

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Sepakbola adalah olahraga yang sangat digemari oleh sebagian besar masyarakat dunia tidak kalah tentunya di Indonesia. Cabang olahraga yang cara memainkannya menggunakan bola dan memakan waktu 2 x 45 menit ini selalu dimainkan oleh semua kalangan. Penggemar olahraga yang satu ini sama sekali tidak mengenal usia, jenis kelamin, agama maupun suku bangsa. Dalam olahraga permainan sepakbola setiap individu bebas mengekspresikan kecintaan mereka akan sepakbola dan tim-tim yang mereka dukung dan pemain sepakbola yang mereka puja. Sepakbola sangat digandrungi karena mudah cara memainkannya dan sangat menarik. Olahraga sepakbola juga merupakan salah satu cabang olahraga yang tergolong dalam cabang olahraga permainan. Sepakbola itu sendiri merupakan cabang olahraga permainan yang dimainkan oleh sebuah tim dengan tujuan untuk memasukan bola sebanyak-banyaknya ke gawang lawan, sebaliknya berusaha semaksimal mungkin untuk menjaga gawang sendiri agar tidak kemasukan bola oleh lawan. Sucipto dkk (2000, hlm. 7) "Sepakbola merupakan permainan beregu, masing masing regu terdiri dari sebelas pemain, dan salah satunya penjaga gawang. Permainan ini hampir seluruhnya dimainkan dengan menggunakan tungkai, kecuali penjaga gawang yang dibolehkan menggunakan lenganya di daerah tendangan".

Sepakbola merupakan salah satu jenis olahraga yang digemari oleh peserta didik termasuk siswa pada jenjang SD, SMP, dan SMA. Sepakbola adalah salah satu permainan bola besar yang beranggotakan sebelas pemain yang bertujuan untuk mencetak gol ke gawang lawan dalam permainan ini, teknik atau kemampuan dasar bermain sepakbola sangat berpengaruh terhadap kualitas permainan seseorang, dikarenakan hal tersebut merupakan salah satu modal utama dalam bermain sepakbola. Dalam perkembangannya permainan ini dapat dimainkan di luar lapangan (*out door*) dan di dalam ruangan tertutup (*in door*).

Materi pembelajaran sepakbola memiliki kedudukan penting dalam kurikulum KTSP pendidikan jasmani di sekolah. Hal ini tercermin karena

pembelajaran sepakbola menjadi materi wajib yang harus diajarkan kepada siswa disetiap jenjang pendidikan. Dalam kurikulum KTSP pendidikan jasmani di sekolah, pembelajaran sepakbola termasuk ke dalam materi olahraga permainan bola besar yang diajarkan dalam dua atau tiga kali pertemuan dalam satu semester dengan alokasi waktu 2 x 40 menit di SMP dan 2 x 45 menit di SMA. Selain diajarkan dalam kurikulum inrakurikuler di sekolah, sepakbola juga merupakan salah satu materi yang diajarkan dalam kegiatan ekstrakurikuler sebagai salah satu program kurikulum di sekolah, dengan tujuan untuk mengembangkan minat dan bakat yang dimiliki siswa dalam bidang olahraga. Pembelajaran sepakbola dalam program ekstrakurikuler diajarkan kepada siswa dalam satu atau dua kali pertemuan dalam satu minggu. Pembelajaran sepakbola yang dikembangkan dalam kurikulum pendidikan jasmani, baik melalui program intrakurikuler maupun ekstrakurikuler, tidak hanya mengajarkan siswa untuk belajar mengenai berbagai teknik dasar atau cara bermain sepakbola, akan tetapi lebih dari itu siswa dapat menumbuh kembangkan berbagai sikap sosial dalam dirinya. Oleh karena, sepakbola memiliki kedudukan yang penting dalam kurikulum KTSP pendidikan jasmani di sekolah.

Tujuan utama dari sepakbola adalah memasukan bola ke gawang lawan sebanyak banyaknya dengan sportif yang sesuai dengan peraturan yang disepakati dan berusaha mencegah lawan memasukan bola ke gawang yang di jaga. Untuk mampu mencapai tujuan dalam bermain sepakbola tersebut diperlukan teknik dan keterampilan tertentu dalam memainkan bola. Yang termasuk teknik dasar sepakbola adalah mengumpan bola (*passing*), menggiring bola (*dribbling*), menyundul bola (*heading*) dan menendang bola (*shooting*). Agar permainan bola menjadi lebih dinamis dan menarik maka teknik dasar itu dimainkan dalam bentuk bentuk bermain baik melalui taktik dan strategi menyerang maupun bertahan. Kemampuan siswa menguasai teknik dasar dalam sepakbola dapat mendukung penampilannya dalam bermain sepakbola baik secara individu maupun secara kolektif.

Pembelajaran sepakbola merupakan salah satu materi wajib yang harus diterima oleh siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Pembelajaran

sepakbola banyak dipengaruhi oleh berbagai faktor yang dapat mendukung pembelajaran tersebut menjadi lebih efektif. Faktor-faktor tersebut yang perlu diperhatikan salah satunya yaitu sarana prasarana, dan Sumber Daya Manusia (SDM) yang diantaranya meliputi siswa dan guru di sekolah. Sarana dan prasarana yang dimiliki di sekolah merupakan salah satu faktor pendukung kesuksesan pembelajaran sepakbola. Semakin lengkap sarana dan prasarana yang dimiliki sekolah akan memudahkan guru untuk melakukan berbagai variasi pembelajaran kepada siswa. Apabila sekolah tidak memiliki sarana dan prasarana yang baik maka keberhasilan dalam pembelajaran sepakbola tidak akan maksimal. Guru harus dapat mensiasati hal tersebut agar pembelajaran sepakbola dapat berjalan dengan baik. Karena sarana dan prasarana yang baik merupakan faktor penunjang dalam keberhasilan pembelajaran sepakbola.

Siswa sebagai individu yang dididik oleh guru melalui pembelajaran permainan sepakbola juga ikut mempengaruhi keefektifan pembelajaran yang dilakukan. Dalam pelaksanaan proses pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah keadaan yang terjadi, pendidikan jasmani dikesampingkan oleh para siswa. Mereka lebih aktif berpartisipasi dalam hal akademik lainnya. Keadaan ini disebabkan oleh dua faktor yang saling berkaitan, yaitu terbatasnya kreativitas pendidikan dan kurangnya pengetahuan akan pentingnya pembelajaran sepakbola, sehingga siswa terlihat malas karena mereka lebih banyak duduk dalam proses pembelajaran. Jika siswa dapat bekerjasama dengan baik, mentaati peraturan dan melakukan tugas belajar sesuai apa yang disampaikan oleh guru dengan tertib maka kemungkinan tercapainya pembelajaran yang efektif dapat terjadi. Upaya dalam meningkatkan keterampilan teknik dasar sepakbola para siswa harus menguasai berbagai macam gerakan dasar permainan sepakbola. Kemampuan siswa menguasai gerakan dasar permainan sepakbola dapat mendukung penampilannya dalam permainan sepakbola baik secara individu maupun secara kolektif. Hasil observasi peneliti di lapangan, bahwa siswa SMA masih banyak yang tidak dapat menguasai teknik-teknik dasar dalam sepakbola. Tetapi teknik dasar saja tidak cukup menunjang dalam permainan sepakbola, siswa pun harus memahami cara-cara bermain atau taktik bermain dalam sepakbola. Permainan

sepakbola lebih menekankan pada kesadaran taktik mendorong peserta didik dalam memecahkan segala permasalahan yang ada di dalam permainan atau pertandingan. Permasalahan tersebut pada dasarnya adalah bagaimana keterampilan teknik dalam suatu permainan atau pertandingan yang sesungguhnya. Dalam permainan sepakbola juga siswa harus dapat memiliki mental yang baik, karena ini juga sangat menunjang dalam keberhasilan bermain sepakbola. Banyak siswa yang dapat melakukan teknik, dan taktik bermain sepakbola dengan baik, tetapi apabila siswa tersebut tidak memiliki mental yang baik maka tujuan bermain sepakbola tidak akan dapat dicapai dengan sempurna. Hal ini sejalan dengan pendapat Bucher (dalam Suherman 2009, hlm. 7) tentang tujuan bermain yaitu:

1. Perkembangan fisik. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan aktivitas-aktivitas yang melibatkan kekuatan-kekuatan fisik dari berbagai organ tubuh seseorang (*physical fitness*).
2. Perkembangan gerak. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan gerak secara efektif, efisien, halus, indah, dan sempurna (*skill full*).
3. Perkembangan mental. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan berpikir dan menginterpretasikan keseluruhan pengetahuan tentang pendidikan jasmani ke dalam lingkungannya sehingga menumbuhkan kembangkan pengetahuan, sikap, dan tanggung jawab siswa.
4. Perkembangan sosial. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan siswa dalam menyesuaikan diri pada suatu kelompok atau masyarakat.

Apabila keempat tujuan bermain tersebut dapat dilakukan oleh siswa maka siswa dapat bermain sepakbola dengan lebih efektif. Guru merupakan ujung tombak dalam proses pembelajaran harus mengusahakan agar terjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa. Guru berhadapan langsung dengan peserta didik di kelas melalui proses pembelajaran. Peran utama guru dalam pembelajaran sebagai suatu pendekatan substansi adalah merancang, mengelola, mengevaluasi dan memberikan tindak lanjut terhadap kegiatan pembelajaran. Guru sebagai penyelenggara pendidikan yang terdepan dan terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran dituntut untuk mengupayakan terjadinya peningkatan proses pembelajaran yang nantinya diharapkan dapat meningkatkan

hasil belajar peserta didik. Pembelajaran akan dapat berjalan baik dan efektif apabila guru memiliki wawasan yang luas, kreatifitas dan penggunaan model pembelajaran yang tepat untuk mensiasati keadaan sarana dan prasarana yang kurang memadai disekolah. Peningkatan proses pembelajaran tersebut bisa dilakukan dengan menggunakan pendekatan, strategi, model, atau metode pembelajaran inovatif serta mengurangi bahkan meninggalkan model pembelajaran konvensional. Akan tetapi pada kenyataan di lapangan tidak semua guru dapat melaksanakan tugasnya dengan baik dikarenakan minimnya sarana dan prasarana yang dimiliki sekolah dan juga karena jumlah siswa yang terlalu banyak, siswa yang hiper aktif dan ada juga siswa yang kurang aktif, jadi pada waktu guru menyampaikan materi, siswa tidak dapat mengamati dan mengikuti pembelajaran yang diberikan, sehingga guru tidak dapat mengontrol aktivitas siswa yang pada akhirnya dapat mengganggu pembelajaran. Untuk mengatasi hal tersebut maka, guru harus mencari solusi yang tepat. Salah satu cara yang dapat digunakan oleh guru penjas yaitu dengan cara menerapkan model pembelajaran yang tepat dalam mengajarkan materi permainan sepakbola.

Selama ini model yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran sepakbola adalah model pembelajaran konvensional. Dengan model pembelajaran seperti ini biasanya siswa mengalami kejenuhan dan mengeluh karena mereka akan banyak mengalami kesulitan, sehingga dapat menyita waktu proses pembelajaran penjas, hal ini perlu dicarikan jalan keluar dengan memanfaatkan model pembelajaran yang dapat membantu proses belajar mengajar dan membuat siswa lebih termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, seperti model pembelajaran kooperatif antara lain tipe *Jigsaw*, tipe *Think Pair Share (TPS)*, tipe *Numbered Head Together (NHT)*, *Teams Games Tournament (TGT)*, dll. Dalam upaya untuk mencapai tujuan penjas melalui pembelajaran sepakbola, model pembelajaran kooperatif disarankan untuk diterapkan kepada siswa, karena menurut Slavin (2005) dalam Iyan (2014) memandang model pembelajaran kooperatif menyumbangkan ide bahwa siswa yang bekerjasama dalam belajar dan bertanggung jawab terhadap teman satu timnya mampu membuat mereka belajar sama baiknya. Penelitian Snider 1986 (dalam Solihatin dan Raharjo, 2011, hlm.

13) menemukan bahwa, “penggunaan model *cooperative learning* sangat mendorong peningkatan prestasi belajar siswa hingga perbedaan hampir 25% dengan kemajuan yang dicapai oleh siswa yang diajar dengan menggunakan sistem kompetisi”. Selain itu, Slavin (2005, hlm. 11) menyatakan bahwa, “*Cooperative learning model by using the concept of team awards and individual responsibility, can improve the performance of basic capabilities*”. Model pembelajaran kooperatif dengan memakai konsep penghargaan tim dan tanggung jawab individu, dapat meningkatkan prestasi kemampuan dasar. Berkaitan dengan hasil belajar keterampilan teknik dasar sepakbola, model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* bertujuan agar siswa memiliki rasa tanggung jawab yang tinggi dan memberi kesempatan kepada mereka untuk membangun pengetahuannya secara aktif serta menerapkan ide dan strategi mereka sendiri dalam belajar. Pembelajaran kooperatif tipe *TGT* memberi kesempatan kepada siswa berpartisipasi lebih aktif dalam pembelajaran dan sering mengekspresikan ide. Siswa memiliki kesempatan lebih banyak dalam memanfaatkan pengetahuan dan keterampilan secara komprehensif dalam kelompoknya. Ketika siswa melakukan kegiatan pembelajaran untuk memecahkan permasalahan yang diberikan pada kelompoknya dengan sendirinya akan mendorong potensi mereka untuk melakukan kegiatan pembelajaran pada tingkat berpikir yang lebih tinggi sehingga pada akhirnya membentuk intelegensi siswa. Terbentuknya intelegensi siswa akan berpengaruh pada pencapaian hasil belajar siswa yang meningkat dalam bermain sepakbola.

Hal di atas senada dengan pernyataan Ibrahim (2000, hlm. 7) “Model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai tiga tujuan pembelajaran penting, yakni: prestasi akademik, penerimaan terhadap keragaman atau perbedaan yang ada, dan pengembangan keterampilan sosial”. Dalam pembelajaran biasa siswa terkadang kurang termotivasi dan cenderung jenuh dalam belajar. Melalui pendekatan *TGT* ini diharapkan siswa dapat termotivasi dan terangsang secara aktif untuk berkompetisi dalam menyelesaikan tugas belajar yang ditugaskan secara kelompok. Peneliti memilih model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* ini karena mempunyai ciri khas games dan tournament untuk

menciptakan warna yang positif di dalam kelas karena kesenangan para siswa terhadap permainan tersebut (Steve Parson dalam Slavin, 2008, hlm. 167).

Selain model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* pembelajaran sepakbola juga dapat menggunakan model *Teaching Games For Understanding (TGFU)* untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan membantu siswa dalam menguasai keterampilan teknik dasar sepakbola. *TGFU* adalah suatu pola pembelajaran dengan lebih menekankan pada pemahaman tentang permainan. Bunker dan Thrope (1986) dalam Metzler (2000, hlm. 342) menjelaskan bahwa: “*Teaching Games For Understanding models was based on six component, using the selected game as the organizing center in the instructional unit (1) Game, (2) Game appreciation, (3) Tactical awareness, (4) Making appropriate decisions, (5) Skill execution, (6)Performance*”. Pendekatan *Teaching Games for Understanding (TGFU)* dikembangkan oleh Rod Thorpe dan David Bunker di Universitas Loughborough, Inggris sekitar tahun 1970-an dan awal tahun 1980-an. Beberapa ahli pendidikan jasmani melakukan pengembangan *TGFU* seperti pada *The Tactical Games Model* dan *Game Sense*. Thorpe dan Bunker melihat banyaknya pengajaran permainan lebih banyak pada pengembangan teknik. Mereka mengamati bahwa di sekolah pendidikan jasmani, pengembangan teknik mendapatkan porsi lebih banyak dalam seluruh kegiatan dan hanya sedikit dalam mengaktualisasikan bermain dalam permainan. Permainan sebagai pusat dalam unit instruksional pada materi pembelajaran permainan yang sedang dilaksanakan. Pelaksanaannya dengan memberikan penjelasan mengenai permainan yang akan diberikan dengan mengklasifikasi cara permainannya terlebih dahulu. Setelah itu, meningkatkan ketertarikan siswa terhadap permainan. Selain pola permainan, dalam model pembelajaran *TGFU* juga menggunakan pola *drill*, yaitu proses perbaikan teknik dasar melalui latihan, baik kelompok maupun individu, sehingga dengan pola *drill* tersebut, siswa yang banyak melakukan kesalahan teknik dasar dalam permainan, dapat memperbaiki teknik dasar yang dia miliki melalui proses *drill*, sehingga setelah melakukan proses *drill* tersebut dapat mengeliminir kesalahan siswa pada saat melakukan *game*.

Mengembangkan kesadaran taktis siswa dengan memperlihatkan masalah taktis utama dalam sebuah permainan. Selanjutnya, menggunakan aktivitas yang menyerupai permainan agar siswa mengetahui kapan dan bagaimana mengaplikasikan pengetahuan taktis dalam permainan tersebut. Dilanjutkan dengan menggabungkan taktis dengan melihat kemampuannya dalam aktivitas permainan dan setelah mengetahui kemampuannya, maka dilakukan langkah selanjutnya mengembangkan kemampuan penampilan siswa yang diperlukan berdasarkan pada kombinasi pengetahuan taktis dan skillnya. *TGFU* yang dilakukan dalam penerapan pola pemahaman permainan pada pembelajaran pendidikan jasmani cenderung lebih menekankan pada model pendekatan taktis. Ma'mun dan Subroto (2001, hlm. 18) menjelaskan bahwa "Melalui pendekatan latihan yang mirip dengan yang sesungguhnya, minat dan kegembiraan siswa akan meningkat". Peningkatan pengetahuan taktik, penting bagi siswa agar ia mampu menjaga keseimbangan keberhasilan pelaksanaan keterampilan gerak teknik yang sudah dimilikinya. Memperdalam pemahaman bermain dan meningkatkan kemampuan mengalihkan pemahaman secara lebih efektif dari penampilan dalam suatu permainan ke dalam permainan lainnya. Pendekatan *TGFU* merupakan taktik permainan untuk dapat dimengerti sebagai pengenalan pertama, siswa harus mengetahui kenapa dan kapan keterampilan itu diperlukan dalam konteks permainan, pelaksanaan teknis dalam keterampilan ditampilkan.

Menyimak pendapat para ahli dan hasil penelitian terdahulu, maka penulis ingin menguji model pembelajaran *TGT* dan model pembelajaran *TGFU* yang diterapkan dalam pembelajaran pendidikan jasmani di SMA untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam permainan sepakbola. Pemilihan model pembelajaran *TGT* dan model pembelajaran *TGFU* tersebut berlandaskan kepada karakteristik kedua model pembelajaran yang mengutamakan aspek bermain (*game*) dalam implementasi pembelajaran di lapangan.

Dibandingkan dengan model pembelajaran kooperatif yang lain, model pembelajaran *TGT* dan juga model pembelajaran *TGFU* memberikan pengalaman bermain sepakbola secara langsung. Siswa diajak untuk mengembangkan keterampilan bermain sepakbola dengan pola pembelajaran yang aktif, kreatif dan

dinamis, selain itu melalui pembelajaran permainan (*game*), siswa juga dapat belajar teknik dasar sepakbola, karena di dalam keterampilan bermain siswa harus melakukan berbagai teknik dasar dalam sepakbola. Sehingga melalui pembelajaran permainan (*game*) yang diterapkan dalam model pembelajaran *TGT* dan *TGFU*, maka siswa tidak hanya belajar bagaimana bermain sepakbola, akan tetapi siswa juga belajar teknik dasar sepakbola melalui permainan.

Pola permainan (*game*) yang menjadi ciri utama dalam model pembelajaran *TGT* dan *TGFU* akan membuat siswa mendapatkan pengalaman baru dalam proses pembelajaran sepakbola, dengan adanya berbagai variasi permainan yang dimodifikasi, siswa akan merasa senang dan dapat memperoleh pengalaman sukses melalui pembelajaran sepakbola. Dengan pengalaman sukses yang siswa peroleh, maka siswa dapat meningkatkan teknik dasar sepakbola yang mereka miliki, karena dalam diri siswa memiliki motivasi yang tinggi untuk belajar dengan pola yang menyenangkan.

Berdasarkan pemaparan fenomena di atas penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang perbandingan antara model *cooperative learning tipe team games tournament (TGT)* dengan model *Teaching Games For Understanding (TGFU)* terhadap hasil belajar keterampilan teknik dasar sepakbola.

B. Identifikasi Masalah Penelitian

Guru sebagai instrumen mempengaruhi perkembangan dan kemajuan peserta didik. Hal ini berkaitan erat dengan orientasi mengajar kepada siswa. Apakah guru memposisikan sebagai tenaga profesional yang lebih berorientasi kepada profit, atau lebih kepada permasalahan dan kendala yang dihadapi oleh siswa memberikan hasil yang berbeda, maka anak didik akan terabaikan. Artinya guru akan bekerja hanya sampai memenuhi kewajiban mengajarnya saja. Sedangkan guru yang berorientasi kepada kendala dan permasalahan yang dihadapi siswa akan menghasilkan peserta didik yang reflektif, yakni peserta didik yang sadar mengenai kekurangan dan mengoptimalkan aspek kelebihannya. Berkaitan dengan permainan sepakbola dengan dunia pendidikan hendaknya permainan ini terus dikembangkan melalui pembelajaran yang terarah dan

terencana melalui beberapa metode dan model pendekatan yang sesuai dan alat yang tepat dengan karakteristik bahan pelajaran serta kondisi peserta didik. Dalam suatu proses pembelajaran, biasanya seorang guru pendidikan jasmani akan menggunakan berbagai cara supaya materi pembelajaran dapat dipahami dan dikuasai oleh siswa dengan mudah. Kenyataannya dilapangan, masih banyak guru pendidikan jasmani yang belum mampu menerapkan model-model pembelajaran yang tepat. Padahal proses pembelajaran dan hasil belajar siswa sangat ditentukan oleh kreativitas seorang guru dalam memilih model pembelajaran yang tepat.

Dalam upaya melaksanakan tuntutan hasil belajar yang lebih kompleks maka perlu ada upaya-upaya kreatif memilih model pembelajaran yang harus dilakukan oleh guru. Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* dan *TGFU* merupakan salah satu tipe atau model pembelajaran yang mudah diterapkan, karena melibatkan seluruh siswa tanpa 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, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Penelitian yang dilakukan Webb 1985 (dalam Solihatin dan Raharjo, 2011, hlm. 13), sebagai bukti bahwa “Dalam pembelajaran dengan menggunakan model *cooperative learning*, sikap dan perilaku siswa berkembang kearah suasana demokratis di dalam kelas, karena penggunaan kelompok kecil mendorong siswa lebih bergairah dan termotivasi”. Untuk itu, diharapkan guru penjas mampu menerapkan model atau strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan sikap kerjasama, disiplin, bertanggung jawab dan membuat siswa lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga pada akhirnya juga dapat meningkatkan hasil belajarnya. Model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* dan model pembelajaran *TGFU* dipilih karena model pembelajaran ini diyakini mampu mengembangkan sikap positif siswa dan dapat meningkatkan keterampilan gerak siswa secara bersamaan.

Dari beberapa kajian di atas, penulis mengidentifikasi masalah penelitiannya sebagai berikut:

1. Pada proses pembelajaran pendidikan jasmani guru masih mendominasi (*teacher centered*) tidak memberikan tanggung jawab, kesempatan kepada siswa untuk saling bekerjasama dan bekerja secara kolaboratif.
2. Guru pendidikan jasmani belum mengetahui model pembelajaran yang dapat mengembangkan sikap siswa dan meningkatkan hasil belajar keterampilan teknik dasar sepakbola dalam pembelajaran pendidikan jasmani diwaktu yang bersamaan.

C. Rumusan Masalah

Berangkat dari latar belakang penelitian dan identifikasi masalah di atas maka dapat dirumuskan pertanyaan penelitian yaitu “Bagaimana perbandingan pengaruh model *cooperative learning tipe Team Games Turnament (TGT)* dengan model *Teaching Games For Understanding (TGFU)* terhadap hasil belajar keterampilan teknik dasar sepakbola?”. Rumusan masalah penelitian tersebut, dapat dirinci kedalam beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *TGT* terhadap hasil belajar keterampilan teknik dasar dalam permainan sepakbola?
2. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *TGFU* terhadap hasil belajar keterampilan teknik dasar dalam permainan sepakbola?
3. Apakah terdapat perbedaan pengaruh hasil belajar keterampilan teknik dasar sepakbola antara siswa yang menggunakan model pembelajaran *TGT* dan siswa yang menggunakan model pembelajaran *TGFU*?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menggali informasi melalui berbagai aspek yang terkait terhadap perbandingan model *cooperative learning tipe Team Games Turnament (TGT)* dengan model *Teaching Games For Understanding*

(*TGFU*) terhadap hasil belajar keterampilan teknik dasar. Berikut merupakan tujuan secara khusus dalam penelitian ini:

1. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *TGT* terhadap hasil belajar keterampilan teknik dasar dalam permainan sepakbola.
2. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *TGFU* terhadap hasil belajar keterampilan teknik dasar dalam permainan sepakbola.
3. Untuk mengetahui perbedaan pengaruh hasil belajar keterampilan teknik dasar sepakbola antara siswa yang menggunakan model pembelajaran *TGT* dan siswa yang menggunakan model pembelajaran *TGFU*.

E. Manfaat Penelitian

1. Teoritis
 - a. Diharapkan penelitian ini menjadi landasan pengetahuan dan mampu melengkapi penelitian sebelumnya dan juga dapat berguna bagi guru pendidikan jasmani serta lembaga yang terkait untuk dijadikan sebagai informasi dan bahan referensi.
 - b. Menjelaskan dan membuktikan bahwa model pembelajaran *cooperative learning tipe Team Games Tournament (TGT)* dan model pembelajaran *Teaching Games For Understanding (TGFU)* memberikan perbedaan hasil belajar keterampilan teknik dasar sepakbola pada siswa SMA.
2. Praktis
 - a. Sebagai pedoman bagi para guru pendidikan jasmani dalam menerapkan model-model pembelajaran.
 - b. Sebagai referensi untuk pengembangan model-model pembelajaran pendidikan jasmani yang akan diterapkan di sekolah.
 - c. Sebagai sarana untuk mencapai tujuan belajar pendidikan jasmani secara komprehensif.

F. Struktur Organisasi Tesis

Tesis ini terdiri dari lima bab, bab I membahas tentang latar belakang masalah siswa yang kurang menguasai keterampilan teknik dasar sepakbola dan kurangnya pemahaman guru mengenai model pembelajaran penjas khususnya materi permainan sepakbola di SMA dan argumentasi yang mendasari penulis mengambil masalah tersebut untuk di analisis, pada bab I juga diungkap mengenai identifikasi masalah penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi tesis.

Dalam bab II ini dibagi lagi dalam beberapa bagian yang menjelaskan tentang, a) kajian pustaka, b) penelitian yang relevan, c) kerangka pemikiran, dan d) hipotesis penelitian.

Bab III dibagi kedalam beberapa bagian, yaitu bagian, a) metode penelitian dan justifikasi penggunaan metode penelitian tersebut, b) desain penelitian dan justifikasi pemilihan desain penelitian, c) lokasi, populasi, dan sampel, cara pemilihan sampel serta justifikasi pemilihan lokasi serta sampel, d) instrumen penelitian, e) proses pengembangan instrumen antara lain pengujian validitas dan reliabilitas, f) teknik pengumpulan data dan alasan rasionalnya, dan g) analisis data yang mengungkap tahap-tahap analisis data, serta teknik yang dipakai dalam analisis data.

Bab IV merupakan bagian pengolahan dan analisis data hasil penelitian yang terdiri dari, a) deskriptif data, b) hasil pengelolaan analisis data terdiri dari; uji normalitas untuk mengetahui normal atau tidaknya data yang diambil, uji homogenitas untuk mengetahui homogen atau tidaknya data yang akan di analisis, hasil pengujian hipotesis, apakah hasilnya sesuai dengan hipotesis atau tidak. c) pembahasan.

Bab V merupakan bab terakhir dalam penelitian, yang menjelaskan tentang, a) simpulan, dan b) saran.