

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Hakikat Pendidikan Jasmani

1. Pengertian Pendidikan Jasmani

Menurut Lutan (dalam Safari, I, 2012, hlm. 9) mengatakan bahwa pendidikan jasmani itu tak lain adalah “proses belajar untuk bergerak”. Melalui pendidikan jasmani, siswa diajak untuk bergerak demi tercapainya tujuan pengajaran yang maksimal. Pendidikan jasmani merupakan proses seseorang sebagai individu dalam anggota masyarakat, menjalankan pertumbuhan fisiknya, membentuk watak, dan meningkatkan kecerdasannya melalui berbagai macam bentuk kegiatan jasmani.

Menurut Nixom dan Cozens (dalam Safari, I, 2012, hlm.8) mengemukakan bahwa :

Pendidikan jasmani adalah pase dari proses pendidikan keseluruhan yang berhubungan dengan aktivitas berat yang mencakup sistem, otot serta hasil belajar dari partisipasi dalam aktivitas tersebut. Pendidikan jasmani adalah suatu proses pendidikan atau seseorang atau individu maupun sebagai anggota pertumbuhan, kecerdasan dan pembentukan watak.

Selain pendapat di atas, menurut Bucher (dalam Mardiana, dkk, 2009, hlm. 1.5) mengatakan bahwa :

Kata pendidikan jasmani terdiri dari dua kata jasmani (*physical*) dan pendidikan (*education*). Kata jasmani memberi pengertian pada kegiatan bermacam-macam kegiatan jasmani, yang meliputi kekuatan jasmani, pengembangan jasmani, kecakapan jasmani, kesehatan jasmani dan penampilan jasmani. Sedangkan tambahan kata pendidikan yang kemudian menjadi pendidikan jasmani (*physical education*) merupakan satu pengertian yang tidak dapat dipisahkan antara pendidikan dan jasmani saja. Pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan yang memberikan perhatian pada aktivitas pengembangan jasmani manusia. Walaupun pengembangan utamanya adalah jasmani, namun tetap berorientasi pendidikan, pengembangan jasmani bukan merupakan tujuan, akan tetapi sebagai alat untuk mencapai tujuan pendidikan.

Menurut suherman (2011, hlm. 45) mengemukakan bahwa:

Pendidikan jasmani merupakan salah satu alat yang sangat penting untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan, khususnya pertumbuhan dan perkembangan gerak manusia yaitu gerak yang dibutuhkan manusia dalam aktivitas kesehariannya baik untuk

belajar mengenal alam sekitar maupun belajar mengenal dirinya sebagai makhluk individu dan makhluk sosial dalam usaha mengatasi dan menyesuaikan perubahan yang terjadi dilingkungannya.

Sedangkan menurut Dauer dan Pangrazi (dalam Rahayu, 2013, hlm 3) mengemukakan bahwa pendidikan jasmani adalah “fase dari program pendidikan keseluruhan yang memberikan kontribusi, terutama melalui pengalaman gerak, untuk pertumbuhan dan perkembangan secara utuh untuk siswa”.

Jadi, berdasarkan pendapat beberapa ahli, peneliti menyimpulkan bahwa pendidikan jasmani adalah pendidikan yang mengarah ke sebuah proses pengembangan jiwa dan raga seseorang dengan meningkatkan kekuatan jasmani seseorang. Peningkatan tersebut sesuai dengan kaidah-kaidah tertentu dalam tujuan untuk memaksimalkan kualitas hidup manusia.

2. Pembelajaran Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani merupakan salah satu dalam pengembangan psikomotor, afektif dan kognitif siswa dimana psikomotor merupakan aspek yang mengawali kedua aspek berikutnya. Melalui pendidikan jasmani siswa dapat mengembangkan berbagai aspek geraknya seperti keterampilan, kebugaran, gerak dasar dan lain-lain.

Menurut Ibrahim (2001, hlm. 1) Pengertian pembelajaran pendidikan jasmani adalah :

Suatu upaya pendidikan yang dilakukan terhadap anak-anak, agar mereka dapat belajar bergerak, dan belajar melalui gerak, serta kepribadian yang tangguh, sehat jasmani dan rohani. Dalam proses pembelajaran di sekolah, siswa merupakan subyek dan sekaligus merupakan titik sentral yang harus mendapatkan perhatian sungguh-sungguh.

Mata pelajaran pendidikan jasmani mempunyai nilai strategis untuk menyiapkan sumber daya manusia yang berkualitas dan memiliki peran yang semakin mantap dalam era globalisasi. Oleh karena itu pendidikan jasmani perlu dimantapkan agar pembelajaran mempunyai makna bagi siswa seperti halnya dengan kemaknaan dari bidang studi bidang lainnya. Pembelajaran pendidikan jasmani melalui aktivitas jasmani dapat meningkatkan kesehatan jasmani termasuk mental akan mewujudkan manusia Indonesia yang berkualitas, sehingga

akan diperoleh sumber daya manusia yang berkompeten untuk menunjang gerak pembangunan yang dinamis.

Belajar merupakan hal yang sangat penting sekali bagi kita semua. Karena dengan belajar kita dapat mengetahui dan bisa melakukan atau memahami yang sebelumnya kita belum mengetahui atau mengerjakannya.

Belajar adalah upaya maksimal dari seorang guru sebagai pengajar dan seorang siswa sebagai pebelajar dalam merancang atau mengelola segala sesuatu hal yang berkaitan dengan proses kegiatan belajar mengajar untuk memperoleh hasil belajar yang maksimal.

Pembelajaran penjas banyak dilakukan oleh aktivitas fisik siswa, karena didalam aktivitas fisik itu siswa akan merasakan, menganalisis bagaimana suatu gerak tubuh dilakukan dalam pembelajaran, sehingga siswa juga dapat mengetahui betapa pentingnya pendidikan jasmani bagi kehidupan sehari-harinya.

Menurut Rosdiani (2013, hlm. 137) mengemukakan bahwa:

Pendidikan Jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan individu secara organik, neuromuskuler, perceptual, kognitif dan emosional dalam kerangka system pendidikan nasional.

Didalam pembelajaran, pendidikan jasmani juga menentukan keberhasilan pendidikan, karena pendidikan jasmani bagian dari pendidikan nasional yang mengembangkan keterampilan, gerak dan sifat siswa dalam pembelajarannya.

Belajar menurut piaget (dalam Mulyanto, 2014, hlm. 1) , belajar adalah interaksi individu yang dilakukan terus menerus dengan lingkungan yang menyebabkan fungsi intelektual individu semakin berkembang.

Tahap-tahap perkembangan intelek-tual yang dimaksud adalah sebagai berikut :

a. Tahap perkembangan sensori motor (0-2 tahun)

Tahap perkembangan sensori motor, dimana anak dalam proses belajar mengenal lingkungan melalui kemampuan sensorik dan motorik atau pengembangan indra penglihatan, penciuman, pendengaran, perabaan, dan menggerak-gerakan tubuhnya.

b. Tahap perkembangan pra-operasioanal (2-7 tahun)

Tahap perkembangan pra-operasional, pada tahap ini perkembangan intelektual terjadi dengan indikasi anak mulai mampu menggunakan simbol, bahasa, konsep sederhana, berpartisipasi, membuat gambar dan menggolong-golongkan dengan mengandalkan dari pada persepsi tentang realita.

c. Tahap perkembangan operasional konkret (7-11 tahun)

Tahap perkembangan pra operasional konkret, pada tahap ini anak sudah mulai berpikir logis dapat menggolongkan atau mengklarifikasi sesuatu berdasarkan kualitas yang logis melalui kegiatan-kegiatan mengamati, mengamati, menghitung benda-benda nyata yang dapat di manipulasi secara maksimal oleh mereka.

d. Tahap perkembangan operasional formal (11 tahun)

Tahap operasional formal, pada tahap ini anak sudah dapat berpikir abstrak seperti orang dewasa, secara praktis dapat diartikan bahwa dalam tahapan ini anak dapat belajar sesuatu tanpa harus manipulasibenda-benda konkret atau dengan kata lain anak dapat belajar secara deskriptif.

3. Tujuan Pendidikan Jasmani

Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (2006, hlm. 62). Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut :

- a. Mengembalikan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani dan olahraga yang terpilih.
- b. Meningkatkan pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik.
- c. Meletakkan landasan moral yang kuat melalui internalisasi nilai-nilai yang terkandung di dalam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan.
- d. Mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri, orang lain dan lingkungan.

Menurut Rahayu (2013, hlm. 19) tujuan pendidikan jasmani diantaranya:

- a. Meletakkan landasan karakter yang kuat melalui internalisasi dalam pendidikan jasmani.
- b. Membangun landasan kepribadian yang kuat, sikap cinta damai, sikap sosial dan toleransi dalam konteks kemajemukan budaya, etnis dan agama.

- c. Menumbuhkan kemampuan berfikir kritis melalui tugas-tugas pembelajaran pendidikan jasmani.
- d. Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggungjawab, kerjasama, percaya diri dan demokratis melalui aktivitas jasmani.
- e. Mengembangkan keterampilan gerak dan keterampilan teknik serta strategi berbagai permainan dan olahraga, aktivitas pengembangan senam, aktivitas ritmik, akuatik(aktivitas air) dan pendidikan luar kelas (*outdoor education*).
- f. Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani.
- g. Mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri dan orang lain.
- h. Mengetahui dan memahami konsep aktivitas jasmani sebagai informasi untuk mencapai kesehatan, kebugaran dan pola hidup sehat.
- i. Mampu mengisi waktu luang dengan aktivitas jasmani yang bersifat rekreatif.

Oleh karena itu, tujuan yang ingin dicapai melalui pendidikan jasmani mencakup pengembangan individu secara menyeluruh. Artinya, cakupan pendidikan jasmani tidak hanya pada aspek jasmani saja, akan tetapi juga aspek mental, emosional, spiritual dan sosial.

4. Ruang Lingkup Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani, memiliki ruang lingkup yang luas dalam mencapai suatu proses pendidikan jasmani. Dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan (2006, hlm. 175), mengemukakan “Ruang lingkup mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan menurut meliputi aspek-aspek sebagai berikut, permainan dan olahraga, aktivitas pengembangan, aktivitas senam, aktivitas ritmik, aktivitas air, pendidikan luar kelas, kesehatan.”

Ruang lingkup pendidikan jasmani menurut Rukmana, dkk (2009, hlm. 143) ruang lingkup pembelajaran meliputi tiga aspek dalam kurikulum yang tersebar mulai dari kelas satu sampai kelas enam, yaitu:

- a. Pendidikan jasmani
Pendidikan gerak yang bertujuan mengembangkan potensi-potensi aktivitas siswa secara organik *neomoscular*, intelektual, dan emosional.
- a. Pendidikan olahraga
Gerak yang bertujuan mengembangkan kemampuan gerak dasar cabang-cabang olahraga.

- b. Pendidikan kesehatan
Pendidikan yang membentuk dan mengembangkan pengetahuan serta pandangan hidup sehat serta dapat menerapkan perilaku hidup sehat dalam kehidupan sehari-hari.

Sedangkan ruang lingkup menurut Rahayu (2013, hlm. 18) adalah:

- a. Permainan dan olahraga meliputi: olahraga tradisional, permainan. Eksplorasi gerak, keterampilan lokomotor non-lokomotor, dan manipulatif, atletik, kasti, rounders, kippers, sepak bola, bola basket, bola voli, tenis meja, tenis lapangan, bulu tangkis, dan bela diri, serta aktivitas lainnya.
- b. Aktivitas pengembangan meliputi: mekanika sikap tubuh, komponen kebugaran jasmani, dan bentuk postur tubuh serta aktivitas lainnya.
- c. Aktivitas senam meliputi: ketangkasan sederhana, ketangkasan tanpa alat, ketangkasan dengan alat, dan senam lantai, serta aktivitas lainnya.
- d. Aktivitas ritmik meliputi: gerak bebas, senam pagi, SKJ, dan senam *aerobic* serta aktivitas lainnya.
- e. Aktivitas air meliputi: permainan di air, keselamatan air, keterampilan gerak di air, dan renang serta aktivitas lainnya.
- f. Pendidikan luar kelas meliputi: piknik/karyawisata, pengenalan lingkungan, berkemah, menjelajah, dan mendaki gunung.
- g. Kesehatan meliputi: penanaman budaya hidup sehat dalam kehidupan sehari-hari, khususnya yang terkait dengan perawatan tubuh agar tetap sehat, merawat lingkungan yang sehat, memilih makanan dan minuman yang sehat, mencegah dan merawat cedera, mengatur istirahat yang tepat dan berperan aktif dalam kegiatan P3K dan UKS. Aspek kesehatan merupakan aspek tersendiri, dan secara implisit masuk kedalam semua aspek.

B. Sepak Bola

1. Pengertian Sepak Bola

Menurut Sarumpaet (1992, hlm. 1) mengemukakan bahwa:

Permainan sepak bola adalah salah satu cabang olahraga yang sangat populer di dunia saat ini. Sepak bola telah banyak mengalami perubahan dan perkembangan dari bentuk sederhana dan primitif sampai menjadi permainan sepak bola yang sangat modern yang sangat digemari dan disenangi banyak orang tua muda, anak-anak, bahkan wanita.

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.

Sepak bola merupakan permainan yang dimainkan oleh dua regu yang masing-masing regu terdiri dari 11 orang pemain. Masing-masing regu berusaha untuk memasukan bola sebanyak-banyaknya ke gawang lawan dan mempertahankan gawang untuk tidak kemasukan bola oleh lawan. Didalam usaha untuk memasukkan bola atau mencetak gol serta mempertahankan gawang untuk tidak kemasukan bola ada peraturan-peraturan yang harus ditaati. Agar peraturan permainan ditaati oleh pemain pada saat pertandingan berlangsung maka ada wasit dan hakim garis yang memimpin atau mengawasi permainan tersebut. Setiap pelanggaran yang dilakukan oleh pemain ada sanksinya (hukuman). Oleh karena itu kedua kesebelasan diharapkan bermain sebaik mungkin serta menjaga sptivitas, Sarumpaet (1992).

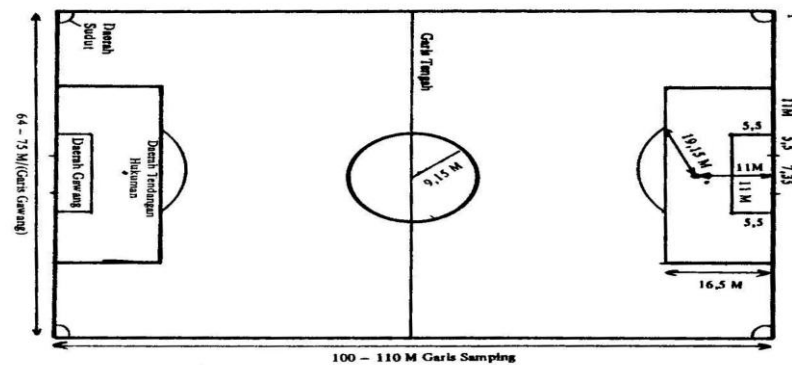
2. Peralatan dan permainan sepak bola

Peralatan atau sarana prasarana yang terdapat dalam permainan sepak bola sebagai berikut:

a. Lapangan sepak bola

Dalam permainan yang sebenarnya permainan sepak bola dilakukan pada sebuah lapangan yang berbentuk persegi panjang dengan ukuran sebagai berikut:

- 1) Panjang lapangan : 100 – 110 m
- 2) Lebar lapangan : 64 – 74 m
- 3) Daerah gawang : 18,32 x 5,5 m
- 4) Daerah hukuman (*penalty area*) : 40,39 x 16,5 m
- 5) Jari-jari lingkaran tengah : 9,15 m
- 6) Jarak titik tendangan penalti : 11 m



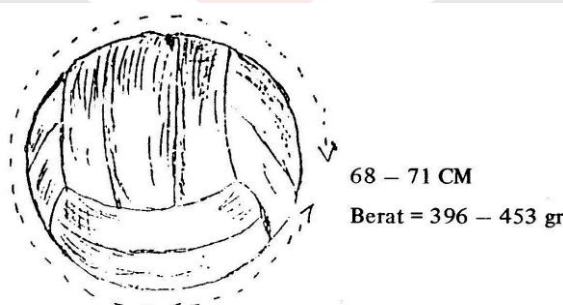
Gambar 2.1 :

Ukuran Lapangan Sepak bola

sumber: Sarumpaet, A., dkk. (1992). *Permainan Besar*. Padang: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Proyek Tenaga Pendidikan.

b. Bola

Bola sepak harus berbentuk bulat dari kulit atau bahan-bahan lain yang diperkenankan, tidak boleh dipakai bahan-bahan yang dapat membahayakan pemain. Adapun ukuran lingkaran bola ialah 68 – 71 cm, dan beratnya 396 – 453 gr.



Gambar 2.2 :

Bola

Sumber: Sarumpaet, A., dkk. (1992). *Permainan Besar*. Padang: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Proyek Tenaga Pendidikan.

c. Aturan bermain dalam sepak bola

1) Lama permainan

Lamanya permainan dibagi menjadi dua babak, yang masing-masing babak berlangsung selama 45 menit, kecuali ada ketentuan lain yang disetujui bersama. Waktu yang terbangun harus diganti dan ditetapkan oleh wasit. Bila

babak itu berakhir dengan tendangan hukuman (penalti), maka penalti harus dilaksanakan dulu. Waktu istirahat antara kedua babak tidak boleh 5 menit atau dengan perjanjian yang diketahui wasit.

2) Regu

Setiap regu masing-masing terdiri dari 11 orang pemain. Salah seorang ditunjuk sebagai (kapten) regu. Hampir seluruh permainan dilakukan dengan keterampilan kaki, kecuali penjaga gawang dalam memainkan bola bebas menggunakan anggota badannya, dengan kaki maupun tangannya.

3) Wasit

Sebuah pertandingan sepak bola dipimpin oleh seorang wasit yang mempunyai wewenang penuh untuk menjalankan pertandingan sesuai peraturan permainan, dan keputusan-keputusan pertandingan yang dikeluarkannya dianggap final. Sang wasit dibantu oleh dua orang asisten wasit yang sering disebut hakim atau penjaga garis. Dalam banyak pertandingan wasit juga dibantu seorang ofisial keempat yang dapat menggantikan seorang ofisial lainnya jika diperlukan.

4) Tendangan bola mati

Apabila tim bertahan menendang bola melewati garis gawang sendiri, tim penyerang akan memulai kembali permainan dengan menendang bola dari sudut yang paling dekat dengan keluarnya bola.

5) *Offside*

Offside terjadi apabila seorang pemain mengoperkan bola ke arah pemain satu tim tanpa ada lebih dari satu pemain lawan yang berada diantara pemain penerima operan dari gawang lawan.

6) Hukuman pemain

Hukuman bagi para pemain yang melakukan pelanggaran diberikan oleh wasit. Hukuman tersebut berupa keluarnya kartu kuning dan kartu merah. Kartu kuning adalah kartu peringatan atas pelanggaran sedangkan kartu merah adalah pemain harus keluar dari lapangan dan tidak boleh mengikuti pertandingan.

7) *Throw – in* (lemparan ke dalam)

Ketika bola sepenuhnya melewati garis pinggir atau garis gawang maka bola tersebut berada di luar permainan, memulai lagi permainan setelah bola keluar melewati garis pinggir.

3. Sejarah Sepak Bola

Kurang lebih 1000 tahun sebelum Masehi menurut penyelidikan dan bukti-bukti yang terdapat dalam dokumen-dokumen militer, sepak bola telah adadi Tiongkok dengan nama Tsu-Chiu, dan dimainkan oleh dua regu dengan cara bergantian menyepak bola ke gawang berjaring. Tsu berarti kaki dan Chiu berarti bola, jadi dapat diartikan permainan itu adalah permainan bola kaki.

Permainan sepak bola itu diperoleh secara turun temurun sejak tahun 5000 tahun sebelumnya. Pada zaman Tsin, permainan yang dinamai tsu chu ini awalnya dipakai untuk fisik para prajurit kerajaan. Kemudian berkembang menjadi permainan yang menyenangkan kendari sulit dilakukan. Permainannya tidak hanya anggota kerajaan tetapi seluruh rakyat cina pun ikut bermain olahraga.

Pada tahun 1580, seseorang dari Italia bernama Brovani Bardi membukukan serentetan aturan permainan sepak bola. Hal ini merupakan awal baru persepak bolaan dunia yang modern.

Selain itu, richard Mulcaster di Inggris melakukan ha yang serupa. Sehingga permainan sepak bola sedikit demi sedikit lebih tertib dan tiak berbahaya. Dua ratus tahun kemudian, Joseph Strutt menyempurnakan aturan tersebut. Beberapa aturan tersebut di antaranya para pemain sepak bola harus terdri dari dua tim dengan jumlah pemain yang sama. Kedua tim harus berebut bola untuk memsukannya ke gawang lawan yang terpisah oleh jarak 70-90 meter.

Tahun 1863 merupakan tonggak sejarah sepak bola modern. Selain ada wasit, luas lapangan dan jumlah pemain yang dibatasi, sepak bola juga hanya memakai kulit binatang yang diisi oleh udara. Permainan ini kemudian menyebar ke negara jajahan Inggris dan berkembang pesat dan kompleks sebagai budaya masa dalam abad modern.

4. Teknik Dasar dalam Permainan Sepak Bola

Teknik dasar sepak bola merupakan salah satu fundasi bagi seseorang untuk dapat bermain sepak bola karena teknik dasar sepak bola sangat diperlukan dalam suatu permainan sepak bola tersebut. Dengan mendasari teknik dasar sepak bola kita sudah dapat bermain sepak bola. Seluruh kegiatan bermain dilakukan dengan gerakan-gerakan, baik dilakukan gerakan tanpa bola ataupun dengan bola. Dari gerakan-gerakan yang beraneka ragam 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 pemain depan maupun belakang, Sarumpaet (1992).

Menurut Hasanah (2009, hlm. 46) mengemukakan bahwa:

Olahraga dalam sepak bola memerlukan berbagai macam teknik. Teknik ini sangat diperlukan guna memperlancar dalam bermain sepak bola. Jika teknik dapat dikuasai maka permainanpun akan berjalan dengan indah dan teratur. Dengan teknik bermain dilakukan sudah benar maka teknik dan strategi bermain dapat diatur untuk melakukan penyerangan.

Adapun mengenai teknik dasar sepak bola adalah sebagai berikut.

- 1) Teknik menggiring (*dribbling*)
- 2) Teknik mengoper (*passing*)
- 3) Teknik menghentikan bola (*trapping*)
- 4) Teknik menyundul bola (*heading*)
- 5) Teknik menembak (*shooting*)

Namun dalam penelitian ini, penulis hanya memfokuskan tentang pembahasan pada teknik mengoper bola (*passing*), sesuai dengan batasan masalah yang sudah di bahas dalam bab sebelumnya.

5. Pengertian *Passing*

Menurut hasanah (2009, hlm. 49) “*passing* merupakan teknik memindahkan momentum bola dari satu pemain ke pemain lainnya dalam pertandingan sepak bola”. Dengan *passing* yang baik seorang pemain akan dapat berlari ke ruang yang terbuka dan mengendalikan permainan saat membangun strategi penyerangan.

Menurut Mielke (Fauzan, 2012, online) mengemukakan bahwa:

Passing adalah seni memindahkan momentum bola dari satu pemain ke pemain lain. *Passing* adalah teknik dasar yang sangat penting dalam suatu tim sepak bola karena dengan *passing* kekompakan tim bisa terjalin. Dengan *passing* yang baik seorang pemain akan dapat berlari ke ruang yang terbuka dan mengendalikan permainan saat membangun strategi penyerangan.

Passing yang baik dan benar sangat dibutuhkan dalam permainan sepak bola, karena dengan menguasai teknik ini, maka akan mempermudah teman kita

untuk menerima bola. Seperti halnya menendang, *passing* juga bisa dilakukan dengan kaki bagian luar dan kaki bagian dalam atau bisa dengan kepala, dada (kalau kita memang sudah benar-benar menguasai teknik ini).

6. *Passing* menggunakan kaki bagian dalam

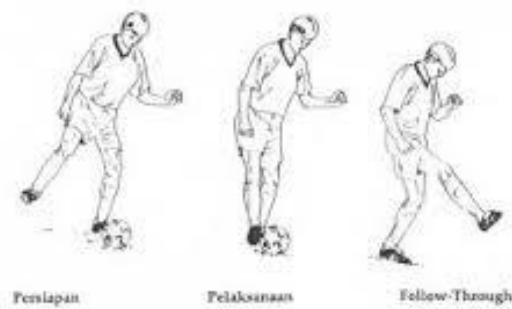
Menurut Hasanah (2009, hlm. 50) “kebanyakan *passing* dilakukan dengan menggunakan kaki bagian dalam karena di kaki bagian dalam itulah terdapat permukaan yang luas”. Dalam permainan sepak bola terdapat berbagai macam teknik diantaranya yaitu *passing*, karena teknik tersebut paling sering digunakan seorang pemain dilapangan untuk meloloskn diri dari pemain lawan yang menempel ketat terutama *passing* menggunakan kaki bagian dalam karena di kaki bagian dalam terdapat permukaan yang lebih luas.

Sedangkan menurut Mielke (dalam fauzan, 2012, online) mengatakan bahwa:

Gerakan *passing* menggunakan kaki bagian dalam dilakukan dengan cara posisikan tubuh sebidang dengan arah *passing* yang dituju, simpan bola disebelah kaki yang menjadi tumpuan untuk menendang, tariklah kaki yang akan menendang kebelakang lalu ayunkan kaki untuk menendang bola tersebut.

Adapun posisi badan saat melakukan *passing* menggunakan kaki bagian dalam :

- a. Badan menghadap sasaran di belakang bola.
- b. Kaki tumpu berada di samping bola kurang lebih 15 cm, ujung kaki menghadap sasaran, lutut sedikit ditekuk.
- c. Kaki tendang ditarik ke belakang, dan ayunkan ke depan.
- d. Setelah terjadi benturan dilanjutkan dengan *Follow trow* (gerakan lanjutan)



Gambar 2.3

Passing menggunakan kaki bagian dalam

Sumber:

(<http://www.google.com/search?q=passing+menggunakan+kaki+bagian+dalam+client=ms-rim&hi=>)

Untuk melatih ketepatan *passing*, latihan dapat dilakukan dengan cara melakukan *passing* bola terhadap tembok dengan sebanyak mungkin atau dengan teman secara berpasangan, *passing* yang baik adalah *passing* yang dapat diterima dengan baik oleh pemain yang menerima *passing* tersebut.

Keterampilan dasar mengontrol bola perlu dilatih secara berulang-ulang sehingga pemain yang melakukan *passing* mempunyai rasa percaya diri untuk melakukan *passing* yang tegas dan terarah kepada teman satu tim yang tidak dijaga lawan.

Passing yang baik dimulai ketika tim yang sedang menguasai bola menciptakan ruang di antara lawan dengan gerak dan membuka ruang di sekeliling pemain.

C. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

1. Pengertian pembelajaran kooperatif

Ada beberapa istilah untuk menyebut pembelajaran berbasis sosial yaitu pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) dan pembelajaran kolaboratif. Namun dalam penelitian ini, penulis hanya memfokuskan tentang pembelajaran kooperatif.

Menurut Slavin (dalam Safari, 2012, hlm. 3) mengatakan bahwa:

Cooperative learning adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 4 sampai 6 orang, dengan struktur kelompoknya yang bersifat heterogen. selanjutnya dikatakan pula, keberhasilan dari kelompok tergantung pada kemampuan dan aktivitas anggota kelompok, baik secara individual maupun secara kelompok.

Dengan pembelajaran *teams games tournament* (TGT), siswa akan menikmati bagaimana suasana turnamen itu, karena mereka berkompetensi dengan kelompok-kelompok yang memiliki komposisi kemampuan yang setara, maka kompetisi dalam TGT terasa lebih fair dibandingkan kompetisi dalam pembelajaran-pembelajaran tradisional pada umumnya.

Menurut Yuda (dalam Safari, 2012, hlm. 3) mengatakan bahwa:

Pembelajaran kooperatif adalah salah satu strategi pembelajaran yang berfungsi untuk menggali dan membagi-bagi ide kepada anak, strategi pembelajaran ini mendorong anak untuk melakukan kegiatan dalam bentuk kerja sama dan sikap tanggung jawab kepada teman satu kelompoknya dan juga sikap tanggung jawab dengan dirinya.

Cooperatif learning lebih dari sekedar belajar kelompok atau kelompok kerja, karena belajar dalam model *cooperative learning* harus ada struktur dorongan dan tugas yang bersifat kooperatif sehingga memungkinkan terjadinya interaksi secara terbuka dan hubungan-hubungan yang bersifat interpedensi yang efektif diantara anggota kelompok (Safari, 2012; Slavin, 1983; Stahl, 1994).

Model belajar *cooperative learning* merupakan suatu model pembelajaran yang membantu siswa dalam mengembangkan pemahaman dan sikapnya sesuai dengan kehidupan nyata di masyarakat, sehingga dengan bekerja secara bersama-sama di antara sesama anggota kelompok akan meningkatkan motivasi, produktivitas, dan perolehan belajar. *Cooperative learning is more effective in increasing motive and performance students* (Safari, 2012; Michaels, 1997).

Menurut Roger, dkk (dalam Huda, 2012, hlm. 29) menyatakan bahwa:

Pembelajaran kooperatif merupakan aktivitas pembelajaran kelompok yang diorganisir oleh satu prinsip bahwa pembelajaran harus didasarkan pada perubahan informasi secara sosial di antara kelompok-kelompok pembelajaran di dalamnya setiap pembelajar bertanggung jawab atas pembelajarannya sendiri dan didorong untuk meningkatkan pembelajaran anggota-anggota yang lain.

Menurut Parker (dalam Huda, 2012, hlm. 29) mendefinisikan bahwa “kelompok kecil kooperatif sebagai suasana pembelajaran dimana para siswa saling berinteraksi dalam kelompok-kelompok kecil untuk mengerjakan tugas akademik demi mencapai tujuan bersama”.

Sedangkan menurut Davidson (dalam Huda, 2012, hlm. 29) mendefinisikan bahwa “pembelajaran kooperatif secara terminologis dan perbedaannya dengan pembelajaran kolaboratif. Menurutnya, pembelajaran kooperatif merupakan suatu konsep yang sebenarnya sudah ada sejak dulu dalam kehidupan sehari-hari. Konsep ini memang sangat dikenal sangat penting untuk meningkatkan kinerja kelompok, organisasi, dan perkumpulan manusia”.

Menurut Slavin (2005, hlm. 8) mengatakan bahwa “dalam metode pembelajaran kooperatif, para siswa akan duduk bersama dalam kelompok yang beranggotakan empat orang untuk menguasai materi yang disampaikan oleh guru”.

Menurut Suprijono (2009, hlm. 54) mengemukakan bahwa:

Pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru. Secara umum pembelajaran kooperatif dianggap lebih diarahkan oleh guru, di mana guru menetapkan tugas dan pertanyaan-pertanyaan serta menyediakan bahan-bahan dan informasi yang dirancang untuk membantu peserta didik menyelesaikan masalah yang dimaksud.

Dari beberapa uraian di atas, penulis mengambil kesimpulan bahwa pembelajaran *kooperatif* saling ketergantungan positif, dan menunjukkan bahwa pembelajaran *kooperatif* ada dua pertanggung jawaban kelompok, *pertama*, mempelajari bahan yang di tugaskan kepada kelompok, *kedua*, menjamin semua anggota kelompok secara individu mempelajari bahan yang di tugaskan tersebut.

2. Metode *Teams Games Tournament* (TGT)

TGT adalah salah satu dari metode kooperatif yang termasuk ke dalam kategori metode *Student Teams Learning*.

Menurut Slavin dan rekan-rekannya (dalam Huda, 2012, hlm. 116) mengatakan bahwa:

Penerapan TGT mirip dengan STAD dalam hal komposisi kelompok, format instruksional, dan lembar kerjanya. Bedanya, jika STAD focus pada komposisi kelompok berdasarkan kemampuan, ras, etnik, dan gender, maka TGT umumnya fokus hanya pada level

kemampuan saja. Selain itu, jika dalam STAD, yang digunakan adalah *kuis*, maka dalam TGT istilah tersebut biasanya berganti menjadi *game akademik*.

Teknis pelaksanaan TGT sama miripnya dengan STAD. Setiap siswa ditempatkan dalam satu kelompok yang terdiri dari 3 orang yang berkemampuan rendah, sedang, dan tinggi. Dengan demikian masing-masing kelompok memiliki komposisi anggota yang *comparable*. Komposisi ini dicatat dalam tabel khusus (tabel turnamen) yang setiap minggunya harus diubah sama seperti STAD, dalam TGT setiap anggota ditegaskan untuk mempelajari materi terlebih dahulu bersama dengan anggota-anggota yang lain, lalu mereka diuji secara individual melalui *game akademik*.

Menurut Slavin (dalam Huda, 2012, hlm. 117) “menyarankan agar TGT diterapkan setiap minggu, sementara STAD dijalankan pada ujian tengah semester dan ujian akhir”. Lagi pula, Menurut Slavin (dalam Huda, 2012, hlm. 117), skor turnamen yang diperoleh TGT bisa dimanfaatkan guru untuk menentukan tingkat kesulitan *kuis* setiap anggota kelompok saat mereka menjalani proses STAD. Sebagai alternatifnya, guru juga bisa menggunakan STAD dan TGT secara bergantian setiap minggunya. Dengan TGT, siswa akan menikmati bagaimana suasana turnamen itu, karena mereka berkompetensi dengan kelompok-kelompok yang memiliki komposisi kemampuan yang setara, maka kompetisi dalam TGT terasa lebih fair dibandingkan kompetisi dalam pembelajaran-pembelajaran tradisional pada umumnya.

Teams games tournament (TGT) pada mulanya dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edward, merupakan metode pembelajaran pertama dari John Hopkins. Metode ini menggunakan pelajaran yang sama disampaikan guru dan tim kerja yang sama seperti dalam pembelajaran STAD, tetapi menggantikan tugas gerak dengan turnamen disetiap minggunya, dimana siswa memainkan *game* atau permainan dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya. Siswa memainkan permainan ini bersama tiga orang pada “lapang-turnamen”, dimana ketiga pesertadalam satu lapangan turnamen ini adalah para siswa yang memilikirekor nilai penjas terakhir yang sama. Sebuah prosedur “menggeser kedudukan” membuat permainan ini cukup adil. Meraih rekor tertinggi dalam tiap lapangan turnamen akan mendapatkan 60 poin untuk timnya,

tanpa menghiraukan dari lapangan mana mendapatkannya; ini berarti bahwa mereka yang berprestasi relatif rendah (bermain dengan yang berprestasi relatif rendah juga) dan yang berprestasi relatif tinggi (bermain dengan yang berprestasi relatif tinggi juga) keduanya memiliki kesempatan yang sama untuk sukses. Sama seperti dalam STAD, tim dengan tingkat kinerja tertinggi mendapatkan sertifikat atau bentuk penghargaan tim lainnya, (Slavin, 2005).

Menurut Slavin (2005, hlm. 14) “TGT memiliki banyak kesamaan dinamika dengan STAD, tetapi menambahkan dimensi kegembiraan yang diperoleh dari penggunaan permainan”. Teman satu tim akan saling membantu dalam mempersiapkan diri untuk permainan dengan mempelajari lembar kegiatan dan menjelaskan masalah-masalah satu sama lain, tetapi sewaktu siswa sedang bermain dalam game temannya tidak boleh membantu, memastikan telah terjadi tanggung jawab *individual*. Materi yang sama digunakan dalam STAD dapat juga digunakan dalam TGT tugas gerak STAD digunakan sebagai game dalam TGT. Sebagian guru lebih memilih TGT karena faktor menyenangkan dan kegiatannya, sementara yang lain lebih memilih yang murni bersifat kooperatif saja yaitu STAD, dan banyak juga yang mengkombinasikan keduanya.

Menurut Slavin (2005, hlm. 166) ada lima komponen-komponen dalam TGT:

- a. Presentasi di Kelas
- b. Tim
- c. *Game*
- d. *Tournament*
- e. Rekognisi Tim

Adapun penjelasan dari ke lima komponen di atas sebagai berikut:

1) Presentasi di kelas

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah, dan diskusi yang dipimpin guru. Disamping itu, guru juga menyampaikan tujuan, tugas, atau kegiatan yang harus dilakukan siswa, dan memberikan motivasi. Pada saat penyajian kelas ini siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru, karena akan membantu siswa bekerja lebih

baik lagi pada saat kerja kelompok dan pada saat pertandingan (turnamen) karena skor game akan menentukan skor kelompok.

2) Tim (kelompok)

Guru membagi siswa dalam kelompok-kelompok kecil. Pembagian kelompok menjadi 3 kelompok yang terdiri dari 9 siswa yang anggota kelompoknya heterogen, dari kemampuan akademik, jenis kelamin, dan ras atau etnik yang berbeda. Kegiatan berkelompok ini akan membuat siswa lebih memahami materi dan bisa memiliki tanggung jawab bagi kelompoknya ketika melakukan pertandingan.

3) Permainan (*game*)

Permainan merupakan kegiatan yang menuntut keahlian dan ketelitian siswa, serta kerjasama siswa. Permainan yang dirancang adalah mengenai *passing* menggunakan kaki bagian dalam pada permainan sepak bolayang dilakukan secara bertahap sesuai dengan perlakuan yang akan peneliti akan berikan dalam pembelajaran. Permainan ini dilakukan diluar kelas/lapangan bola.

4) Pertandingan (tournament)

Turnamen dilakukan secara berkala. Setiap kelompok akan melakukan pertandingan dalam sebuah turnamen. Intinya pada pertandingan ini adalah untuk mengasah kemampuan siswa dalam melakukan *passing* menggunakan kaki bagian dalam. Pada pertandingan ini setiap kelompok akan dipertandingkan dalam permainan sepak bola yang sudah dimodifikasi.

5) Penghargaan kelompok

Penghargaan kelompok akan diberikan setiap pembelajaran. Bagi kelompok yang mendapatkan skor tertinggi akan mendapatkan penghargaan yang telah dipersiapkan guru. Penghargaan juga berupa motivasi bagi siswa dan pemberian motivasi ini juga diberikan kepada seluruh siswa.

D. Hasil Temuan Penelitian yang Relevan

Dalam kegiatan penelitian yang peneliti laksanakan peneliti mengkaji penelitian yang relevan sebagai bahan pembandingan, seperti hasil penelitian di bawah ini:

1. Penelitian tentang penerapan model yang dilakukan oleh Fadhilah Nurrochman (2010) dengan judul skripsi “Meningkatkan Gerak Dasar *Dribbling* Bola Basket Melalui Model *Teams Games Tournament* (TGT)”. Hasil dari penelitiannya yaitu bahwa pembelajaran melalui model TGT pemahaman dan hasil prestasi belajar siswa mengenai gerak dasar *dribbling* bola basket menjadi lebih meningkat. Diketahui bahwa data awal siswa yaitu karena dari jumlah peserta didik yang jumlahnya 20 siswa kelas V SDN 2 Kertasari hampir 17 siswa (85%) belum bisa melakukan gerak dasar *dribbling* dengan baik. Sedangkan 3 siswa (15%) cukup bisa melakukan pembelajaran gerak dasar *dribbling* bola basket dengan baik. Pembelajaran gerak dasar *dribbling* bola basket melalui penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas V SDN 2 Kertasari Kecamatan Weru Kabupaten Cirebon dapat meningkatkan gerak dasar *dribbling* bola basket siswa. Berikut ini peningkatan persentase aktivitas siswa dari siklus I sampai dengan siklus III. Siklus I siswa yang mendapatkan kualifikasi baik sebesar 20% (4 siswa), kualifikasi cukup sebesar 60% (12 siswa), kualifikasi kurang sebesar 20% (4 siswa). Untuk siklus II kualifikasi baik sebesar 50% (10 siswa), kualifikasi cukup sebesar 40% (8 siswa), kualifikasi kurang sebesar 10% (2 siswa). Dan siklus III kualifikasi baik sebesar 85% (17 siswa), kualifikasi cukup sebesar 15% (3 siswa), kualifikasi kurang 0%.
2. Hasil penelitian yang selanjutnya adalah penelitian dari Apandi pada tahun 2013 yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games-Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Proses Pembelajaran Lompat Jauh Melalui Permainan Sang Kodok dan Sang Bango”. Dalam penyelesaian permasalahannya beliau menggunakan model kooperatif tipe TGT dan terbukti hasil penelitian tersebut meningkat.

E. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian pustaka yang telah dipaparkan di atas. Maka peneliti mencoba mengambil sebuah hipotesis dimana “jika dalam pembelajaran gerak dasar *passing* menggunakan kaki bagian dalam pada permainan sepak bola

melalui model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas V SDN Sirnasari Kecamatan Tanjungsiang Kabupaten Subang akan meningkat”.

