



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan Nasional memiliki fungsi untuk mengembangkan kemampuan individu membentuk kepribadian serta membangun peradaban bangsa yang bermutu demi kemajuan dan kecerdasan bangsa. Sasarannya adalah mewujudkan siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berlaku baik, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Rahmawati et al., 2024) Pendidikan berperan meningkatkan kualitas masyarakat dalam bidang ideologi, budaya, dan ekonomi. Oleh karena itu, pendidikan menjadi kekuatan sosial yang penting bagi kemajuan bangsa. Tujuan pendidikan adalah memebekali peserta didik memiliki keteguhan spiritual, kemampuan mengelola diri, kepribadian, kecerdasan, sikap sosial, dan keterampilan yang dibutuhkan untuk kehidupan pribadi, masyarakat, bangsa, dan negara (Rohana, 2018). Selain itu pendidikan diharapkan dapat mengembangkan sikap, nilai, luhur, serta kecakapan hidup bermasyarakat untuk mempersiapkan warga negara yang berkualitas (Rubiana et al., 2024.)

Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik serta sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar yang dirancang untuk membantu peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, dan kepercayaan diri secara optimal. Dalam proses ini, pendidik berperan sebagai pendamping yang memberikan bantuan agar peserta didik dapat belajar dengan

nyaman dan aktif, hal ini membuat pembelajaran tidak hanya berpusat pada satu aspek saja, melainkan juga melibatkan keterlibatan peserta didik dalam berbagai bentuk interaksi. Pembelajaran juga bersifat sepanjang hayat dan mampu berlangsung tanpa batasan ruang dan waktu, karena dipengaruhi oleh lingkungan belajar, sumber belajar, serta metode yang digunakan dalam proses tersebut (Purwanti, 2022). Tujuan pembelajaran merupakan sasaran yang hendak dicapai dalam setiap kegiatan belajar mengajar. Untuk menilai sejauh mana tujuan tersebut telah tercapai, guru perlu melakukan evaluasi, yaitu suatu proses yang dilakukan secara sistematis guna menentukan atau mengambil keputusan mengenai pencapaian tujuan pembelajaran oleh peserta didik (Yuliana et al., 2022).

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) bukan hanya tertuju terhadap perkembangan fisik peserta didik, melainkan juga berperan penting dalam pembentukan karakter dan keterampilan sosial. Pendidikan jasmani berfungsi sebagai sarana guna menanamkan prinsip-prinsip positif seperti sportivitas, kerja sama, kejujuran, dan disiplin melalui berbagai aktivitas fisik yang dilakukan secara terstruktur. Selain itu, aktivitas yang melibatkan kerja sama tim mengajarkan peserta didik untuk saling bekerja sama demi meraih tujuan bersama serta meningkatkan kemampuan interaksi sosial mereka. Interaksi dalam pembelajaran PJOK juga menumbuhkan kesadaran peserta didik untuk menghargai perbedaan, berkolaborasi dengan teman sebaya, serta membangun sikap positif dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, pendidikan jasmani bukan hanya menyajikan manfaat terhadap kebugaran fisik, tetapi juga berkontribusi dalam menciptakan pembelajaran yang bersifat holistik yang mencakup perkembangan sosial, emosional, dan karakter peserta didik (Rizal Aldiansah et al., 2025). Tetapi

semua tujuan itu bisa dikelompokkan ke dalam empat aspek, diantaranya perkembangan fisik, perkembangan gerak, kecakapan mental, dan pembentukan sosial (Rahmawati et al., 2024). Proses pembelajaran PJOK harus dirancang secara aktif dan interaktif agar peserta didik mampu memahami konsep dan keterampilan secara menyeluruh (Nurwahidah et al., 2021). (Simanjorang et al., 2021) menegaskan bahwa pembelajaran PJOK harus melibatkan interaksi yang aktif antara guru dan peserta didik guna memperkuat pemahaman pokok pikiran serta pembentukan karakter dan kebiasaan hidup sehat.

Sepak bola merupakan kegiatan melatih atau mengembangkan penguasaan teknik dasar dalam Sepak bola (Rifan, et al., 2023). Pemain Sepak bola dituntut bugar secara fisik, tangkas, kuat, dan terampil agar dapat menjalankan pertandingan dengan baik (Dahlan et al., 2020). Permainan Sepak bola sendiri memiliki 7 teknik dasar yaitu menendang bola, menghentikan bola, menyundul bola, menggiring bola, merebut bola, lemparan ke dalam, menjaga gawang (Aji & Tuasikal, 2020). Berdasarkan uraian tersebut disimpulkan bahwa permainan Sepak bola adalah permainan yang sangat digemari oleh masyarakat, sekaligus memiliki aturan dan keterampilan khusus yang perlu dipelajari (Mappaompo et al., 2024).

Passing adalah satu di antara teknik dasar dalam permainan sepak bola yang memiliki peran krusial dan kompleks, serta kerap digunakan selama pertandingan. Sebagian besar aktivitas dalam sepak bola melibatkan *passing*. Secara garis besar, teknik ini bertujuan untuk mengumpangkan bola kepada rekan satu tim atau menghubungkan bola dari satu pemain ke pemain lainnya dalam rangka membangun serangan yang berujung pada penciptaan gol. Tujuan utama dari permainan sepak bola sendiri adalah memenangkan pertandingan dengan mencetak

gol sebanyak-banyaknya ke gawang lawan (Ichsandra & Sitompul., 2024). Meskipun terdapat berbagai teknik mendasar yang perlu dikuasai agar dapat bermain sepak bola dengan baik, teknik *passing* merupakan yang paling umum dan relatif mudah dipelajari, khususnya teknik menendang menggunakan kaki bagian dalam (Pebrian et al., 2024). Teknik ini sangat efektif untuk memberikan umpan jarak pendek dengan akurasi tinggi. Penguasaan teknik dasar secara umum sangat berpengaruh terhadap performa pemain di semua posisi.

Menurut (Nirmala Mboa et al., 2024) terdapat tujuh teknik dasar pada permainan sepak bola, dan *passing* adalah ssatu di antara keterampilan utama yang wajib dikuasai sejak awal. (Fikri et al., 2023) menegaskan bahwa pembelajaran teknik dasar seperti *passing* bukan sekedar berdampak pada peningkatan keterampilan peserta didik, melainkan juga pada penanaman nilai-nilai karakter antara lain tanggung jawab, kerja sama, dan sportivitas.

Seiring perkembangan sepak bola modern, teknik dasar seperti *passing* tidak lagi diajarkan semata dari sisi keterampilan motorik, melainkan juga dianalisis dan dikembangkan melalui pendekatan berbasis data. (Hecksteden et al., 2025) menyatakan bahwa *computational methods may support decision making in football by alleviating information overload, time constraints, unintended variation, and human biases*. Pernyataan ini menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi analitik dalam pengambilan keputusan strategis, termasuk pemilihan pola *passing* yang efektif, menjadi semakin penting dalam pendidikan dan pelatihan olahraga masa kini. Namun, dalam praktik pembelajaran di sekolah, masih ditemukan kendala berupa rendahnya penguasaan teknik dasar *passing* oleh siswa.

Penelitian serupa oleh (Romdon et al., 2024) di SMP St. Cicilia I juga menjelaskan bahwa tahap awal pembelajaran, hanya 9% siswa yang mencapai ketuntasan dalam aspek proses *passing* dan 13% dalam aspek akurasi. Namun setelah diterapkannya metode pembelajaran berbasis permainan, hasil belajar meningkat signifikan menjadi 85% dan 96% secara berturut-turut. Temuan ini menegaskan bahwa permasalahan rendahnya penguasaan teknik *passing* merupakan fenomena yang terjadi secara luas dan dapat diatasi dengan pendekatan pembelajaran yang inovatif.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Luh Abdi Juli Lestari, S.Pd. pada tanggal 14 Mei 2025 selaku guru PJOK kelas VIII-A SMP Negeri 4 Sukasada, diketahui bahwa hanya 8 orang (25%) dari 32 peserta didik yang mencapai ketuntasan belajar teknik *passing*, sedangkan 24 orang (75%) belum tuntas. Rendahnya capaian ini dikarenakan oleh kurangnya variasi metode pembelajaran, kurangnya penggunaan media yang menarik, serta rendahnya motivasi dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian oleh (Satyawan et al., 2023) menunjukkan bahwa pengembangan multimedia interaktif dalam pembelajaran praktik sepak bola terbukti efektif dengan N-Gain sebesar 0,75 dan tingkat ketuntasan belajar 100%. Hal ini menegaskan bahwa pemanfaatan media interaktif yang memadukan teks, audio, video, dan kuis mampu merancang pembelajaran yang menarik dan hasil belajar secara signifikan. Permasalahan ini juga ditegaskan dalam penelitian (Simanjorang et al., 2021) yang menemukan bahwa hanya 17,1% siswa kelas X SMK Negeri 1 Singaraja yang tuntas pada teknik dasar *passing* karena pembelajaran bersifat klasikal dan kurang menggunakan media teknologi. (Fikri et al., 2023) juga menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif

berbasis ICT dapat meningkatkan hasil belajar secara signifikan, baik dalam aspek pengetahuan maupun keterampilan. Sementara itu, (Wirayasa et al., 2020) menambahkan bahwa pemanfaatan instrumen penilaian yang tepat dapat memperkuat aspek kognitif dalam pembelajaran PJOK.

Guna mengatasi permasalahan tersebut, dibutuhkan inovasi dalam media pembelajaran. Salah satu pendekatan yang relevan adalah penggunaan media berbasis TPACK (*Technological Pedagogical and Content Knowledge*). Pendekatan ini mengintegrasikan teknologi, pedagogi, dan konten pembelajaran agar proses belajar menjadi lebih efektif dan kontekstual (Widaningsih et al., 2023 Handoyono & Rabiman, 2020). *Flipbook* digital sebagai media TPACK sangat potensial karena memadukan teks, gambar, audio, dan video, sehingga mendukung gaya belajar visual dan praktik langsung. Media ini terbukti mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap teknik *passing* dan menjadikan pembelajaran lebih atraktif dan saling terlibat (Syahrul Munir et al., 2024). Penelitian serupa juga dilakukan oleh ((Agus Wijaya et al., 2023) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran PJOK berbasis ICT TPACK dapat meningkatkan pemahaman gerak dasar melalui visualisasi interaktif dan integrasi nilai karakter dalam aktivitas belajar siswa.

Berlandaskan hasil observasi awal, diketahui bahwa sebagian besar siswa belum mencapai standar belajar dalam teknik dasar *passing* sepak bola. Kondisi ini menunjukkan perlunya penerapan media pembelajaran yang inovatif dan kontekstual. Salah satu solusi yang relevan adalah penggunaan media *flipbook* berbasis TPACK yang mengintegrasikan teknologi, pedagogi, dan konten

pembelajaran untuk mengoptimalkan hasil belajar siswa terutamanya pada kelas VIII-A di SMP Negeri 4 Sukasada.

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Hasil belajar teknik dasar *passing* sepak bola siswa masih rendah, ditunjukkan oleh sebagian besar peserta didik belum mencapai ketuntasan belajar pada aspek keterampilan *passing*.
2. Proses pembelajaran PJOK masih kurang bervariasi dan belum memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi, sehingga siswa kurang termotivasi dan belum terlibat aktif dalam kegiatan belajar.
3. Pembelajaran teknik *passing* cenderung bersifat klasikal dan berfokus pada keterampilan motorik, sementara aspek kognitif dan pemahaman konsep teknik belum dikembangkan secara optimal.
4. Belum tersedianya media pembelajaran yang mampu menampilkan visualisasi gerak secara menarik dan interaktif, yang mampu membantu siswa memahami teknik *passing* secara efektif.
5. Belum diterapkannya metode pembelajaran berbasis TPACK (*Technological Pedagogical and Content Knowledge*) yang mengintegrasikan unsur teknologi, pedagogi, dan konten pembelajaran dalam kegiatan PJOK, utamanya pada materi teknik dasar *passing* sepak bola.

1.3 Pembatasan Masalah

Penelitian ini di batasi pada penerapan media pembelajaran berbasis TPACK berupa *flipbook* interaktif untuk meningkatkan hasil belajar teknik *passing* sepak bola pada siswa kelas VIII A SMP Negeri 4 Sukasada.

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Bagaimana penerapan media *flipbook* berbasis TPACK dapat meningkatkan hasil belajar teknik *passing* kaki bagian dalam sepak bola siswa kelas VIII A SMP Negeri 4 Sukasada?

1.5 Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan media pembelajaran berbasis TPACK dalam pembelajaran teknik *passing* kaki bagian dalam sepak bola, serta untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotor setelah penerapan media tersebut.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis:

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori pembelajaran PJOK, khususnya dalam penggunaan media pembelajaran berbasis TPACK dalam meningkatkan hasil belajar teknik *passing* sepakbola.

1.6.2 Manfaat Praktis:

- a) Bagi guru PJOK: Menjadi acuan dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran berbasis TPACK.
- b) Bagi siswa: Memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan memudahkan pemahaman teknik *passing*.
- c) Bagi sekolah: Meningkatkan kualitas pembelajaran PJOK dan hasil belajar siswa.
- d) Bagi peneliti selanjutnya: Menambah wawasan dan pengalaman dalam pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

