

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan jasmani adalah suatu proses aktivitas jasmani yang dirancang secara sistematis, untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan, meningkatkan kemampuan dan keterampilan, pembentukan watak serta memberikan sikap yang positif untuk membantu tercapainya tujuan pendidikan.

Menurut Nicom & Cozens (dalam Mardiana, dkk, 2009, hlm. 1.4) mengemukakan pendidikan jasmani adalah “pase dari proses pendidikan keseluruhan yang berhubungan aktivitas berat yang mencakup sistem, otot serta hasil belajar dari partisipasi aktivitas tersebut”.

Menurut Lutan (2001, hlm. 17) “wahana untuk mendidik anak. Para ahli sepakat, bahwa pendidikan jasmani merupakan “alat” membina anak muda agar kelak mereka mampu membuat keputusan terbaik tentang aktivitas jasmani yang dilakukan dan menjalani pola hidup sehat disepanjang hayatnya”.

Tujuan umum pendidikan jasmani di sekolah dasar adalah mencakup pengembangan diri secara menyeluruh. Artinya, cakupan pendidikan jasmani tidak hanya ada pada aspek jasmaninya saja akan tetapi juga aspek mental, emosional, sosial, dan spiritual. Jadi pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan pendidikan melalui aktivitas jasmani yang dijadikan sebagai media untuk mencapai perkembangan individu secara menyeluruh.

Dalam pendidikan jasmani cabang olahraga dijadikan sarana kegiatan belajar dan mengajar agar siswa memiliki pengalaman gerak yang baik dan benar, sehingga diharapkan tidak terjadi kesalahan gerak yang tidak sesuai dengan fungsi anatomi tubuh. Contohnya adalah pembelajaran teknik dasar sepak bola yaitu mengoper atau mengumpan (*passing*). Setelah dapat melaksanakan *passing* dengan baik, kemudian siswa tidak di tuntut untuk menjadi seorang pesepak bola. Tetapi dalam proses pembelajaran tersebut ada nilai-nilai keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional,

tindakan moral dan sudah pasti siswa dapat mengembangkan kemampuan motoriknya.

Dengan kata lain peran seorang guru sangat penting dalam proses pembelajaran sehingga siswa dapat mencerna dengan baik materi yang disampaikan, selain peran guru sebagai fasilitator juga, peran guru harus dituntut lebih cermat menghadapi jika menemukan kendala atau hambatan yang terjadi pada saat pembelajaran berlangsung. Disini kemampuan guru sebagai fasilitator diuji sebagai pemimpin atau manager dilapangan untuk memecahkan sebuah hambatan yang dapat mengganggu perkembangan teknik.

Sepak bola adalah salah satu cabang olahraga beregu yang dimainkan 2 tim, setiap tim diisi oleh 11 orang, dengan tujuan memasukan bola ke gawang lawan, lama permainan ditentukan oleh waktu. Olahraga sepak bola dimainkan pada sebuah lapangan rumput atau tanah, kemudian permainan diatur oleh wasit. Pada dasarnya sepak bola dimainkan menggunakan kaki, akan tetapi bisa juga menggunakan semua anggota tubuh kecuali tangan, sedangkan bagi penjaga gawang boleh menggunakan tangan.

Dalam permainan sepak bola, olahraga ini sudah menjadi olahraga yang paling populer di dunia. Banyak sekali perkembangan yang terjadi dalam dunia sepak bola terbukti dengan banyak berdirinya Sekolah Sepak Bola (SSB) di berbagai daerah. Sepak bola bisa dimainkan oleh semua kalangan masyarakat, dari mulai anak-anak, dewasa sampai yang tua, tentunya sesuai dengan kebutuhan masing-masing. Ada yang bermain sepak bola hanya sekedar hiburan atau olahraga biasa dan ada juga yang bermain secara professional untuk sebuah klub sepak bola hingga mendapatkan penghasilan dari bermain sepak bola. Permainan sepak bola termasuk salah satu mata pelajaran pendidikan jasmani yang tercantum dalam kurikulum. Melalui pembelajaran permainan sepak bola siswa dapat menyalurkan hobi, bakat dan kegembiraannya, selain itu juga dapat membuat siswa lebih sehat dan bugar.

Permainan yang diberikan sekolah dasar bermanfaat bagi pembinaan keterampilan gerak. Maksudnya guru tidak mungkin akan memberikan pelajaran secara berkepanjangan melalui penjelajahan dan penemuan saja. Guru yang

bijaksana akan menyelengi pelajaran itu dengan bermain atau permainan. Jadi, permainan merupakan alat untuk mencapai tujuan pendidikan jasmani.

Menurut kiranawati (dalam Unesa, 2011, online) Pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah “salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan mengandung unsur permainan dan penguatan (*reinforcement*)”.

Pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *cooperative learning* sangat bermacam. Terdapat beberapa tipe pembelajaran kooperatif, yaitu: Jigsaw II, *Student Teams Achievement Devition* (STAD), *Team Assisted Individualization* (TAI) , *Teams Games Tournament* (TGT), *Group Investigation* (GI) dan metode *structural*. Disini peneliti hanya akan menggunakan pembelajaran kooperatif dengan model *Teams Games Tournament* (TGT). Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang mudah diterapkan karena melibatkan seluruh siswa. Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) itu sendiri adalah suatu metode pembelajaran kooperatif yang di dalamnya terdapat unsur permainan akademik atau turnamen untuk mengganti tes individu. Sehingga siswa tidak merasakan bosan karena ada unsur turnamen. Metode ini merupakan bagian dari pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*). Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif memungkinkan siswa dapat belajar lebih nyaman atau rileks dan menumbuhkan rasa tanggung jawab, disiplin, kejujuran dan kerja sama.

Dilihat dari kondisi nyata kegiatan belajar mengajar (KBM) ini jarang sekali guru memberikan pengajaran kooperatif dengan model *teams games tournament* (TGT) dikarenakan pembelajaran jasmani masih cenderung tradisional atau biasa saja (konvensional) dan berpusat kepada guru. Pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar guru harus memberikan pembelajaran yang tepat kepada siswanya sehingga dapat mendukung kegiatan belajar mengajar (KBM) . Dengan adanya pendekatan yang tepat akan berpengaruh pada keaktifan dan ketertarikan siswa sehingga hasil belajar siswa lebih meningkat dari yang sebelumnya.

Seorang pendidik perlu menggali wawasan dan pengetahuan tentang teori-teori belajar pendidikan jasmani dan perkembangan siswa serta menerapkan dan mengaplikasikan pada setiap pembelajaran. Karena didukung dengan teori, selain guru lebih mengetahui perkembangan siswa, pemahaman teori-teori perkembangan dapat membantu guru dalam memberikan pembelajaran yang sesuai minat, karakteristik dan keinginan siswa dilihat dari tahap perkembangan siswanya.

Pada umumnya siswa sekolah dasar menyukai mata pelajaran pendidikan jasmani terutama dalam cabang olahraga sepak bola, akan tetapi tidak semua siswa menyukai permainan sepak bola terutama siswa perempuan. Siswa perempuan kurang antusias ketika guru mengajarkan materi permainan sepak bola karena siswa perempuan tidak tertarik dengan permainan tersebut. Fakta di lapangan menyebutkan bahwa ketika guru memberikan materi permainan sepak bola masih banyak siswa-siswi yang kurang fokus terhadap materi yang diberikan oleh guru, hal ini disebabkan berbagai faktor diantaranya adalah kurangnya pemahaman tentang strategi yang diberikan akan berdampak pada formasi yang tidak dapat diterapkan pada saat bermain, kurangnya kemampuan teknik dasar mengoper atau mengumpan bola dengan kaki bagian dalam, jumlah sarana dan prasarana yang kurang memadai, hal ini akan mengakibatkan hasil belajar menjadi tidak sesuai dengan apa yang sudah direncanakan atau tidak sesuai dengan standar ketuntasan minimal (SKM) yang telah ditetapkan.

Disini peneliti merefleksi bahwa siswa kurang menguasai gerak dasar *passing* menggunakan kaki bagian dalam pada pembelajaran sepak bola. Pembelajaran Pendidikan Jasmani menggunakan model *teams games tournament* untuk materi gerak dasar *passing* menggunakan kaki bagian dalam akan dikemas dalam bentuk permainan secara berkelompok. Untuk cara pembelajarannya, guru akan memberikan pembelajaran *passing* menggunakan kaki bagian dalam secara berkelompok dengan permainan yang berbeda untuk setiap pertemuannya.

Adapun data awal tes praktek *passing* menggunakan kaki bagian dalam yang diperoleh bisa dilihat pada tabel 1.1.

Tabel 1. 1

Data hasil tes awal gerak dasar *passing* menggunakan kaki bagian dalam

No	Nama	Aspek yang dinilai									Skor	Nilai	Ket	
		Sikap Awal			Sikap Perkenaan			Gerakan Akhir					T	BT
		1	2	3	1	2	3	1	2	3				
1.	Ahmad M.		✓			✓			✓		6	67		✓
2.	Atep S. R.		✓			✓			✓		6	67		✓
3.	Bangkit N.		✓		✓				✓		5	56		✓
4.	Dea A.	✓				✓		✓			4	44		✓
5.	Dendi M.		✓		✓				✓		5	56		✓
6.	Diana N.		✓		✓			✓			4	44		✓
7.	Doni R.		✓		✓			✓			5	56		✓
8.	Febyona R.	✓			✓			✓			3	33		✓
9.	Jajang P.			✓			✓	✓			7	78	✓	
10.	Linda S. N.	✓				✓		✓			4	44		✓
11.	Muttabi A.		✓			✓		✓			7	78	✓	
12.	Raihan R.	✓				✓		✓			5	56		✓
13.	Restu Ayu R		✓		✓			✓			4	44		✓
14.	Riki M.		✓			✓		✓			5	56		✓
15.	Risna S. K.	✓				✓		✓			4	44		✓
16.	Rizki A. P.			✓		✓		✓			7	78	✓	
17.	Sastra W.		✓			✓		✓			5	56		✓
18.	Syahroni N.		✓		✓				✓		5	56		✓
19.	Taofik H. R.		✓			✓		✓			5	56		✓
20.	Tina S. N.		✓		✓			✓			4	44		✓
21.	Tio A.		✓			✓			✓		6	67		✓
22.	Tiwa A. R.	✓			✓				✓		4	44		✓
23.	Wahyu W.		✓			✓		✓			5	56		✓
24.	Wanda H.		✓			✓			✓		5	56		✓
25.	Yeni N.	✓				✓		✓			4	44		✓
26.	Wati N.	✓			✓				✓		4	44		✓
27.	Nurholik		✓			✓		✓			7	78	✓	
Jumlah		8	17	2	10	12	5	13	14		135	1502	4	23
Presentase %		30	63	7	37	44	19	48	52				15	85

KETERANGAN :

T = Tuntas

BT = Belum Tuntas

Skor Ideal = 9

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Ideal}} \times 100 \%$$

Berdasarkan tabel 1.1 dengan KKM 75, hasil belajar siswa sekolah dasar masih rendah khususnya pada pembelajaran sepak bola dengan materi *passing* menggunakan kaki bagian dalam, hasil evaluasi yang sudah dilakukan menunjukkan dari 27 siswa hanya empat (15%) siswa yang bisa melakukan *passing* menggunakan kaki bagian dengan baik dan benar, sisanya 23 (85%) siswa masih belum menguasai betul gerak dasar *passing* menggunakan kaki bagian dalam. Kondisi yang seperti itu apabila di biarkan saja akan mempengaruhi pencapaian prestasi belajar siswa. Hal tersebut menunjukkan adanya permasalahan yang harus di benahi atau di cari jalan keluarnya agar prestasi belajar siswa bisa meningkat. Oleh karena itu disini peneliti mengambil tindakan secara kolaboratif supaya bisa meningkatkan gerak dasar *passing* menggunakan kaki bagian dalam pada siswa kelas V sekolah dasar melalui pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT).

Alasan peneliti menggunakan model kooperatif tipe *teams games tournament* ini adalah untuk mengatasi masalah pada siswa tentang gerak dasar *passing* dengan menggunakan kaki bagian dalam. Dengan menggunakan model kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) ini siswa akan dengan mudah mengikuti pembelajaran gerak dasar *passing* dengan menggunakan kaki bagian dalam dan dalam model kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) ini keaktifan dan perkembangan siswa akan lebih terlihat sehingga pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas maka, rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran gerak dasar *passing* menggunakan kaki bagian dalam pada permainan sepak bola melalui model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) pada siswa kelas V SDN Sirnasari Kecamatan Tanjungsiang Kabupaten Subang?
2. Bagaimana pelaksanaan kinerja guru dalam pembelajaran gerak dasar *passing* menggunakan kaki bagian dalam pada permainan sepak bola melalui model

pembelajaran *teams games tournamet* (TGT) pada siswa kelas V SDN Sirnasari Kecamatan Tanjungsiang Kabupaten Subang?

3. Bagaimana aktivitas siswa dalam pembelajaran gerak dasar *passing* menggunakan kaki bagian dalam pada permainan sepak bola melalui model pembelajaran *teams games tournamet* (TGT) pada siswa kelas V SDN Sirnasari Kecamatan Tanjungsiang Kabupaten Subang?
4. Bagaimana hasil belajar siswa dalam pembelajaran gerak dasar *passing* menggunakan kaki bagian dalam pada permainan sepak bola melalui model pembelajaran *teams games tournamet* (TGT) pada siswa kelas V SDN Sirnasari Kecamatan Tanjungsiang Kabupaten Subang?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan khusus dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui perencanaan pembelajaran gerak dasar *passing* menggunakan kaki bagian dalam pada permainan sepak bola melalui model pembelajaran *teams games tournament* pada siswa kelas V SDN Sirnasari Kecamatan Tanjungsiang Kabupaten Subang.
2. Untuk mengetahui pelaksanaan kinerja guru dalam pembelajaran gerak dasar *passing* menggunakan kaki bagian dalam pada permainan sepak bola melalui model pembelajaran *teams games tournament* pada siswa kelas V SDN Sirnasari Kecamatan Tanjungsiang Kabupaten Subang.
3. Untuk mengetahui aktivitas siswa dalam pembelajaran gerak dasar *passing* menggunakan kaki bagian dalam pada permainan sepak bola melalui model pembelajaran *teams games tournament* pada siswa kelas V SDN Sirnasari Kecamatan Tanjungsiang Kabupaten Subang.
4. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam pembelajaran gerak dasar *passing* menggunakan kaki bagian dalam pada permainan sepak bola melalui model pembelajaran *teams games tournamet* (TGT) pada siswa kelas V SDN Sirnasari Kecamatan Tanjungsiang Kabupaten Subang.

D. Manfaat Penelitian

Merujuk pada rumusan masalah diatas dapat diperoleh informasi berkenaan dengan upaya meningkatkan kemampuan gerak dasar *passing* menggunakan kaki bagian dalam pada permainan sepak bola melalui model pembelajaran *teams games tournament* pada siswa kelas V SDN Sirnasari Kecamatan Tanjungsiang Kabupaten Subang. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi kepentingan dan peningkatan teknik dasar permainan sepakbola khususnya kemampuan *passing* dengan kaki bagian dalam, yang meliputi:

1. Manfaat Bagi Siswa

- a. Memberikan pengalaman belajar baru sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar.
- b. Siswa dapat mengembangkan aspek fisik, kemampuan, pengetahuan, dan mental pada saat pembelajaran berlangsung secara bersamaan.

2. Manfaat Bagi Guru

- a. Memberikan masukan pengembangan metode dan media belajar sehingga dapat meningkatkan kreativitas dan kemampuan guru dalam kegiatan belajar mengajar.
- b. Sebagai umpan balik dari pembelajaran sebelumnya sehingga guru bisa mengevaluasi kinerjanya.

3. Manfaat Bagi Sekolah Dasar

- a. Memberikan motivasi yang positif bagi sekolah dasar untuk menemukan cara-cara yang tepat dalam menciptakan suasana pembelajaran yang lebih kondusif.
- b. Sebagai bahan evaluasi dan tolak ukur bagi sekolah.

4. Manfaat Bagi UPI Kampus Sumedang

Hasil-hasil dari penelitian ini diharapkan bisa bermanfaat dalam rangka perbaikan pembelajaran, khususnya bagi program studi Pendidikan Jasmani yang memproduksi guru yang kreatif.

5. Manfaat Bagi Peneliti

Melalui penelitian ini, penulis dapat lebih meningkatkan kualitas dirinya sebagai peneliti juga sebagai tenaga pengajar serta bisa memahami permasalahan

yang ada di sekolah dasar khususnya gerak dasar *passing* menggunakan kaki bagian dalam pada permainan sepak bola.

E. Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi terdiri dari lima BAB, yaitu BAB I mengenai pendahuluan, BAB II mengenai kajian pustaka, BAB III mengenai metode penelitian, BAB IV mengenai temuan dan pembahasan, dan yang terakhir adalah BAB V adalah penutup. Struktur organisasi skripsi akan dipaparkan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang Penelitian
- B. Rumusan Masalah Penelitian
- C. Tujuan Penelitian
- D. Manfaat Penelitian
- E. Struktur Organisasi Skripsi

BAB II KAJIAN PUSTAKA

- A. Hakikat pendidikan Jasmani
- B. Sepak Bola
- C. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT
- D. Hasil Temuan Penelitian yang Relevan
- E. Hipotesis Tindakan

BAB III METODE PENELITIAN

- A. Metode dan Desain Penelitian
- B. Lokasi dan Waktu Penelitian
- C. Pengumpulan Data
- D. Analisis Data
- E. Validasi Data

BAB IV TEMUAN dan PEMBAHASAN

- A. Hasil Penelitian
- B. Pembahasan

BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI Dan REKOMENDASI

A. Simpulan

B. Saran

F. Batasan Istilah

Adapun istilah – istilah yang digunakan dalam penelitian ini akan di uraikan sebagai berikut :

1. Meningkatkan

Kata “meningkatkan” memiliki kata dasar “tingkat” yang berarti lapisan dari suatu yang bersusun dengan imbuhan me-kan kata tingkat menjadi meningkatkan yang diartikan mengusahakan dapat dinaikan ketinggian yang lebih baik, artinya ada kenaikan hasil belajar siswa dari yang tidak bisa menjadi bisa.

2. Gerak Dasar *passing*

Teknik dasar *passing* adalah mengumpan/mengoper bola ke anggota tim lain, anda perlu menguasai 2 jenis *passing*, yaitu *short pass* dan *long pass*, teknik yang digunakan saat *short pass* adalah menggunakan kaki bagian dalam dan power sedang, sedangkan *long pass* menggunakan kaki bagian luar dan kekuatan lebih besar dari *short pass*. Mengumpan bola erat kaitannya dengan latihan menendang dan menerima bola, ketika anda menjadi pengumpan, anda harus sudah menguasai teknik teknik *shooting*, jika anda penerima umpan maka anda harus menguasai teknik *controlling*. *Passing* dilakukan untuk menghindari lawan yang ingin merebut dan membuka peluang dengan umpan terobosan.

3. Sepak bola

Sepak bola adalah suatu bentuk permainan yang termasuk dalam Cabang Olahraga Permainan Bola Besar. Permainan Sepak bola dimainkan oleh dua tim yang masing-masing beranggotakan 11 (sebelas) orang. Olahraga ini menjadi olahraga paling populer di dunia. Banyak sekali perkembangan yang terjadi dalam dunia sepak bola terbukti dengan banyak berdirinya Sekolah Sepak Bola (SSB) di berbagai daerah. Sepak bola bisa dimainkan oleh semua kalangan masyarakat, dari mulai anak-anak, dewasa sampai yang tua, tentunya sesuai dengan kebutuhan masing-masing. Ada yang bermain sepak bola hanya sekedar hiburan atau

olahraga biasa dan ada juga yang bermain secara professional untuk sebuah klub sepak bola hingga mendapatkan penghasilan dari bermain sepak bola.

4. *Teams Games Tournament* (TGT)

Menurut Slavin pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari 5 langkah tahapan yaitu : tahap penyajian kelas (*class precentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*geams*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*). Berdasarkan apa yang diungkapkan oleh Slavin, maka model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki ciri – ciri yaitu siswa bekerja dalam kelompok – kelompok kecil, games tournament dan penghargaan kelompok.

