

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan di Sekolah Dasar (SD) sangat penting sebagai dasar pendidikan anak tingkat yang lebih tinggi. Keberhasilan pendidikan jasmani di Sekolah Dasar (SD) tergantung pada kreatifitas guru dan penerapan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Penerapan pendekatan pembelajaran yang kurang tepat sangat berpengaruh pada hasil pembelajaran.

Menurut Husdarta (2013, hlm. 23) “pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan individu secara organik, neuromuskuler, perseptual, kognitif, dan emosional dalam rangka sistem pendidikan nasional.”

Tujuan umum Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar (SD) 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 kepada anak.

Menurut bucher (dalam Suherman, 2009, hlm. 7) tujuan pendidikan jasmani yaitu :

1. Perkembangan fisik. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan aktivitas-aktivitas yang melibatkan kekuatan-keuatan fisik dari berbagai organ tubuh seseorang (*physical fitness*).
2. Perkembangan gerak. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan gerak secara efektif, efisien, halus, indah, sempurna (*skillful*)
3. Perkembangan mental. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan berfikir dan menginterpretasikan keseluruhan pengetahuan tentang pendidikan jasmani kedalam lingkungannya
4. Perkembangan sosial. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan siswa dalam menyesuaikan diri pada suatu kelompok atau masyarakat Pendidikan jasmani sangat penting untuk perkembangan dan pertumbuhan anak karena di dalam masa ini anak sangat aktif untuk bergerak dimana anak lebih memilih bermain sambil belajar dibandingkan dengan duduk manis atau di ruangan untuk membaca buku. Dalam Pendidikan Jasmani yang tertera dalam kurikulum banyak sekali

hal-hal yang harus dipelajari salah satunya adalah pembelajaran Sepak Bola.

Di dalam Pendidikan Jasmani permainan Sepakbola adalah salah satu materi ajar yang ada dalam kurikulum, materi yang sudah ada dalam kurikulum sangat wajib untuk disampaikan. Dengan kurangnya jam pembelajaran sepakbola di dalam kurikulum hal ini membuat pembelajaran sepakbola kurang maksimal. Terutama pada gerak dasar pada sepakbola yang harus memiliki teknik sehingga banyak permasalahan yang muncul disini salah satunya adalah tidak tercapainya ketuntasan belajar-mengajar.

Menurut Sukatamsi (2001, hlm. 3) menyatakan bahwa:

Sepak bola adalah permainan beregu yang dimainkan oleh dua regu masing masing regunya terdiri dari sebelas orang pemain termasuk penjaga gawang, dilakukan dengan seluruh bagian badan kecuali kedua lengan dan hanya penjaga gawang yang bebas memainkan seluruh anggota tubuhnya.

Salah satu teknik dasar dalam permainan sepakbola adalah gerak dasar menendang (*passing*). *Passing* adalah salah satu gerakan atau seni dalam memindahkan bola ke arah pemain lain. Pembelajaran *passing* dalam permainan sepak bola di Sekolah Dasar (SD) belum dilakukan secara maksimal sehingga prestasi belajar siswa belum memuaskan. Saat ini sudah banyak Pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *cooperative learning*. Terdapat beberapa tipe pembelajaran kooperatif, yaitu: *Jigsaw*, *Student Teams Achievement Division (STAD)*, *Team Assisted Individualization (TAI)*, *Teams Game Tournament (TGT)*, *Group Investigation (GI)* dan metode struktural. Peneliti dalam penelitian ini hanya akan menggunakan model pembelajaran kooperatif dengan tipe *Team Game Tournament (TGT)*. Dalam upaya melaksanakan tuntutan gerak psikomotor yang lebih kompleks maka perlu ada upaya-upaya kreatif memilih model pembelajaran yang harus dilakukan oleh guru agar pembelajaran lebih menarik. Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu tipe atau model pembelajaran yang mudah diterapkan, karena melibatkan seluruh siswa dan harus ada perbedaan status. Tipe ini melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, mengandung unsur permainan yang bisa menggairahkan semangat belajar dan mengandung *reinforcement*. Aktivitas belajar dengan permainan yang

dirancang dalam pembelajaran kooperatif memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerjasama, dan persaingan yang sehat.

Kondisi nyata di lapangan menunjukkan bahwa model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) pembelajaran sangat jarang dilakukan oleh guru karena sulitnya pengelompokan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis. Kelemahan ini akan dapat diatasi jika guru yang bertindak sebagai pemegang kendali teliti dalam menentukan pembagian kelompok waktu yang dihabiskan untuk diskusi oleh siswa cukup banyak sehingga melewati waktu yang sudah ditetapkan. Kesulitan ini dapat diatasi jika guru mampu menguasai kelas secara menyeluruh.

Hal ini disebabkan oleh beberapa hal, di antaranya adalah pembelajaran pendidikan jasmani cenderung tradisional, model pembelajaran masih berpusat pada guru, yang menyebabkan proses pembelajaran berjalan kurang maksimal dan mempengaruhi aktifitas anak berkurang. Anak tidak bisa mengembangkan kreatifitas mereka karena tidak adanya suatu model pembelajaran yang mendukung.

Pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar oleh guru hendaknya dilakukan dengan memilih pendekatan pembelajaran yang tepat, sehingga mendukung keberhasilan pembelajaran itu sendiri.

Dengan penggunaan pendekatan pembelajaran yang tepat akan berpengaruh pada keaktifan dan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran, sehingga hasil belajar siswa dapat ditingkatkan.

Siswa Sekolah Dasar (SD) pada umumnya sangat menyenangi mata pelajaran Penjaskes terutama materi permainan sepak bola, akan tetapi masih ada sebagian siswa yang kurang antusias pada pembelajaran tersebut, terutama siswa perempuan. Siswa perempuan kurang tertarik dengan permainan sepak bola karena takut dengan bola itu sendiri.

Fakta di lapangan masih banyak siswa yang salah dalam melakukan *passing* pada permainan sepak bola. Sebagian siswa masih menggunakan ujung kaki untuk menendang bola, sehingga bola melambung ke berbagai arah dan rasa sakit yang dihasilkan ketika salah dalam menendang bola,

sehingga mereka enggan untuk berlatih *passing* atau gerakan menendang bola, sehingga hasil belajarnya kurang maksimal.

Adapun data awal tes praktek *passing* yang diperoleh dapat dilihat pada table 1.1.

Tabel 1.1
Data dan Hasil Tes Awal Kemampuan Gerak Dasar *Passing*
Kaki Bagian Dalam

No	Nama	Aspek yang dinilai												Skor	Nilai	Ket		
		Sikap Awal				Sikap Perkenaan				Gerakan Akhir						T	BT	
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4					
1.	Adrian Octaviano P		√			√						√		6	50		√	
2.	Aulia Nursabila			√				√				√		8	66		√	
3.	Factur Rapi		√			√						√		5	42		√	
4.	M. Tri Adam				√			√			√			9	75	√		
5.	Habsi Noor R			√				√				√		10	83	√		
6.	Imelda Nazara		√				√				√			6	50		√	
7.	M. Rafael Putra J			√			√					√		7	58		√	
8.	Putri Euis Aisyah		√				√				√			7	58		√	
9.	Pramectya Salwa S		√				√				√			6	50		√	
10.	Rozan Muharam				√			√				√		10	83	√		
11.	Rozin Muharam			√				√				√		9	75	√		
12.	Sabrina Nur Syifa		√				√				√			6	50		√	
13.	Siti Barokah		√			√					√			5	42		√	
14.	Siti Syamsiyah		√			√						√		6	50		√	
15.	Vina Dwi Ratih		√			√						√		6	50		√	
16.	Vinanda Zahira		√			√						√		5	42		√	
17.	Adam Herdiansyah				√		√					√		9	75	√		
18.	Irwan Muharam			√				√				√		9	75	√		
19.	Celcilia Ratri P		√			√						√		6	50		√	
20.	Moch. Zaidan F				√			√				√		9	75	√		
21.	Siti Anisa		√			√						√		7	58		√	
22.	Akhmad Alwan R			√			√					√		8	66		√	
23.	Gerald Hadi N			√				√				√		9	75	√		
24.	M. Rival		√			√						√		5	42		√	
25.	Gayantri salma. S			√			√					√		8	66		√	
Jumlah			14	9	2	10	7	8				11	13	1	176	1464	8	17
Presentase %			56	36	8	40	28	32				44	52	4			3	68

Keterangan:

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

T: Tuntas

BT: Belum Tuntas

Skor Ideal: 12

Nilai KKM 75

Jika siswa mendapat nilai ≥ 75 dikatakan tuntas.

Jika siswa mendapat nilai ≤ 75 dikatakan tidak tuntas

Hasil belajarsiswa Sekolah Dasar (SD) masih rendah, terbukti hasil evaluasi menunjukkan bahwa dari 25 siswa, baru 8 (32%) siswa yang telah dapat melakukan gerakan *passing* atau menendang bola dengan baik dan benar dan sisanya 17 (68%)

siswa masih belum menguasai gerakan tersebut dengan baik dan benar.

Kondisi demikian apabila dibiarkan akan mempengaruhi pencapaian prestasi belajarsiswa. Hal tersebut menunjukkan adanya suatu permasalahan yang harus dicari jalannya. Oleh karena itu, perlu dilakukan semacam tindakan yang dilaksanakan secara kolaboratif, yaitu tindakan untuk meningkatkan keterampilan gerak dasar *passing* kaki bagian dalam pada siswa kelas V Sekolah Dasar (SD).

Tindakan tersebut adalah upaya meningkatkan keterampilan gerak *passing* menggunakan kaki bagian dalam melalui model kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) pada siswa kelas V Sekolah Dasar (SD). Yang diharapkan dapat meningkatkan keterampilan gerak dasar *passing* menggunakan kaki bagian dalam pada siswa.

Alasan penggunaan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) tersebut adalah untuk mengatasi rendahnya penguasaan keterampilan *passing* pada siswa. Dengan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) ini siswa dengan mudah mengikuti pembelajaran keterampilan gerak dasar *passing* menggunakan kaki bagian dalam, karena keaktifan siswa akan dikembangkan sehingga pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru.

B. Rumusan Masalah dan Pemecahan Masalah

1. Rumusan Masalah

Yang menjadi persoalan dalam masalah ini adalah gerak dasar *passing* dalam permainan sepakbola. Selanjutnya masalah penelitian tersebut secara khusus dirumuskan dalam sub pertanyaan penelitian sebagai berikut.

- a. Bagaimanakah perencanaan pembelajaran gerak dasar *passing* menggunakan kaki bagian dalam melalui penerapan model pembelajaran *Cooperative Team Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas V SDN Agung?
- b. Bagaimana kinerja guru dalam pembelajaran gerak dasar *passing* menggunakan kaki bagian dalam melalui penerapan model pembelajaran *Cooperative Team Game Tournament* pada siswa kelas V SDN Agung?
- c. Bagaimana aktivitas siswa dalam pembelajaran gerak dasar *passing* menggunakan kaki bagian dalam melalui penerapan model pembelajaran *Cooperative Team Game Tournament* pada siswa kelas V SDN Agung?
- d. Bagaimana hasil belajar siswa dalam pembelajaran gerak dasar *passing* menggunakan kaki bagian dalam melalui penerapan model pembelajaran *Cooperative Team Game Tournament* pada siswa kelas V SDN Agung?

2. Pemecahan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang ada dalam penelitian tindakan kelas yang di laksanakan, maka langkah selanjutnya mencari alternatif pemecahan masalah tersebut. Pembelajaran *passing* menggunakan kaki bagian dalam pada permainan sepakbola dengan model kooperatif dapat dilakukan dengan langkah langkah sebagai berikut.

- a. Tahap persiapan, pada tahapan ini guru mempersiapkan RPP tentang permainan bola besar (sepakbola) yang mengacu pada IPKG 1 dan menyiapkan pembelajaran menggunakan model kooperatif *Team Game Tournament*(TGT). Kemudian guru mengkondisikan siswa pada saat pembelajaran serta memberikan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Guru dapat menjelaskan kepada siswa mengenai materi, tujuan, pokok-pokok kegiatan dan hasil belajar yang di harapkan serta menjelaskan kepada siswa tentang langkah langkah melakukan gerak dasar *passing* pada permainan sepakbola.
- b. Pelaksanaan pembelajaran, pada tahapan ini guru memberikan pembelajaran gerak dasar *passing* melalui model pembelajaran kooperatif *team game tournament*(TGT) dan guru membimbing siswa mengenai langkah langkah

pembelajaran passing melalui model pembelajaran kooperatif *team game tournament*(TGT)serta memberikan motivasi kepada siswa agar lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran

- c. Aktivitas siswa, pada saat pembelajaran adalah mengikuti arahan dari guru agar proses belajar mengajar berjalan dengan baik. Siswa pada pembelajaran passing yang menggunakan model kooperatif *team game tournament*(TGT)harus melakukan pembelajaran dengan disiplin, percaya diri dan keberanian.
- d. Tahapan evaluasi, pada tahapan ini guru mengevaluasi siswa dengan mengadakan tes, dimana setiap siswa melakukan tes *passing*.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut.

- a. Untuk mengetahui perencanaan dalam pembelajaran sebagai upaya meningkatkan gerak dasar passing melalui model kooperatif *team game tournament* pada siswa kelas V SDN Agung Kota Cirebon.
- b. Untuk mengetahui kinerja guru dalam hal ini Sebagai upaya memperbaiki dan meningkatkan mutu pendidikan dan kualitas pendidikan di SDN Agung Kota Cirebon
- c. Untuk mengetahui aktivitas siswa dalam pembelajaran sebagai upaya meningkatkan sikap kerjasama, percaya diri dan disiplin.
- d. Untuk mengetahui hasil belajar ini siswa dalam memberikan peningkatan pembelajaran dan memberikan prestasi yang memuaskan untuk diri sendiri maupun sekolah.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat hasil Penelitian ini adalah dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Bagi Guru: melalui PTK ini guru dapat menerapkan model pembelajaran *Cooperative Team Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran sepak bola khususnya gerak dasar *passing* menggunakan kaki bagian dalam.
2. Bagi Siswa: hasil penelitian ini bermanfaat bagi siswa untuk meningkatkan kreatifitas dan keber

aniansiswauntukmemberikanumpanbalikterhadap pembelajaranketerampilang erakdasar*passing* menggunakan kaki bagian dalam.

3. Bagi Sekolah: hasil penelitian ini dapat membantu sekolah untuk melakukan pembelajaran yang lebih baik lagi dan meingkatkan prestasi belajar siswa tersebut.
4. Bagi Peneliti : Menambah pengetahuan. Mempunyai kemampuan penggunaan media pembelajaran dan dapat digunakan rujukan bagi peneliti yang lain.
5. Bagi Lembaga 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.
6. Bagi penelitalain: Hasil penelitan ini diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian.

E. Batasan Istilah

Adapun istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini akan diuraikan sebagai berikut :

- a. **Pembelajaran** adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat , serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Proses pembelajaran dialami sepanjang hayat seorang manusia serta dapat berlaku di manapun dan kapanpun. Pembelajaran mempunyai pengertian yang mirip dengan pengajaran, walaupun mempunyai konotasi yang berbeda.

Adapun menurut Arifin (2009, hlm. 10) “pembelajaran adalah suatu proses atau cara yang dilakukan agar seseorang dapat melakukan kegiatan belajar mengajar, sedangkan belajar adalah suatu proes perubahan tingkh laku karena interaksi individu dengan lingkungan dan pengalaman.”

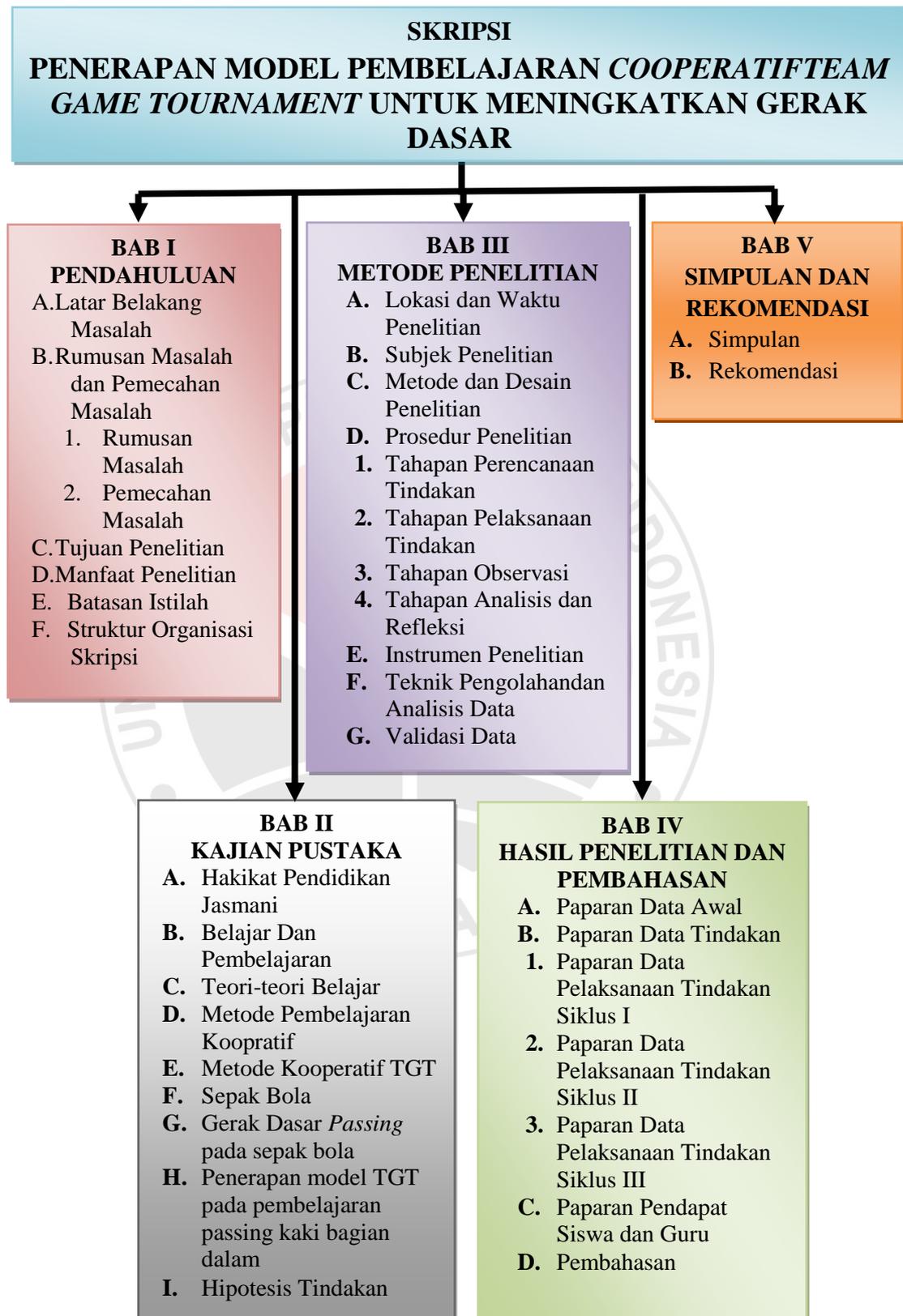
- b. **Model kooperatif tipe *Team Games-Tournament* (TGT)** merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang di kembangkan oleh slavin (1995) untuk membantu siswa mereview dan menguasai materi pelajaran. Slavin

menemukan bahwa TGT berhasil meningkatkan skill-skill dasar pencapaian, interaksi positif antar siswa, harga diri, dan sikap penerimaan pada siswa siswa lain yang berbeda. Menurut Rusman (2007, hlm 224) *Teams Games Tournament* (TGT) adalah “satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki suku kata atau ras yang berbeda”

- c. **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. (Kamus Besar Bahasa Indonesia : 125)
- d. **Gerak dasar** terbagi menjadi tiga jenis yaitu lokomotor, non lokomotor dan manipulatif. Kemampuan gerak merupakan keterampilan yang penting di dalam kehidupan sehari-hari maupun di dalam pendidikan jasmani. Kemampuan gerak dasar harus dimiliki oleh anak, karena gerak merupakan kebutuhan yang sangat penting untuk melaksanakan kehidupan sehari-hari.

F. 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:



Gambar 1.1

Struktur Organisasi Skripsi

