

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Menurut Dyson, (2014) pendidikan jasmani merupakan pengembangan individu yang memiliki pengetahuan, keterampilan, dan kepercayaan diri untuk menikmati aktivitas fisik yang sehat, sedangkan menurut Erland et al., (2018) pendidikan jasmani memiliki bagian penting dari pendidikan, melalui Pendidikan jasmani yang di arahkan dengan baik, siswa akan mengembangkan keterampilan yang berguna untuk mengisi waktu senggang, terlibat dalam aktivitas yang kondusif untuk upaya mengembangkan hidup sehat. Yuliandra dalam Saputra & Agus, (2021) Pendidikan jasmani merupakan bagian dari pembelajaran sekolah yang memiliki tujuan untuk pengembangan keterampilan motorik serta pemahaman mengenai pentingnya gaya hidup sehat melalui aktivitas fisik.

Dalam kegiatan belajar mengajar pendidikan jasmani, guru di hadapkan dalam situasi dimana seseorang guru harus dapat merencanakan dan melaksanakan proses belajar mengajar yang dapat membuat siswa aktif dalam aktivitas pembelajaran, dimana prinsip ini menjadi hakikat proses pem; belajaran dalam pendidikan jasmani, sebab unsur pokok belajar mengajar pendidikan jasmani ialah gerak insani, gerak ini menuntut kegiatan jasmani dan rohani, namun yang paling pokok dalam proses pembelajaran ini adalah gerak jasmani (Sayuti & Prihanto, 2015).

Sasmito Aji & Winarno, (2016) mengemukakan tujuan pendidikan jasmani adalah pendidikan siswa secara keseluruhan, untuk mengembangkan individu siswa secara maksimal yang meliputi perubahan fisik, mental, moral, sosial, estetika, emosional, intelektual dan kesehatan.

Pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP), banyak sekali cabang olahraga yang mampu menarik minat siswa dan ditawarkan didalam kegiatan ekstrakurikuler di sekolah, salah satu cabang olahraga yang menarik minat siswa yaitu olahraga futsal. Menurut Dođramacı et al.,(2015) futsal merupakan olahraga yang dimainkan oleh dua tim yang berisikan lima orang dan futsal termasuk olahraga yang populer, dimana peminat olahraga ini melebihi 30 juta pemain dari 100 negara. Oleh sebab itu futsal merupakan salah satu olahraga pilihan yang

digunakan sebagai hobi, hiburan, serta bermanfaat untuk menjaga kebugaran dan kesehatan.

Futsal merupakan olahraga yang tidak asing di negara Indonesia, perkembangan olahraga inipun sangat pesat dari semua jenjang pendidikan dari mulai Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, Sekolah Menengah Atas, Perguruan Tinggi, baik laki – laki maupun perempuan semua menggemari olahraga futsal ini. Seperti yang dikemukakan Oleh Hamzah et al., (2018) bahwa permainan futsal sangat cocok untuk para siswa di sekolah, karena gerak yang dilakukan pada permainan futsal efektif guna merangsang pertumbuhan siswa. Meskipun futsal merupakan cabang olahraga yang digemari oleh banyak kalangan, namun masih banyak siswa - siswi di sekolah yang belum memiliki keterampilan dan gerak dasar yang baik, sehingga kenyataan yang ada dalam proses kegiatan ekstrakurikuler futsal belum berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Hal ini karena kurangnya pendekatan atau model pembelajaran yang diberikan oleh guru. Seperti yang dikemukakan oleh Sunarya Amijaya et al.,(2018) bahwa sebagai salah satu faktor pendukung berhasilnya proses pembelajaran, guru perlu membantu siswa untuk meningkatkan keterampilan bermain dan berpikir kritisnya melalui model pembelajaran yang dapat mendukung siswa untuk belajar secara aktif. Maka dari itu penentuan model pembelajaran sangat penting untuk mensukseskan maksud dan tujuan pembelajaran.

Penguasaan keterampilan kecabangan olahraga perlu dimiliki oleh setiap siswa, keteampilan dalam melakukan teknik khususnya olahraga permainan perlu dikuasai (Faozi & Listiandi dalam Karisman, 2020). Keterampilan bermain dapat ditingkatkan melalui permainan sederhana, siswa didorong untuk memahami keterampilan taktis dan kesadaran taktis melalui permainan yang dapat berupa diskusi kelompok selama permainan berlangsung (Budi et al., 2019). Guru mengajukan pertanyaan tentang”apa”,”dimana”, dan, ”mengapa”, dan bukan hanya bagaimana.’ Melalui cara ini diharapkan ada interaksi melalui komunikasi dan implementasi gerakan dalam permainan. Dengan demikian pendekatan saat ini lebih berpusat pada siswa (*student centre*), berbasis masalah dan jauh dari pendekatan yang berpusat pada guru (*teacher centre*) (Tan et al., 2012).

Model pembelajaran digunakan untuk membantu memperjelas prosedur, hubungan, serta keadaan keseluruhan dari apa yang didesain, Joyce & Weil dalam Bahrur Rosyidi, (2017) mengemukakan bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran dan upaya membimbing siswa di sekolah, model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, dalam artian guru memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikan yakni model pembelajaran yang bersifat meningkatkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik sehingga tercapai sasaran belajar yang tepat.

Trimantra dalam Yanti & Suryadi, (2023) mengemukakan penggunaan model pembelajaran yang tepat sangat bermanfaat bagi seluruh siswa dalam memahami materi pembelajaran dengan cara siswa mengamati, membaca, dan menganalisis semua materi dan keterampilan yang telah disiapkan. Lynch et al., (2016) menegaskan bahwa model pembelajaran memegang peran penting dalam meningkatkan keterampilan bermain siswa, oleh karena itu pemilihan model pembelajaran yang tepat sangat di perlukan untuk peningkatan keterampilan siswa. Dengan demikian agar pembelajaran permainan futsal berjalan sesuai dengan yang diharapkan, peneliti mencoba menerapkan model pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan siswa dan membuat siswa berpikir kritis, yakni *tactical game model* dan *cooperative learning model* tipe (TGT), kedua model pembelajaran ini mempunyai kemiripan mengenai model pembelajaran yang dilakukan dalam permainan.

Tactical game model memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui permainan, guru memberikan pembelajaran melalui pertanyaan dan umpan balik interogatif sambil mendorong pengambilan keputusan terhadap siswa (García-ceberino et al., 2020), dalam *tactical game model*, fase pertama menghadirkan bentuk permainan awal yang dimodifikasi dan memperkenalkan praktik keterampilan gerak dasar dalam permainan futsal. Smith et al., (2015). *Tactical game model* adalah versi sederhana dari TGFU memanfaatkan permainan yang dimodifikasi dan praktik keterampilan nyata untuk mengajar keterampilan

bermain olahraga, meskipun penerapan tactical game model sedikit berbeda dari TGFU, tujuan keseluruhannya tetap sama yaitu, memfasilitasi pengembangan permainan dengan menempatkan siswa dalam permainan yang dimodifikasi kedalam tim kecil, mengakibatkan siswa memperoleh kesempatan secara kolektif untuk berbagi ide untuk memecahkan permasalahan dalam permainan (Mitchell et al., Dalam Hodges et al., 2018)

Metzler, (2011) mengemukakan bahwa model pembelajaran kooperatif merupakan suatu strategi pembelajaran yang memiliki ciri mengelompokkan siswa menjadi beberapa kelompok belajar dalam waktu atau tugas tertentu, dengan harapan semua siswa berperan baik dalam proses maupun hasil belajar. Slavin, (2015) mengemukakan bahwa *cooperative learning model* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada dasarnya melibatkan siswa untuk bekerja kelompok sehingga siswa dapat belajar giat atau dapat memecahkan masalah, sehingga model pembelajaran tipe kooperatif tipe TGT sangat ideal dalam proses pencapaian hasil belajar yang optimal, model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan salah satu jenis pembelajaran kooperatif yaitu metode pembelajaran yang melibatkan kelompok kecil yang heterogen dan siswa dapat bekerja sama untuk mencapai tujuan akademik bersama, sehingga terdapat kebersamaan, gotong royong antar teman kelompok, dan menghargai kelompok lainnya, dengan ini siswa diharapkan dapat meningkatkan tingkat sportifitasnya.

Menurut Penelitian yang dilakukan oleh Muhamad Willy, Jajat Darajat, Arif Wahyudi (2016) Dengan judul “Perbandingan Model Pendekatan Taktis dan Pendekatan Tradisional Terhadap Hasil Belajar Permainan Kasti”. Hasil Penelitian menunjukkan model pendekatan taktis lebih signifikan dibandingkan pendekatan tradisional, dan peneliti merekomendasikan penggunaan model pendekatan taktis untuk olahraga permainan. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Anggara & Tahki, (2020) “Perbandingan Model pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Team Games Tournament) Dengan Tipe Stad (Student Teams Achievement Division) Terhadap Hasil Belajar Pasing Bawah Bola Voli” menunjukkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan STAD dengan nilai *pretest-posttest* dapat meningkatkan hasil belajar yang signifikan. Dari hasil

penelitian dengan menggunakan nilai *pretest* dan *posttest* kedua model pembelajaran tersebut menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan terhadap keterampilan bermain futsal.

Setelah peneliti membaca beberapa artikel di atas menunjukkan *tactical game model* dan model kooperatif tipe TGT memiliki pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan bermain pada olahraga permainan. Oleh karena itu peneliti merasa tertarik untuk membandingkan *tactical game model* dan model kooperatif tipe TGT karena kedua model pembelajaran ini mempunyai beberapa aspek dan tujuan yang hampir sama yaitu membuat siswa menjadi aktif pada saat melakukan permainan dan dapat meningkatkan keterampilan bermain pada siswa, Selain itu peneliti mengambil judul ini dikarenakan ingin melihat perbedaan dari *tactical game model* dan *cooperative learning model tipe TGT* terhadap keterampilan bermain futsal walaupun kedua model tersebut memiliki karakteristik yang hampir sama. Juga tertarik dengan penelitian terdahulu, Yaitu penelitian yang dilakukan oleh Abdillah, Habibi (2015) dari Universitas Pendidikan Indonesia, yang membedakan penelitian ini dengan penelitian terdahulu dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Teams-Games Tournament* Dan *Tactical Game* Terhadap Hasil Belajar Sepakbola” perbedaan penelitian ini yaitu penelitian ini mengambil dalam ranah futsal bukan sepakbola. Kenapa penelitian ini perlu untuk diteliti karena jika penelitian ini dilaksanakan dapat menjadi ilmu yang bermanfaat khususnya bagi peneliti dan umumnya bagi pembaca.

Dengan demikian penulis melakukan penelitian dengan judul *tactical game model* dengan Model Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) terhadap keterampilan bermain futsal.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan dari latar belakang yang telah diuraikan di atas, dengan ini penulis dapat menentukan rumusan masalah sebagai bahan penelitian, sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh *tactical game model* terhadap keterampilan bermain futsal?
2. Bagaimana pengaruh model kooperatif tipe TGT terhadap keterampilan bermain futsal?

Rio Septian, 2023

PERBANDINGAN TACTICAL GAME MODEL DENGAN COOPERATIVE LEARNING MODEL TIPE TGT TERHADAP KETERAMPILAN BERMAIN FUTSAL

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

3. Bagaimana perbandingan antara *Tactical game model* dengan model kooperatif TGT terhadap keterampilan bermain futsal?

1.3 Tujuan Penelitian

Manusia mempunyai hasrat untuk mencari tahu dan itulah yang menjadi pangkal dari segala ilmu pengetahuan, ilmu pengetahuan diperoleh melalui penyelidikan atau penelitian ilmiah, dalam setiap penelitian harus memiliki tujuan yang akan dicapai, sehingga dapat menghasilkan informasi dan hasil-hasil penelitian yang benar (Jamal, 2012), berdasarkan rumusan masalah dalam penelitian, maka penulisan ini bertujuan untuk :

1. Menganalisis pengaruh *tactical game model* terhadap keterampilan bermain futsal?
2. Menganalisis pengaruh *cooperative learning model* tipe TGT terhadap keterampilan bermain futsal?
3. Membandingkan model pembelajaran manakah yang paling berpengaruh terhadap keterampilan bermain futsal.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan tujuan penelitian maka manfaat yang diharapkan penulis melalui penelitian ini yaitu secara teoritis dan praktis yang dipaparkan sebagai berikut :

1.4.1 Manfaat Teoritis

- 1) Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi dalam pengembangan pembelajaran pendidikan jasmani
- 2) Memberikan contoh perbandingan model pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan pada permainan futsal

1.4.2 Manfaat Berdasarkan Kebijakan

- 1) Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi guru dan penulis di sekolah dalam memilih model pembelajaran pada permainan futsal.

1.4.3 Manfaat Praktis

- 1) Pendidik PJOK mendapatkan motivasi pembelajaran olahraga melalui proses belajar keterampilan bermain futsal secara efektif.

- 2) Sebagai dasar untuk melakukan penelitian lebih lanjut terkait masalah penerapan model pembelajaran PJOK terhadap keterampilan bermain futsal di Sekolah Menengah Pertama (SMP)