

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Olahraga merupakan aktivitas untuk mempertahankan kebugaran tubuh. Selaras dengan Undang-Undang Sistem Keolahragaan Nasional Nomor 3 Tahun 2005 yaitu “Olahraga adalah kegiatan yang sistematis untuk mendorong, membina serta mengembangkan potensi jasmani, rohani dan sosial” Secara sederhana olahraga dapat dilakukan oleh siapapun, kapanpun dan dimanapun tanpa melihat ras, suku, budaya, usia tua maupun muda.

Olahraga mulai diajarkan sejak usia dini, adapun dalam dunia pendidikan olahraga dikenal dengan pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Undang-Undang Sistem Keolahragaan Nasional Nomor 3 Tahun 2005 pasal 1 ayat 11 yaitu olahraga pendidikan adalah pendidikan jasmani dan olahraga yang dilaksanakan sebagai bagian dari proses pendidikan yang teratur dan berkepanjangan untuk memperoleh pengetahuan, kepribadian, kesehatan, keterampilan serta kebugaran jasmani. Pendidikan jasmani dan kesehatan diterapkan dalam pendidikan agar peserta didik menjadi sehat dan semangat belajar.

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan perlu dibina dan dikembangkan sama seperti mata pelajaran lainnya. Fasilitas sarana dan prasarana harus dilengkapi demi menunjang dan mengembangkan kegiatan olahraga di sekolah maupun di luar sekolah. Pada proses pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SMPN 20 Bandung di kelas VIII diantaranya permainan bola besar yaitu sepak bola, bola voli dan bola basket. Permainan bola kecil seperti badminton, softball dan tenis meja. Selain itu ada juga atletik meliputi lompat jauh, lompat tinggi dan lari.

Permainan bola besar seperti sepak bola merupakan olahraga populer di dunia, bahkan dunia pendidikan. Menurut (Sucipto, 2004) sepak bola dikenal secara internasional sebagai ”*Soccer*”, olahraga sepak boleh seperti menjadi bahasa persatuan bagi berbagai bangsa sedunia dengan berbagai latar belakang

sejarah dan budaya. Sepakbola adalah olahraga permainan yang memiliki kompleksitas gerak yang banyak.

Pada olahraga sepakbola, dikenal sepakbola pembinaan usia dini yaitu *grassroot football*. *Grassroots football* adalah suatu program dari FIFA (*Federation Internationale de Football Association*) yang memiliki misi untuk mengenalkan sepakbola pada sebanyak mungkin anak-anak melalui permainan di sekolah (Condra, 2016). Berdasarkan pemaparan di atas, olahraga sepak bola akhirnya diintegrasikan ke dalam kurikulum sekolah pada mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.

Pada kegiatan pembelajaran jasmani olahraga dan kesehatan materi sepak bola di sekolah, tidak lepas dari permasalahan yang erat kaitannya dengan kurang paham dan kurang menguasainya teknik dasar praktik serta teori dengan baik dan benar. Hal tersebut dikarenakan kurang menariknya proses pembelajaran serta kurang fokus nya peserta didik pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Sehingga kegiatan pembelajaran olahraga di sekolah dapat dikatakan belum efektif.

Mencermati hal yang telah dipaparkan, berdasarkan hasil dari observasi peneliti di SMPN 20 Bandung bahwa kegiatan pembelajaran yang kurang menarik membuat peserta didik menjadi kurang aktif serta hasil nilai kognitif dan praktik teknik dasar *dribbling* sepak bola yang didapat adalah dibawah nilai KKM yang telah ditentukan sekolah yaitu 75 (tujuh puluh lima). Pada kenyataannya kejadian yang dilihat peneliti pada saat proses pembelajaran dilapangan tidak seperti yang di harapkan, masih banyak kesalahan kaki saat melakukan *dribbling* sehingga jarak bola dengan kaki sangat jauh dan tidak terkuasanya bola saat melakukan teknik dasar *dribbling* sepak bola. Posisi kaki kurang maksimal, penempatan bola yang salah, tidak memperhatikan bola saat melakukan teknik dasar *dribbling* sepak bola, lalu mengakibatkan bola tidak terkuasai ketika melakukan *dribbling* sepak bola. Model pembelajaran yang ajarkan oleh guru kurang maksimal pada saat mengajarkan teknik dasar *dribbling* sepak bola di sekolah, hal ini berpengaruh kepada siswa pada saat guru memberikan materi, siswa jenuh dan tidak memperhatikan guru saat menjelaskan di depan. Akibatnya siswa tidak memahami tentang teknik dasar *dribbling* sepak bola yang benar dan tepat

sehingga siswa tidak tuntas dalam pembelajaran. Sehingga menjadi tugas guru untuk mengubah model pembelajaran yang lebih menarik dan mudah dipahami peserta didik pada kegiatan pembelajaran materi *dribbling* sepak bola.

Salah satu model pembelajaran yang dapat membuat peserta aktif adalah model pembelajaran kooperatif (Isjoni, 2016). Pembelajaran kooperatif memungkinkan tidak hanya memahami peserta didik terhadap materi yang akan dipelajari namun lebih menekankan pada peserta didik untuk mempunyai kemampuan sosial, yaitu kemampuan untuk saling bekerja sama, saling memahami, saling membantu antar kelompok, dan bertanggung jawab terhadap sesama teman kelompok untuk mencapai tujuan kelompok.

Model pembelajaran kooperatif terdiri dari beberapa tipe, salah satunya tipe *team assisted individualization (T.A.I)*. Pembelajaran ini merupakan sebuah model pembelajaran kelompok dimana terdapat seorang siswa yang lebih mampu berperan sebagai asisten yang bertugas membantu secara individual siswa lain yang kurang mampu dalam suatu kelompok (Arimbawa et al., 2017). Pada pembelajaran ini akan memotivasi siswa untuk saling membantu anggota kelompoknya sehingga tercipta semangat dalam sistem kompetensi yang lebih mengutamakan peran individu tanpa mengorbankan aspek kooperatif. Model ini melibatkan total semua siswa dan juga merupakan upaya yang sangat baik untuk meningkatkan tanggung jawab individual dalam diskusi kelompok sehingga akan mempermudah pemahaman siswa khususnya pada pembelajaran sepak bola, karena model pembelajaran *assisted individualization(T.A.I)*, memiliki ciri yaitu penguasaan materi di bantu oleh seorang asisten yang dipilih dari siswa yang berkemampuan relatif lebih baik dari siswa yang lain. Asisten ini memiliki tanggung jawab menyampaikan konsep yang telah mereka miliki kepada anggota kelompoknya.

Selain model pembelajaran, ada juga aspek-aspek yang perlu di perhatikan pada keberhasilan pembelajaran peserta didik, salah satunya adalah aspek kognitif. Kognitif adalah semua aktivitas mental yang membuat suatu individu mampu menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu peristiwa,

sehingga individu tersebut mendapatkan pengetahuan setelahnya. Kognitif ini erat sekali dengan tingkat kecerdasan seseorang. Contoh kognitif bisa ditunjukkan ketika seseorang sedang belajar, membangun sebuah ide, dan memecahkan masalah (Ibda,2015). Faktor kognitif mempunyai peranan penting bagi keberhasilan anak dalam belajar, karena sebagian besar aktivitasnya dalam belajar selalu berhubungan dengan masalah mengingat dan berpikir dimana kedua hal ini merupakan aktivitas kognitif yang perlu dikembangkan. Mengingat merupakan aktivitas kognitif dimana orang menyadari bahwa pengetahuan berasal dari informasi yang diperoleh dari masa lampau (Nurhandayani, 2021).

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas maka penulis ingin meneliti secara langsung sejauh mana model pembelajaran dan fungsi kognitif optimal dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi *dribbling* di sepak bola. Maka penulis melakukan penelitian dengan judul “PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN DAN FUNGSI KOGNITIF TERHADAP HASIL BELAJAR KETERAMPILAN SEPAK BOLA”

## **1.2 Rumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1.2.1** Apakah penerapan model kooperatif tipe team assisted individualization (T.A.I) dan Fungsi Kognitif dapat memperbaiki keaktifan siswa pada saat pembelajaran materi *dribbling* kelas VIII SMP NEGERI 20 BANDUNG?
- 1.2.2** Apakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe team assisted individualization (T.A.I) dan Fungsi Kognitif dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi *dribbling* kelas VIII SMP NEGERI 20 BANDUNG?

## **1.3 Tujuan penelitian**

Berdasarkan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1.3.1** Untuk mengetahui apakah model pembelajaran kooperatif tipe *team*

*assisted individualization (T.A.I)* dan Fungsi Kognitif dapat memperbaiki keaktifan siswa pada saat pembelajaran materi *dribbling* dalam sepak bola kelas VIII SMP NEGERI 20 BANDUNG.

- 1.3.2** Untuk mengetahui apakah model pembelajaran kooperatif tipe *team assisted individualization (T.A.I)* dan Fungsi Kognitif dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada *dribbling* kelas VIII SMP NEGERI 20 BANDUNG.

#### **1.4 Manfaat penelitian**

Berdasarkan latar belakang masalah dan tujuan yang telah diuraikan di atas maka hasil penelitian diharapkan bermanfaat sebagai berikut:

##### **1.4.1 Secara Teoritis**

Secara teoritis, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi atau masukan bagi perkembangan pelajaran sepak bola khususnya materi *dribbling* dan juga bermanfaat untuk mengetahui bagaimana strategi yang efektif yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses belajar mengajar sepak bola di sekolah.

##### **1.4.2 Secara Praktis**

Adapun manfaat secara praktis, yaitu:

- 1.4.2.1 Bagi sekolah, sebagai pertimbangan dalam pengembangan pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah.
- 1.4.2.2 Bagi guru, sebagai bahan masukan tentang alternatif strategi pelajaran yang diterapkan dikelas dalam usaha meningkatkan hasil belajar siswa dalam memecahkan masalah-masalah yang abstrak karena siswa belajar dalam kelompok.
- 1.4.2.3 Bagi siswa, yaitu untuk meningkatkan kemajuan belajar, berani bertanya, mampu menerapkan prinsip kerjasama dalam kelompok, dapat menjawab dan menyampaikan pendapat serta dapat menyenangi teman-teman sekelasnya karena lebih saling mengenal dalam pembelajaran ini.

1.4.2.4 Manfaat bagi peneliti sendiri yaitu dapat memepelajari lebih dalam model pembelajaran T.A.I dan juga dapat menambahkan pengalaman serta pengetahuan bagi peneliti dan dapat dijadikan sebagai rujukan untuk studi penelitian selanjutnya.