

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Hakikat Pendidikan Jasmani

a. Pengertian Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani merupakan terjemahan dari "*physical education*" yang digunakan di Amerika. Menurut Suherman (2009, hlm. 4), "Pendidikan Jasmani adalah pendidikan yang mengaktualisasikan potensi-potensi aktivitas manusia berupa sikap, tindak, dan karya yang di beri bentuk, isi dan arah menuju kebulatan pribadi sesuai dengan cita-cita kemanusiaan". Husdarta, 2011, hlm. 3) mengemukakan bahwa.

Pendidikan jasmani merupakan proses interaksi antara siswa dengan lingkungan melalui aktivitas jasmani yang di susun secara sistematis untuk menuju Indonesia seutuhnya. Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan. Oleh karena itu, pelaksanaan pendidikan jasmani lebih di arahkan kepada tujuan yang ingin dicapai.

Sedangkan Lutan (1997, hlm. 1-4) mengemukakan bahwa, "Pendidikan jasmani sebagai proses pendidikan aktivitas jasmani, permainan dan olahraga yang dapat berupa serangkaian aktivitas jasmani, permainan atau olahraga untuk mencapai tujuan pendidikan".

Adapun menurut Depdiknas (2003, hlm. 46), "Pendidikan jasmani di sekolah dasar berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dasar yang mendukung pada sikap dan perilaku hidup sehat serta kebugaran jasmani yang di sesuaikan dengan kebutuhan lingkungan".

Secara umum tujuan pendidikan jasmani bermuara pada raihan sosok pribadi yang adaptif dengan lingkungannya. Maksudnya, tujuan pendidikan jasmani dapat diklasifikasikan menjadi tujuan perkembangan jasmani, perkembangan gerak, perkembangan mental, dan perkembangan sosial. Sama halnya yang dijelaskan Lutan (1997, hlm. 5) bahwa.

Tujuan pendidikan jasmani sekolah dasar adalah untuk membantu anak didik agar meningkatkan kemampuan gerak di samping merasa senang dan berpartisipasi dalam berbagai aktivitas, diharapkan juga siswa memiliki fundasi yang kuat untuk mengembangkan keterampilan gerak, pemahaman secara

kognitif dan sikap positif terhadap aktivitas jasmani kelak sehingga menjadi manusia dewasa yang sehat dan berkepribadian yang mantap.

Dari pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani adalah bagian integral dari sistem pendidikan jasmani. Siswa saling berinteraksi satu dengan yang lainnya dan masyarakat untuk meningkatkan aktivitas jasmani. Kebugaran jasmani siswa dapat dilihat pada waktu pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan dasar siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sempurna.

Sekolah adalah lembaga formal yang mampu menyelenggarakan pelaksanaan pendidikan dengan memperhatikan perkembangan siswanya agar tidak terjadi kesalahan dalam pelaksanaan kurikulum Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK).

Proses pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar berorientasi pada kemampuan gerak dasar yang dimiliki siswa tersebut. Kemampuan gerak dasar menunjukkan kapasitas untuk melakukan gerak yang relatif melekat setelah masa kanak-kanak. Kapasitas tersebut banyak dipengaruhi oleh faktor biologis, seperti kondisi daya tahan umum atau daya tahan otot, tingkat kekuatan, dan sebagainya (Lutan, 2005, hlm. 32).

b. Tujuan Pendidikan Jasmani

Tujuan pendidikan jasmani selaras dengan tujuan umum pendidikan. Pendidikan jasmani merupakan bagian dari proses pendidikan secara keseluruhan. Lutan (2001) mengatakan bahwa, "Tujuan pendidikan yang begitu luhur akan dicapai, setelah mencapai masa yang cukup lama". Hal ini disebut tujuan jangka panjang. Boleh jadi, masa yang ditempuh untuk mencapai tujuan tersebut, selama berpuluh tahun. Selanjutnya untuk mencapai tujuan jangka panjang itu, ada seperangkat tujuan antara, yang menjadi penengah antara tujuan jangka panjang dan tujuan jangka pendek. Muhadi (2001, hlm. 5) mengemukakan bahwa.

Tujuan umum Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar adalah memacu kepada pertumbuhan dan perkembangan jasmani, mental, emosional dan sosial yang selaras dalam upaya membentuk dan mengembangkan kemampuan gerak dasar menanamkan nilai, sikap dan membiasakan hidup sehat.

Diantara tujuan-tujuan tersebut adalah sebagai berikut.

- 1) Memacu perkembangan dan aktivitas sistem: peredaran darah, pencernaan dan pernapasan.

- 2) Memacu pertumbuhan jasmani seperti bertambahnya tinggi dan berat badan.
- 3) Menanamkan nilai-nilai disiplin, kerjasama, sportivitas, tenggang rasa.
- 4) Meningkatkan keterampilan melakukan kegiatan aktivitas jasmani dan memiliki sikap positif terhadap pentingnya melakukan aktivitas jasmani.
- 5) Meningkatkan kesegaran jasmani.
- 6) Meningkatkan pengetahuan pendidikan jasmani.
- 7) Menanamkan kegemaran untuk melakukan aktivitas jasmani.
- 8) Ruang Lingkup Pengajaran Pendidikan Jasmani

Lebih lanjut Muhadi (2001, hlm. 5) berpendapat bahwa, "Ruang lingkup program pengajaran Pendidikan Jasmani yang diajarkan di Sekolah Dasar, mulai dari kelas I sampai kelas VI pada setiap semesternya ditekankan pada usaha memacu pertumbuhan dan perkembangan jasmani, mental, emosional dan sosial". Jenis-jenis kegiatan yang diajarkan di Sekolah Dasar meliputi atas:

- 1) Kegiatan pokok yang terdiri atas:
 - a) Pengembangan Kemampuan Jasmani (PKJ)
 - b) Atletik
 - c) Senam
 - d) Permainan
- 2) Kegiatan pilihan

Yang dimaksud dengan kegiatan pilihan disini adalah suatu bentuk kegiatan jasmani yang ditunjukan untuk meningkatkan prestasi optimal murid-murid Sekolah Dasar (SD) sesuai dengan bakat dan kegemarannya. Jadi disini sudah menjurus kepada kegiatan olahraga.

Jenis kegiatan olahraga pilihan ini mulai diberikan pada murid-murid SD kelas III sampai kelas VI, yang terdiri atas: a) Pencak silat; b) Renang; c) Bulu tangkis; d) Tenis meja; e) Sepak takraw; dan f) Permainan tradisional.

2. Gerak Dasar

Gerak dasar merupakan pola gerak yang menjadi dasar untuk ketangkasan gerak yang lebih kompleks, gerak dasar merupakan gerak yang bersifat umum yang apabila dikuasai dengan baik akan menjadi landasan kuat untuk dapat mengembangkan gerak-gerak yang lebih kompleks, “gerak dasar itu dapat di bagi kedalam gerak lokomotor (gerak berpindah tempat), non lokomotor (gerak di tempat), dan manipulatif (gerak yang berhubungan dengan penggunaan alat)”

Gerak dasar menurut Suherman (2001, hlm. 11)

Kemampuan gerak merupakan salah satu aspek yang harus dikembangkan dalam pendidikan jasmani secara sistematis dari gerak dasar atau gerak sederhana samapi gerak yang lebih kompleks, yang biasa sering digunakan untuk melakukan permainan atau olahraga, keterampilan gerak merupakan kemampuan menyelesaikan tugas tertentu dengan koordinasi dan control tubuh yang baik.

Lutan (2001, hlm. 40) mengemukakan bahwa “ ada tiga katagori gerak yang meliputi: gerak lokomotor, gerak sabilitas (non lokomotor), dan manipulasi yang setiap kategori memiliki ciri gerak yang lazim dan mirip satu sama lain”. Berikut akan dijelaskan tentang tiga ranah tersebut.

a. Gerak Lokomotor

Gerak lokomotor adalah setiap gerak yang dilakukan dalam keadaan tubuh dipindahkan posisinya kearah mendatar (horizontal) atau kearah gerak vertikal, dari satu titik ketitik lainya dalam sebuah ruang seperti lari, melompat, dan mendarat yang nantinya penghalusan gerak dasar ini selanjutnya bias menjadi keterampilan dalam cabang olahraga yang terbangun berdasarkan serangkaian pola gerak dasar yang paling dominan seperti atletik, sof ball, sepak bola, dan lain-lain. Menurut Mahendra (2007, hlm. 32) “gerak lokomotor adalah gerak yang menyebabkan terjadinya perpindahan tempat atau keterampilan yang digunakan memindahkan tubuh dari satu tempat ketempat lainya”.Kedalam keterampilan ini termasuk gerakan-gerakan seperti berjalan, berlari, melompat, hop, berderap, *skip*, *slide*, dan sebagainya.

b. Gerak Non-Lokomotor

Gerak itu dilakukan stabil, karena badan seseorang menetap pada satu posisi namun gerak pada sumbu horizontal atau vertikal, keseimbangan dinamis juga tergolong jenis keterampilan gerak dasar ini. Dalam keadaan demikian, seorang berupaya untuk mempertahankan keseimbangannya agar titik berat badannya

tetap jatuh pada bidang tumpu. Menurut Mahendra (2007, hlm. 33) “Gerak lokomotor adalah gerak yang tidak menyebabkan pelakunya berpindah tempat, seperti menekuk, membengkokkan badan, membungkuk, menarik, mendorong, meregang, memutar, mengayun, memilin, mengangkat, merentang, merendahkan tubuh, dan lain-lain”.

c. Gerak Manipulatif

Gerak manipulatif yang melibatkan otot-otot besar adalah aktivitas jasmani yang melibatkan upaya pengarahan daya yang diarahkan pada satu obyek, dan upaya yang menerima daya tarik obyek. Contoh keterampilannya yaitu memukul, melempar, menangkap, menendang dan lain-lain. Menurut Mahendra (2007, hlm. 33) “Gerak manipulatif biasanya dilukiskan sebagai gerak yang mempermainkan obyek tertentu sebagai medianya atau keterampilan yang melibatkan kemampuan seseorang dalam menggunakan bagian-bagian tubuhnya yaitu memanipulai benda diluar dirinya”.

Selanjutnya menurut Kogan (2007, hlm. 33) “keterampilan manipulatif perlu melibatkan koordinasi antara mata tangan, koordinasi mata-kaki, misanya menangkap, melempar, menedang, memukul dengan pemukul seperti raket, tongkat, atau bat”.

Sedangkan menurut Dimmensi Computer “Manipulatif adalah gerakan untuk bertindak melakukan sesuatu bentuk gerak dari anggota badannya secara lebih terampil, seperti : menendang, melempar, menangkap dan sebagainya”.

Dapat di simpulkan dari para pedapat diatas adalah gerak dasar terdapat beberapa aspe yaitu ada aspek gerak lokomotor, gerak non lokomotor, gerak manipulatif dan keterampilan antara tangan dan mata itu menyatu atau berkordinasi.

3. Permainan

a. Pengertian permainan

Permainan merupakan salah satu bentuk kegitan pendidikan jasmani, oleh sebabitu permainan atau bermain mempunyai tugas dan tujuan yang sama dengan tugas dan tujuan pendidikan jasmani (Sukintaka, 1992, hlm. 11). jika anak diberikan permainan yang tujuannya dalam rangka pendidikan jasmani maka anak akan mengikuti permainan itu dengan ras senang, berbeda jika anak diberikan

pembelajaran yang berbentuk formal maka anak akan merasa bosan dan keikutsertaan akan pun kurang. Ada beberapa pendapat tentang makna bermain atau permainan, seperti yang dikemukakan oleh tiga pakar ini Bigo, Kohnstam, dan Pallan (1992 hlm 5) bahwa permainan mempunyai makna pendidikan, dengan uraian sebagai berikut:

- a) Permainan merupakan salah satu dari banyak wahana untuk membawa anak kepada hidup bersama atau bermasyarakat. Anak akan memahami dan menghargai dirinya atau temannya. Pada anak yang bermain, akan tumbuh rasa kebersamaan, yang sangat baik bagi pembentukan rasa sosialnya.
- b) Dalam permainan anak akan mengetahui kekuatannya, menguasai alat bermain, dan mengetahui sifat alat.
- c) Dalam permainan, anak akan mempunyai suasana, yang tidak hanya diungkapkan fantasinya saja, tetapi juga mengungkapkan semua sifat aslinya, dan mengungkapkan itu dilakukan secara patuh dan spontan. Anak laki-laki dan perempuan yang berumur sama akan berbuat yang berbeda terhadap permainan yang sama (misalnya bermain dengan kubus dan boneka)
- d) Dalam permainan, anak mengungkapkan macam-macam emosinya, sesuai dengan yang diperolehnya, sesuai yang diperolehnya saat itu jenis emosi diungkapkannya, serta tidak mengarah pada prestasi.
- e) Dalam bermain akan dibawa kesenangan, kegembiraan, dan kebahagiaan dalam dunia kehidupan anak. Semua situasi ini mempunyai makna wahana pendidikan.
- f) Permainan akan mendasari kerjasama, taat kepada peraturan permainan, pembinaan watak jujur dalam bermain, dalam semuanya ini akan membentuk sifat fairplay (jujur, sifat kesatria atau baik) dalam permainan.
- g) Bahaya dalam bermain dapat saja timbul, dan keadaan ini akan banyak gunanya dalam hidup yang sesungguhnya.

b. Pengertian Bermain

Bermain merupakan salah satu proses pertumbuhan dan perkembangan bagi anak-anak supaya anak tersebut bias berinteraksi dengan anak-anak yang lain dan menambah pengalaman anak.

Menurut Saputra (2001, hlm. 6) mengemukakan bahwa “Bermain adalah suatu kegiatan yang menyenangkan”. Bermain sangat bermanfaat untuk

mendorong pertumbuhan dan perkembangan anak. Bermain merupakan pengalaman belajar yang sangat berharga untuk anak, pengalaman itu bisa berupa jalinan hubungan sosial untuk mengungkapkan perasaannya dengan sesama temannya dan menyalurkan hasrat”.

Menurut Subroto dkk.(2008, hlm. 7) mengatakan bahwa “filosofi bermain didefinisikan sebagai hasil dari sejarah manusia yang turun temurun tentunya tanpa membedakan ras, kultur, social, agama.Bercirikan aktifitas jasmani yang mengandung nilai-nilai filosofis dalam setiap gerakannya”.

Menurut Mahendra (2004, hlm. 10) mengatakan bahwa

Bermain pada intinya adalah aktivitas yang digunakan sebagai hiburan.Kita mengartikan bermain sebagai hiburan yang bersifat fisik yang tidak kompetitif, meskipun bermain tidak harus selalu bersifat fisik.Bermain bukanlah berarti olahraga dan pendidikan jasmani, meskipun elemen dari bermain dapat ditemukan di dalam keduanya.

Menurut Tedjasaputra (2012, hlm. 15) Bermain merupakan “pengalaman belajar yang sangat berguna untuk anak, misalnya saja memperoleh pengalaman dalam membina hubungan dengan sesama teman, menambah perbendaharaan kata, menyalurkan perasaan - perasaan tertekan, dll”.

4. Permainan Sepakbola

a. Pengertian Sepakbola

Sepak bola adalah salah satu olahraga yang sangat populer di dunia.Permmainan sepakbola merupakan permainan beregu yang dimainkan oleh dua regu. Setiap regu terdiri atas 11 orang pemain.Masing-masing regu berusaha memasukkan bola ke gawang lawan sebanyak-banyaknya. dari anak-anak sampai orang dewasa menggemari dan menyenangi permainan ini, karena untuk bermain sepakbola tidak terlalu banyak mengeluarkan biaya dan dapat dilaksanakan di tempat-tempat terbuka sekalipun bukan lapangan yang sebenarnya.

Permainan sepak bola merupakan permainan beregu karena dimainkan oleh 11 orang dari masing-masing regunya, dari anak-anak sampai orang dewasa menyenangi dan menggemari permainan ini, karena untuk bermain sepak bola dapat dilaksanakan di tempat-tempat terbuka sekalipun bukan lapangan yang sebenarnya (Rohim 2009,hlm. 9).

Sedangkan Ngatiyono dan Riswanty (2010, hlm. 10) mengemukakan bahwa:

Sepakbola termasuk salah satu permainan bola besar. Sepak bola merupakan olahraga yang paling akbar di dunia. Setiap kejuaraan sepak bola akan mengundang banyak penonton. Permainan sepak bola dimainkan oleh dua regu. Tiap regu terdiri dari 11 pemain. Masing-masing regu berusaha memasukkan bola ke gawang lawan sebanyak-banyaknya. Di samping memasukkan bola, tiap regu juga harus mempertahankan gawangnya agar tidak kemasukan bola.

b. Gerak dasar menendang (*Passing*)

Terdapat beberapa cara yang dapat digunakan dalam melakukan gerak dasar menendang, yaitu:

- 1) Menendang dengan kaki bagian dalam
- 2) Menendang dengan kura-kura bagian dalam
- 3) Menendang dengan kura-kura bagian luar
- 4) Menendang dengan kura-kura bagian atas

c. Gerak dasar permainan sepakbola

Gerak dasar merupakan salah satu pondasi bagi seseorang untuk dapat bermain sepak bola. Pengertian dari teknik dasar adalah semua kegiatan yang mendasari sehingga dengan modal yang sudah dimiliki itu sudah dapat bermain sepak bola. Seluruh kegiatan dalam bermain dilakukan dengan gerakan-gerakan, baik gerakan yang dilakukan tanpa bola maupun dengan bola. Dari gerakan-gerakan yang beranekaragam tersebut dapat diambil pengertian bahwa dalam permainan sepak bola masalah teknik dasar semata-mata melibatkan orang dan bola. Pada saat bermain pemain yang mengolah bola hanya satu orang sedangkan pemain yang lain akan melakukan gerakan, baik yang bertugas sebagai penyerang maupun pemain bertahan.

Bagi pemain pemula atau untuk siswa sekolah dasar, untuk dapat bermain sepak bola cukup dengan melakukan gerakan-gerakan atau teknik-teknik dasar yang sederhana, adapun teknik-teknik dasar sederhana dalam permainan sepakbola menurut Ngatiyono dan Riswanty (2010, 11) adalah:

- 1) Menendang bola.
 - a) Menendang bola dengan bagian kura-kura (punggung kaki).
 - b) Menendang bola dengan kaki bagian dalam.
 - c) Menendang bola dengan kaki sebelah luar.

- 2) Menahan atau mengontrol bola.
 - a) Mengontrol bola dengan kaki sebelah dalam.
 - b) Mengontrol bola dengan kaki sebelah luar.
 - c) Mengontrol bola dengan kura-kura kaki (punggung kaki).
 - d) Mengontrol bola dengan paha.
- 3) Menggiring bola.
 - a) Menggiring bola dengan punggung kaki.
 - b) Menggiring bola dengan kaki bagian dalam.
 - c) Menggiring bola dengan kaki bagian luar.
 - d) Menggiring bola dengan menggunakan kombinasi kaki bagian dalam dan kaki bagian luar.

Ada tiga teknik dasar untuk mengoper bola menurut Luxbacher dalam Wibawa (2011, hlm. 12), yaitu:

- 1) Dengan kaki bagian dalam (*inside-of-the-foot*)

Berikut ini adalah cara pelaksanaan teknik *Passing inside-of-the-foot* atau operan dengan kaki bagian dalam.

- a) Persiapan
 - (1) Berdiri menghadap target
 - (2) Letakkan kaki yang menahan keseimbangan di samping bola
 - (3) Arahkan kaki ke target
 - (4) Bahu dan pinggul lurus dengan target
 - (5) Tekukkan sedikit lutut kaki
 - (6) Ayunkan kaki yang akan menendang ke belakang
 - (7) Tempatkan kaki dalam posisi menyamping
 - (8) Tangan direntangkan untuk menjaga keseimbangan
 - (9) Kepala tidak bergerak
 - (10) Fokuskan perhatian pada bola
- b) Pelaksanaan
 - (1) Tubuh berada di atas bola
 - (2) Ayunkan kaki yang akan menendang ke depan
 - (3) Jaga kaki agar tetap lurus
 - (4) Tendang bagian tengah bola dengan bagian samping dalam kaki

c) *Follow-Through*

- (1) Pindahkan berat badan ke depan
- (2) Lanjutkan gerakan searah dengan bola
- (3) Gerakan akhir berlangsung dengan mulus

2) Dengan kaki bagian luar (*outside-of-the-foot*)

Berikut ini adalah cara pelaksanaan teknik *Passing outside-of-the-foot* atau operan dengan kaki bagian luar.

a) Persiapan

- (1) Letakkan kaki yang menahan keseimbangan sedikit di samping belakang bola
- (2) Arahkan kaki ke depan
- (3) Tekukkan lutut kaki
- (4) Ayunkan kaki yang akan menendang ke belakang di belakang kaki yang menahan keseimbangan
- (5) Luruskan kaki ke arah bawah dan putar ke arah dalam
- (6) Rentangkan tangan untuk menjaga keseimbangan
- (7) Kepala tidak bergerak
- (8) Fokuskan perhatian pada bola

b) Pelaksanaan

- (1) Tundukkan kepala dan tubuh di atas bola
- (2) Sentakkan kaki yang akan menendang ke depan
- (3) Kaki tetap lurus
- (4) Tendang bola dengan bagian samping luar
- (5) Tendang pada pertengahan bola ke bawah

c) *Follow Trough*

- (1) Pindahkan berat badan ke depan
- (2) Gunakan gerakan menendang terbalik
- (3) Sempurnakan gerakan akhir dengan kaki yang menendang

3) Dengan punggung kaki

Berikut ini adalah cara pelaksanaan teknik *Passing instep* atau operan dengan punggung kaki.

a) Persiapan

- (1) Dekati bola dari belakang pada sudut yang tipis
 - (2) Letakkan kaki yang menahan keseimbangan di samping bola
 - (3) Arahkan kaki ke target
 - (4) Tekukkan lutut kaki
 - (5) Bahu dan pinggul lurus dengan target
 - (6) Tarik kaki yang akan menendang ke belakang
 - (7) Bagian kura-kura kaki diluruskan dan dikuatkan
 - (8) Lutut kaki berada di atas bola
 - (9) Rentangkan tangan untuk menjaga keseimbangan
 - (10) Kepala tidak bergerak
 - (11) Fokuskan perhatian pada bola
- b) Pelaksanaan
- (1) Pindahkan berat badan ke depan
 - (2) Kaki yang akan menendang disentakkan dengan kuat
 - (3) Kaki tetap lurus
 - (4) Tendang bagian tengah bola dengan bagian kaki
- c) *Follow trough*
- (1) Lanjutkan gerakan searah dengan bola
 - (2) Berat badan pada kaki yang menahan keseimbangan
 - (3) Gerakan akhir kaki sejajar dengan dada

5. Lomba *Passing* Berpasangan

Lomba *passing* berpasangan pada dasarnya merupakan modifikasi dari model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT). Model pembelajaran *Teams Games Tournament* merupakan suatu bentuk dari model pembelajaran kooperatif. Menurut Nur (2011, hlm. 40) mengemukakan bahwa “TGT adalah teknik pembelajaran yang menggunakan turnamen permainan akademik”.

Metode *TGT* dikembangkan pertama kali oleh David De Vries dan Keith Edward. Metode ini merupakan suatu pendekatan kerja sama antar kelompok dengan mengembangkan kerja sama antar personal. Dalam pembelajaran ini terdapat penggunaan teknik permainan. Permainan ini mengandung persaingan menurut aturan-aturan yang telah ditentukan. Dalam permainan diharapkan tiap-

tiap kelompok dapat menggunakan pengetahuan dan keterampilannya untuk bersaing agar memperoleh suatu kemenangan. Dalam pembelajaran kooperatif tipe *TGT* ini siswa sebelumnya telah belajar secara individual, untuk selanjutnya belajar kembali dalam kelompok masing-masing. Dan kemudian mengadakan turnamen atau lomba atau lomba dengan anggota kelompok lainnya sesuai dengan tingkat kemampuannya. (Slavin dalam Yusron, 2005, hlm. 13).

TGT ini menambahkan suatu kegembiraan di dalam setiap pembelajaran yang diperoleh dari penggunaan permainan. Dengan demikian siswa dapat termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan apa yang dikatakan oleh Safari (2011, hlm. 35) “*TGT* merupakan suatu bentuk model pembelajaran yang menambahkan dimensi kegembiraan yang diperoleh dari penggunaan permainan”. Maka dengan penggunaan permainan dalam pembelajaran kooperatif *TGT* diperoleh suatu kegembiraan dalam pembelajaran, hal tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kemudahan penerapan *TGT* ini disebabkan dalam pelaksanaannya tidak adanya fasilitas pendukung yang harus tersedia seperti peralatan atau ruangan khusus. Selain mudah diterapkan dalam penerapannya *TGT* juga melibatkan aktivitas seluruh siswa untuk memperoleh konsep yang diinginkan.

Untuk lebih jelasnya, berikut ini disajikan tahapan-tahapan dalam model pembelajaran *TGT*. Menurut Slavin (2005:166-167), langkah-langkah model pembelajaran *TGT* ada lima tahap, yaitu: tahap presentasi di kelas, tim, *game*, turnamen, dan rekognisi tim. Uraian selengkapnya sebagai berikut:

a. Presentasi di kelas

Penyajian materi dalam *TGT* diperkenalkan melalui presentasi kelas. Presentasi kelas dilakukan oleh guru pada saat awal pembelajaran. Guru menyampaikan materi kepada siswa terlebih dahulu yang biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung melalui ceramah. Selain menyajikan materi, pada tahap ini guru juga menyampaikan tujuan, tugas, atau kegiatan yang harus dilakukan siswa, serta memberikan motivasi.

Pada tahap ini, siswa juga dapat diikutsertakan saat penyajian materi. Bahkan agar lebih menarik, penyajian materi bisa disajikan dalam bentuk audiovisual yang dikemas dalam CD interaktif seperti yang dilakukan dalam penelitian ini.

Pada saat penyajian materi, siswa harus benar-benar memperhatikan serta berusaha untuk memahami materi sebaik mungkin, karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok, *game* dan saat turnamen akademik. Selain itu, siswa dituntut berpartisipasi aktif dalam pembelajaran seperti mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan yang diajukan guru, dan mempresentasikan jawaban di depan kelas.

b. Tim/kelompok

Setelah penyajian materi oleh guru, siswa kemudian berkumpul berdasarkan kelompok yang sudah dibagi guru. Setiap tim atau kelompok terdiri dari 3 sampai 5 siswa yang anggotanya heterogen. Dalam kelompoknya siswa berusaha mendalami materi yang telah diberikan guru agar dapat bekerja dengan baik dan optimal saat turnamen.

Guru kemudian memberikan tugas untuk dikerjakan. Siswa lalu mencocokkan jawabannya dengan jawaban teman sekelompok. Bila ada siswa yang mengajukan pertanyaan, teman sekelompoknya bertanggung jawab untuk menjawab dan menjelaskan pertanyaan tersebut. Apabila teman sekelompoknya tidak ada yang bisa menjawabnya, maka pertanyaan tersebut bisa diajukan kepada guru.

Belajar dalam kelompok sangat bermanfaat, karena dapat mengembangkan keterampilan sosial siswa. Keterampilan sosial memupuk keterampilan kerja sama siswa. Keterampilan sosial yang dimaksud adalah berbagi tugas dengan anggota kelompoknya, saling bekerja sama, aktif bertanya, menjelaskan dan mengemukakan ide, menanggapi jawaban/pertanyaan dari teman, dan sebagainya.

c. *Game* (permainan)

Apabila siswa telah selesai mengerjakan LKS bersama anggota kelompoknya, tugas siswa selanjutnya adalah melakukan *game*. *Game* dimainkan oleh perwakilan dari tiap-tiap kelompok pada meja yang telah dipersiapkan. Di meja tersebut terdapat kartu bernomor yang berhubungan dengan nomor pertanyaan-pertanyaan pada lembar permainan yang harus dikerjakan peserta. Siswa yang

tidak bermain juga berkewajiban mengerjakan soal-soal game beserta teman sekelompoknya.

d. *Tournament* (turnamen)

Turnamen biasanya dilakukan tiap akhir pekan atau akhir subbab. Turnamen diikuti oleh semua siswa. Tiap-tiap siswa akan ditempatkan di meja turnamen dengan siswa dari kelompok lain yang kemampuan akademiknya setara. Jadi, dalam satu meja turnamen akan diisi oleh siswa-siswa homogen (kemampuan setara) yang berasal dari kelompok yang berbeda.

Meja turnamen diurutkan dari tingkatan kemampuan tinggi ke rendah. Meja 1 untuk siswa dengan kemampuan tinggi, meja 2 untuk siswa dengan kemampuan sedang. Meja 3 untuk siswa dengan kemampuan di bawah siswa-siswa di meja 2, dan seterusnya. Di meja turnamen tersebut siswa akan bertanding menjawab soal-soal yang disediakan mewakili kelompoknya.

Soal-soal turnamen harus dirancang sedemikian rupa agar semua siswa dari semua tingkat kemampuan dapat menyumbangkan poin bagi kelompoknya. Jadi, guru membuat kartu soal yang sulit untuk siswa pintar, dan kartu dengan soal yang lebih mudah untuk anak yang kurang pintar.

Siswa yang mendapat skor tertinggi akan naik ke meja yang setingkat lebih tinggi. Siswa yang mendapatkan peringkat kedua bertahan pada meja yang sama, sedangkan siswa dengan peringkat-peringkat di bawahnya akan turun ke meja yang tingkatannya lebih rendah.

Setelah siswa ditempatkan dalam meja turnamen, maka turnamen dimulai dengan memperhatikan aturan-aturannya. Aturan-aturan turnamen TGT yaitu:

a. Cara memulai permainan

Untuk memulai permainan, terlebih dahulu ditentukan pembaca pertama. Cara menentukan siswa yang menjadi pembaca pertama adalah dengan menarik kartu bernomor. Siswa yang menarik nomor tertinggi adalah pembaca pertama.

b. Kocok dan ambil kartu bernomor dan carilah soal yang berhubungan dengan nomor tersebut pada lembar permainan.

Setelah pembaca pertama ditentukan, pembaca pertama kemudian mengocok kartu dan mengambil kartu yang teratas. Pembaca pertama lalu membacakan soal yang berhubungan dengan nomor yang ada pada kartu. Setelah itu, semua siswa

harus mengerjakan soal tersebut agar mereka siap ditantang. Setelah si pembaca memberikan jawabannya, maka penantang I (siswa yang berada di sebelah kirinya) berhak untuk menantang jawaban pembaca atau melewatinya.

c. Tantang atau lewati

Apabila penantang I berniat menantang jawaban pembaca, maka penantang I memberikan jawaban yang berbeda dengan jawaban pembaca. Jika penantang I melewatinya, penantang II boleh menantang atau melewatinya pula. Begitu seterusnya sampai semua penantang menentukan akan menantang atau melewati.

Apabila semua penantang sudah menantang atau melewati, penantang II memeriksa lembar jawaban dan mencocokkannya dengan jawaban pembaca serta penantang. Siapapun yang jawabannya benar berhak menyimpan kartunya. Jika jawaban pembaca salah maka tidak dikenakan sanksi, tetapi bila jawaban penantang salah maka penantang mendapatkan sanksi. Sanksi tersebut adalah dengan mengembalikan kartu yang telah dimenangkan sebelumnya (jika ada).

d. Memulai putaran selanjutnya

Untuk memulai putaran selanjutnya, semua posisi bergeser satu posisi ke kiri. Siswa yang tadinya menjadi penantang I berganti posisi menjadi pembaca, penantang II menjadi penantang I, dan pembaca menjadi penantang yang terakhir. Setelah itu, turnamen berlanjut sampai kartu habis atau sampai waktu yang ditentukan guru.

e. Perhitungan poin

Apabila turnamen telah berakhir, siswa mencatat nomor yang telah mereka menangkan pada lembar skor permainan. Pemberian poin turnamen selanjutnya dilakukan oleh guru.

Selanjutnya, poin-poin tersebut dipindahkan ke lembar rangkuman tim untuk dihitung rerata skor kelompoknya. Untuk menghitung rerata skor kelompok adalah dengan menambahkan skor seluruh anggota tim kemudian dibagi dengan jumlah anggota tim yang bersangkutan.

e. Rekognisi tim (penghargaan tim)

Penghargaan kelompok diberikan berdasarkan rerata skor kelompok. Penghargaan kelompok diberikan sesuai kriteria berikut.

Kriteria (rata-rata tim)	Penghargaan
40	Tim baik
45	Tim sangat baik
50	Tim super

Berdasarkan prosedur atau langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe TGT di atas, maka langkah-langkah pembelajaran lomba passing berpasangan dirancang sebagai berikut.

- a. Siswa dibagi menjadi empat kelompok (masing-masing terdiri dari 5 orang). Selanjutnya guru meminta siswa berkelompok sesuai dengan kelompok yang telah dibentuk.
- b. Siswa menyimak penjelasan guru tentang langkah-langkah kegiatan dan aturan lomba.
- c. Keempat kelompok tersebut dibagi menjadi dua grup (grup A dan grup B), masing-masing terdiri dari dua kelompok.
- d. Setiap anggota kelompok secara bergiliran melakukan *passing* secara berpasangan dengan anggota kelompok lain. *Passing* yang dilakukan meliputi *passing* dalam posisi badan dan bola diam serta *passing* dalam posisi badan dan bola bergerak.
- e. Setiap anggota kelompok diberikan skor sesuai kemampuan masing-masing. Skor tersebut dikumpulkan dengan skor anggota lain dalam kelompoknya untuk menentukan skor kelompok.
- f. Kelompok pemenang dari grup A bertemu dengan kelompok pemenang dari grup B, sedangkan kelompok *runner up* dari grup A bertemu dengan kelompok *runner up* dari grup B.
- g. Pada akhir pembelajaran diumumkan kejuaraan dan diberikan penghargaan.

Dengan diterapkannya lomba *passing* berpasangan diharapkan dapat mengatasi masalah-masalah yang ditemukan pada penelitian awal sehingga dapat memperbaiki proses dan hasil pembelajaran PJOK khususnya gerak dasar *passing* dalam permainan sepakbola, yaitu meningkatnya aktivitas siswa pada aspek motivasi, keaktifan dan kerjasama, serta meningkatnya kemampuan siswa dalam melakukan gerak dasar *passing* dengan baik. Adapun target yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

B. Kajian Praktis

1. Penelitian yang dilakukan oleh Mohamad Bangkit (2013) dengan judul, "Meningkatkan Gerak Dasar *Passing* dengan Kaki Bagian Dalam pada Pembelajaran Sepakbola melalui Model Kooperatif tipe *Team Game Tournament* Kelas IV SDN Gudang II Kecamatan Tanjungsari Kabupaten Sumedang".

Penelitian ini berawal dari ditemukannya sejumlah permasalahan terutama hasil belajar siswa dalam melakukan gerak dasar *passing* dengan kaki bagian dalam.

Permasalahan tersebut dapat diatasi melalui penelitian tindakan kelas dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT).

2. Penelitian yang dilakukan oleh Enjang Toni (2011) dengan judul, "Meningkatkan pembelajaran gerak dasar sepakbola dalam melakukan *passing* dengan kaki bagian luar melalui permainan kucing bola dalam lingkaran di SDN jayasari Kecamatan Tanjungsari Kabuapaten Sumedang.

Penelitian ini juga berawal dari ditemukannya hasil belajar siswa yang rendah pada pembelajaran gerak dasar sepakbola khususnya *passing* dengan kaki bagian luar. Permasalahan tersebut dapat diatasi melalui penelitian tindakan kelas dengan menerapkan permainan kucing bola dalam lingkaran, sehingga aktivitas dan hasil belajar siswa meningkat sesuai harapan.

C. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teoritis dan kajian praktis di atas, maka hipotesis tindakan yang dapat dikemukakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

"Jika lomba *passing*berpasangan diterapkan pada pembelajaran PJOK, makakemampuan siswa kelas V SDN BolangKecamatanTanjungsiangKabupaten Subang dalam melakukan gerak dasar *passing*dengan kaki bagian dalam pada permainan sepakbola akan meningkat".