

BAB I

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 sangat dan berbeda yang menjadi ciri khas dibandingkan bidang studi lainnya, karena Pendidikan Jasmani tidak hanya mementingkan

pengembangan intelektualnya tetapi pengembangan diri baik segi keterampilan menjadi hal yang dikembangkan dalam proses pembelajaran Pendidikan Jasmani.

Pada kalangan siswa sekolah dasar dan menengah, seperti juga masyarakat, pada umumnya gejala masalah pribadi dan sosial ini juga tampak dalam perilaku keseharian. Sikap-sikap individualistis, egoistis, acuh tak acuh, kurang rasa tanggung jawab, malas berkomunikasi dan berinteraksi atau rendahnya empati dan tidak disiplin merupakan fenomena yang menunjukkan adanya kehampaan nilai sosial dalam kehidupan sehari-hari. Sesungguhnya dalam menghadapi kondisi yang demikian, pendidikan dapat memberikan cara dalam mengatasi masalah sosial sebab pendidikan memiliki fungsi dan peran dalam meningkatkan sumber daya manusia. Sumber daya manusia dapat menjadi kekuatan utama dalam mengatasi dan memecahkan masalah sosial-ekonomi yang dihadapi, tetapi juga dapat menjadi faktor penyebab munculnya masalah-masalah tersebut.

Permasalahan-permasalahan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah, salah satunya ditemukan penulis dalam pembelajaran permainan futsal di Kota Bandung, Khususnya SDN Gegerkalong, Kecamatan Sukasari Kota Bandung. 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). Futsal termasuk kedalam jenis olahraga permainan, yang tentunya dari perkenaan tujuan pembelajarannya berbeda dengan penekanan tujuan pada pembelajaran keterampilan (*skill*), walaupun keduanya memiliki persamaan, yaitu melibatkan modifikasi dan pengembangan agar sesuai dengan prinsip *DAP* (*Developmentally Appropriate Practice*) serta bentuk dan ukuran tubuh (*body scaling*). Pada umumnya guru pendidikan jasmani dalam mengajar keterampilan teknik dan taktik bermain biasanya dilakukan secara parsial, sehingga keterkaitan pembelajaran keterampilan teknik dan taktik permainan tidak jelas. Misalnya dalam pembelajaran permainan futsal, setengah waktu

jam pelajaran disekolah digunakan untuk latihan keterampilan passing, dribling dan shooting secara terpisah, setengah waktu berikutnya baru digunakan untuk bermain, sehingga perkembangan keterampilan teknik tidak jelas terlihat selama bermain atau bisa jadi teknik yang diajarkan tidak dijumpai dalam permainan.

Pembelajaran pendidikan jasmani disekolah masih cenderung dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan teknis dalam mengajarkan suatu cabang olahraga permainan. Meskipun format pengajaran seperti itu memang bisa meningkatkan penguasaan teknik dasar siswa, tapi kelemahannya adalah bahwa keterampilan teknik dasar diajarkan kepada siswa, siswa belum mampu memahami keterkaitan atau relevansi teknik – tekni dasar tersebut penerapannya dalam suatu permainan futsal yang s ebenarnya. Untuk itu dalam pembelajaran olahraga dan permainan harus dirancang dalam suatu proses pembelajaran yang kondusif sehingga pada siswa diyakini dapat menghasilkan rasa senang, edukatif, menarik atau menantang, dapat pula membina kesehatan dan percaya diri.

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 siswa untuk langsung melakukan permainan futsal secara langsung atau langsung ke kegiatan permainan (game), kurangnya kerjasama dalam pembelajaran permainan futsal. Hal ini tidak didukung dengan keterampilan bermain siswa itu sendiri (kemampuan individu) , banyak siswa dalam pembelajaran permainan futsal di SDN Gegerkalong Kota Bandung yang kurang menguasai keterampilan-keterampilan dalam bermain futsal. Seperti contoh, dalam melakukan operan bola (passing) masih banyak siswa kurang bisa melakukan dengan efektif, masih banyak 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 daeri 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*)
- 3) Teknik dasar mengumpan lambung (*chipping*)
- 4) Teknik dasar menggiring bola (*dribbling*)
- 5) Teknik dasar menembak (*shooting*)

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 dilapangan 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.

Dalam bermain futsal sangat dibutuhkan kerjasama, karena pada intinya menunjukkan adanya kesepakatan antara dua orang atau lebih yang menguntungkan, juga merupakan hal penting dalam melakukan permainan, karena tanpa kerjasama yang baik maka strategi apapun tidak akan berhasil dan tepat guna mencapai tujuan permainan dan kemenangan, serta dibutuhkan komunikasi antara individu dengan individu, individu dengan kelompok guna tercipta suatu kerjasama yang baik.

Kerjasama menurut Akbar,dkk (2006:2) mengatakan bahwa: “kerjasama yaitu melakukan kegiatan bersama-sama artinya membagikegiatan dalam tugas-tugas kecil diantara sekelompok orang”. Bentuk dan pola-pola kerjasama dapat dijumpai pada semua kelompok manusia. Kebiasaan-kebiasaan dan sikap-sikap demikian dimulai sejak masa kanak-kanak di dalam kehidupan keluarga atau kelompok-kelompok kekerabatan. Atas dasar itu anak tersebut akan menggambarkan bermacam-macam pola kerjasama setelah ia menjadi dewasa. Bentuk kerjasama tersebut berkembang apabila

orang dapat digerakkan untuk mencapai suatu tujuan bersama dan harus ada kesadaran bahwa tujuan tersebut dikemudian hari mempunyai manfaat bagi semua.

Dalam lingkup peningkatan efektifitas pembelajaran di sekolah sumbangan yang mungkin atau nyata adalah guru sebagai 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, dengan hal ini diharapkan siswa termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Penerapan model pembelajaran dalam pendidikan jasmani diharapkan dapat meningkatkan perhatian 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 dsri pembelajaran kooperatif atay pembelajaran kelompok. Menurut Rusman (2010:203) “ Model pembelajaran kooperatif yaitu strategi pembelajaran yang melibatkan siswa dalam satu kelompok kecil untuk saling berinteraksi”. Pada pembelaran kooperatif, siswa didorong untuk bekerja sama pada suatu tugas bersama dan mereka mengkoodinasikan usahanya untuk menyelesaikan tugas yang diberikan guru. Dengan menggunakan model Team Game Tournament (TGT) pada proses kegiatan belajara mengajar diharapkan siswa lebih termotivasi dan kegiatan yang dilakukan lebih menarik sehingga keterampilan bermain dan kerjasama didalam permainan futsal semakin 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 dalam kegiatan pembelajaran tercipta karakter-karakter siswa yang bisa bekerjasama dalam kelompok. Keterampilan ini sangat dibutuhkan, untuk nanti ketika terjun dalam kehidupan bermasyarakat.

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) dikembangkan oleh slavin dan rekan-rekannya, penerapan TGT mirip dengan STAD dalam hal komposisi kelompok, format instruksional, dan lembar kerjanya. Bedanya, jika STAD fokus pada komposisi kelompok berdasarkan kemampuan, ras, etnik, dan gender, maka TGT umumnya fokus hanya pada level kemampuan saja. Selain itu, jika STAD, yang digunakan adalah kuis, maka dalam TGT istilah tersebut biasanya berganti menjadi game akademik (huda, 2013:116)

Teknis pelaksanaannya setiap siswa ditempatkan pada satu kelompok yang terdiri dari siswa yang berkemampuan rendah, sedang, dan tinggi. Dengan demikian, masing-masing kelompok memiliki komposisi yang heterogen. Komposisi ini dicatat dalam tabel khusus (tabel turnamen) yang setiap minggunya harus diubah. Setiap anggota ditugaskan untuk mempelajari materi terlebih dahulu bersama dengan anggota-anggota yang lain, lalu mereka diuji secara individual melalui game akademik. Nilai yang mereka peroleh dari game ini akan menentukan skor kelompok mereka masing-masing.

Deskripsi dari komponen-komponen model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) menurut Slavin (2005,hlm.166) adalah sebagai berikut:

a) Tim

Tim adalah fitur yang paling penting dalam TGT. Pada tiap poinnya, yang ditekankan adalah membuat anggota tim melakukan yang terbaik untuk tim, dan tim pun harus melakukan yang terbaik untuk membantu tiap anggotanya. Tim ini memberikan dukungan kelompok bagi kinerja akademik penting dalam pembelajaran, dan itu adalah untuk memberikan perhatian dan respek mutual yang penting untuk akibat yang dihasilkan seperti hubungan antar kelompok, rasa harga diri, penerimaan terhadap siswa-siswa mainstream.

b) Games

Games terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari

persentasi di kelas dan pelaksanaan kerja tim. Game tersebut dimainkan diatas meja dengan tiga orang siswa, yang masing-masing mewakili tim yang berbeda. Kebanyakan game hanya berupa nomor-nomor pertanyaan yang ditulis pada lembar yang sama. Seorang siswa mengambil sebuah kartu bernomor dan harus menjawab pertanyaan sesuai nomor yang tertera pada kartu tersebut. Sebuah aturan tentang penantang memperbolehkan para pemain saling menantang jawaban masing-masing.

c) Turnamen

Turnamen adalah sebuah struktur dimana game berlangsung. Biasanya berlangsung pada akhir minggu atau akhir unit, setelah guru memberikan persentasi di kelas dan tim telah melaksanakan kerja kelompok terhadap lembar kegiatan. Pada turnamen pertama, guru menunjuk siswa untuk berada pada meja turnamen, tiga siswa berprestasi sebelumnya pada meja 1, tiga berikutnya pada meja 2, dan seterusnya. Kompetisi yang seimbang ini memungkinkan siswa dari semua tingkat kinerja sebelumnya berkontribusi secara maksimal terhadap skor tim mereka, jika mereka melakukan yang terbaik.

Dari persoalan-persoalan di lapangan yang telah dijelaskan, penulis mencoba menerapkan model kooperatif tipe Team Game Tournament (TGT) dengan siswa penilaian mengacu pada kinerja kelompok dan kinerja individu dalam kontribusinya terhadap kelompok. Untuk melihat peningkatannya terhadap keterampilan bermain dan kerjasama dalam permainan futsal. Maka berdasarkan uraian permasalahan tersebut, membuat penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “ Penerapan Model Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Keterampilan Bermain Futsal dan Kerjasama Siswa”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh penulis, terdapat beberapa masalah yang muncul pada saat proses pembelajaran pendidikan jasmani berlangsung, di antaranya yaitu : "kurangnya keterampilan bermain dan kerjasama siswa pada permainan futsal".

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian diatas, maka masalah yang dikaji dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah model model pembelajaran kooperatif tipe Team Game Tournament (TGT) dapat meningkatkan keterampilan bermain futsal di SDN Gegerkalong Kota Bandung?
2. Apakah model pembelajaran kooperatif tipe Team Game Tournament (TGT) dapat meningkatkan kerjasama siswa dalam bermain futsal di SDN Gegerkalong Kota Bandung?

D. Tujuan Penelitian

Melalui penelitian yang dilakukan peneliti, tujuan penelitian ini adalah untuk melihat kontribusi kebugaran jasmani dan tingkat konsentrasi terhadap hasil belajar penjas.

1. Untuk mengetahui model pembelajaran kooperatif tipe Team Game Tournament (TGT) dapat meningkatkan keterampilan bermain futsal di SDN Gegerkalong Kota Bandung?
2. Untuk mengetahui model pembelajaran kooperatif tipe Team Game Tournament (TGT) dapat meningkatkan kerjasama siswa dalam bermain futsal di SDN Gegerkalong Kota Bandung?

E. Manfaat/ Sigifikansi Penelitian

1. Secara Teoritis

Berdasarkan hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi kajian dan memperkuat teori yang sudah ada dan menyempurnakannya terkait

Model pembelajaran kooperatif tipe Team Game Tournament (TGT) untuk meningkatkan keterampilan bermain futsal dan kerjasama siswa.

2. Secara Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan *feed back* (umpan balik) bagi semua pihak yang terkait kontribusi Model pembelajaran kooperatif tipe Team Game Tournament (TGT) untuk meningkatkan keterampilan bermain futsal dan kerjasama siswa.

a. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan menjadi bahan pembelajaran untuk merangsang guru lebih berpikir kreatif dan inovatif dalam memecahkan masalah. Selain itu, dapat memberikan manfaat dan *feed back* (umpan balik) bagi guru Pendidikan Jasmani dalam menyusun strategi pembelajaran yang variatif yang dapat memberikan manfaat dalam pelaksanaan proses pembelajaran khususnya di pembelajaran penjas.

b. Bagi Siswa

Siswa diharapkan memperoleh pengalaman dan pengetahuan yang lebih baik mengenai keterampilan bermain futsal dan kerjasama siswa untuk lebih kreatif di pembelajaran penjas.

c. Bagi Penulis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman berharga bagi penulis. Penulis secara tidak langsung telah ikut andil bagian dalam memberikan pemahaman dan memperkuat pelaksanaan proses pembelajaran penjas.

F. Struktur Organisasi

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis memaparkan urutan dalam penyusunannya. Adapun urutan dari masing-masing BAB akan penulis jelaskan sebagai berikut:

1. Pada BAB I tentang pendahuluan akan dipaparkan mengenai: latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi.

2. Pada BAB II tentang kajian pustaka/ landasan teoretis akan dipaparkan mengenai: kebugaran jasmani, konsentrasi, hasil belajar penjas, keterkaitan/ kerangka berpikir kebugaran jasmani dan tingkat konsentrasi terhadap hasil belajar penjas pada siswa, dan hipotesis penelitian.
3. Pada BAB III tentang metode penelitian akan dipaparkan mengenai komponen yang terdapat dalam metode penelitian diantaranya: desain penelitian, partisipan, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian, dan analisis data.
4. Pada BAB IV tentang temuan dan pembahasan akan di paparkan mengenai dua hal utama, yakni (1) temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data, dan (2) pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian.
5. Pada BAB V tentang simpulan, implikasi dan rekomendasi akan di paparkan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian dan hal-hal penting dari hasil peneliti.