

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu keharusan bagi manusia dan berlangsung sepanjang hayat. Sejak kelahirannya ke dunia, anak memiliki kebutuhan untuk memperoleh pendidikan. Pendidikan sangat dibutuhkan oleh setiap manusia agar dapat melakukan aktivitas sosial di masyarakat tempat mereka berada. Adalah suatu kenyataan, anak sebagai makhluk yang belum dewasa harus ditolong, dibantu, dibimbing, serta diarahkan agar dapat mengembangkan potensinya secara optimal. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah melalui pendidikan formal di sekolah. Di zaman globalisasi ini pendidikan merupakan hal penting yang perlu diperhatikan, salah satunya adalah di negara Indonesia. Indonesia adalah negara republik yang sistem pendidikannya selalu berkembang dan pada umumnya sistem pendidikan di negara Indonesia berlangsung secara tatap muka dan biasanya bukan hanya didalam kelas melainkan dilakukan diluar kelas juga (Novita, 2022).

Penjasor merupakan media untuk mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap-mental-emosional sportivitas-spiritual-sosial), serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang (Hariadi, 2014).

Pendidikan jasmani di sekolah meskipun telah diakui perannya dalam pengembangan kualitas SDM yang sempurna oleh pakar pendidikan di manapun

berada, termasuk di Indonesia. Namun dalam kenyataan di lapangan, Penjas di Indonesia belum mampu berbuat banyak dalam ikut menciptakan manusia yang handal dari segi fisik maupun nonfisik.

Pendidikan jasmani adalah tentang sejumlah aktivitas-aktivitas fisik manusia yang dipilih, dan dilaksanakan dengan maksud untuk mencapai hasil yang bermanfaat bagi tubuh. William menekankan satu hal bahwa walaupun pendidikan jasmani diartikan mengajar dengan fisik, melalui penggunaan aktivitas-aktivitas fisik, tujuannya adalah melampaui fisik tersebut. Selanjutnya (Kepmendikbud Nomor 413/u/2004) bahwa pendidikan jasmani adalah bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan yang bertujuan meningkatkan individu secara organik, neuromuscular, intelektual dan emosional melalui aktivitas fisik. Pendidikan jasmani berarti program pendidikan lewat gerak atau permainan dan olahraga. Di dalamnya terkandung arti bahwa gerakan, permainan, atau cabang tertentu yang dipilih hanyalah alat untuk mendidik. (Agus Mahendra, 2009: 24). Pendidikan jasmani yang sarat dengan aktivitas jasmani tidak hanya semata mengolah keterampilan fisik saja namun di dalam aktivitas jasmani terkandung nilai-nilai yang dapat diinternalisasi siswa untuk pengembangan emosional anak dan karakter anak (Endriani, D., 2017).

Sepak bola adalah permainan beregu yang dimainkan oleh dua tim, dimana setiap tim terdiri dari sebelas orang pemain yang salah satunya adalah seorang penjaga gawang, dengan cara menendang-nendang bola, menyundul bola kecuali penjaga gawang yang dapat memainkan bola dengan menggunakan tangan didalam daerah tertentu (Mesnan, Supriadi, Siregar, 2019). Sepak bola merupakan

salah satu olahraga permainan yang sudah dimainkan sejak lama di berbagai Negara, meskipun menggunakan istilah yang berbeda. Semua permainan itu memiliki tujuan yang sama, yaitu permainan yang dimainkan oleh dua tim dan pemain dari tiap tim berusaha memainkan bola dan menjaga bola agar tidak direbut oleh tim lawan dan berusaha memasukan bola ke dalam jaring atau gawang lawan. Di lingkungan persekolahan, permainan sepak bola termasuk salah satu ruang lingkup materi aktivitas pembelajaran permainan dan olahraga, dalam materi pelajaran Pendidikan Jasmani Kesehatan Olahraga dan Rekreasi (Penjasorkes), yang sudah tertera dalam Kurikulum yang telah dirumuskan dalam standar kompetensi sebagai berikut: “Melakukan teknik dan taktik berbagai permainan dan olahraga didasari konsep yang benar dan memiliki nilai-nilai yang terkandung didalamnya”. Melalui aktivitas pembelajaran olahraga permainan sepak bola ini, potensi-potensi pendidikan yang ada pada siswa diharapkan dapat tumbuh berkembang secara optimal, baik potensi dalam dimensi kognitif, afektif, maupun psikomotor. Dimensi kognitif yang berpeluang besar untuk ditumbuh kembangkan melalui aktifitas permainan sepak bola seperti memperhitungkan arah datangnya bola, mengukur seberapa kuatnya operan yang akan diberikan kepada kawan dan mengukur berapa kuatnya tendangan ke gawang lawan agar masuk ke gawang.

Secara umum kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan melibatkan aktivitas fisik, demikian halnya dalam belajar *dribble* sepak bola dengan kaki bagian luar. Salah satu faktor keberhasilan guru dalam menyampaikan materi yang diajarkan di pengaruhi oleh metode atau gaya

mengajar. Metode mengajar diartikan sebagai cara yang dipilih guru untuk berinteraksi dengan baik. Metode mengajar yang sesuai dalam pelaksanaan pembelajaran akan membantu siswa untuk menguasai materi yang diajarkan sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai. Seperti halnya juga dengan materi pembelajaran *dribble* sepak bola dengan kaki bagian luar penyampaian materinya pada siswa, guru memerlukan metode yang tepat agar siswa tidak mudah bosan dan kurang bersemangat dalam pembelajaran tersebut. Bila guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan menggunakan metode yang tepat dalam proses pembelajarannya tentu itu akan menarik minat serta perhatian siswa terhadap pembelajaran tersebut dan bila siswa mulai menaruh minat dalam pembelajaran tersebut maka siswa pasti akan lebih mudah memahami dan mengerti tentang pembelajaran tersebut.

Pada materi pembelajaran *dribble* sepak bola teknik dasar yang sulit dipahami oleh siswa untuk mempraktekkannya dengan tepat adalah membawa bola dengan kaki bagian luar dengan benar. Dimana siswa kadang terlihat kesulitan untuk melakukan *dribble* sepak bola bagian kaki luar dengan tepat pada saat *dribble* sepak bola tersebut. Karena masih banyak siswa yang terkadang ragu-ragu pada saat *dribble* bola tersebut. Serta siswa juga kadang tidak melakukan teknik *dribble* sepak bola dengan menggunakan kaki bagian luar dengan proses yang sebenarnya. Selama ini guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dalam penyampaian materi *dribble* sepak bola dengan kaki bagian luar kurang menjelaskan secara detail mengenai cara yang tepat pada saat melakukan *dribble* sepak bola dengan menggunakan kaki bagian luar dengan benar. Sehingga itu

menimbulkan kesalahan persepsi pada siswa, dan juga menimbulkan kesulitan pada siswa pada saat akan melakukan *dribble* sepak bola dengan menggunakan kaki bagian luar.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada 14 Maret 2024 pada siswa kelas VIII SMP Darul Ilmi Murni, maka sebagai peneliti menemukan beberapa masalah : Pada beberapa guru pendidikan jasmani, dan diamati beberapa sekolah bahwa materi sepak bola adalah materi yang paling sering dilaksanakan siswa dibandingkan materi yang ada. Namun kebanyakan tujuan pelaksanaan belajar materi sepak bola bukanlah untuk menguasai proses pelaksanaan teknik yang ada pada tujuan belajar materi tersebut, melainkan hanya sebatas aktivitas fisik (*games*) hanya untuk mencari keringat bagi siswa.

Berdasarkan pengamatan pada 14 Maret 2024 di SMP Darul Ilmi Murni saat siswa belajar yaitu siswa melakukan *dribble*, tafsiran siswa hanya terfokus pada perlakuan teknik *passing* saja. Dan tujuan belajar tidaklah pernah tercapai. Jika diamati dengan seksama, maka siswa laki-laki yang hanya menyukai materi tersebut, sementara siswa perempuan tidak pernah mempelajari sepak bola. Jadi kenyataan dilapangan adalah ketika siswa laki-laki bermain sepak bola, maka siswa yang perempuan bermain kasti. Inilah fakta pembelajaran pendidikan jasmani di lapangan. Kecerdasan emosional pada siswa masih rendah, berkontribusi pada kurang semangat mereka dalam belajar dan pencapaian tujuan belajar PJOK.

Sebagai peneliti, saya mengamati bahwa guru pendidikan jasmani tidak mengajar menggunakan konsep yang baik (tidak menggunakan model, strategi,

metoda dan model pembelajaran) hanya terfokus pada perintah (komando) saja. Dalam pembelajaran, umpan balik adalah hal yang mampu membangun siswa tetapi kebanyakan pembelajaran pendidikan jasmani ketika sudah selesai waktunya hanya dibubarkan untuk mengganti pakaian, sehingga pelaksanaan umpan balik tidak terlaksana.

Permasalahan kompleks di atas berpengaruh terhadap kecerdasan emosional siswa terhadap pembelajaran pendidikan jasmani. Kecerdasan emosional merupakan hal yang paling penting dalam menentukan keberhasilan siswa karena dengan emosi yang lepas dapat membuat siswa yang pandai menjadi kurang bisa hasil belajar menurun. Tanpa kecerdasan emosional, siswa tidak akan mampu menggunakan kemampuan kognitifnya sesuai dengan potensi yang dimilikinya. Hal itu menyebabkan, bahwa intelektual bukan merupakan satu-satunya faktor yang bias menentukan keberhasilan siswa, melainkan ada faktor lain yang dapat mempengaruhinya yaitu kecerdasan emosional. Kecerdasan intelektual (IQ) hanya menyumbang kira-kira 20% dalam menentukan prestasi individu, sedangkan 80% sisanya ditentukan oleh faktor-faktor lain termasuk kecerdasan emosional (Goleman, 2000). Siswa yang mampu mengendalikan emosi dengan baik, maka akan mendapatkan indikasi yang baik dalam pembelajaran, sebaliknya pada pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan akan mendapatkan hasil belajar yang tidak memuaskan. Dari pendapat di atas dapat diketahui bahwa kecerdasan emosional berhubungan dengan hasil belajar.

Kecerdasan emosional memainkan peran penting dalam hasil pembelajaran *dribble* sepak bola, sebagaimana dibuktikan oleh berbagai studi

penelitian. Menerapkan sistem pembelajaran berdasarkan perilaku emosional pada sepak bola cerdas dapat menyebabkan permainan yang lebih masuk akal dan logis dengan belajar dari pengalaman (Saaed, 2023). Selain itu, kecerdasan emosional telah ditemukan mempengaruhi hasil belajar pada siswa sekolah menengah, berkontribusi pada semangat mereka dalam belajar dan pencapaian tujuan (Musnar, 2022). Selain itu, aspek emosional, seperti mengenali emosi orang lain dan membangun hubungan, telah menunjukkan hubungan yang signifikan dengan keterampilan motorik fungsional, terutama kemampuan menggiring bola, di antara pemain sepak bola (Hendra, 2019). Oleh karena itu, menumbuhkan kecerdasan emosional dalam permainan sepak bola dapat meningkatkan keterampilan menggiring bola dan kinerja keseluruhan di lapangan.

Berdasarkan masalah di atas, Peneliti memilih *Project Based Learning* dan *Problem Based Learning*. Pada setiap model tersebut dapat dikembangkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Menurut Joyce & Weil (Rusman, 2010: 132) berpendapat menyatakan bahwa: “metode pembelajaran adalah suatu rencana pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran di satu kelas atau lain. Metode pembelajaran ini dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru boleh memilih metode pembelajarannya yang sesuai dengan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut”.

Tugas berupa video merupakan salah satu bentuk dari PJBL (*Project Based Learning*) dimana siswa akan menghasilkan suatu produk, dilaksanakan secara individu ataupun berkelompok. Pernyataan tersebut sesuai dengan

pendapat sevima.com (2020), yang mengatakan salah satu metode yang efektif digunakan dalam masa pandemic untuk pembelajaran adalah metode PJBL (*Project Based Learning*). Menurut Cho & Brown (2013) Penggunaan PJBL (*Project Based Learning*) yang efektif membutuhkan perencanaan yang ekstensif dan pengembangan profesional, lingkungan yang mendukung, serta alat dan strategi untuk pengajaran yang efektif. PJBL (*Project Based Learning*) sendiri merupakan pembelajaran berbasis proyek yaitu model pembelajaran yang berpusat pada partisipan didik serta membagikan pengalaman belajar yang bermakna untuk partisipan didik, pengalaman belajar partisipan didik ataupun konsep dibentuk berdasarkan pada produk yang dihasilkan dalam proses pembelajaran berbasis proyek.

Sedangkan Ibrahim dan Nur (dalam Rusman, 2010: 242) mengemukakan tujuan model PBL secara lebih rinci yaitu: (a) membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir dan memecahkan masalah; (b) belajar berbagai peran orang dewasa melalui keterlibatan mereka dalam pengalaman nyata dan; (c) menjadi para siswa yang otonom atau mandiri. Menurut Moffit (dalam Rusman, 2010: 241) *Problem Based Learning* yaitu suatu pendekatan pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi siswa untuk belajar tentang berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensi dari materi pelajaran.

Dalam proses belajar mengajar, hal yang paling berperan adalah cara guru mengajar atau menyampaikan pelajaran yang bertujuan untuk menarik perhatian siswa. Dalam hal ini metode yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan

dan juga alat peraga yang digunakan akan mempermudah siswa untuk memahami materi. Metode yang akan digunakan dapat memberikan kesan agar siswa lebih menyenangkan pelajaran tertentu.

Kesulitan maupun kegagalan yang dialami siswa tidak hanya bersumber dari kemampuan siswa yang kurang tetapi ada faktor lain yang turut menentukan keberhasilan siswa dalam belajar yaitu faktor dari luar diri siswa salah satunya adalah kurangnya perhatian siswa saat guru menerangkan, metode yang digunakan guru juga kurang menarik. Metode pembelajaran yang kurang efektif dan efisien, menyebabkan tidak seimbang kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik, misalnya pembelajaran yang monoton dari waktu ke waktu, guru yang bersifat otoriter dan kurang bersahabat dengan siswa sehingga siswa merasa bosan dan kurang kecerdasan emosional. Untuk mengatasi hal tersebut maka guru sebagai tenaga pengajar dan pendidik harus selalu meningkatkan kualitas profesionalismenya yaitu dengan cara memberikan kesempatan belajar kepada siswa dengan melibatkan siswa secara efektif dalam proses belajar mengajar.

Research gap yang memperkuat pemilihan model PBL dan PJBL adalah Makalah penelitian memberikan wawasan tentang efektivitas model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) dan Pembelajaran Berbasis Proyek (PJBL) dalam meningkatkan hasil pembelajaran *dribble* sepak bola. Studi menunjukkan bahwa model PBL dan PJBL telah berhasil meningkatkan hasil pembelajaran terkait dengan keterampilan menggiring bola dalam sepak bola (Riyan, 2023); (Rini, 2022). Model PBL menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam tingkat penyelesaian siswa dan hasil pembelajaran, menunjukkan dampak positifnya pada

perolehan keterampilan (Ni Putu, 2022). Demikian pula, model PJBL ditemukan efektif dalam meningkatkan pemahaman dan kinerja siswa dalam menggiring bola sepak, menekankan pentingnya keterlibatan siswa aktif melalui tugas berbasis proyek (Abdul, 2022). Temuan ini menyoroti potensi model pembelajaran inovatif seperti PBL dan PJBL dalam meningkatkan kemahiran siswa dalam teknik *dribble* sepak bola.

Berdasarkan uraian masalah di atas, maka peneliti melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran dan Kecerdasan Emosional Terhadap Hasil Belajar Dribble Siswa SMP Darul Ilmi Murni”.

1.1. Identifikasi Masalah

Yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

- a) Dimana siswa kadang terlihat kesulitan untuk melakukan *dribble* sepak bola.
- b) Siswa ragu-ragu pada saat mendribble bola tersebut.
- c) Siswa juga kadang tidak melakukan teknik *dribble* sepak bola dengan proses yang sebenarnya.
- d) Guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dalam penyampaian materi *dribble* sepak bola kurang menjelaskan secara detail mengenai cara yang tepat pada saat melakukan *dribble* sepak bola dengan benar.
- e) Kecerdasan emosional pada siswa masih rendah, berkontribusi pada kurang semangat mereka dalam belajar dan pencapaian tujuan belajar PJOK..
- f) Guru kurang menguasai pembelajaran inovatif seperti PBL dan PJBL >

1.2.Pembatasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada pembatasan masalah : variable bebas yaitu model pembelajaran (*PBL dan PJBL*). Kemudian variable terikat *dribble* sepak bola serta variable moderator kecerdasan emosional.

1.3.Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah, maka masalah yang diteliti dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar *dribble* dalam permainan sepak bola antara *Problem Based Learning* dan *Project Based Learning*?
2. Apakah siswa yang diajarkan dengan *Problem Based Learning* dengan kecerdasan emosional siswa tinggi lebih baik daripada siswa yang diajarkan dengan *Project Based Learning* dengan kecerdasan emosional siswa tinggi?
3. Apakah siswa yang diajarkan dengan *Project Based Learning* dengan kecerdasan emosional siswa rendah lebih baik daripada siswa yang diajarkan dengan *Problem Based Learning* dengan kecerdasan emosional siswa rendah?
4. Apakah terdapat interaksi antara model pembelajaran dan kecerdasan emosional siswa terhadap hasil belajar *dribble* dalam permainan sepak bola?

1.4.Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka ditentukan tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menganalisis :

- 1) Perbedaan hasil belajar *dribble* dalam permainan sepak bola antara *Problem Based Learning* dan *Project Based Learning*.

- 2) Siswa yang diajarkan dengan *Problem Based Learning* dengan kecerdasan emosional siswa tinggi lebih baik daripada siswa yang diajarkan dengan *Project Based Learning* dengan kecerdasan emosional siswa tinggi.
- 3) Siswa yang diajarkan dengan *Project Based Learning* dengan kecerdasan emosional siswa rendah lebih baik daripada siswa yang diajarkan dengan *Problem Based Learning* dengan kecerdasan emosional siswa rendah.
- 4) Interaksi antara model pembelajaran dan kecerdasan emosional siswa terhadap hasil belajar *dribble* dalam permainan sepak bola.

1.5. Manfaat Penelitian

Secara teoretis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat guru pendidikan jasmani, proses belajar pendidikan jasmani serta bermanfaat pada perkembangan model atau strategi pembelajaran pada pendidikan jasmani.

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi beberapa pihak antara lain:

1. Bagi siswa, untuk meningkatkan hasil belajar *dribble* dalam permainan sepak bola.
2. Bagi guru, yaitu meningkatkan kualifikasi guru dalam meningkatkan proses belajar mengajar pendidikan jasmani.
3. Bagi sekolah, yaitu memberikan suatu kontribusi yang positif bagi perkembangan dan peningkatan kualitas sekolah untuk meningkatkan motivasi, dan acuan peningkatan kekuatan serta hasil belajar siswa khusus dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

4. Bagi peneliti, yaitu dapat meningkatkan pengetahuan, kemampuan dan pengalaman dalam meningkatkan hasil belajar *dribble* dalam permainan sepak bola.



THE
Character Building
UNIVERSITY