

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan dalam kehidupan manusia. Pendidikan dapat mempengaruhi manusia agar dapat menyesuaikan diri sebaik mungkin terhadap lingkungannya dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya. Salah satunya sebagai media yang berfungsi menjadikan manusia lebih baik dari sebelumnya, karena dengan pendidikan manusia dapat meningkatkan kualitas. Peran penting lainnya adalah untuk memanusiakan manusia hidup. Ditinjau dari tujuan pendidikan itu sendiri, Alsa (2010, hal. 165) mengemukakan bahwa tujuan pendidikan yaitu untuk mengembangkan potensi siswa dalam domain kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hal tersebut selaras dengan pendapat Hilmanudin dan Muhtar (2016, hal. 9) yang menyatakan bahwa pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan oleh pendidik dalam membantu perkembangan anak untuk mencapai kedewasaannya yang dilakukan secara sengaja di dalam pendidikan formal atau non formal.

Salah satu tujuan pendidikan adalah menghasilkan para lulusan yang berkualitas. Tinggi rendahnya kualitas pendidikan dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor. Salah satu faktor yang pengaruh itu adalah penilaian yang dilakukan oleh para guru lembaga pendidikan dan lain-lain (Ismaya, 2015, hal. 97).

Pendidikan jasmani merupakan suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif dan kecerdasan emosi, Pendidikan jasmani juga merupakan bagian dari pendidikan nasional dengan tujuan untuk mencapai pendidikan pada umumnya. Simon dan Saputra (2007, hal. 5) menyatakan bahwa pendidikan jasmani dan olahraga merupakan upaya agar dapat mengaktualisasikan seluruh potensi aktivitasnya sebagai manusia berupa sikap, tindakan dan karya yang diberi bentuk isi dan arah menuju kebulatan pribadi sesuai cita-cita kemanusiaan. Sedangkan menurut Rosdiani (2013, hal. 138) “pendidikan jasmani adalah proses pendidikan melalui aktivitas jasmani, permainan atau olahraga yang terpilih untuk mencapai

tujuan pendidikan”. Aktivitas jasmani yang dimaksud diatas dapat berupa permainan atau olahraga yang terpilih dalam kegiatan pembelajaran, bukan sembarang aktivitas atau pula gerakan badan yang tidak bermakna. Akan tetapi merupakan pengalaman belajar yang memungkinkan terjadinya proses belajar. Beragam aktivitas jasmani atau gerak insani tersebut akan dimanfaatkan untuk mengembangkan kepribadian anak secara menyeluruh. Dengan demikian tujuan pendidikan dalam pendidikan jasmani bukan saja dikembangkan dan dibangkitkan potensi individu tetapi juga ada unsur pendidikan yang dikembangkan meliputi aspek kemampuan fisik, intelektual, emosional, sosial dan moral spiritual yang berorientasi kepada life skill (Rukmana, 2008, hal. 2).

Melalui pembelajaran pendidikan jasmani, siswa dapat melakukan berbagai kegiatan permainan dan olahraga tanpa mengesampingkan aspek kompetisi dan prestasi yang mungkin bisa diraih didalamnya. Hal tersebut ada dalam tujuan pendidikan jasmani berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) tahun 2006. BSNP(2006) sebagai berikut.

1. Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri.
2. Meningkatkan pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik.
3. Meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar.
4. Meletakkan karakter moral yang kuat.
5. Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerjasama, percaya diri dan demokratis.
6. Mengembangkan keterampilan.
7. Memahami konsep aktivitas jasmani dan olahraga.

Dalam pendidikan jasmani sepak bola merupakan cabang olahraga yang diajarkan di Sekolah Dasar (SD) sepak bola juga merupakan cabang olahraga yang berbentuk permainan didalamnya terdapat beberapa macam keterampilan gerak dasar. Warsidi(2010, hal. 55) mengatakan bahwa sepak bola adalah salah satu olahraga yang sangat populer di dunia. Di dalam pertandingannya, olahraga ini dimainkan oleh dua kelompok berlawanan yang masing-masing kelompoknya berjuang untuk memasukkan bola ke gawang kelompok lain. Setiap kelompok

beranggotakan sebelas pemain sehingga kelompok tersebut dinamakan kesebelasan.

Sepak bola merupakan salah satu cabang olahraga tertua dari masa 500 sebelum Masehi. Sepak bola juga banyak digemari kalangan masyarakat dunia hingga saat ini karena dalam permainan sepak bola tidak membutuhkan biaya yang cukup besar hanya membutuhkan lapangan yang untuk bisa bermain sepak bola (Nurasyifa & Herdiansyah, 2010, hal. 4).

Menurut Nurasyifa dan Herdiansyah, (2010, hal. 53) “sepak bola merupakan suatu usaha untuk menguasai bola dan untuk merebutnya kembali bila sedang dikuasai oleh lawan. Oleh karena itu, untuk dapat bermain sepak bola harus menguasai teknik-teknik dasar sepak bola dengan baik”.

Salah satu pondasi yang harus dimiliki seseorang dalam bermain sepak bola adalah teknik dasar. Dengan modal tersebut seseorang sudah dapat bermain sepak bola. Seluruh kegiatan dalam permainan dilakukan dengan gerakan-gerakan yang beraneka ragam. Nurasyifa dan Herdiansyah (2010, hal. 54) menyatakan bahwa teknik dasar sepak bola, adalah sebagai berikut.

1. Teknik tanpa bola, yaitu semua gerakan-gerakan tanpa bola yang terdiri dari:
 - a. Lari cepat dan mengubah arah.
 - b. Melompat dan meloncat.
 - c. Gerakan tipu tanpa bola yaitu gerakan tipu dengan badan.
 - d. Gerakan-gerakan khusus untuk penjaga gawang.
2. Teknik dengan bola, yaitu semua gerakan-gerakan dengan bola yang terdiri dari:
 - a. Mengenal bola.
 - b. Menendang bola (*shooting*)
 - c. Menerima bola/ menghentikan bola (*stopball*)
 - d. Menggiring bola (*dribbling*)
 - e. Menyundul bola (*heading*)
 - f. Melempar bola (*throwing*)
 - g. Gerakan tipu dengan bola.
 - h. Merampas atau merebut.
 - i. Teknik-teknik khusus untuk penjaga gawang.

Siswa Sekolah Dasar pada umumnya sangat menyenangi permainan sepak bola. Akan tetapi tidak mengerti bagaimana bermain sepak bola dengan benar, khususnya dalam gerakan *passing*, *stoppball*, dan *dribbling*. Adapula siswa yang kurang antusias pada pembelajaran sepak bola yaitu siswa perempuan. Kebanyakan dari siswa perempuan kurang tertarik dengan sepak bola karena takut merasa sakit ketika menendang bola. Oleh karena itu, dalam mengajarkan teknik dan keterampilan gerak dasar siswa dibutuhkan suatu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan seluruh siswa dalam mengikuti pembelajaran, sehingga siswa aktif secara keseluruhan dalam menerima materi (Armansyah & Akin, 2016, hal. 72).

Metode mengajar dalam permainan sepak bola sangatlah diperlukan, sebab dalam permainan ini memiliki beberapa komponen teknik dasar yang harus dikuasai oleh para siswa sebagai calon pemain potensial. Teknik dasar dalam sepak bola merupakan salah satu teknik dasar yang harus dikuasai oleh siswa dan untuk memperoleh keterampilan yang baik dalam melakukannya diperlukan metode atau cara mengajar yang baik pula, sehingga siswa dalam melakukan gerakan menendang bola dapat dicapai dengan baik.

Peran guru sebagai fasilitator tidak hanya sebatas membimbing siswa dalam meraih tujuan pembelajaran, melainkan harus mampu mencari dan menemukan model pembelajaran yang tepat selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini selaras dengan yang dikemukakan Suprijono (2012, hal. 45) menyatakan bahwa model pembelajaran merupakan landasan praktik pembelajaran hasil penurunan psikologi pendidikan dan teori belajar yang dirancang berdasarkan analisis terhadap implementasi kurikulum dan implikasinya pada tingkat operasional di kelas. Jadi upaya penemuan metode pembelajaran hanya dapat dilakukan oleh guru yang cermat dalam menyikapi kendala dan masalah dalam belajar setiap siswa. Berdasarkan hasil wawancara, catatan lapangan dan data awal pada siswa Sekolah Dasar di SDN Cikeusi II Kecamatan Darmaraja Kabupaten Sumedang, terbukti bahwa siswa tidak menguasai gerak dasar dalam permainan sepak bola.

Faktor-faktor yang menyebabkan siswa kesulitan dalam belajar *passing*, *stoppball*, dan *dribbling*, dalam sepak bola sangat beragam, fakta diatas disinggung langsung oleh Satriyantara (2015, hal. 5) bahwa keefektifan suatu

aktivitas belajar akan benar-benar didapat apabila aktivitas dalam pembelajaran itu dilakukan langsung oleh siswa dan pendidik cukup memberikan bimbingan dan merencanakan segala kegiatan yang akan diperbuat oleh anak didik.

Fakta di lapangan menyebutkan, bahwa masih banyak siswa yang salah dalam melakukan gerakan *passing*, *stopball*, dan *dribbling*. Hal tersebut terjadi karena salah dalam penempatan bagian kaki untuk melakukan *passing*, *stopball*, dan *dribbling*. Kebanyakan mereka menempatkan kaki bagian ujung untuk melakukan gerakan menendang dan menggiring bola. Sehingga menimbulkan rasa sakit pada kaki dan arah bola yang dituju pun tidak tepat sasaran. Akibatnya mereka enggan untuk berlatih gerakan yang mendasar dalam permainan sepak bola. Hal ini disebabkan karena pembelajaran kurang bervariasi dan tidak menerapkan model-model pembelajaran pendidikan jasmani serta tidak adanya motivasi pada siswa. Sedangkan sebagian siswa merasa malas dan bosan untuk melakukan gerakan yang hanya itu-itu saja tanpa ada variasi yang diinstruksikan oleh guru. Hal ini disinggung oleh Kumara (2004, hal. 67) “Jika kelas dan pelajaran bersifat personal dan penuh arti, maka siswa termotivasi untuk belajar, jika tidak maka siswa tidak termotivasi”. Hal ini selaras dengan pendapat Sardirman (2010, hal. 73) bahwa motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak yang ada dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dihendaki tercapai. Jadi pengajaran yang baik adalah proses yang mengundang siswa untuk melihat dirinya sebagai orang yang mampu, memiliki nilai, dan mengarahkan diri sendiri, dan memberi semangat kepada mereka untuk berbuat sesuai dengan persepsi dirinya tersebut.

Permasalahan tersebut terletak pada peserta didik yang mana kesulitan dalam melakukan gerak dasar *passing*, *stopball* dan *dribbling* dalam sepak bola. Padahal guru sudah menjelaskan tentang bagaimana cara melakukan *passing*, *stopball* dan *dribbling*, dimulai dari sikap tubuh, gerakan melakukan, dan gerakan lanjut. Dan setelah guru bertanya pada siswa mengapa susah melakukan gerakan, kebanyakan dari mereka menjawab tidak mengerti bagaimana melakukan *passing*, *stopball* dan *dribbling* dengan benar. Hal ini terjadi karena sebelumnya siswa belum pernah melakukan.

Adapun kesulitan yang terjadi pada siswa dalam permainan sepak bola, yaitu.

1. Kurang kondusifnya kondisi kelas atau lapangan, hal ini terlihat dari banyaknya siswa yang masih bercanda saat guru menjelaskan materi pembelajaran.
2. Tidak menerapkan model pembelajaran dalam permainan sepak bola.
3. Minimnya sarana dan prasarana, seperti halnya bola sepak yang digunakan untuk pembelajaran masih kurang dan kondisi lapangan yang belum maksimal untuk pembelajaran.
4. Guru yang kurang membantu pada saat proses pembelajaran di lapangan.
5. Siswa kurang aktif dalam pembelajaran.
6. Pembelajaran terlihat monoton dan membosankan. Dikarenakan selama proses pembelajaran tidak diselingi dengan permainan atau hal-hal yang membuat siswa senang dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani khususnya dalam permainan sepak bola.

Seorang pendidik perlu menggali wawasan dan pengetahuan tentang teori-teori belajar pendidikan jasmani dan perkembangan siswa serta menerapkannya pada setiap pembelajaran. Menurut Asmani (2016, hal. 84) “menguasai materi pelajaran adalah syarat utama menjadi guru ideal”. Dengan dukungan teori, guru dapat mengetahui bagaimana perkembangan siswa, serta memahami teori-teori perkembangan siswa. Dengan demikian dalam memberikan pembelajaran guru dapat memanfaatkan beragam metode yang sesuai dengan minat, bakat, dan karakteristik siswa dilihat dari tahap perkembangannya.

Penggunaan teknik mengajar yang kurang tepat, tidak adanya variasi pada saat pelaksanaan pembelajaran, dan lebih diutamakan hasil akhir belajar dari pada proses pembelajaran menyebabkan rendahnya minat siswa dalam belajar pendidikan jasmanai, khususnya permainan sepak bola.

Sesuai dengan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di SDN Cikeusi II Kecamatan Darmaraja Kabupaten Sumedang, menemukan bahwa siswa kurang mampu melakukan gerakan *passing*, *stopball*, dan *dribbling* pada permainan sepak bola. Dengan demikian peneliti ke lapangan untuk meneliti pembelajaran sepak bola di kelas V tentang gerak dasar *passing*, *stoopball*, *dribbling*. siswa masih mengalami kesulitan dalam melakukannya.

Adapun hasil data awal gerakan *passing*, *stoopball*, *dribbling* pada kelas V SDN Cikeusi IIKecamatan Darmaraja Kabupaten Sumedang yang telah diperoleh dapat dilihat pada table 1.1 berikut ini:

Tabel 1.1
Data Awal Gerak Dasar (*Passing*, *Stopball*, *Dribbling*)

No	Nama Siswa	Aspek Yang Diamati									Skor	Nilai	Batas Lulus	
		Passing			Stopball			Dribbling					T	TT
		1	2	3	1	2	3	1	2	3				
1	Anisa noviyanti		√				√		√		7	77,7	√	
2	Aris taruna		√			√		√			5	55,5		√
3	Dandi darmawan			√			√		√		8	88,8	√	
4	Dede angga	√			√			√			4	44,4		√
5	Desta ramadhan alamsyah		√		√			√			5	55,5		√
6	Diki irfansyah		√			√			√		6	66,6		√
7	Dimas luvin all hafid	√					√			√	7	7,77	√	
8	Dimas taufik nurhidayat	√			√			√			3	33,3		√
9	Estrela indah manawarti			√	√			√			5	55,5		√
10	Farhan surya putra			√			√		√		8	88,8	√	
11	Futri maharani	√			√				√		4	44,4		√
12	Helmy fauzya nurkhalizah		√			√			√		6	66,6		√
13	Irma apriliani		√			√			√		6	66,6		√
14	M. naufal muzakki syam		√				√		√		7	77,7	√	
15	Miolda oktavia		√			√			√		5	55,5		√
16	Mohamad ihsan		√			√				√	7	77,7	√	
17	Muhammad dev alfar		√				√			√	8	88,8	√	
18	Rendi purnama		√			√			√		5	55,5		√
19	Rifki rijantoro	√					√			√	7	77,7	√	
20	Rizky rivaldi			√			√		√		8	88,8	√	
21	Saepuloh mustopa		√			√			√		5	55,5		√
22	Selly cindy haryani	√			√				√		4	44,4		√
23	Sindy febriyanti		√			√			√		5	55,5		√
24	Siva faujiah		√			√			√		6	66,6		√
25	Suhendi ramadhan			√		√			√		6	66,6		√
26	Teonard hermawan		√		√				√		4	44,4		√
27	Tila waturifah		√		√				√		4	44,4		√
28	Tuti marleni		√			√			√		6	66,6		√
Jumlah		6	17	5	8	12	8	11	13	4	163	1728,27	9	19
Persentase (%)		21%	61%	18%	28,5%	43%	28,5%	39%	46%	15%			32%	68%

Keterangan:

Konversi skor ideal ke dalam nilai adalah $= \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor ideal}} \times 100$

Skor ideal = 9

T = Tuntas

TT = Tidak Tuntas

Rumus Persentase:

$$\% = \frac{X}{N} \times 100$$

% = Persentase

X = Jumlah perolehan skor

N = Jumlah siswa keseluruhan

Setelah diketahui tujuan pembelajaran dari permainan sepakbola di sekolah dasar, langkah selanjutnya adalah menentukan tuntas atau tidak tuntas siswa dalam mencapai kompetensi. Interpretasi ini disesuaikan dengan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Dalam menentukan KKM, perlu adanya kriteria penetapan sebagai berikut :

$$\text{KKM} = \frac{\text{Kompleksitas} + \text{dayadukung} + \text{intake siswa}}{3} \times 100$$

1. Kompleksitas Indikator

Kompleksitas indikator ini berhubungan dengan tingkat kesulitan materi yang diberikan oleh guru kepada siswa.

2. Daya Dukung

Daya dukung merupakan kemampuan dari sumber daya dukung. Sumber daya dukung tersebut dapat dilihat dari adanya sarana dan prasarana yang dapat menunjang kompetensi yang telah diajarkan.

3. Intake Siswa

Intake siswa merupakan tingkat rata-rata kemampuan yang dimiliki siswa secara keseluruhan

$$\text{KKM} = 76$$

Jika siswa mendapat nilai ≥ 76 dikatakan tuntas.

Jika siswa mendapat nilai ≤ 76 dikatakan tidak tuntas.

Kriteria Penilaian

Skor 3 : Jika siswa melaksanakan tiga deskriptor

Skor 2 : Jika siswa hanya melaksanakan dua deskriptor

Skor 1 : Jika siswa hanya melaksanakan satu deskriptor

Deskriptor:

Passing

1. Sikap Awal

- a. Pemain berdiri lebih kurang 3-5 langkah di belakang samping bola.
- b. Kaki tumpu membuat sudut lebih kurang 40° dengan garis lurus perpanjangan garis arah bola dan sasaran di belakang bola.
- c. Pandangan mata ke arah sasaran dan bola, kemudian ke arah bagian bawah tengah-tengah belakang bola.

2. Gerakan

- a. Mengayunkan kaki dari belakang ke depan dengan perkenaan bola tepat pada kaki bagian dalam
- b. Sikap badan condong ke depan
- c. Kedua lengan terbuka ke samping badan untuk menjaga keseimbangan badan.

3. Sikap Akhir

- a. Melangkahkan kaki kanan ke depan.
- b. Posisi badan tegak lurus
- c. Pandangan mata lurus kedepan.

Stopball

1. Sikap awalan

- a. Diawali dengan sikap menghadap arah datangnya bola
- b. pusatkan pandangan ke arah gerakan bola.
- c. Putar pergelangan kaki yang akan digunakan menahan bola ke arah luar dan dikunci.

2. Gerakan

- a. Julurkan kaki yang akan digunakan menahan bola ke arah datangnya bola.
- b. Tarik kembali ke belakang mengikuti arah gerakan bola

- c. bola menyentuh kaki bagian dalam, hingga gerak bola tertahan dan berhenti di depan badan.
3. Gerakan lanjutan
 - a. Bawa berat badan ke depan bersamaan kaki yang tidak digunakan menahan bola dijadikan tumpuan berat badan.
 - b. Pusatkan pandangan ke arah bola.

Dribbling

1. Sikap awalan
 - a. Gerakan diawali dengan sikap berdiri menghadap ke arah gerakan dan pandangan kedepan.
 - b. Kedua lengan diposisikan disamping badanagak terentang.
 - c. Pergelangan kaki diputar kedalam dan dikunci.
2. Gerakan
 - a. Dorong bola perlahan menggunakan menggunakan punggung kaki bagian luar.
 - b. Kedua kaki selalu dekat dengan bola dan sesuaikan irama langkah dengan bola.
 - c. Bola bergerak kedepan dipermukaan tanah tidak jauh dari kaki.
3. Gerakan lanjutan
 - a. Hentikan bola menggunakan telapak kaki dibagian atas bola.
 - b. Tumpuan berat badan pada kaki yang tidak digunakan menggiring bola.
 - c. Pandangan kearah depan.

Dari data awal tersebut dapat diinterpretasikan bahwa dari 28 siswa hanya ada 9 siswa atau 32,15 % yang mampu mencapai nilai KKM (7,6). Sedangkan, 19 siswa atau 67,85 % sisanya dinyatakan belum mencapai KKM. Dengan demikian, pembelajaran gerak dasar *passing*, *stopball*, dan *dribbling* dalam permainan sepak bola pada siswa kelas V di SDN Cikeusi II, Kecamatan Darmaraja Kabupaten Sumedang masih sangat rendah dan perlu diperbaiki.

Dengan data yang diperoleh saat observasi awal, peneliti merasa perlu memberikan alternatif atau solusi yang dihadapi oleh siswa kelas V SDN Cikeusi II Kecamatan Darmaraja Kabupaten Sumedang yaitu dengan memberikan alternatif dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* untuk

meningkatkan gerak dasar dalam permainan sepak bola dengan target ketuntasan yaitu mencapai 90%.

B. Rumusan Masalah

Untuk kajian yang akan dibahas menjadi fokus, maka penting adanya masalah yang akan dibahas. Adapun perumusan masalahnya adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* untuk meningkatkan gerak dasar permainan sepakbola padakelas V SDN Cikeusi II Kecamatan Darmaraja Kabupaten Sumedang.
2. Bagaimana pelaksanaan kinerja guru melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* untuk meningkatkan gerak dasar permainan sepakbola padakelas V SDN Cikeusi II Kecamatan Darmaraja Kabupaten Sumedang.
3. Bagaimana aktivitas siswa dalam belajar melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* untuk meningkatkan gerak dasar permainan sepakbola padakelas V SDN Cikeusi II Kecamatan Darmaraja Kabupaten Sumedang.
4. Bagaimana meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* untuk meningkatkan gerak dasar permainan sepakbola padakelas V SDN Cikeusi II Kecamatan Darmaraja Kabupaten Sumedang.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah yang dikemukakan diatas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengetahui perencanaan pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* untuk meningkatkan gerak dasar permainan sepakbola padakelas V SDN Cikeusi II Kecamatan Darmaraja Kabupaten Sumedang.
2. Mengetahui pelaksanaan kinerja guru melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* untuk meningkatkan gerak dasar permainan sepakbola padakelas V SDN Cikeusi II Kecamatan Darmaraja Kabupaten Sumedang.

3. Untuk mengetahui aktivitas siswa pada saat melaksanakan pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* untuk meningkatkan gerak dasar permainan sepakbola pada kelas V SDN Cikeusi II Kecamatan Darmaraja Kabupaten Sumedang.
4. Dengan menerapkan melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* diharapkan dapat memberikan kemudahan pada guru dalam meningkatkan proses belajar siswa berupa peningkatan pembelajaran sepakbola.

D. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan kontribusi bagi pihak yang terkait. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagi Peneliti

Penelitian ini merupakan proses dalam mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh selama perkuliahan. Pengetahuan yang dimiliki peneliti adalah pengetahuan teoritis yang kurang manfaatnya apabila hanya sekedar tahu tanpa mampu untuk mengaplikasikannya. Untuk itu, dengan melakukan penelitian ini, peneliti dapat menambah pengalaman dan pengetahuan baru berdasarkan temuan-temuan selama melakukan penelitian. Selain itu, dapat mengetahui dan memahami seberapa besar upaya pembelajaran dengan pendekatan kontekstual dalam meningkatkan kemampuan koneksi matematis siswa pada materi luas dan keliling persegi panjang.

2. Bagi Siswa

Siswa merasakan aktivitas belajar yang berbeda, mengingat sintaks pembelajaran yang biasa dilakukan guru hanya dengan metode demonstrasi dan ceramah siswa tentunya merasakan hal yang berbeda ketika guru melakukan dengan metode lain, seperti penggunaan metode, media dan bermain saat melakukan olahraga. Dengan hal itu diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar, siswa untuk dapat berperan aktif dalam pembelajaran, saling bekerjasama dengan sesama teman dan merasakan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan.

3. Bagi Guru

Adapun manfaat yang didapatkan oleh guru dalam metode penelitian ini antara lain: dapat menambah pengetahuan guru tentang strategi pembelajaran yang inovatif, mengetahui cara mengajar yang kreatif dan menyenangkan, membantu guru dalam mengatasi masalah pembelajaran, meningkatkan atau memperbaiki mutu proses pembelajaran sekaligus ketercapaian ketuntasan belajar siswa.

4. Bagi Sekolah

Kelas yang menjadi tempat penelitian dapat dijadikan sebagai contoh bagi kelas-kelas lainnya yang belum melakukan inovasi dalam pembelajarannya. Inovasi yang dilakukan tersebut dapat meningkatkan kualitas sekolah, sehingga sekolah yang menjadi tempat penelitian ini dapat meningkatkan kualitas pembelajarannya dibandingkan dengan sekolah lainnya.

5. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti lain dalam melakukan penelitian yang terkait dengan peningkatan kemampuan berpikir tingkat tinggi khususnya kemampuan koneksi matematis dengan menggunakan pendekatan kontekstual.

E. Struktur Skripsi

Dalam skripsi terdapat susunan atau tahapan yang dilakukan untuk mendapatkan hasil skripsi yang sesuai dengan cara penulisannya. Di tiap Bab dalam skripsi terdapat bagian yang menjelaskan tiap sub judul dalam bab tersebut, jadi kegunaan struktur skripsi ini adalah menjelaskan secara rinci bagian-bagian tiap Bab dalam skripsi tersebut agar bisa lebih mudah dalam memahami isi skripsi itu sendiri.

Adapun struktur skripsi yang tertera dalam skripsi ini seperti yang terlihat dibawah ini :

Table 1.2

Tabel Struktur Organisasi Skripsi

SKRIPSI

**BAB II
KAJIAN
PUSTAKA**

- A. Kajian Teoritis
 - 1. Hakikat Pendidikan Jasmani
 - 2. Model pembelajaran
 - 3. Permainan Sepakbola
- B. Kajian Praktis
 - 1. Hasil temuan penelitian yang relevan
- C. Hipotesis Tindakan

**BAB I
PENDAHULUAN**

- A. Latar Belakang Masalah Penelitian
- B. Rumusan Masalah
- C. Tujuan Penelitian
- D. Manfaat Penelitian
- E. Struktur Organisasi Skripsi

**BAB III
METODE
PENELITIAN**

- A. Lokasi dan Waktu Penelitian
 - 1. Lokasi Penelitian
 - 2. Waktu Penelitian
- B. Subyek peneliti
- C. Metode dan Desain Penelitian
 - 1. Metode Penelitian
 - 2. Desain Penelitian
- D. Prosedur Penelitian
 - 1. Tahap Perencanaan Tindakan
 - 2. Tahap Pelaksanaan Tindakan
 - 3. Tahap Observasi
 - 4. Tahap Analisis Refleksi
- E. Instrument Penelitian
 - 1. Format observasi
 - 2. Format tes
 - 3. Format wawancara
 - 4. Format catatan lapangan
 - 5. Dokumentasi
- F. Teknik Pengumpulan dan Analisis Data
 - 1. Teknik Pengolahan data
 - a. Data kualitatif
 - b. Data kuantitatif
 - 2. Analisis data
- G. Validasi Data

**BAB IV
PAPARAN DATA
DAN PEMBAHASAN**

- A. Paparan Data Awal
- B. Paparan Data Tindakan
 - 1. Paparan data siklus 1
 - a. Paparan data perencanaan
 - b. Paparan data pelaksanaan kinerja guru
 - c. Aktivitas siswa
 - d. Paparan data hasil
 - e. Analisis dan refleksi dari a, b, c dan d
 - 2. Paparan data siklus 2
 - a. Paparan data perencanaan
 - b. Paparan data pelaksanaan kinerja guru
 - c. Aktivitas siswa
 - d. Paparan data hasil
 - e. Analisis dan refleksi dari a, b, c dan d
 - 3. Paparan data siklus 3
 - a. Paparan data perencanaan
 - b. Paparan data pelaksanaan kinerja guru
 - c. Aktivitas siswa
 - d. Paparan data hasil
 - e. Analisis dan refleksi dari a, b, c dan d
- C. Paparan Pendapat Siswa dan Guru
- D. Pembahasan

**BAB V
KESIMPULAN
DAN SARAN**

- A. Kesimpulan
- B. Saran

