



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 2 Tahun 2023 Page 11341-11350

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Upaya Peningkatan Kemampuan Hasil Belajar Passing Sepak Bola Melalui Pembelajaran Berbasis Masalah

Achmad Syabid^{1✉}, Fitriana Puspa Hidasari², Muhammad Fahrurrozi Bafadal³, Ahmad Atiq⁴,
Wiwik Yunitaningrum⁵

Program Studi Pendidikan Jasmani, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas
Tanjungpura

Email: Achmadsyabid@student.untan.ac.id^{1✉}

Abstrak

Masalah yang terjadi di sekolah SMP Negeri 4 pontianak adalah kesulitan siswa dalam memahami keterampilan passing sepak bola. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada peningkatan kemampuan hasil belajar passing sepak bola Melalui Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM). Penelitian ini berbentuk deskriptif kualitatif. Jenis Penelitian ini akan menggunakan Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) pada tingkatan Sekolah Menengah Pertama. Dalam penelitian ini subyek yang peneliti ambil adalah kelas VII E SMP Negeri 4 Pontianak, dimana siswanya berisi sekitar 32 siswa. Pengambilan subjek ini menggunakan lembar observasi, sedangkan analisis datanya menggunakan presentase. Deskripsi hasil analisis data hasil belajar passing sepak bola pada peserta didik di SMP Negeri 4 Pontianak, dimana ketuntasan klasikal hasil belajar passing sepak bola meningkat sebesar 78,12 %. Pada Pra Siklus ketuntasan siswa hanya 6,25 % peserta didik yang melampaui KKM, setelah diberi perlakuan siklus I ketuntasan minimal siswa meningkat yaitu 15,62 %, namun hasil ini masih harus ditingkatkan lagi dan dilanjutkan ke siklus II. setelah mendapat perlakuan dalam siklus II siswa memiliki ketuntasan minimal yaitu 84,37 %. Dapat disimpulkan bahwa dengan Model pembelajaran berbasis masalah (PBM), menunjukkan bahwa hasil belajar passing sepak bola siswa meningkat pada setiap siklusnya.

Kata Kunci: Passing Sepak bola, Hasil Belajar, PBM

Abstract

The problem that occurs at SMP Negeri 4 Pontianak is the students' difficulties in understanding football passing skills. The purpose of this research is to find out whether there is an increase in the ability to learn passing football through problem based learning (PBM). This research is in the form of qualitative descriptive. This type of research will use the Classroom Action Research Method (CAR) at the junior high school level. In this study, the subjects that the researchers took were students of class VII E, SMP Negeri 4 Pontianak, whose students totaled around 32 students. Taking this subject using an observation sheet, while data analysis using percentages. The description of the results of the analysis of data on the results of learning football passing for students of SMP Negeri 4 Pontianak, where the classical completeness of the learning outcomes of football passing increased by 78.12%. In the Pre-Cycle of student completeness, only 6.25% of students exceeded the KKM. After being treated in cycle I, the minimum student completeness increased by 15.62%, but this result still needs to be improved and continued to cycle II. after receiving treatment in cycle II students have a minimum mastery of 84.37%. It can be concluded that the problem-based learning model (PBM) shows that the learning outcomes of students' football passing increase in each cycle.

Keywords: Football Passing, Learning Outcomes, PBM

PENDAHULUAN

Olahraga sepakbola adalah olahraga yang begitu banyak disukai, digemari oleh siapapun baik tua, muda, laki-laki bahkan perempuan. Permainan sepakbola seperti halnya semua kegiatan hidup manusia yang membentuk sikap jujur terhadap diri sendiri, sportivitas, fair play, bertanggung jawab dan memberanikan diri untuk mengambil keputusan (Atiq, 2012). Secara psikologis, anak laki-laki lebih tertarik pada permainan yang melibatkan jenis gerakan yang berbeda, karena kebanyakan anak laki-laki selalu menunjukkan keterampilan gerakannya dalam situasi yang berbeda. Sepak bola dimainkan oleh dua tim yang masing-masing beranggotakan sebelas orang (Akabar et al., 2020). Siswa laki-laki lebih tertarik dalam permainan sepak bola dibanding siswi. Hal ini berdampak pada hasil belajar khusus materi sepak bola.

Menurut (Aprida Pane, 2017) Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar. Pembelajaran juga dikatakan sebagai proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada peserta didik dalam melakukan proses belajar. Peran dari guru sebagai pembimbing bertolak dari banyaknya peserta didik yang bermasalah. Dalam belajar tentunya banyak perbedaan, seperti adanya peserta didik

yang mampu mencerna materi pelajaran, ada pula peserta didik yang lambah dalam mencerna materi pelajaran. Proses pembelajaran merupakan inti dari kegiatan pendidikan di sekolah, termasuk pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan (PJOK).

Pembelajaran PJOK bertujuan untuk membantu siswa meningkatkan kesehatan dan kebugarannya melalui keterampilan motorik dasar dalam berbagai aktivitas fisik. Oleh karena itu dalam kegiatan sehari-hari guru PJOK selalu bersentuhan dengan kegiatan gerak fisik. Peran guru dalam proses pembelajaran PJOK akan menentukan hasil pembelajaran. Tujuan pembelajaran dapat diukur dengan perubahan sikap dan kemampuan siswa selama proses pembelajaran. Desain pembelajaran yang baik, didukung fasilitas yang memadai, serta kreativitas guru akan membantu siswa mencapai tujuan belajar dengan lebih mudah. Dari beberapa pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu kegiatan belajar yang diberikan ke peserta didik untuk mencapai sebuah perubahan global yang merupakan hasil dari interaksi dengan lingkungan.

Menurut (Syaiful Sagala, 2011), ia berpendapat bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan proses sistematis pengorganisasian pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu, dan bertindak Sebagai panduan bagi perancang dan guru pembelajaran dalam merencanakan kegiatan pembelajaran pengajaran. Menurut (Suryowati et al., 2016) menjelaskan bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum, merancang bahan pembelajaran, dan membimbing pelajaran di kelas. Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas.

Dari beberapa pendapat di atas tersebut, model pembelajaran dapat disimpulkan sebagai kerangka konseptual yang menggambarkan proses sistematis untuk mengatur pengalaman belajar dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Model pembelajaran menentukan kegiatan apa yang harus dilakukan oleh guru atau siswa. Bagaimana kegiatan ini harus diurutkan, dan tugas khusus apa yang harus dilakukan siswa. Menggunakan model pembelajaran yang tepat mendorong siswa percaya diri dalam proses pembelajaran, membentuk dan meningkatkan motivasi mengerjakan tes, membantu siswa mudah memahami pelajaran sehingga siswa dapat mencapai hasil belajar yang lebih baik. Melalui model pembelajaran, guru dapat membantu siswa memperoleh informasi, ide, keterampilan, cara berpikir dan mengungkapkan ide. Model pembelajaran juga berfungsi sebagai panduan bagi perancang dan pendidik dalam merencanakan kegiatan belajar mengajar.

Perlu adanya penerapan model pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir, bersikap ilmiah dan berketerampilan ilmiah sehingga dapat meningkatkan keterampilan proses siswa. Salah satunya adalah pembelajaran berbasis masalah (PBM) (Hasanah & Utami, 2017). PBM adalah model pembelajaran yang cocok pada materi yang terkait dengan kehidupan nyata, meningkatkan keterampilan proses siswa untuk memecahkan masalah dan melatih siswa untuk menjadi pembelajar yang otonom (Arends, 2008). Kegiatan PBM membuat siswa lebih antusias dalam menggali pertanyaan, diskusi, presentasi, dan juga praktikum tentang hasil karya organ indera karena pada awal belajar kegiatan siswa dihadapkan pada masalah dan diminta untuk memecahkan masalah ini berdasarkan pengalaman diperoleh secara mandiri agar siswa terbiasa dengan masalah dan solusinya (Salfina et al., 2021). PBM dapat mendorong keterlibatan aktif siswa dalam mengembangkan keterampilan proses mereka melalui masalah-masalah yang diajukan guru berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.

Menurut (Batubara & Ammy, 2018) Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) merupakan inovasi dalam pembelajaran karena dalam PBM kemampuan berpikir siswa betul-betul dioptimalisasikan melalui proses kerja kelompok atau tim yang sistematis, sehingga siswa dapat memberdayakan, mengasah, menguji dan mengembangkan kemampuan berpikirnya. Selama pemecahan masalah, siswa membangun pengetahuan serta mengembangkan keterampilan pemecahan masalah dan siswa dapat terampil belajar secara mandiri.

Menurut (Saputra et al., 2020) Pembelajaran berbasis masalah adalah pembelajaran yang menggunakan masalah nyata (autentik) yang tidak terstruktur dan bersifat terbuka sebagai konteks bagi peserta didik untuk mengembangkan keterampilan menyelesaikan masalah dan berfikir kritis serta sekaligus membangun pengetahuan baru. Tujuan utama Pembelajaran Berbasis Masalah bukanlah penyampaian sejumlah besar pengetahuan kepada peserta didik, melainkan pada pengembangan kemampuan berpikir kritis dan kemampuan pemecahan masalah dan sekaligus mengembangkan kemampuan peserta didik untuk secara aktif membangun pengetahuan sendiri.

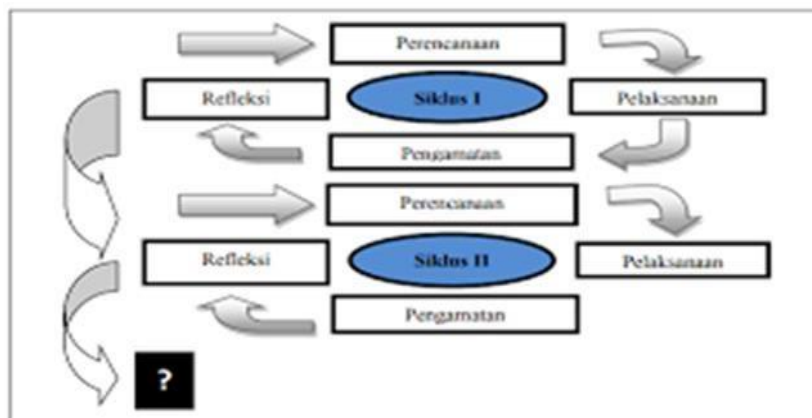
Dengan demikian, PBM adalah pendekatan pendidikan yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai konteks di mana siswa belajar berpikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah, serta memperoleh pengetahuan dan konsep penting dari kursus atau mata pelajaran dari dokumen. Landasan teori PBM adalah kolaborativisme, suatu pandangan bahwa siswa akan mengkonstruksi pengetahuan dengan membangun penalaran dari pengetahuan apa pun yang telah mereka miliki dan apa pun yang dapat diperoleh melalui interaksi dengan individu lain. Ini

juga menyiratkan bahwa proses pembelajaran bergerak dari transfer informasi dari fasilitator siswa ke proses pembangunan pengetahuan yang bersifat sosial dan pribadi. Menurut konstruktivisme, manusia hanya dapat memahami melalui apapun yang mereka konstruksikan sendiri. Dengan diterapkannya model pembelajaran berbasis masalah, diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar passing sepak bola di SMP Negeri 04 PTK.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini akan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) pada tingkatan Sekolah Menengah Pertama. Menurut (Bahri 2012;8), Penelitian Tindakan Kelas merupakan sebuah kegiatan yang dilaksanakan untuk mengamati kejadian-kejadian dalam kelas untuk memperbaiki praktek dalam pembelajaran agar lebih berkualitas dalam proses sehingga hasil belajar pun menjadi lebih baik. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SMP Negeri 04 PTK. Sampel penelitian ini adalah anak murid kelas VII E SMP Negeri 04 PTK yang berjumlah 32 siswa.

Model penelitian tindakan kelas (PTK) terdiri dari 4 tahap yaitu a) perencanaan b) pelaksanaan c) pengamatan, dan d) refleksi. Dibawah ini model untuk tahap penelitian tindakan kelas.



Gambar 1.1 Siklus PTK

Pada Penelitian Tindakan Kelas, peneliti memfokuskan perhatian penelitian terhadap kegiatan pembelajaran yang dijalankan. Pengamatan dilakukan berdasarkan segala sesuatu yang terjadi di dalam kelas maupun diluar kelas, seperti tingkah laku siswa sebelum melakukan pembelajaran, saat dilakukannya pembelajaran, dan pada saat akhir pembelajaran. Teknik

pengumpulan data yang akan dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan per satu siklus dan penelitian ini menggunakan instrumen-instrumen yang akan dipakai.

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam suatu penelitian (Septi Hariani & Effendi, 2018). Instrumen yang akan digunakan penulis dalam penelitian ini adalah : a) lembar observasi b) dokumentasi dan c) modul ajar. Dalam Teknik analisis data ini, peneliti menggunakan deskriptif untuk menentukan ketuntasan individual, Peneliti melakukan diskusi mengenai hasil belajar peserta didik baik itu keberhasilan dan kegagalan yang terjadi pada saat melakukan tindakan yang dilakukan dengan menggunakan lembar observasi untuk melihat indikator-indikator hasil belajar peserta didik yang digunakan untuk mengetahui seberapa besar daya terhadap materi pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

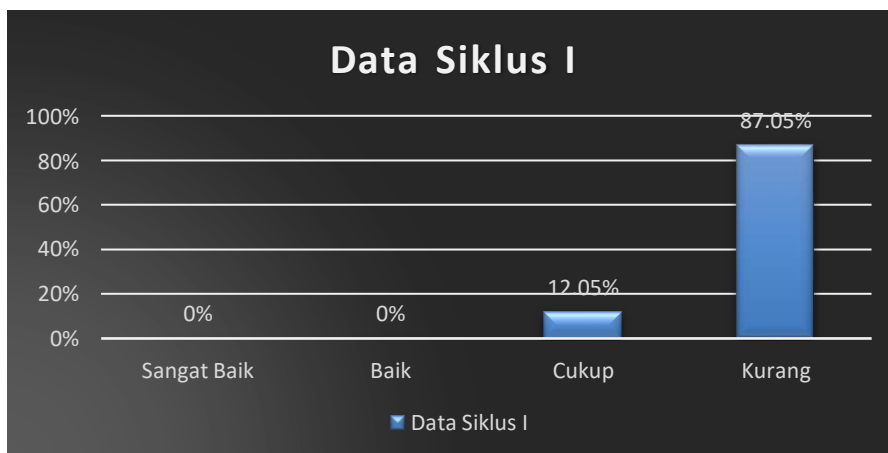
Adapun kegiatan yang telah dilaksanakan pada siklus I yaitu penerapan model pembelajaran berbasis masalah dengan materi passing sepak bola selama 2 kali pertemuan dan pada pertemuan terakhir dilaksanakan kegiatan tes atau pengambilan nilai untuk aspek psikomotor, kognitif, dan afektif. Berdasarkan hasil belajar pada siklus I, maka presentase ketuntasan belajar murid dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 1.1 Diskripsi data Hasil Belajar passing sepak bola Siklus I

Siklus I				
Kategori	Nilai interval	Frekuensi Absolut	Presentase	Keterangan
Sangat Baik	92 – 100	0	0 %	Tuntas
Baik	83 – 91	0	0 %	Tuntas
Cukup	75 – 82	4	12,5 %	Tuntas
Kurang	< 75	28	87,5 %	Tidak Tuntas
Jumlah		32	100%	

Lebih jelasnya berikut ini disajikan grafik data siklus I setelah diberikan pembelajaran berbasis masalah dalam passing sepak bola pada peserta didik di SMP Negeri 4 Pontianak

sebagai berikut:



Gambar 1.1 Diagram Siklus I

Dari tabel dan diagram diatas terlihat bahwa dari 32 subjek penelitian, hanya terdapat 4 siswa yang cukup tapi tuntas dengan presentasen 12,5 %, kemudiaan terdapat 28 siswa yang termasuk kategori kurang dengan presentase 87,5 % Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I, maka penelitian ini harus dilanjutkan ke siklus II karena belum memenuhi target yang diinginkan. Hasil Belajar Siklus II

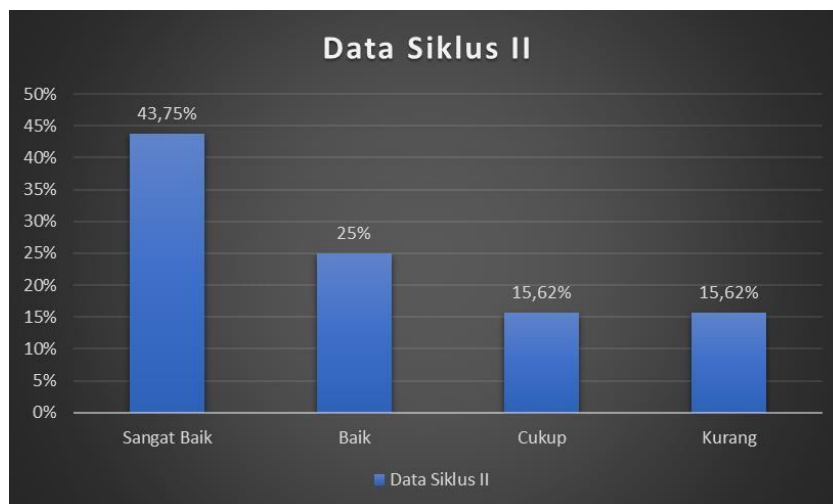
Kegiatan yang dilakukan pada siklus II yaitu kembali menerapkan model pembelajaran berbasis masalah dengan materi passing sepak bola selama 2 pertemuan dan pertemuan terakhir dilaksanakan pengambilan nilai untuk aspek psikomotor, kognitif dan afektif. Hasil belajar pada siklus II dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 1.2 Siklus II

Kategori	Nilai Interval	Frekuensi peserta didik	presentase	keterangan
Sangat Baik	92 – 100	14	43,75 %	Tuntas
Baik	83 – 91	8	25 %	Tuntas
Cukup	75 – 82	5	15,62 %	Tuntas
Kurang	< 75	5	15,62 %	Tidak Tuntas
Jumlah		32	100%	

Lebih jelasnya berikut ini disajikan grafik data siklus II setelah diberikan pembelajaran

berbasis masalah dalam passing sepak bola pada peserta didik di SMP Negeri 4 Pontianak sebagai berikut :



Gambar 1.2 Diagram Siklus II

Berdasarkan hasil diskripsi data awal, hasil belajar passing sepak bola setelah diberikan Tindakan II dijelaskan bahwa siswa yang mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebanyak 27 siswa yaitu siswa yang mendapat nilai sangat baik sebanyak 13 siswa atau 43,75 % dan nilai baik sebanyak 8 siswa atau sebesar 25 %, nilai cukup 5 siswa atau 15,62 % serta masih ada nilai kurang sebanyak 5 siswa atau sebesar 15,62 %, jadi yang sudah mencapai KKM 84,37 % atau 27 siswa sedangkan yang belum mencapai KKM sebesar 15,62 % atau 5 orang siswa. Berdasarkan hasil pengamatan/observasi selama pelaksanaan tindakan II berlangsung hasil pekerjaan siswa dapat identifikasi. Telah memenuhi target dengan capaian berhasil lebih dari target capaian yang diharap

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya, maka kesimpulan dalam penelitian ini adalah terdapat peningkatan hasil belajar passing sepak bola melalui model pembelajaran berbasis masalah pada peserta didik di SMP Negeri 4 Pontianak, dimana ketuntasan hasil belajar passing sepak bola Pra Siklus 6,25 % kemudian diberi pembelajaran melalui model pembelajaran berbasis masalah dalam belajar passing sepak bola pada siklus I ketuntasan hasil belajar passing sepak bola menjadi 12,5 %, kemudian diberi pembelajaran melalui model pembelajaran berbasis masalah dalam hasil belajar passing sepak bola pada siklus II ketuntasan hasil belajar hasil belajar passing sepak bola menjadi 84,37 %.

DAFTAR PUSTAKA

- Akabar, A., Dehasen Bengkulu Corresponding Author, U., Meranti Raya Nomor, J., Lebar, S., & Bengkulu, K. (2020). Meningkatkan hasil belajar teknik passing kaki bagian dalam pada permainan sepakbola melalui metode bermain berpasangan pada siswa Kelas VII SMP Negeri 14 Bengkulu Tengah. *Educative Sportive-EduSport*, 1(2), 52–55.
- Aprida Pane, M. D. D. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 03(2), 333–352. <http://jurnal.iain-padangsidempuan.ac.id/index.php/F/issue/view/147>
- Arends, R. I. (2008). *Learning to Teach* (marley magaziner, Ed.; beth mejia). McGraw-Hill. <https://hasanahummi.files.wordpress.com/2017/04/connect-learn-succeed-richardarends-learning-to-teach-mcgraw-hill-2012.pdf>
- Atiq, A. (2012). Tingkat Keterampilan Tehnik Dasar Sepakbola LPI SMP 3 Pontianak Tahun 2012. *Jurnal Media Ilmu Keolahragaan Indonesia*, 2. <http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/miki>
- Batubara, I. H., & Ammy, P. M. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *Biblio Couns : Jurnal Kajian Konseling Dan Pendidikan*, 1(2), 43–53. <https://doi.org/10.30596/bibliocouns.v1i2.2077>
- Hasanah, A., & Utami, L. (2017). Pengaruh Penerapan Model Problem Based Learning Terhadap Keterampilan Proses Sains Siswa. *Jurnal Pendidikan Sains (JPS)*, 5(2), 56–64. <http://jurnal.unimus.ac.id/index.php/JPKIMIA>
- Meylina, & Eliana Yunita Seran. (2018). Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Dengan Menggunakan Permainan Ular Tangga Kelas V SDN 08 Kenyauk Tahun 2017/2018. *Pendidikan Dasar Perkhasa*, 04(02). <https://scholar.archive.org/work/gibleiv67vctdjehrgpwdqwkim/access/wayback/http://jurnal.stkipppersada.ac.id/jurnal/index.php/JPDP/article/download/181/174>
- Salfina, S., Nurmaliah, C., Pada, A. U. T., Hasanuddin, H., & Abdullah, A. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning dipadu Media Animasi untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains, Motivasi dan Hasil Belajar Biologi di SMAN Aceh Utara. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 7(SpecialIssue), 266–271. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v7ispecialissue.1072>
- Saputra, H., PGMI IAI Agus Salim Metro Lampung, D., & SMP Muhammadiyah Ahmad Dahlan Metro Lampung, P. (2020). "Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning)."
- Septi Hariani, A., & Effendi, Z. (2018). Pengaruh Model Contextual Teaching And Learning (Ctl)

Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas X Sma Negeri 2 Kerinci. Repository Universitas Jambi, 1–10.

https://repository.unja.ac.id/cgi/search/simple?q=ANISA+SEPTI+HARIANI&_action_search=Mencari&_action_search=Search&_order=bytitle&basic_srctype=ALL&_satisfyall=ALL

Suryowati, N., Anam, K., Ngasem Kediri, S., Badar, S., & Gogorante, S. (2016). IMPLEMENTASI MODEL STAD DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SIWA. In BRILIANT: Jurnal Riset dan Konseptual (Vol. 1, Issue 1).

Syaiful Sagala. (2011). Konsep dan Makna Pembelajaran : Untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar.