

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam proses pembelajaran Pendidikan Jasmani tidak dapat dipisahkan dari unsur permainan maupun bermain. Sesuai dengan keadaan Pendidikan Jasmani pada masa sekarang, Pendidikan Jasmani lebih diarahkan pada pemberian kesempatan belajar yang lebih luas dan suasana yang kondusif kepada siswa untuk memperoleh, dan mengembangkan pengetahuan, sikap, nilai serta keterampilan-keterampilan sosial yang bermanfaat bagi kehidupannya di masyarakat. Pendidikan Jasmani seyogyanya harus bisa membentuk karakter-karakter positif pada diri siswa, dan bisa merangsang motivasi siswa untuk berbuat lebih baik dalam kehidupan sehari-harinya maupun ketika dalam proses pembelajaran di sekolah. Setiap materi pembelajaran Pendidikan Jasmani harus diselaraskan dengan karakter yang akan dibentuk melalui proses pembelajaran tersebut dan tujuannya adalah sesuai dengan kurikulum yang telah ada.

Pada dasarnya Pendidikan Jasmani merupakan aktivitas fisik yang dilakukan melalui pembelajaran yang diarahkan dan mendorong kepada pendidik agar seluruh potensi peserta didik tumbuh dan berkembang untuk mencapai suatu tujuan secara utuh dan menyeluruh. Hal ini sesuai dengan apa yang tertuang dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional mengungkapkan bahwa :

Pendidikan Jasmani merupakan media untuk mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap-mental-emosional-*sportivitas-spiritual*-sosial), serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang.

Berdasarkan uraian tersebut Pendidikan Jasmani mempunyai peranan yang sangat penting dan berbeda yang menjadi ciri khas dibandingkan bidang studi lainnya, karena Pendidikan Jasmani tidak hanya mementingkan pengembangan intelektual tetapi pengembangan diri baik dari segi keterampilan menjadi hal yang dikembangkan dalam proses pembelajaran Pendidikan Jasmani. Hal ini menjadi kelebihan Pendidikan Jasmani itu sendiri, jika mata pelajaran lain lebih mementingkan pengembangan intelektual, maka melalui Pendidikan Jasmani akan terbina aspek-aspek atau ranah-ranah pendidikan jasmani yang menjadi ciri khas pendidikan diantaranya aspek kognitif, afektif, psikomotor maupun aspek sosial.

Peranan Guru Pendidikan Jasmani dalam hal ini harus dapat mengarahkan siswa ke arah tujuan yang sesuai dengan tujuan kurikulum yang telah diterapkan. Salah satu cara yang ditempuh guru untuk membiasakan siswa terlibat dalam kegiatan belajar yang kondusif sesuai dengan pemaparan di atas adalah menggunakan model-model pembelajaran maupun metode-metode pengajaran yang bisa merangsang siswa untuk lebih termotivasi dalam mengikuti kegiatan belajar juga bisa membawa hasil yang diharapkan oleh kurikulum. Pemahaman maupun pengetahuan siswa di zaman sekarang ini sangat dimudahkan dengan adanya teknologi yang serba cepat dan canggih, siswa bisa setiap saat mengakses berbagai informasi yang ada. Hal ini mengakibatkan rasa keingintahuan siswa menjadi lebih besar. Dalam hal ini guru harus bisa lebih variatif lagi mencari sumber pembelajaran agar rasa keingintahuan dan motivasi yang besar untuk belajar pada diri siswa dapat mudah dipahami oleh guru. Dengan keadaan guru yang kreatif dalam pembelajaran memberikan aura yang positif pada kondisi pembelajaran itu sendiri, agar tujuan pembelajaran yang disampaikan tercapai dan mudah dipahami oleh siswa. Guru harus bisa memahami dan menguasai berbagai strategi, metode, media pembelajaran, pendekatan dan model-model pembelajaran yang menunjang untuk berlangsungnya kegiatan pembelajaran di sekolah.

Permasalahan-permasalahan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah, salah satunya ditemukan penulis dalam pembelajaran permainan futsal di SMA Negeri 2 Majalengka. Futsal merupakan salah satu permainan yang hampir sama dengan sepakbola pada umumnya namun yang membedakan adalah ukuran lapangan,

jumlah pemain dan peraturan permainan. Futsal merupakan permainan yang mengandalkan kolektifitas dan kerjasama dalam permainannya. Futsal adalah permainan yang sangat cepat dan dinamis (Lhaksana, 2011:7). Dari segi lapangan yang relatif kecil, hampir tidak ada ruangan untuk membuat kesalahan. Jadi futsal adalah permainan bola yang dimainkan oleh dua tim, yang masing-masing beranggotakan lima orang. Tujuannya adalah memasukan bola ke gawang lawan, dengan memanipulasi bola dengan kaki. Dalam permainan futsal banyak aspek-aspek karakter yang bisa diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari seperti halnya Pendidikan Jasmani itu sendiri. Aspek tersebut meliputi kerjasama, disiplin, saling menghargai lawan maupun kawan dan masih banyak aspek-aspek positif yang terkandung dalam permainan futsal.

Berdasarkan apa yang di lihat dan dirasakan di lapangan ternyata banyak masalah-masalah yang ditemui dalam kegiatan pembelajaran permainan futsal itu sendiri. Salah satu masalah yang muncul adalah keinginan para siswa untuk langsung melakukan permainan futsal secara langsung atau langsung ke kegiatan permainan (game), kurangnya kerjasama siswa dalam pembelajaran permainan futsal. Hal ini tidak didukung dengan keterampilan bermain siswa itu sendiri (kemampuan individu) , banyak siswa dalam pembelajaran permainan futsal di SMA Negeri 2 Majalengka yang kurang menguasai keterampilan-keterampilan dalam bermain futsal. Seperti contoh, dalam melakukan operan bola (*passing*) masih banyak siswa yang kurang bisa melakukannya dengan efektif, masih banyak dari siswa ketika melakukan passing masih melenceng dan tidak mengarah pada temannya. ketika siswa sedang menggiring bola (*dribbling*) bola mudah direbut oleh lawan begitupun ketika siswa melakukan tembakan (*shooting*) ke arah gawang arah bola jauh dari sasaran dan terkadang melambung jauh di atas gawang. Sedangkan dalam permainan futsal itu sendiri ada beberapa aspek keterampilan yang harus diajarkan terlebih dahulu. Menurut Lhaksana (2011:29) dalam permainan futsal diperlukan kemampuan menguasai teknik dasar bermain futsal, diantaranya :

- 1) teknik dasar mengumpan (*passing*)
- 2) teknik dasar menahan bola (*control*)

Engkos Koswara, 2013

Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Terhadap Pembentukan Kerjasama Dan Hasil Belajar Keterampilan Bermain Futsal
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- 3) teknik dasar mengumpan lambung (*chipping*)
- 4) teknik dasar menggiring bola (*dribbling*)
- 5) teknik dasar menembak (*shooting*)

Dengan menguasai berbagai keterampilan tersebut diharapkan ketika bermain dalam permainan futsal siswa mampu menjalankan perintah maupun arahan yang diberikan oleh guru ataupun pelatih, sehingga ketika bermain apa yang diharapkan seorang pelatih atau guru dapat dijalankan dengan baik oleh siswa. Tetapi pada kenyataan di lapangan banyak siswa yang masih belum menguasai keterampilan tersebut, sehingga ketika game berjalan permainan yang dilaksanakan tidak sesuai yang diharapkan. Dengan keadaan tersebut sudah merupakan suatu keharusan dalam permainan futsal menguasai terlebih dahulu keterampilan bermain tersebut. Dapat disimpulkan bahwa dengan menguasai keterampilan bermain futsal yang efektif pengaruh dalam permainan itu sendiri sangat besar dan permainan pun akan berjalan dengan baik.

Hal lain yang menjadi permasalahan utama dalam pembelajaran futsal di SMA Negeri 2 Majalengka adalah kurangnya kerjasama siswa ketika bermain futsal, sementara hasil yang diharapkan dalam kompetensi dasar adalah nilai-nilai kerjasama, kejujuran, menghargai, semangat dan percaya diri. Kurangnya rasa kerjasama siswa dalam pembelajaran terlihat ketika permainan berlangsung para siswa kurang bisa bekerjasama dengan siswa lainnya, siswa masih bermain secara sendiri-sendiri dan rasa egoisme siswa cukup tinggi sehingga ketika permainan berlangsung tidak ada rasa kerjasama dalam permainan tersebut. Hal ini merupakan suatu masalah yang serius karena dalam permainan futsal kerjasama merupakan hal yang utama dan hal yang harus diperhatikan ketika permainan berlangsung, tanpa adanya kolektifitas dalam bermain maka hasil yang diharapkan dalam proses pembelajaran tersebut sangat kurang. Jika dalam proses pembelajaran, keterampilan bermain futsal dan rasa kerjasama siswa dalam bermain kurang baik, maka dikhawatirkan akan berpengaruh terhadap hasil belajar, yang dalam hal ini adalah hasil belajar dan kerjasama dalam bermain futsal. Dengan demikian dalam pembelajaran permainan futsal hal yang harus

diperhatikan adalah keterampilan individu dan kemampuan kerjasama siswa dalam pembelajaran, agar hasil pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan.

Dalam lingkup peningkatan efektivitas pembelajaran di sekolah, sumbangan yang paling mungkin atau nyata adalah guru sebagai ujung tombak dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Peranan guru yang bisa langsung dirasakan dalam kegiatan belajar adalah penggunaan model pembelajaran, strategi mengajar, media pembelajaran, metode-metode pengajaran ataupun gaya mengajar yang digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar, dengan hal ini diharapkan siswa termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Penerapan model pembelajaran dalam pendidikan jasmani diharapkan dapat meningkatkan perhatian siswa dan memotivasi siswa untuk melakukan suatu kegiatan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani.

Bentuk model pembelajaran pendidikan jasmani terhitung banyak salah satunya adalah model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT), model ini merupakan salah satu tipe dari pembelajaran *kooperatif* atau pembelajaran kelompok. Menurut Rusman (2010:203) “ Model pembelajaran kooperatif yaitu strategi pembelajaran yang melibatkan siswa dalam satu kelompok kecil untuk saling berinteraksi ”. Pada pembelajaran kooperatif, siswa didorong untuk bekerja sama pada suatu tugas bersama dan mereka mengkoordinasikan usahanya untuk menyelesaikan tugas yang diberikan guru. Dengan menggunakan model *Team Game Tournament* (TGT) pada proses kegiatan belajar mengajar diharapkan siswa lebih termotivasi dan kegiatan yang dilakukan lebih menarik sehingga hasil belajar dan motivasi siswa lebih meningkat sesuai yang diharapkan. Pembelajaran dengan model *Team Game Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Selain itu, dengan adanya bentuk kerjasama dalam kegiatan pembelajaran tercipta karakter-karakter siswa yang bisa bekerjasama dalam kelompok. Keterampilan ini sangat dibutuhkan, untuk nanti ketika terjun dalam kehidupan bermasyarakat.

Dari persoalan-persoalan di lapangan yang telah dijelaskan, penulis mencoba menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament (TGT)* dengan sistem penilaian mengacu pada kinerja kelompok dan kinerja individu dalam kontribusinya terhadap kinerja kelompok. Untuk melihat pengaruhnya terhadap hasil belajar dan kerjasama dalam bermain futsal. Maka berdasarkan uraian permasalahan tersebut, membuat penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament (TGT)* Terhadap Pembentukan Kerjasama dan Hasil Belajar Keterampilan Bermain Futsal”.

B. Identifikasi Masalah

Dalam penelitian adanya identifikasi masalah sangatlah penting untuk memperjelas permasalahan yang timbul dalam penelitian. Masalah dalam penelitian ini dilatarbelakangi oleh beberapa alasan, diantaranya yaitu kurangnya keterampilan bermain siswa dan kurangnya kerjasama siswa ketika berada dalam kegiatan pembelajaran futsal yang berakibat pada rendahnya hasil belajar keterampilan bermain futsal. Maka dalam penelitian ini penulis mengidentifikasi masalah yang muncul dalam penelitian yaitu :

1. Kurangnya keterampilan bermain siswa dalam pembelajaran permainan bermain futsal,
2. Kurangnya kerjasama siswa dalam pembelajaran permainan bermain futsal.
3. Kurangnya hasil belajar siswa dalam bermain futsal

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa kurangnya keterampilan bermain futsal dan kurangnya kerjasama siswa dalam proses pembelajaran menjadi hal yang berpengaruh pada rendahnya kualitas hasil belajar siswa tersebut. Hal ini menjadi permasalahan-permasalahan yang muncul dan akan dibahas secara jelas dalam penelitian ini.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian masalah diatas, penulis menarik suatu rumusan masalah yang menjadi fokus dalam pertanyaan penelitian ini, yaitu :

1. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) terhadap pembentukan kerjasama siswa dalam bermain futsal?
2. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar keterampilan bermain futsal?
3. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) terhadap pembentukan kerjasama siswa dan hasil belajar keterampilan bermain futsal?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) terhadap pembentukan kerjasama siswa dalam bermain futsal
2. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar keterampilan bermain futsal
3. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) terhadap pembentukan kerjasama siswa dan hasil belajar keterampilan bermain futsal

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan akan bermanfaat bagi siswa, bagi guru dan bagi lembaga pendidikan berupa manfaat teoritis sekaligus manfaat praktis, antara lain:

1. Bagi Siswa

- 1) Meningkatkan pembelajaran anak
- 2) Meningkatkan rasa percaya diri dan rasa senang terhadap proses pendidikan jasmani
- 3) Merasakan suasana kompetitif dalam pembelajaran
- 4) Meningkatkan pemahaman, pengetahuan, pemikiran konsep belajar melalui model pembelajaran kooperatif

2. Bagi Guru

- 1) Memberikan pengetahuan dan pengalaman dalam penerapan model pembelajaran pada siswa
- 2) Meningkatkan pemahaman tentang penerapan model-model pembelajaran
- 3) Mengembangkan kemampuan dalam penerapan model-model pembelajaran dalam pendidikan jasmani

3. Bagi Sekolah

- 1) Memberikan kontribusi bagi sekolah dalam mengembangkan pembelajaran
- 2) Mendorong siswa untuk berprestasi melalui pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efisien, dan Menyenangkan (PAIKEM)
- 3) Mampu mengembangkan pendekatan pembelajaran sesuai dengan tuntutan lingkungan

F. Batasan Penelitian

Untuk menghindari timbulnya penafsiran yang salah dan untuk menghindari penyimpangan pembahasan permasalahan dan tujuan penelitian dalam penelitian ini, maka penulis membatasi masalah yang akan diteliti. Adapun pembatasan ruang lingkup penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Ruang lingkup penelitian ini hanya pada pengaruh model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) terhadap pembentukan

kerjasama dan hasil belajar keterampilan bermain futsal dalam pembelajaran futsal pada siswa SMA Negeri 2 Majalengka,

2. Yang menjadi variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) dan variabel terikatnya adalah kerjasama siswa dan hasil belajar keterampilan bermain futsal
3. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian eksperimen,
4. Sampel penelitian ini adalah siswa yang aktif mengikuti ekstrakurikuler futsal di SMA Negeri 2 Majalengka sebanyak 30 orang.
5. Instrumen yang digunakan adalah Lembar observasi. Untuk mengukur kerjasama siswa, indikator dari kerjasama penulis mengacu dari berbagai gabungan pendapat yang dikemukakan beberapa ahli, diantaranya Soekanto (2012:66), Suherman (2001:86), Joe Lansberger (2009) dalam situs <http://www.studys.net/melayumanado/cooplearn.htm>, H. Kusnadi (2009) dalam situs <http://id.shoovng.com/1943506-pengertian-kerja-sama>, sedangkan untuk tes keterampilan bermain Penulis mengacu dari Griffin, Mitchell, dan Oslin (1997) yaitu *Game Performance Assesment Instrument* (GPAI) yang telah di terjemahkan kedalam bahasa Indonesia yang menjadi Instrumen Penilaian Penampilan Bermain (IPPB).

G. Anggapan Dasar

Menurut Winaryo Surachmad yang dikutip dalam Arikunto (2006:60) anggapan dasar yaitu satu titik tolak pemikiran yang keasliannya diterima oleh peneliti. Yang menjadi anggapan dasar dalam penelitian ini yaitu, pembelajaran keterampilan dasar bermain futsal bisa efektif jika didukung dengan model pembelajaran yang sesuai dan relevan. Dalam hal ini model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) salah satu model pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran keterampilan bermain futsal karena model pembelajaran kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) memberikan kesempatan pada siswa untuk bekerjasama dalam suatu kelompok sehingga kerjasama siswa dalam bermain futsal akan meningkat. Hal ini sejalan dengan apa

yang dijelaskan oleh Rusman (2010:224) bahwa “ *Team Game Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku kata atau ras yang berbeda”. Dengan demikian siswa berada dalam satu kelompok yang berbeda karakteristik dan dimaksudkan agar siswa bisa memahami berbagai karakteristik dan perbedaan dari teman satu kelompok tersebut, sehingga bisa bekerjasama tanpa memandang perbedaan apapun. Sehingga ketika pembelajaran yang dilakukan lebih efektif dan hasil yang diharapkan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Dalam kaitannya dengan belajar di sekolah hasil belajar adalah kemampuan atau keterampilan seseorang yang diperoleh siswa atas usahanya dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Selanjutnya mengenai hasil belajar menurut Sudjana (2009:22) “hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya”. Dalam kamus besar bahasa Indonesia (2001:895) “Hasil belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan melalui mata pelajaran lazimnya ditunjukkan dengan nilai yang diberikan oleh guru”.

Sudjana (2009:22) membagi klasifikasi tentang hasil belajar, yaitu sebagai berikut:

Hasil belajar terbagi menjadi tiga ranah yakni ranah kognitif, ranah afektif, ranah psikomotoris.

1. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.
2. Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.
3. Ranah psikomotoris berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotoris, yakni gerakan refleks, keterampilan gerak dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif.

Berdasarkan definisi hasil belajar yang telah dikemukakan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan atau keterampilan yang

diperoleh setiap individu atas usahanya yang telah dilakukan di sekolah melalui hasil tes baik berupa nilai yang dinyatakan dalam angka maupun berupa perubahan sikap yang lebih baik dari sebelumnya.

Menurut Rusman (2010:134) Belajar adalah proses perubahan tingkah laku individu sebagai hasil dari pengalamannya dalam berinteraksi dengan lingkungan. Dalam setiap proses pembelajaran pasti mempunyai tujuan pembelajaran yang harus dicapai oleh siswa. Tujuan pembelajaran tersebut yang akan dijadikan patokan terhadap keberhasilan belajar siswa. Bisa dikategorikan apabila siswa bisa mencapai tujuan pembelajaran tersebut, hasil belajar siswa bisa dikatakan bagus, tapi sebaliknya apabila siswa belum bisa mencapai apa yang menjadi tujuan pembelajaran tersebut maka hasil belajar siswa bisa dikatakan kurang. keberhasilan siswa dalam pembelajaran dipengaruhi oleh cara belajar siswa terhadap pembelajaran tersebut. seperti yang sudah dibahas pada pembahasan sebelumnya, model merupakan pedoman yang digunakan oleh guru dan siswa supaya pembelajaran yang diberikan bisa menyenangkan dan siswa pun bisa lebih aktif dengan didukung oleh model pembelajaran yang sesuai. Model TGT merupakan model yang sesuai dalam pembelajaran keterampilan dasar futsal. Dengan belajar berkelompok yang didukung oleh turnamen akademik dalam model ini, bisa mengaktifkan siswa dalam pembelajaran keterampilan bermain futsal dan bisa lebih menyenangkan, sehingga hasil belajar siswa dalam pembelajaran keterampilan bermain futsal bisa memuaskan dan bisa mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Dengan model TGT siswa bisa saling membantu dan bekerja sama dengan sesama tim nya agar pencapaian skor kelompok mereka bisa lebih unggul dari kelompok lain.