

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di Sekolah Dasar (SD). Pelaksanaan pendidikan jasmani di SD harus sesuai dengan tujuan pendidikan jasmani itu sendiri, salah satu tujuan pendidikan jasmani yaitu mengembangkan potensi dan minat siswa melalui aktivitas jasmani. Sejalan dengan pendapat Husdarta (2009, hlm. 3) mengemukakan, bahwa “Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan. Oleh karena itu, pelaksanaan pendidikan jasmani lebih diarahkan kepada tujuan yang ingin dicapai”. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa untuk pelaksanaan pendidikan jasmani harus berdasarkan dan diarahkan pada pencapaian tujuan pendidikan tersebut. Pendidikan jasmani meliputi olahraga tradisional, permainan, eksplorasi gerak, keterampilan lokomotor non-lokomotor, dan manipulatif, sepak bola, bola basket, bola voli, tenis meja, bulu tangkis, serta aktivitas lainnya, dan aktivitas luar kelas. Dalam pendidikan jasmani olahraga yang banyak diminati oleh siswa salah satunya yaitu sepak bola.

Motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya *‘feeling’* dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Dalam hal ini peneliti ingin mengetahui apakah dengan menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) akan menumbuhkan motivasi dalam diri anak-anak untuk bermain sepak bola karena kebanyakan pembelajaran sepak bola yang diterapkan di beberapa sekolah dasar terlihat monoton sehingga tidak membuat gairah peserta didik dalam prosesnya terutama untuk kalangan perempuan, padahal tidak sedikit perempuan yang menyukai sepak bola dan ingin dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran tersebut. Dalam hal ini peneliti mencoba menerapkan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) kedalam program latihan sepak bola apakah dengan menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat memotivasi siswa untuk lebih semangat dan berminat untuk mengikut

latihan sepak bola, karena melihat fakta dilapangan di sekolah yang peneliti teliti ini sempat mendirikan latihan sepak bola tetapi hanya sebentar saja berjalan karena hanya sedikit siswa yang hadir dalam latihan tersebut.

Dalam upaya pencapaian tujuan pembelajaran, guru sebaiknya menggunakan model, metode, strategi, atau teknik dalam proses pembelajaran. Salah satunya menggunakan Model Kooperatif atau *cooperative learning*. Menurut Suprijono, (2009, hlm. 54-55) Model Kooperatif adalah salah satu bentuk pembelajaran yang berdasarkan paham konstruktivisme, dimana siswa harus membangun pengetahuannya sendiri. 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. Guru biasanya menetapkan bentuk ujian tertentu pada akhir tugas.

Dalam model kooperatif terdapat beberapa tipe, salah satunya tipe *Teams Games Tournaments* (TGT). Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) ini merupakan teknik pembelajaran yang menggunakan turnamen permainan akademik. Alasan penulis menggunakan model kooperatif tipe *teams games tournament* ini adalah untuk mengatasi masalah pada siswa tentang minat siswa dalam latihan sepakbola. Dengan menggunakan model kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) ini siswa akan lebih terlihat keaktifan dan perkembangan siswa dalam proses latihannya sehingga pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru. Namun dalam proses pembelajaran di sekolah-sekolah sendiri tidak banyak guru paham atau mengaplikasikan model kooperatif ke dalam proses pembelajarannya sehingga cenderung pembelajaran olahraga menjadi suatu yang turun temurun seperti itu-itu saja dalam proses pembelajarannya. Dalam hal ini peneliti mencoba memasukkan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) kedalam latihan ekstrakurikuler di sekolah dasar, jadi menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai metode latihan sepak

bola apakah dengan menerapkan sistem atau metode latihan tersebut dapat memotivasi dan meningkatkan minat siswa dalam berlatih sepak bola.

Permainan sepakbola merupakan salah satu materi yang terdapat di pembelajaran Pendidikan Jasmani di sekolah dasar dan salah satu pembelajaran yang digemari oleh peserta didik. Permainan sepak bola adalah salah satu bentuk dari cabang olahraga permainan yang menggunakan alat. Dalam permainan sepak bola terdapat beberapa gerak teknik dasar di antaranya yaitu *passing*, *shooting*, *dribble*, dan kontrol *ball*. Sepak bola adalah olahraga yang banyak diminati baik itu dikalangan orang dewasa atau anak-anak, di sekolah-sekolah juga sepak bola merupakan olahraga yang sangat digemari oleh banyak siswa terutama siswa laki-laki, akan tetapi tidak semua siswa menyukai permainan sepakbola terutama siswa perempuan. Siswa perempuan kurang antusias ketika guru mengajarkan materi permainan sepak bola. Fakta di lapangan menyebutkan bahwa ketika guru menyampaikan materi sepak bola masih banyak siswa siswi yang kurang fokus terhadap materi yang diberikan oleh guru, hal ini disebabkan beberapa faktor di antaranya adalah kurangnya pemahaman tentang strategi yang diberikan akan berdampak pada formasi yang tidak dapat diterapkan pada saat bermain. Tidak terlalu sulit juga penerapan dalam proses pembelajaran dalam penjas dengan hanya bermodalkan bola baik itu bola karet maupun bola plastik, lapangan dan gawang yang bisa dimodifikasi. Dalam penelitian kali ini peneliti mengambil salah satu gerak dasar dalam sepak bola yaitu *shooting* atau menendang, menendang merupakan salah satu bagian terpenting dalam sepak bola karena tujuan utama dalam permainan sepak bola adalah mencetak goal dan *shooting* atau menendang adalah salah satu cara yang efektif untuk mencetak goal.

Fakta dilapangan tidak banyak guru paham atau mengaplikasikan model kooperatif ke dalam proses pembelajarannya sehingga cenderung pembelajaran olahraga menjadi suatu yang turun temurun seperti itu-itu saja dalam proses pembelajarannya. banyak guru khususnya guru pendidikan jasmani jarang menerapkan atau menggunakan model-model pembelajaran jadi proses pembelajaran cenderung monoton dan membosankan sehingga membuat siswa tidak bisa betah atau bertahan lama dalam proses pembelajaran tersebut. Padahal dengan menerapkan model kooperatif kedalam pembelajaran akan lebih terlihat

keaktifan dari siswa dalam proses pembelajarannya dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi. Faktor yang menyebabkan guru jarang menerapkan model-model pembelajaran salah satunya adanya kurangnya pengetahuan guru terhadap model-model pembelajaran tersebut. Dalam hal ini peneliti mencoba memasukkan model kooperatif tipe TGT kedalam latihan ekstrakurikuler di SD Negeri, jadi menggunakan model kooperatif tipe TGT sebagai metode latihan sepak bola apakah dengan menerapkan sistem atau metode latihan tersebut dapat memotivasi, meningkatkan minat siswa dalam berlatih sepak bola dan meningkatkan kemampuan siswa dalam melakukan *shooting* sepak bola. Alasan penulis menggunakan model kooperatif tipe TGT ini adalah mengatasi masalah pada siswa tentang motivasi siswa dalam pembelajaran sepakbola. Dengan menggunakan model kooperatif TGT ini siswa akan lebih terlihat keaktifan dan perkembangan siswa dalam proses pembelajarannya sehingga pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru. Kasus kedua yang peneliti dapatkan yaitu jeleknya *shooting* yang dilakukan oleh siswa yang menjadikan penyelesaian akhir yang kurang maksimal. Oleh karena itu disini peneliti melakukan penelitian dengan judul pengaruh model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar *shooting* sepak bola dalam program ekstrakurikuler di SDN Pataruman Kecamatan Darmaraja, apakah diterapkannya sistem latihan dengan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat mempengaruhi hasil *shooting* sepak bola.

B. Perumusan Masalah

Melihat substansi permasalahan yang terdapat pada latar belakang masalah, maka deskripsi rumusan masalah akan peneliti tuangkan ke dalam pertanyaan-pertanyaan penelitian sebagai berikut.

1. Apakah model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berpengaruh terhadap motivasi belajar *shooting* sepakbola dalam program ekstrakurikuler di SDN Pataruman Kecamatan Darmaraja?
2. Seberapa besar pengaruh model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar *shooting* sepakboladalam program ekstrakurikuler sepak bola di SDN Pataruman Kecamatan Darmaraja?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian yang dilakukan ini memiliki tujuan. Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui pengaruh model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar *shooting* sepakbola di SDN Pataruman Kecamatan Darmaraja.
2. Untuk mengetahui berapa besar pengaruh model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar *shooting* sepakbola dalam program ekstrakurikuler di SDN Pataruman Kecamatan Darmaraja.

D. Manfaat Penelitian

Adapun kegunaan dari penelitian tersebut untuk meningkatkan pembelajaran pendidikan jasmani dan mengetahui model kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT), sebagai berikut.

1. Bagi Siswa
 - a. Dengan model kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) untuk meningkatkan pembelajaran Pendidikan Jasmani.
 - b. Membiasakan siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran, saling bekerja sama dengan teman.
 - c. Siswa membentuk kelompok yang dibagi secara homogen.
 - d. Akan mendapatkan pengalaman belajar yang berbeda siswa tidak bosan dan pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT).
2. Bagi Guru
 - a. Dapat menambah pengetahuan guru tentang strategi pembelajaran yang inovatif.
 - b. Mengetahui cara mengajar yang kreatif dan membuat siswa senang.
 - c. Membantu menyelesaikan masalah dalam pembelajaran apabila sarana prasarana tidak memadai. Meningkatkan mutu belajar, keterampilan, dan tercapainya tujuan belajar yang baik buat siswa.
 - d. Guru menjadi guru yang profesional.
3. Bagi Sekolah

- a. Untuk menjadikan bahan evaluasi dan tolak ukur untuk pencapaian tujuan mengajar di sekolah dasar.
 - b. Meningkatkan mutu isi, masukan, proses, dan hasil pembelajaran di sekolah dasar.
 - c. Membantu untuk tercapainya kompetensi dasar dan program yang sudah direncanakan di sekolah dasar.
 - d. Berperan penting dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.
 - e. Sebagai peran yang dapat membantu sekolah dalam menggunakan model pembelajaran terbaru dalam perkembangan pendidikan di sekolah dasar.
4. Bagi Peneliti
- a. Hasil penelitian ini dapat digunakan dalam mengajar dan sebagai acuan untuk proses pembelajaran yang akan dilaksanakan, dan sebagai tolak ukur dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani.
 - b. Dapat mengetahui peranan penerapan suatu model dalam suatu pembelajaran.
5. Bagi Peneliti Lain
- a. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber atau referensi bagi peneliti lain dalam melakukan penelitian selanjutnya.

E. Struktur Organisasi Skripsi

Dalam struktur organisasi skripsi ini terdapat 5 bab dan dalam bab tersebut terdapat beberapa indikator-indikator seperti berikut :

Bab I Pendahuluan

- A. Latar belakang masalah
- B. Rumusan masalah
- C. Tujuan penelitian
- D. Manfaat penelitian
- E. Struktur organisasi proposal

Bab II kajian pustaka

- A. Pembelajaran Penjasorkes
- B. Model pembelajaran kooperative
- C. Motivasi siswa
- D. Pembelajaran Sepakbola
- E. Hasil Temuan yang Relevan
- F. Hipotesis Penelitian

Bab III Metode Penelitian

- A. Metode dan desain penelitian

- B. Populasi dan sampel
- C. Lokasi dan waktu penelitian
- D. Variabel penelitian
- E. Instrument penelitian
- F. Prosedur penelitian
- G. Teknik pengolahan dan analisis data

BAB IV Hasil penelitian dan Pembahasan

- A. Temuan
- B. Pembahasan

BAB V Simpulan dan Saran

- A. Kesimpulan
- B. Implikasi
- C. Rekomendasi

