

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan jasmani merupakan salah satu bagian terpenting dari suatu proses pendidikan yang ada di sekolah dan dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk merasakan pembelajaran melalui aktivitas gerak yang dirancang oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran olahraga atau pendidikan jasmani. Menurut Mahendra (2009), “pendidikan jasmani merupakan bagian tak terpisahkan dari pendidikan umum yang bertujuan untuk membantu anak agar tumbuh dan berkembang secara wajar sesuai dengan tujuan pendidikan nasional, yaitu menjadi manusia seutuhnya.” Pencapaian tujuan tersebut berpangkal pada perencanaan pengalaman gerak yang sesuai dengan karakteristik anak.

Di lingkungan sekolah Pendidikan Jasmani (penjas) memiliki fungsi yaitu untuk mengajarkan siswa dalam membantu mengembangkan kepribadian yang baik serta meningkatkan kebugaran jasmani dalam proses perbaikan baik kesehatan maupun keterampilan gerak dasar dalam beraktivitas. Seperti menurut Widijoto (2009, hlm. 3) “pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan adalah aktivitas psikomotorik yang dilakukan atas dasar pengetahuan, dan waktu melaksanakannya melibatkan perilaku yang terkait dengan sikap.” Pendidikan jasmani dapat diartikan sebagai suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani dalam meningkatkan kebugaran, serta mengembangkan keterampilan gerak. Selain itu diharapkan mampu mengembangkan individu secara menyeluruh melalui aktivitas jasmani, permainan dan olahraga. Artinya pendidikan jasmani tidak hanya tertuju pada aspek jasmani saja tetapi juga aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Menurut Barrow (2001; dalam Freeman, 2001) adalah bahwa “pendidikan jasmani dapat didefinisikan sebagai pendidikan tentang dan melalui gerak insani, ketika tujuan kependidikan dicapai melalui media aktivitas otot-otot, termasuk: olahraga (sport), permainan, senam, dan latihan jasmani (exercise).” Hasil yang ingin dicapai adalah individu yang terdidik secara fisik.

Penanaman sikap untuk hidup aktif dapat dilakukan sejak dini melalui lembaga pendidikan, salah satunya sekolah yang di dalamnya terdapat mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan. Dengan adanya mata pelajaran tersebut, siswa dapat mengembangkan kepercayaan diri, kemampuan keterampilan bermain serta teknik dasar bermain. Akan tetapi pada kenyataannya terlihat bahwa kepercayaan diri siswa saat pembelajaran penjas masih kurang nampak, terlihat adanya ketidakaktifan siswa dalam melakukan suatu gerakan serta memecahkan suatu masalah yang ada sehingga timbul kegiatan mengajar yang monoton. Menurut Mulyanto (2014, hlm. 34) “pendidikan jasmani adalah proses belajar untuk bergerak, dan belajar melalui gerak.” Ciri dari pendidikan jasmani adalah belajar melalui pengalaman gerak untuk mencapai tujuan pengajaran melalui pelaksanaan, aktivitas jasmani, bermain dan olahraga. Agar pembelajaran penjas tidak menjadi monoton guru dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam kegiatan pembelajaran, baik dalam penggunaan media maupun strategi dan pendekatan pembelajaran itu sendiri.

Melalui proses pembelajaran yang tepat, guru dapat menciptakan suasana belajar yang bermakna dan menyenangkan bagi siswa. Salah satunya adalah olahraga futsal yang merupakan cabang olahraga yang sangat populer dikalangan pelajar saat ini. Menurut Samsudin (2008, hlm. 2), “pendidikan Jasmani adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif, dan kecerdasan emosi.” Tidak banyak guru penjas yang menggunakannya sebagai alat untuk proses pembelajaran penjas, namun sangat disayangkan ketika dalam pembelajaran penjas yang menggunakan model pembelajaran seperti melatih suatu cabang olahraga hanya menekankan pada keterampilan teknik saja, karena teknik dianggap sesuatu yang sangat penting dalam bermain futsal, akan tetapi keterampilan teknik dasar futsal saja tidak cukup untuk menciptakan sebuah permainan yang menarik.

Futsal merupakan olahraga permainan yang cukup digemari hampir seluruh dunia termasuk Indonesia. Permainan futsal berkembang dan masuk ke Indonesia sekitar tahun 1998-1999. Pada tahun 2000-an permainan futsal mulai dikenal oleh masyarakat. Menurut Saryono (2008), “futsal merupakan aktivitas permainan invasi (*invasion games*) yang dilakukan lima lawan lima dalam durasi waktu

3
 tertentu yang dimainkan di lapangan, gawang dan bola relatif lebih kecil dari permainan sepakbola.” Dalam permainan futsal banyak aspek-aspek karakter yang bisa diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari seperti halnya pada pendidikan jasmani itu sendiri. Aspek tersebut meliputi kerjasama, disiplin, saling menghargai baik antara lawan maupun kawan.

Dalam pembelajaran permainan futsal di sekolah SMA Taman Siswa berdasarkan hasil penelitian dilapangan terdapat beberapa hal yang ditemukan dalam kegiatan pembelajaran permainan futsal itu sendiri. Salah satunya yaitu bahwa siswa kurang antusias dalam melakukan permainan futsal, siswapun merasa bosan dengan permainan yang diberikan sehingga timbul adanya kurang kerjasama antar tim dalam suatu permainan. Menurut Hughes (1999),

Seorang ahli perkembangan anak dalam bukunya *Children, Play, and Development*, mengatakan bermain merupakan hal yang berbeda dengan belajar dan bekerja. Suatu kegiatan yang disebut bermain harus ada lima unsur didalamnya, yaitu:

- Mempunyai tujuan yaitu permainan itu sendiri untuk mendapat kepuasan - Memilih dengan bebas dan tas kehendak sendiri, tidak ada yang menyuruh ataupun memaksa.
- Menyenangkan dan dapat menikmati.
- Mengkhayal untuk mengembangkan daya imajinatif dan kreativitas - Melakukan secara aktif dan sadar (DWP, 2005).

Selain itu pada proses pembelajaran guru cenderung kurang dalam memberikan permainan atau teknik-teknik yang baru, sehingga peneliti mencoba memberikan treatment model *cooperative learning* tipe *Team Games Tournament*. Dengan adanya model tersebut diharapkan dapat memberikan pengaruh yang signifikan kepada anak-anak dalam permainan bola futsal. Tidak hanya itu, penelitipun berharap siswa mampu menguasai berbagai keterampilan dalam permainan futsal siswa dan mampu menjalankan perintah maupun arahan yang diberikan oleh guru, sehingga dapat dijalankan dengan baik oleh siswa. Adanya keterampilan yang efektif dalam bermain futsal sangat berpengaruh dalam permainan itu sendiri dan akan berjalan dengan baik sesuai dengan tujuan setiap tim. Maka dari itu memiliki keterampilan yang efektif menjadi salah satu hal yang harus diperhatikan dalam permainan futsal agar hasil yang didapat sesuai dengan yang disarapkan.

Dalam lingkup peningkatan efektivitas pembelajaran di sekolah, peran seorang guru merupakan hal yang paling penting dalam proses pembelajaran, salah satunya mata pelajaran Pendidikan Jasmani. Tidak hanya itu peran guru juga dapat dirasakan jika menggunakan model pembelajaran, strategi mengajar, media pembelajaran, metode-metode pengajaran ataupun gaya mengajar yang digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini siswa diharapkan dapat termotivasi untuk mengikuti kegiatan dan meningkatkan perhatian dalam melakukan suatu kegiatan pada proses pembelajaran pendidikan jasmani.

Untuk menciptakan suatu pembelajaran yang menyenangkan dan inovatif serta dapat diterima baik oleh para siswa, guru harus mampu merancang model pembelajaran yang sesuai dalam proses pembelajaran salah satunya ialah dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative*. Terdapat empat pendekatan yang merupakan bagian dari kumpulan strategi guru dalam menerapkan model pembelajaran *cooperative*. Model Pembelajaran *Cooperative Learning* (MPCL) beranjak dari dasar pemikiran “*getting better together*”, yang menekankan pada pemberian kesempatan belajar yang lebih luas dan kondusif kepada siswa untuk memperoleh dan mengembangkan pengetahuan, sikap, nilai, serta keterampilan keterampilan sosial yang bermanfaat bagi kehidupannya di masyarakat. Pada model pembelajaran *cooperative*, siswa ditekankan dapat bekerjasama dan mengkoordinasikan usahanya untuk menyelesaikan tugas yang diberikan. Di dalam MPCL terdapat berbagai macam tipe salah satunya adalah model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Menurut Rusman (2010) “model pembelajaran *cooperative* yaitu strategi pembelajaran yang melibatkan siswa dalam satu kelompok kecil untuk saling berinteraksi.” Dengan menggunakan model tersebut dapat melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status. Peran siswa sebagai tutor sebaya mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Keterampilan ini sangat dibutuhkan ketika akan digunakan dalam kehidupan bermasyarakat. Dari persoalan-persoalan yang telah dijelaskan, penulis mencoba menerapkan model pembelajaran *cooperative* tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan sistem penilaian yang mengacu pada kinerja dalam kontribusinya terhadap kinerja kelompok. Sehingga dapat melihat pengaruhnya terhadap hasil belajar dan kerjasama dalam bermain futsal. Maka berdasarkan

uraian permasalahan tersebut, membuat penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai implementasi

model *cooperative learning* tipe *team games tournament* dalam upaya meningkatkan hasil pembelajaran keterampilan bermain futsal.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: Apakah model *cooperative learning* tipe *team games tournament* dapat meningkatkan hasil pembelajaran keterampilan bermain futsal pada siswa SMA Taman Siswa?

1.3 Pemecahan Masalah

Pemecahan masalah pada penelitian ini yaitu mengetahui upaya meningkatkan hasil pembelajaran keterampilan bermain futsal pada siswa menggunakan instrument GPAI.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan hasil pembelajaran keterampilan bermain futsal sebelum dan sesudah diterapkan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *team games tournament*.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi kemajuan dibidang pendidikan. Adapun manfaat setelah dilakukan penelitian ini yaitu:

1. Bagi siswa, melatih untuk mengimplementasikan pembelajaran dengan secara *cooperative* untuk meningkatkan keterampilan bermain futsal
2. Bagi guru dan sekolah, hasil dapat dijadikan sebagai bahan diskusi dan pengetahuan untuk mengkaji model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) yang dapat diterapkan dalam pembelajaran keterampilan bermain futsal.

1.6 Struktur Organisasi Skripsi

1.6.1 BAB I. Pendahuluan yang berisi tentang:

1. Latar Belakang
2. Rumusan masalah penelitian

3. Pemecahan masalah
4. Tujuan penelitian
5. Manfaat penelitian
6. Struktur organisasi skripsi

1.6.2 BAB II : Tinjauan Pustaka terkait variabel-variabel penelitian yang digunakan untuk membahas hasil penelitian.

1.6.3 BAB III : Metode penelitian, berisi tentang:

1. Desain penelitian
2. Populasi
3. Sampel
4. Definisi operasional
5. Instrumen penelitian
6. Prosedur penelitian
7. Teknik analisis data

1.6.4 BAB IV : Berisi tentang temuan yang didapatkan dari yang disajikan dalam bentuk tabel serta pemaparan mengenai pembahasan dari penemuan penelitian.