

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan tidak akan terlepas dari kehidupan manusia, karena melalui pendidikan manusia mempunyai ruang untuk belajar dan mengembangkan dirinya untuk menjadi seseorang yang lebih baik. Pendidikan dilihat secara luas adalah pengalaman belajar seseorang yang berlangsung sepanjang hidup, artinya pendidikan akan berjalan secara terus menerus tanpa batas waktu yang ditentukan yaitu selama terjadinya interaksi antar individu maupun adanya pengaruh dari lingkungan hidupnya. Sedangkan dalam artian sempit pendidikan adalah interaksi antar individu yang diselenggarakan di sebuah instansi pendidikan secara formal, artinya bahwa pendidikan hanya berlangsung ketika seseorang menimba ilmu di sekolah. Namun dalam (*UU SISDIKNAS No.20 tahun 2003*) disebutkan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat, bangsa, dan negara.

Pendidikan jasmani merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari pendidikan secara keseluruhan, pendidikan jasmani memberikan kontribusi dalam mengembangkan potensi peserta didik. Hal ini sebagaimana yang diutarakan oleh Mutohir & Lutan (1996, hlm. 12) mengemukakan bahwa:

Pendidikan Jasmani merupakan bagian dari pendidikan secara umum. Pendidikan jasmani dapat di definisikan sebagai suatu proses pendidikan yang ditunjukkan untuk mencapai tujuan pendidikan melalui gerakan fisik. Pendidikan sebagai salah satu sub-sistem pendidikan yang berperan penting dalam mengembangkan kualitas manusia Indonesia.

Pendidikan jasmani memiliki peran yang sangat penting dalam mengintensifkan penyelenggaraan pendidikan sebagai suatu proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup. Upaya peningkatan kualitas pembelajaran pendidikan jasmani terus menerus dilakukan oleh pihak-pihak yang terkait, sebagai ujung tombak kegiatan belajar mengajar pendidikan jasmani

adalah guru, oleh karena itu guru memiliki peran penting dalam meningkatkan mutu pendidikan yaitu dengan menggunakan tehnik mengajar yang bermakna, karena tehnik mengajar merupakan salah satu motor penggerak yang mengaktifkan siswa dalam proses belajar mengajar.

Tugas guru adalah membantu siswa untuk mencapai tujuannya, maksudnya dalam proses pembelajaran guru hanya membantu siswa sebagai fasilitator saja bukan sebagai pemberi informasi yang menyeluruh, guru lebih banyak berurusan dengan strategi pembelajaran daripada memberi informasi, tetapi siswa yang lebih banyak aktif mencari informasi. Selain itu tugas guru adalah mengelola kelas sebagai sebuah tim yang bekerja bersama untuk menemukan sesuatu yang baru bagi anggota kelas (siswa), disamping itu guru juga dapat mengembangkan suasana belajar di kelas selama pembelajaran berlangsung. Suasana belajar yang dimaksud adalah adanya umpan balik interaktif antara guru dan peserta didik. Dengan demikian, siswa akan mampu memberikan respon balik terhadap materi pembelajaran secara aktif, tidak harus menunggu informasi dari guru.

Dalam pendidikan jasmani program belajar yang berjalan yaitu dengan menggabungkan aktivitas fisik dengan aspek kognitif, dengan demikian tidak dapat di sangkal bahwa pendidikan jasmani akan lebih menuntut anak untuk bergerak lebih daripada pembelajaran lainnya. Pada umumnya anak – anak memiliki kecenderungan ingin selalu bergerak, karena bergerak merupakan kemampuan alamiah yang dikuasai manusia sejak lahir untuk mempelajari lingkungan disekitar mereka, hal ini sejalan dengan apa yang di ungkapkan oleh Tarigan (2012, hlm. 113) bahwa:

Gerakan merupakan media alamiah yang dilakukan anak – anak untuk menemukan , mempelajari, meneliti lingkungan dunia disekitar mereka...selain itu gerakan - gerakan tersebut dapat juga dinikmati oleh anak dalam upaya menurunkan ketegangan dan kecemasan.

Banyak berbagai bentuk gerakan yang di lakukan anak – anak di dalam memamsuki tahap – tahap perkembangannya, gerakan gerakan tersebut berpengaruh besar terhadap peningkatan pertumbuhan fisik dan sikap sosial anak. Selain itu seiring dengan berkembangnya tingkat gerakan anak dapat juga mempengaruhi kemampuan kognitif anak. Sebagaimana yang dijelaskan Tarigan (2012, hlm. 114) bahwa “...*peningkatan pengalaman gerak anak dapat*

mempengaruhi dan memperkaya kemampuan intelektual anak”. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa peningkatan pengalaman gerak alamiah yang dilakukan anak secara berkala dapat mempengaruhi dan meningkatkan pertumbuhan fisik, interaksi social, serta kemampuan intelektual anak. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan jasmani yaitu pendidikan jasmani dapat berkontribusi dalam perkembangan kognitif dan afektif, maksudnya pendidikan jasmani tidak hanya terpaku pada peningkatan pertumbuhan fisik saja, namun pendidikan jasmani dapat menyokong perkembangan kognitif dan afektif siswa. Sebagaimana yang di jelaskan Abduljabar (2010, hlm. 22) menyatakan bahwa :

Di dalam kurikulum, tujuan pendidikan jasmani menyokong perkembangan kognitif dan afektif, pendidikan jasmani dapat berkontribusi kepada perkembangan kognitif dan afektif siswa. Namun demikian, hal ini sangat bergantung pada bagaimana guru pendidikan jasmani menekankan atau mengorientasikan perkembangan didalam program-program pembelajaran.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani bukan hanya mengembangkan aspek fisik semata tetapi pendidikan jasmani juga mengembangkan aspek kognitif dan aspek afektif, maka dari itu ada tiga aspek yang menjadi bahan penilaian sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yaitu: aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Ketiga aspek tersebut diharapkan dapat tercapai oleh siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani dengan menggunakan berbagai jenis olahraga permainan.

Olahraga permainan merupakan salah satu materi yang dipelajari oleh siswa dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani, menurut Almond (1986) dalam Griffin dkk. (1997) yang dikutip oleh Hoedaya (2001, hlm. 21) mengatakan bahwa “sistem klasifikasi dalam olahraga permainan dapat di golongan menjadi 4 jenis permainan yaitu *Invasion*, *Net/Wall*, *Fielding/Run-scoring* dan *Target*.”. *Invasion games* adalah permainan yang bertujuan untuk menguasai daerah lawan untuk membuat skor atau dapat diartikan sebagai permainan saling serang untuk memenangkan pertandingan. *Net/Wall games* melibatkan benda yang sengaja dilemparkan atau dipukul ke udara dengan tujuan untuk tidak bisa dikembalikan oleh lawan bermainnya. *Fielding/run scoring games* tujuannya adalah untuk memukul suatu benda (biasanya bola) sehingga menghindarkannya dari

penguasaan lawan. *Target games* diartikan sebagai permainan yang menuntut pelaku menggerakkan benda dengan tingkat ketepatan tinggi ke sasaran tertentu.

Sepakbola merupakan salah satu cabang olahraga yang dipelajari dalam pembelajaran penjas. Menurut Sucipto, dkk (2000, hlm. 17) menyatakan bahwa:

Sepakbola merupakan permainan beregu yang setiap regunya terdiri dari sebelas pemain, dan salah satunya adalah penjaga gawang, masing-masing regu berusaha memasukan bola sebanyak-banyaknya ke gawang lawan dan mempertahankan gawangnya sendiri untuk tidak kemasukan.

Sama halnya dengan apa yang diungkapkan oleh Sucipto, (Salim 2008, hlm. 10) menuturkan bahwa:

Sepakbola adalah olahraga yang memainkan bola dengan menggunakan kaki. Tujuan utamanya dari permainan ini adalah untuk mencetak gol atau skor sebanyak banyaknya yang tentunya harus dilakukan sesuai dengan ketentuan yang telah ditetapkan

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa sepakbola adalah permainan beregu dengan menggunakan bola yang dimainkan oleh dua tim kesebelasan untuk saling mencetak gol atau skor sebanyak banyaknya ke gawang lawan dengan ketentuan yang telah ditetapkan.

Keberhasilan suatu pembelajaran di sekolah dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya adalah kualitas pengajar/guru dan pemilihan strategi pembelajaran. Guru mempunyai peran penting dalam keberhasilan suatu pembelajaran, keberhasilan suatu pembelajaran dapat dilihat salah satunya dari hasil belajar siswa yang meningkat. Upaya untuk tercapainya keberhasilan pembelajaran tersebut guru harus pintar dalam membuat strategi pembelajaran dan memilih model pembelajaran yang tepat, agar hasil belajar yang siswa dapatkan sesuai dengan apa yang diharapkan. Untuk mendapatkan hasil pembelajaran yang baik, maka sebagai guru harus memilih model pembelajaran yang dirasa cocok dengan karakteristik siswa tersebut, sebagaimana Juliantine Tite dkk. (2013, hlm. 9) menjelaskan bahwa :

Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik belajar.

Model Pembelajaran kooperatif salah satu model pembelajaran yang masih berlaku dan sangat banyak digunakan oleh guru. Pembelajaran kooperatif merupakan sebuah kelompok strategi pengajaran yang melibatkan siswa bekerja secara berkolaborasi untuk mencapai tujuan bersama. Sesuai dengan pernyataan Eggen & Kauchak, (2012, hlm. 279) bahwa:

Pembelajaran kooperatif disusun dalam sebuah usaha untuk meningkatkan partisipasi siswa, memfasilitasi siswa dengan pengalaman sikap kepemimpinan dan membuat keputusan dalam kelompok serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi dan belajar sama – sama, siswa yang berbeda latar belakangnya. Jadi dalam pembelajaran kooperatif siswa berperan ganda yaitu sebagai siswa ataupun sebagai guru.

Pembelajaran kooperatif mempunyai beberapa pengertian menurut para ahli, diantaranya: Menurut Slavin (Isjoni, 2011, hlm. 15) menyatakan bahwa:

In cooperative learning, students work together in four member teams to master material initially presented by the teacher”. Ini berarti bahwa pembelajaran kooperatif (Cooperative Learning) adalah suatu model pembelajaran dimana sistem belajar dan bekerja kelompok-kelompok kecil berjumlah 4-6 orang secara kolaboratif sehingga dapat merangsang peserta didik lebih bergairah dalam belajar.

Dari beberapa pengertian menurut para ahli dapat di simpulkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah cara belajar dalam bentuk kelompok-kelompok kecil yang saling bekerjasama dan diarahkan oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan

Tipe – tipe dalam model pembelajaran kooperatif meliputi (1) *Student Team Achievement Division (STAD)*, (2) *Jigsaw*, (3) *Group Investigation (Investigasi Kelompok)*, (4) *Make a Match (Membuat Pasangan)*, dan (5) *TGT (Team Games Tournament)* dan (6) *Think Pair Share*.

Model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) adalah sebuah model pembelajaran yang mudah diterapkan, model pembelajaran ini melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa

sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan. Proses belajar dengan permainan yang dirancang dalam model pembelajaran *Teams Games Tournament* memungkinkan siswa dapat belajar lebih menyenangkan, disamping itu menumbuhkan sikap tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, dan persaingan yang sportif. Definisi model pembelajaran kooperatif TGT (*Team Games Tournament*) menurut Saco (2006, hlm. 33) adalah :

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT siswa memainkan permainan-permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Permainan dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Kadang-kadang dapat juga diselingi dengan pertanyaan yang berkaitan dengan kelompok.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat ditarik kesimpulan tipe pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok yang beranggotakan 3 - 5 siswa dengan klasifikasi kemampuan yang berbeda, dalam praktiknya melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan, karakteristik lainnya juga melibatkan siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforment.

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) mempunyai kelebihan dan kelemahan. Menurut Suarjana dalam Istiqomah (2006, hlm. 10) kelebihan dari pembelajaran TGT antara lain:

1. Lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas.
2. Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu.
3. Dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara dalam.
4. Proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa
5. Mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain.
6. Motivasi belajar lebih tinggi.
7. Hasil belajar lebih baik.
8. Meningkatkan budi, kepekaan dan toleransi.

Sedangkan kelemahan TGT adalah:

1. Bagi guru adalah pengelompokan siswa mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis.
2. Bagi siswa adalah siswa berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa lainnya untuk mengatasi kelemahan ini.

Dengan beberapa kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) yang dipaparkan di atas, diharapkan siswa dapat lebih mengerti konsep dan menguasai teknik dasar sepak bola khususnya passing.

Dalam pembelajaran pendidikan jasmani, sepakbola merupakan salah satu olahraga permainan yang sangat digemari oleh siswa khususnya siswa laki-laki. Namun pada kenyataannya siswa menggemari sepakbola tanpa tahu dan mampu menguasai keterampilan dasar sepakbola seperti *passing*, *dribbling*, *shooting*, dan *heading* dengan baik. Mereka hanya bermain sekedar menyalurkan hobi dan kesengannya, dan hal ini berdampak pada hasil belajar siswa yang kurang memuaskan. Dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani khususnya pembelajaran *passing* sepakbola di kelas VII F SMP Negeri 14 Bandung ditemukan beberapa masalah, salah satunya yaitu hasil belajar siswa yang kurang memenuhi standar nilai yang sudah ditentukan. Penilaian yang dilakukan oleh penulis pada saat melaksanakan PLP di sekolah tersebut kepada setiap individu siswa memperlihatkan bahwa kemampuan dan pemahaman siswa khususnya *passing* sepakbola kurang memuaskan, penyebabnya yaitu strategi dan pemilihan model pembelajaran yang kurang tepat, pada kenyataannya tenaga pengajar penjas di sekolah tersebut sudah terbiasa memberikan pengajaran masih menggunakan model pembelajaran yang terdahulu, proses pembelajaran masih disamakan dengan pelatihan olahraga, siswa dituntut untuk bisa menguasai teknik pelatihan cabang olahraga sehingga siswa kesulitan memecahkan permasalahan dalam belajar, terutama pada pembelajaran *passing* sepakbola. Selain itu faktor lain yang menjadi penyebab kurang maksimalnya hasil belajar pada *passing* sepakbola di kelas tersebut karena keterampilan passing siswa yang kurang, terbukti ketika peneliti memberikan tugas untuk melakukan *passing* dengan saling berhadapan masih banyak yang akurasi passingnya tidak tepat sasaran atau

melenceng jauh dari sasaran. Sudah jelas hal ini akan berdampak pada hasil belajar siswa yang kurang memuaskan.

Mengingat belum efektifnya penggunaan model pembelajaran dalam proses pembelajaran penjasorkes dan rendahnya penguasaan keterampilan *passing* sepakbola khususnya di kelas VII F SMP Negeri 14 Bandung yang membuat hasil belajar siswa pada mata pelajaran penjas khususnya *passing* sepakbola kurang memuaskan. Permasalahan ini mendorong penulis untuk mengadakan penelitian di sekolah tersebut dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) dalam proses pembelajaran penjaskes khususnya pada materi *passing* sepakbola. Adapun batasan masalah yang penulis batasi dalam penelitian ini adalah *passing* yang akan dilakukan untuk bahan penelitian yaitu *passing* dengan kaki bagian dalam, karena *passing* dengan menggunakan kaki bagian dalam merupakan teknik *passing* paling dasar yang harus dikuasai oleh pemain sepakbola.

Berdasarkan permasalahan dan uraian di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar *Passing* Sepakbola Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournament*) Di Kelas VII F SMPN 14 Bandung”.

B. Rumusan Masalah

Masalah harus dirumuskan dengan jelas, hal ini dapat tercapai apabila rumusan masalah diuraikan secara terperinci. Berdasarkan uraian pada latar belakang maka peneliti mencoba merumuskan permasalahan penelitian ini sebagai berikut “Apakah model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) dapat meningkatkan hasil belajar *passing* sepakbola di kelas VII F SMP Negeri 14 Bandung?”

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah: “Untuk mengetahui apakah model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) dapat meningkatkan hasil belajar *passing* sepakbola melalui pada siswa di kelas VII F SMP Negeri 14 Bandung.”

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat yang baik, baik bagi penulis maupun bagi pembaca. Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Dari segi teori, hasil penelitian ini memberi sumbangan yang sangat berharga bagi pengembangan model-model pembelajaran dalam pendidikan jasmani yang dilaksanakan di sekolah.

2. Secara Praktis

- a. Sebagai bahan masukan bagi guru pendidikan jasmani dalam proses belajar mengajar permainan sepakbola dalam bentuk pembelajaran kooperatif yang efektif.
- b. Bahan masukan bagi para peneliti cabang olahraga sepakbola dalam memberikan materi yang variatif.

E. Struktur Penulisan Skripsi

Adapun struktur penulisan dalam penelitian ini sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan

- a. Latar Belakang
- b. Rumusan Masalah
- c. Tujuan Penelitian
- d. Manfaat Penelitian
- e. Struktur Penulisan Skripsi

BAB II Kajian Pustaka/Kajian Teoritis

- a. Kajian Pustaka
- b. Kerangka Berfikir

BAB III Metode Penelitian

- a. Tujuan Operasional Penelitian
- b. Lokasi dan Subjek Penelitian
- c. Waktu Penelitian
- d. Siklus Penelitian
- e. Fokus Penelitian
- f. Metode Penelitian
- g. Desain Penelitian

- h. Langkah – Langkah Penelitian
- i. Rencana Tindakan
- j. Pengumpulan Data
- k. Instrument Penelitian
- l. Analisis Data

BAB IV Temuan dan Pembahasan

- a. Pengolahan Data
- b. Analisis Data
- c. Diskusi Penemuan

BAB V Kesimpulan dan Saran

- a. Kesimpulan
- b. Saran

DAFTAR PUSTAKA