

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani dapat diartikan sebagai suatu proses pendidikan melalui aktivitas yang dirancang untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, perilaku sehat dan aktif, sikap sportif dan kecerdasan emosional. Hal ini senada yang dikatakan oleh Mahendra (2015) bahwa:

Pendidikan jasmani pada hakekatnya adalah pendidikan yang pada prosesnya memanfaatkan aktivitas fisik untuk meningkatkan kualitas individu secara holistik, baik dari segi fisik, mental, dan emosional. Hal ini dapat terjadi karena idealnya pendidikan jasmani memperlakukan anak sebagai kesatuan yang utuh, makhluk total, daripada hanya menganggapnya sebagai seseorang yang terpisah kualitas fisik dan mentalnya (hlm. 11).

Pendidikan memiliki peran penting dalam kehidupan. Tidak ada satu hal atau satu kegiatanpun yang dapat dilakukan tanpa melibatkan proses mendidik dan dididik di dalamnya. Tak terkecuali dengan pendidikan jasmani. Segala proses dalam kegiatan jasmani memerlukan dasar pendidikan agar manfaatnya dapat dirasakan secara optimal. Hal ini sebagaimana yang disampaikan oleh Mahendra (2015) bahwa:

Pendidikan mempunyai keterkaitan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam memahami arti pendidikan, harus mempertimbangkan hubungan antara bermain (*play*) dan olahraga (*sport*), sebagai istilah terlebih dahulu dan lebih sering digunakan dalam konteks kegiatan sehari-hari. Pemahaman tersebut akan membantu para guru dan masyarakat dalam memahami peranan dan fungsi pendidikan jasmani secara lebih konseptual (hlm, 14).

Kegiatan jasmani sebagian besar identik dengan kegiatan bermain dan berolahraga. Pada kegiatan inilah, terjadi aktivitas fisik yang dapat menghadirkan kebugaran bagi tubuh. Hal ini didukung oleh pendapat Mahendra (2015) yang menyatakan bahwa:

Bermain pada intinya adalah aktivitas yang digunakan sebagai hiburan. Kita mengartikan bermain sebagai hiburan yang bersifat fisik yang tidak kompetitif, meskipun bermain tidak selalu bersifat fisik. Bermain bukanlah berarti olahraga dan pendidikan jasmani, meskipun elemen dari bermain dapat ditemukan dalam keduanya.

Salah satu bentuk kegiatan olahraga adalah permainan futsal. Permainan futsal diartikan sebagai permainan bola besar yang dilakukan oleh dua regu di mana masing-masing regu terdiri dari lima orang, termasuk penjaga gawang. Berdasarkan definisi tersebut, permainan futsal hendaknya dilakukan secara bekerjasama untuk meraih tujuan bersama, yakni memenangkan pertandingan futsal. Hal ini sejalan dengan pendapat Sucipto (2015, hlm. 14) yang berpendapat bahwa dalam permainan futsal, kerjasama tim merupakan faktor yang sangat penting untuk memenangkan suatu pertandingan.

Pada pelaksanaannya, peneliti menemukan masih banyaknya siswa yang belum mengerti tentang pentingnya kerjasama dalam permainan futsal. Hal ini yang menyebabkan masih banyaknya siswa yang belum mampu bekerjasama dengan benar baik dari segi teknis maupun strategi. Kesenjangan ini diindikasikan oleh beberapa temuan di lapangan yang menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang belum mampu bekerjasama dengan benar dalam permainan futsal. Berikut fakta-fakta yang peneliti temukan di lapangan:

- 1) Sebanyak 60% dari keseluruhan siswa laki-laki kelas V masih bermain secara individualis baik dari *dribbling*, *passing*, *shooting*.
- 2) Sebanyak enam dari sembilan kelompok futsal yang dibentuk, mengalami permasalahan dimana anggotanya tidak mau di satu regukan dengan orang-orang tertentu.
- 3) Masih banyaknya siswa yang tidak mau menerima pendapat atau masukan dari orang lain saat permainan berlangsung.

Berdasarkan masalah yang peneliti temukan sebagaimana yang disampaikan di atas, peneliti mencoba mengatasi rendahnya tingkat kerjasama siswa dalam permainan futsal melalui penelitian yang menitikberatkan pada kinerja kelompok siswa dalam permainan futsal. Model pembelajaran yang diterapkan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*.

Pembelajaran kooperatif berarti bekerjasama untuk mencapai tujuan bersama. Hal ini sebagaimana yang dikemukakan Johnson dan Johnson (dalam Huda, 2016, hlm. 31). Hal ini didukung oleh pendapat sebelumnya dari Davidson (dalam Huda, 2016, hlm. 29–30) yang mendefinisikan pembelajaran kooperatif

secara terminologis dan perbedaannya dengan pembelajaran kolaboratif. Menurut Davidson, kooperatif berarti bekerjasama dan berusaha menghasilkan suatu pengaruh tertentu. Menurutnya pembelajaran kooperatif merupakan konsep penting untuk meningkatkan kinerja kelompok, organisasi, dan perkumpulan manusia.

Berdasarkan penelitian menurut Sari (2015, hlm, 27) mengungkapkan model *coopertive learning* (MPCL) beranjak dari pemikiran “*getting better together*”, yang menekankan pada pemberian 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. Melalui MPCL siswa bukan hanya belajar dan menerima apa yang disajikan oleh guru dalam PBM, melainkan bisa juga belajar dari siswa lainnya, dan sekaligus mempunyai kesempatan untuk membelajarkan siswa yang lain.

Menurut Juliantine (dalam Sari, 2015, hlm. 63), mengatakan bahwa pembelajaran kooperatif siswa berperan ganda yaitu sebagai siswa ataupun sebagai guru. Dengan bekerja secara kolaboratif untuk mencapai sebuah tujuan bersama, maka siswa akan mengembangkan keterampilan berhubungan dengan sesama manusia yang akan sangat bermanfaat bagi kehidupan di luar sekolah.

Proses pembelajaran dengan MPCL mampu merangsang dan mengunggah potensi siswa secara optimal dalam suasana belajar pada kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 2-6 orang siswa, menurut Stahl (dalam Juliatine, 2013, hlm. 63). Model pembelajaran *Cooperative Learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang mendukung pembelajaran kontekstual. Sistem pembelajaran *Coopertive Learning* dapat didefinisikan sebagai sistem kerja/belajar kelompok yang teratur. Yang termasuk dalam struktur ini adalah lima unsur pokok menurut Johnson & Johnson (dalam Huda, 2015, hlm. 46), yaitu saling ketergantungan positif, tanggung jawab, interaksi, keahlian bekerjasama, dan proses kelompok

Falsafah yang mendasari pembelajaran *Cooperative Learning* (pembelajaran gotong royong) dalam pendidikan adalah “*homo homoni socius*” yang menekankan bahwa manusia adalah makhluk sosial *Cooperative Learning* suatu strategi belajar mengajar yang menekankan pada sikap atau perilaku bersama

dalam bekerja atau membantu diantara sesama dalam struktur kerjasama *cooperative* merupakan strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai kelompok anggota kecil yang tingkat kemampuannya berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompoknya, setiap siswa anggota kelompok harus saling kerjasama dan saling membantu untuk memahami materi pembelajaran kooperatif, belajar dikatakan belum selesai jika salah satu teman dalam kelompok belum menguasai bahan pelajaran

Berdasarkan konsep yang dipaparkan oleh para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang mengedepankan kerjasama kelompok dalam proses pembelajarannya, guna meningkatkan kinerja kelompok dan organisasi dari segi sosial, ekonomi, maupun secara biologis.

Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* adalah salah satu tipe pembelajaran dari model kooperatif, yang dikembangkan oleh Slavin dan rekan-rekannya. Pada penerapannya, TGT hampir sama dengan STAD. Hanya bedanya, STAD menekankan pada komposisi kelompok berdasarkan kemampuan, ras, etnik, dan gender. Sedangkan, TGT hanya berfokus pada kemampuannya saja. Selain itu, STAD, kompetisi yang digunakan adalah kuis, maka dalam TGT menggunakan *game* akademik.

Slavin (dalam Huda, 2016, hlm. 117) menyarankan agar TGT diterapkan setiap minggu. Hal ini dikarenakan skor yang diperoleh TGT bisa dimanfaatkan untuk memantau sejauh mana peningkatan kinerja kelompok atau kualitas kerjasama siswa setelah diterapkan tipe TGT dalam proses pembelajarannya. Selain itu, dengan TGT, siswa akan lebih menikmati kompetisi karena dalam TGT, mereka berkompetisi dengan sesama kelompok dengan kemampuan yang setara. Hal ini mengakibatkan kompetisi dalam TGT dirasa lebih *fair* dibandingkan kompetisi dalam pembelajaran tradisional lain pada umumnya.

Berdasarkan dari latar belakang dan analisis kajian teori yang telah dipaparkan di atas, peneliti mencoba melakukan penelitian dengan judul Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* Dalam Pembelajaran Permainan Futsal Kelas V SD Percobaan Negeri Setiabudi.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas peneliti yang telah dirumuskan, serta untuk memfokuskan permasalahan dalam penelitian maka yang menjadi masalah dalam penelitian ini adalah Apakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dalam meningkatkan kerjasama siswa kelas V dalam permainan futsal?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian yang akan dilakukan adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Dalam Pembelajaran Permainan futsal Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah dipaparkan, peneliti merumuskan tujuan dari penelitian dengan judul Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Dalam Pembelajaran Permainan Futsal Kelas V SD Percobaan Negeri Setiabudi.

D. Manfaat Penelitian

Proses dan hasil penelitian tindakan kelas ini diharapkan akan memberikan beberapa manfaat teoritis dan praktis sebagai berikut:

1. Memperkuat bukti-bukti empiris tentang efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pembelajaran, khususnya pembelajaran mata pelajaran pendidikan jasmani.
2. Memberikan masukan dan informasi dalam memperbaiki proses pembelajaran sebagai upaya untuk meningkatkan mutu proses dan hasil pembelajaran mata pelajaran pendidikan jasmani.
3. Memberikan pengalaman berharga bagi siswa untuk ikut terlibat secara aktif baik secara kognitif, afektif maupun psikomotor dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani.

E. Struktur Organisasi Penulisan

Struktur organisasi dalam penulisan skripsi ini bertujuan untuk mempermudah dalam hal penyusunan dan pembahasan selanjutnya untuk itu, penulis akan memaparkan kerangka penulisan yang akan diuraikan berdasarkan sistematika penulisan sebagai berikut:

Bab I pendahuluan berisi latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, struktur organisasi.

Bab II kajian pustaka, berisi tentang teori mengenai pendidikan jasmani, model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* dan permainan futsal.

Bab III metode penelitian berisi lokasi dan subyek penelitian, metode penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, pelaksanaan pengumpulan data dan teknik analisis data.

Bab IV temuan dan pembahasan berisi analisis data dan pembahasan atau analisis temuan.

Bab V simpulan, implikasi dan rekomendasi berisi simpulan dari penelitian yang dilakukan dan saran-saran yang diberikan.