

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan jasmani merupakan salah satu pelajaran wajib yang dilaksanakan di berbagai jenjang sekolah, mulai dari SD, SMP, hingga SMA/SMK. Oleh karena itu, untuk mengetahui makna pendidikan jasmani sebaiknya para pengajar harus mempelajari pengertian dari pendidikan jasmani itu sendiri. Menurut Bucher (Mustafa, 2022) Pendidikan jasmani adalah bagian integral dari keseluruhan proses pendidikan, merupakan usaha yang bertujuan untuk meningkatkan kinerja manusia melalui media kegiatan fisik yang telah dipilih dengan tujuan untuk mewujudkan hasilnya.

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan secara nasional, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional (Adipa, 2023).

Jika mengacu pada pendidikan jasmani dan kesehatan, tidak dapat dihindari untuk memisahkan kedua konsep atau bidang studi ini. Pendidikan jasmani selalu dikaitkan dengan istilah kesehatan. Pentingnya memahami konsep Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan sangat membantu dalam memahami nilai-nilai olahraga. Pendidikan jasmani dan kesehatan merupakan sarana untuk meningkatkan pertumbuhan fisik, perkembangan psikologis,

keterampilan motorik, pemahaman dan penalaran, apresiasi terhadap nilai-nilai (mental-emosional-sikap-sportivitas-spiritual-sosial), serta kebiasaan untuk hidup sehat yang mengarah pada merangsang pertumbuhan dan pengembangan kualitas fisik dan psikologis yang seimbang (Rosdiani, 2013).

Pembelajaran mata pelajaran pendidikan jasmani wajib dilakukan pada semua tingkat pendidikan; mulai dari pendidikan dasar (SD) hingga pendidikan menengah (SMA). Pendidikan Jasmani dan Kesehatan (PJOK) adalah proses pendidikan yang menggunakan kegiatan gerakan sebagai sarana untuk mencapai tujuan pendidikan. Menurut UU No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, disebutkan bahwa pendidikan adalah upaya sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar dan potensi kekuatan rohani keagamaan.

Belajar PJOK adalah sebuah pembelajaran yaitu lebih dari sekedar mengajarkan ilmu dari seorang guru kepada siswa, lebih dari itu dalam proses pembelajaran ini adalah diharapkan seorang pendidik dapat mengoptimalkan potensi yang ada pada diri peserta didik (Jumadi et al., 2021). Dalam pembelajaran dibutuhkan suatu metode pembelajaran sebagaimana yang dikemukakan oleh Kristanto (Suryani et al., 2018) bahwa “untuk mencapai tujuan pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan yang berkualitas tidak akan terlepas dari keberhasilan proses belajar mengajar. Selain itu Makmun (Mujiburrohman, 2018), salah satu faktor pendukung berhasilnya proses pembelajaran adalah faktor suasana pembelajaran, yang termasuk didalamnya adalah penerapan strategi, model, maupun metode pembelajaran yang dikembangkan oleh guru. Pengembangan model, metode, maupun strategi

pembelajaran yang efisien dan sesuai dengan kondisi siswa diyakini mampu mendukung tercapainya kualitas proses pembelajaran yang tinggi, sehingga hasil belajar siswa menjadi lebih baik.

Salah satu strategi yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar adalah pembelajaran interaktif (*Interactive Instruction*). Pembelajaran interaktif ialah pembelajaran yang berfokus pada siswa, cara yang digunakan guru adalah dengan menggali pertanyaan-pertanyaan siswa (Beis et al., 2020). Pembelajaran interaktif merupakan media digital yang yang mengabungkan beberapa aspek media lain menjadi satu kesatuan seperti teks, gambar, suara, animasi, video dan interaktivitasnya dengan demikian multimedia akan dapat menarik minat siswa serta motivasi siswa dalam belajar sehingga siswa dapat menguasai materi dengan baik (Dwiqi et al., 2020).

Strategi pembelajaran interaktif adalah suatu cara atau teknik pembelajaran yang digunakan guru pada saat menyajikan bahan pelajaran, dimana guru menjadi pemeran utama dalam menciptakan situasi interaktif yang edukatif, yakni interaksi antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa dan dengan sumber pembelajaran dalam menunjang tercapainya tujuan belajar (Hadi, 2019). Ciri utama pembelajaran interaktif adalah komunikasi berjalan dalam proses belajar-mengajar secara aktif. Hal tersebut dapat dilihat dari interaksi antara siswa dengan siswa, guru dan siswa atau antara siswa dan guru. Motivasi siswa dipengaruhi oleh taraf kesulitan materi, cara guru mengajar, dan komunikasi antar siswa dengan siswa (Gani & Saddam, 2020).

Pelaksanaan pembelajaran interaktif lebih banyak pada diskusi dan sharing. Guru harus menyiapkan media yang interaktif dengan memberi

kesempatan untuk menulis, selanjutnya mengajukan pertanyaan, dapat juga memberikan tanggapan dengan harapan proses belajar mengajar berjalan secara interaktif. Diskusi dan sharing di antara peserta didik merupakan dua hal yang ditekankan dalam strategi ini. Kedua hal tersebut memberikan kesempatan peserta didik untuk berinteraksi terhadap gagasan, pengalaman, pendekatan, dan pengetahuan guru serta rekan sejawatnya dalam membangun cara alternatif untuk berfikir dan merasakan mengenai sebuah permasalahan yang ada (Beis et al., 2020).

Hasil belajar pendidikan jasmani adalah perubahan kemampuan kognitif, efektif dan psikomotor yang diperoleh dari hasil belajarnya yang dapat diamati dan diukur. Hal ini berarti, perubahan dimaksud sebagai hasil dari proses belajar yang dijadikan tolak yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya. Hasil belajar yang dicapai peserta didik dipengaruhi oleh faktor internal yaitu faktor yang berasal dalam diri peserta didik dan faktor eksternal yang berasal dari luar diri peserta didik. Hal terpenting dalam mencapai tujuan pendidikan jasmani adalah guru PJOK dituntut kreatif, inovatif, dan terampil dan peserta didik menggunakan kesempatan untuk aktif bergerak dalam mengikuti pembelajaran PJOK (Suganda et al., 2022).

Berdasarkan data pada materi bola besar teknik dasar *passing* (sepakbola) masih banyak peserta didik kelas X SMA Arinda Palembang belum memenuhi kriteria minimal (KKM) yang berlaku. Permasalahan ini muncul pembelajaran yang dilakukan oleh guru yaitu pembelajaran konvensional dimana proses pembelajaran masih berpusat pada guru sehingga terjadi praktik pembelajaran yang kurang optimal, karena guru membuat siswa

pasif dalam pembelajaran, sehingga menyebabkan hasil belajar siswa menjadi rendah. Hal ini dapat dilihat dari nilai mata pelajaran Olahraga pada siswa kelas X sebanyak 13 (59,1%) siswa dengan nilai dibawah KKM dan sebanyak 9 (40,9) siswa tuntas. Untuk itu, guru harus bijak dalam menemukan sebuah model yang dapat mengembangkan kemampuan memecahkan masalah.

Dengan melihat lebih dekat konsep-konsep ini. Mengamati siswa kelas X sekolah SMA Arinda Palembang. Perlu disadari penerapan dan implementasi strategi dengan pendekatan interaktif dalam pengajaran pendidikan jasmani dan kesehatan untuk mencapai partisipasi yang lebih besar, motivasi siswa dalam mata pelajaran pendidikan jasmani di kelas reguler dan ekstrakurikuler dan mencapai pendidikan berkualitas. Berdasarkan masalah yang dijelaskan di atas. Peneliti bermaksud melakukan penelitian ini untuk meningkatkan pengajaran pendidikan jasmani dan kesehatan dengan menerapkan strategi dengan pendekatan interaktif dalam pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan. Bertolak dari pemaparan di atas, maka peneliti tertarik ingin mengadakan suatu penelitian tindakan kelas dengan judul: **“Strategi Pendekatan Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Permainan Sepakbola di Kelas X SMA Arinda Palembang”**.

B. Rumusan Masalah

Hasil dari latar belakang diatas, maka peneliti merumuskan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana meningkatkan hasil belajar permainan sepakbola kelas x melalui strategi pendekatan interaktif untuk di SMA Arinda Palembang?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar permainan sepakbola kelas X melalui strategi pendekatan interaktif untuk di SMA Arinda Palembang.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan yang dinyatakan, penelitian ini memiliki manfaat yang meliputi:

1. Secara teoritis:
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan ide-ide baru tentang strategi pembelajaran interaktif yang efektif dalam pembelajaran dan partisipasi kelas kelas X SMA Arinda Palembang pada mata pelajaran PJOK materi permainan sepakbola.
 - b. Diharapkan penelitian ini dapat menambah pengetahuan ilmiah bagi peneliti pada khususnya dan bagi pembaca pada umumnya.
 - c. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi alat untuk menawarkan pengajaran yang berkualitas.

2. Secara Praktis:

Dalam praktiknya, diharapkan hasil penelitian ini akan digunakan oleh:

- a. Siswa.
 - 1) Lebih termotivasi untuk berpartisipasi dalam kelas pendidikan jasmani dan kesehatan.
 - 2) Kelas yang menyenangkan, membahagiakan sehingga merangsang partisipasi siswa.

b. Guru.

- 1) Diharapkan hasil penelitian ini dapat digunakan untuk memperbaiki dan mencari alternatif sebagai acuan dalam memilih strategi pembelajaran yang tepat.
- 2) Memiliki dan menerapkan strategi pendekatan interaktif untuk memberikan pengajaran berkualitas di kelas pendidikan jasmani dan kesehatan.

c. Sekolah.

Diharapkan hasil penelitian ini dapat memotivasi guru dan siswa untuk meningkatkan pengajaran mata pelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan.

d. Peneliti.

Diharapkan hasil penelitian ini akan meningkatkan motivasi dan kemampuan untuk melakukan penelitian tentang bagaimana meningkatkan proses belajar mengajar mata pelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan di masa depan.