerak secara terampil dan tangkas, (2) memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memahami berbagai pengaruh dan akibat dari keterlibatannya dalam aktivitas jasmani yang menyenangkan, (3) membantu peserta didik untuk mengintegrasikan keterampilan baru yang dibutuhkan dengan pengetahuan yang telah dipelajari sebelumnya, (4) meningkatkan potensi peserta didik untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang dimilikinya secara logis. Dapat disimpulkan bahwa tujuan pendidikan jasmani adalah mengembangkan anak secara komprehensif melalui aktivitas jasmani, tidak hanya mengembangkan fisik saja, tetapi juga mengembangkan mental, (Winarno & Pd, 2006).

Siswa perlu mengetahui dan memahami materi pendidikan jasmani di bidang kognitif mereka. Ini sangat penting, karena pengetahuan teoritis dan pemahaman tentang materi PJOK membantu siswa menerapkan praktik pembelajaran PJOK (Cahyaningtias Veranda & Ridwan Mochamad, 2021). Pusat Pembelajaran. guru diharapkan dapat mempersiapkan model pembelajaran mereka dengan benar dan akurat sehingga siswa dapat membangun pemahaman mereka sendiri dengan lebih mudah, karena mereka memiliki dampak besar pada hasil pembelajaran mereka. Model pembelajaran yang cocok diperlukan untuk mengajarkan keterampilan sehingga proses pembelajaran sangat efisien. Oleh karena itu, pemilihan model pembelajaran sangat penting untuk belajar di semua sekolah. (Herry Widhi Andika et al., 2021).

Pelajaran Jasmani, olahraga, dan kesehatan mengajarkan banyak teknik dasar dalam olahraga. Salah satu dari olahraga ini adalah sepak bola. Sepak bola adalah olahraga yang sangat kompetitif dan memiliki tingkat kekuatan yang tinggi selama pertandingan. Sepak bola dimainkan oleh dua tim, yang masing-masing terdiri dari 11 pemain yang ingin memenangkan bola dan memenangkan pertandingan. (Bahtra, 2022). Sepakbola merupakan olahraga yang sangat digemari dan digemari oleh semua lapisan masyarakat, bahkan dalam jenjang pendidikan Sekolah Dasar (SD) sampai Sekolah Menengah Atas (SMA) sepak bola termasuk dalam salah satu cabang olahraga bola besar dalam mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan hiburan. Untuk dapat bermain sepak bola dengan baik dan benar ada beberapa strategi dasar yang harus dikuasai agar dapat

bermain sepak bola, salah satunya adalah teknik passing. Passing merupakan teknik dasar yang sangat penting dan harus dikuasai dalam sepak bola agar irama permainan tetap terjaga baik dalam menyerang maupun bertahan, passing juga merupakan bagian penting dalam membangun kerjasama dalam suatu tim.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan, ditemukan permasalahan yang dihadapi oleh siswa, khususnya dalam hasil pembelajaran PJOK melalui materi permainan sepakbola (sepakbola - teknik passing dasar). Siswa cenderung melakukan gerakan-gerakan yang masih belum optimal, sehingga strategi-strategi passing dasar yang telah diajarkan oleh guru belum diajarkan dengan baik oleh siswa. Hasil data ulangan harian yang diperoleh tentang mata pelajaran PJOK, materi permainan bola besar (sepakbola - teknik passing dasar) pada pelajaran V SD Negeri 5 Sulahan yang berjumlah 22 orang, yang terdiri dari 7 orang siswa laki-laki dan 15 orang siswa perempuan, terlihat bahwa sebanyak 9 orang siswa tuntas dan 13 orang siswa tidak tuntas dalam materi permainan sepakbola. Data yang diperoleh terlihat bahwa rencana pembelajaran belum berjalan dengan optimal. Keadaan ini juga disebabkan oleh kurangnya kerjasama antara guru dengan siswa dan antar siswa sendiri. Hal ini berpengaruh terhadap harga diri siswa yang tidak mencapai KKM dan perlunya sarana dan prasarana olahraga yang memadai untuk mendukung kegiatan belajar mengajar.

Adapun rumusan masalah yang dialami oleh mahasiswa untuk mengetahui lebih jauh tentang hasil belajar adalah model pembelajaran PJBL (*Project Learning*). Sejalan dengan Joyce (1992:2) dalam Trianto Ibnu Badar (2014:23) mengatakan model pembelajaran dapat berupa suatu model atau rancangan yang digunakan sebagai pedoman untuk menyusun pembelajaran dalam kelas atau kegiatan belajar mengajar, dan dapat berupa model atau rancangan yang menentukan perangkat pembelajaran seperti buku, film, komputer, program pendidikan, dan lain sebagainya. Lebih lanjut Joyce menjelaskan bahwa semua model pembelajaran mengarah kepada perencanaan pembelajaran bagi mahasiswa agar tujuan pembelajaran tercapai..

Pembelajaran berbasis proyek lebih sering merupakan tindakan pembelajaran yang khas. Kegiatan pembelajaran berbasis proyek merupakan kegiatan jangka panjang, di dalam disiplin ilmu yang berpusat pada siswa dan diintegrasikan ke

dalam masalah dunia nyata. Menurut Made Wina (2009) dari Trianto Ibnu Badar (2014:14), pembelajaran/pembelajaran berbasis proyek diartikan sebagai suatu kegiatan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada guru untuk mengelola pembelajaran di kelasnya dengan melibatkan kerja proyek. Kerja proyek dapat berupa suatu bentuk kegiatan yang melibatkan kesalahan kompleks yang didasarkan pada pertanyaan dan soal (soal) yang sangat menantang yang mengharuskan siswa untuk memecahkan masalah, membuat keputusan, mengerjakan tes dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja secara bebas.

Pendekatan pembelajaran berbasis proyek dapat dilihat sebagai pendekatan untuk membuat lingkungan belajar dan memberdayakan siswa untuk membangun informasi dan keterampilan secara langsung. Menurut Nilamun (2013), penjelasan tentang usaha berbasis proyek dianggap sebagai pertunjukan instruksi inovasi untuk menjawab masalah - perubahan terpenting yang terjadi dalam dunia masalah dan bekerja untuk membuat kemajuan kualitas masalah. Pendekatan pembelajaran berbasis proyek juga didukung oleh hipotesis pembelajaran konstruktivis. Pengembangan api dapat menjadi hipotesis pembelajaran yang didukung secara luas berdasarkan pemikiran bahwa siswa membangun informasi mereka sendiri dalam lingkungan mereka sendiri (Murphy, 1997). Menurut Oakey (1998) dari Ngalimun (2013), konsep dan karakteristik pembelajaran berbasis proyek dijelaskan dengan mengenali antara pembelajaran berbasis masalah, yang sering kali berbanding terbalik dalam penggunaan istilah ini. Pembelajaran berbasis proyek dan pembelajaran berbasis masalah digunakan untuk membuat metodologi pembelajaran tersedia.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti berkeinginan mengangkat suatu penelitian dengan judul “Implementasi Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar *Passing* Dalam Permainan Sepakbola Pada Peserta Didik Kelas V SD Negeri 5 Sulahan Tahun Ajaran 2024/2025”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti mengidentifikasi masalah

penelitian sebagai berikut:

1. Masih ada di antara peserta didik yang belum bisa melakukan *passing* dengan benar.
2. Gerakan *passing* sepakbola peserta didik kelas V SD Negeri 5 Sulahan masih kaku.
3. Perkenaan bola ketika *passing* sepakbola peserta didik kelas V SD Negeri 5 Sulahan tidak tepat sehingga arah bola tidak sempurna atau tidak terarah dengan baik.
4. Sebagian peserta didik kelas V SD Negeri 5 Sulahan kurang semangat praktek olahraga sepakbola.

1.3 Pembatasan Masalah

Adapun mengingat luasnya permasalahan di lapangan, peneliti hanya membatasi permasalahan dalam peneliti ini hanya pada : Implementasi Model *Project Based Learning* (PjBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar *Passing* Dalam Permainan Sepakbola Pada Peserta Didik Kelas V SD Negeri 5 Sulahan.

1.4 Rumusan Masalah

Bedasarkan latar belakang, identifikasi, dan batasan masalah maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut : Bagaimanakah Implementasi Model *Project Based Learning* (PjBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar *Passing* Dalam Permainan Sepakbola Pada Peserta Didik Kelas V SD Negeri 5 Sulahan?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil *passing* dalam permainan sepakbola melalui model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) Peserta Didik Kelas V SD Negeri 5 Sulahan.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang peneliti harapkan dalam penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis
 - a. Hasil penelitian ini, nanti diharapkan dapat sebagai acuan bagi guru

Pendidikan jasmani untuk dapat mengembangkan implementasi model pembelajaran pendidikan jasmani yang efektif, sehingga mutu pembelajaran Pendidikan jasmani lebih baik

- b. Hasil penelitian ini, nantinya dapat digunakan sebagai tolak ukur dan sumber acuan untuk menyusun rencana pembelajaran, sehingga dapat berfungsi sebagai pedoman dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar agar lebih terarah serta berjalan efektif dan efisien.
- c. Hasil belajar ini, nantinya juga dapat dijadikan sebagai referensi bagi pengembangan metode belajar mengajar secara efektif dan relevan untuk meningkatkan mutu pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan kearah yang progresif dan yang lebih baik.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru

Meningkatkan wawasan dan keterampilan guru pendidikan jasmani dalam mengimplementasikan model pembelajaran *project based learning* dalam pembelajaran sepakbola.

b. Bagi peserta didik

Membantu peserta didik dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar Teknik dasar *passing* (kaki bagian dalam) sepakbola dengan implementasi model pembelajaran *project based learning* sehingga belajar peserta didik lebih bermakna dan *powerfull*.

c. Bagi sekolah

Membantu sekolah meningkatkan pemerdayaan kecakapan hidup para peserta didik sehingga diharapkan lebih dapat bersaing dalam kompetensi antar sekolah baik untuk terjun ke masyarakat maupun untuk kepentingan melanjutkan studi ke jenjang yang lebih tinggi.

d. Bagi peneliti

Memberikan pengalaman bagi peneliti dalam menghadapi situasi dan kondisi dalam proses pembelajaran *project based learning* dalam pembelajaran pendidikan jasmani