

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Permainan futsal dapat dimainkan oleh kalangan manapun karena karakteristik olahraga permainan ini yang mudah dimainkan, membuat permainan futsal digemari oleh berbagai lapisan masyarakat di Indonesia, disamping itu Futsal merupakan olahraga permainan yang mudah dilakukan, murah, dan simpel. Futsal merupakan salah satu olahraga permainan yang banyak digemari oleh masyarakat Indonesia setelah permainan sepakbola, basket, dan bola voli. Menurut Sucipto (2015, hlm. 1) mengatakan definisi permainan futsal bahwa :

Permainan futsal adalah dua beregu, masing-masing regu terdiri dari lima orang pemain, termasuk salah satunya penjaga gawang. Tujuan permainan futsal sama dengan permainan sepakbola, yaitu memasukkan bola ke gawang lawan sebanyak-banyaknya dan mempertahankan gawangnya agar tidak kemasukkan. Suatu dinyatakan menang apabila berhasil memasukkan bola ke gawang lawan lebih dari regu lawannya, dan apabila jumlah memasukkan bolanya sama dari kedua regu tersebut, maka permainan dinyatakan draw/seri.

Sesuai dengan pernyataan tersebut futsal merupakan suatu permainan yang dimainkan oleh dua regu, dimana regu yang dinyatakan menang adalah regu yang dapat memasukkan bola ke gawang lawan sebanyak-banyaknya dan lebih unggul dari regu lawan. Permainan futsal merupakan salah satu olahraga permainan yang begitu dinamis serta membutuhkan keterampilan bermain futsal yang baik.

Beberapa faktor dapat mempengaruhi keterampilan bermain futsal diantaranya proses pembelajaran futsal disekolah, hal-hal yang berkaitan dengan pembelajaran futsal disekolah yaitu sumber daya manusia, sarana-prasarana, dan metode pembelajaran. Sumber daya manusia yang ada disekolah tidak lain adalah guru dan murid, maka dari itu pada proses pembelajaran ada baiknya guru sebagai pendidik tidak mendominasi kegiatan, tetapi membantu menciptakan kondisi yang kondusif serta memberikan motivasi dan bimbingan agar siswa dapat mengembangkan potensi dan kreativitasnya, melalui interaksi belajar mengajar.

Setelah faktor sumber daya manusia yang terdapat disekolah faktor yang mempengaruhi selanjutnya adalah sarana-prasana. sarana dan prasarana yang dimaksudkan dalam pembelajaran PJOK meliputi gedung sekolah, ruang belajar, dan lapangan olahraga yang tersedia disekolah yang dapat menunjang untuk

berlangsungnya suasana pembelajaran yang menyenangkan, serta membangkitkan ketergugahan siswa untuk terlibat sepenuhnya dalam pembelajaran futsal. Menurut Suryobroto (2015) diakses melalui

(<http://kebugarandanjasmani.blogspot.co.id/2015/12/pengertian-sarana-dan-prasarana.html>) mengatakan bahwa “sarana atau alat adalah segala sesuatu yang diperlukan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani dan mudah dipindah bahkan dibawa oleh pelakunya atau siswa. Contohnya; bola, raket, pemukul, tongkat, balok, selendang, gada, bet, shuttle cock, dll”. Berdasarkan pendapat tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa sarana pendidikan jasmani merupakan peralatan atau benda yang digunakan untuk membantu dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani disekolah dan peralatan itu dapat dipindah atau dibawa oleh siswa

Melihat karakteristik pembelajaran futsal yang membutuhkan proses kerjasama antar individu maka diperlukan model pembelajaran yang tepat, salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif. Menurut Eggen dan Kauchak dalam Juliantine (2013, hlm. 56) pembelajaran kooperatif merupakan sebuah kelompok strategi pengajaran yang melibatkan siswa bekerja secara berkolaborasi untuk mencapai tujuan bersama. Dari beberapa model pembelajaran kooperatif salah satunya yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* (TGT), siswa diharapkan bisa lebih bekerjasama untuk mencapai tujuan pembelajaran permainan futsal. Menurut Steve dalam Nugroho dan Rachman (2013, hlm 162) Model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang mempunyai ciri khas *game* dan *tournament* ini menciptakan warna yang positif di dalam kelas karena kesenangan para siswa terhadap permainan tersebut.

Di Indonesia banyak sekali yang menggemari futsal dari kalangan anak-anak, remaja, dan dewasa khususnya di daerah perkotaan. Dalam sarana dan prasaranapun di era sekarang sudah banyak sekali gedung/Gor futsal yang bisa di sewakan untuk masyarakat umum, bahkan perumahan-perumahan di Indonesia sudah banyak fasilitas olahraga dan lapangan futsal.

Pendidikan jasmani disekolah hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. Pendidikan

Syafrian Nur Mulya, 2017

PENGARUH PENDEKATAN TIPE TEAM GAME TOURNAMENT (TGT) TERHADAP HASIL BERMAIN DALAM PEMBELAJARAN FUTSAL PADA SISWA KELAS XI DI SMA NEGERI 9 BANDUNG Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

jasmani merupakan kegiatan yang tidak hanya mengembangkan aspek psikomotor saja tetapi dapat mengembangkan aspek kognitif dan afektif juga. Menurut Juliatine (2012, hlm, 6) “penjas merupakan alat pendidikan yang menggunakan aktivitas fisik dan olahraga sebagai media untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan”.

Adapun menurut Mahendra (2012, hlm, 10) memaparkan bahwa “secara sederhana, pendidikan jasmani memberikan kesempatan pada siswa untuk :

- Mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang berkaitan dengan aktivitas jasmani, perkembangan estetika, dan perkembangan sosial.
- Mengembangkan kepercayaan diri dan kemampuan untuk menguasai keterampilan gerak dasar yang akan mendorong partisipasinya dalam aneka aktivitas jasmani.
- Memperoleh dan mempertahankan derajat kebugaran jasmani yang optimal untuk melaksanakan tugas sehari-hari secara efisien dan terkendali.
- Mengembangkan nilai-nilai pribadi melalui partisipasi dalam aktivitas jasmani baik secara kelompok maupun perorangan.
- Berpartisipasi dalam aktivitas jasmani yang dapat mengembangkan keterampilan sosial yang memungkinkan siswa berfungsi secara efektif dalam hubungan antar orang.
- Menikmati kesenangan dan keriangannya melalui aktivitas jasmani, termasuk permainan olahraga.

Melalui uraian diatas untuk mencapai tujuan pendidikan jasmani yang berkaitan dengan kreatifitas, nilai-nilai pribadi siswa serta hasil belajar siswa diperlukan sebuah kurikulum yang baik. Kurikulum ditinjau dari aspek perencanaan dan penerapan, merupakan sebuah program jangka panjang yang berisi berbagai pengalaman belajar, seperti halnya model pembelajaran yang digunakan. Sehingga diharapkan siswa akan dapat mencapai kompetensi pada masing-masing mata pelajaran, dan tujuan pembelajaran tersebut dapat tercapai. Agar tercapai tujuan tersebut guru dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam kegiatan pembelajaran, itu sendiri. dengan pembelajaran yang tepat, guru akan dapat menciptakan suasana belajar yang bermakna dan menyenangkan bagi siswa.

Faktor pendukung dalam proses pembelajaran futsal tidak terlepas dari sumber daya manusia, siswa, peran guru, sarana dan prasarana dari mulai lapangan, media pembelajaran seperti bola, lapangan, gawang dan media lain

yang mendukung pembelajaran penjas di sekolah. Banyak guru yang belum begitu memahami tujuan dari pembelajaran futsal sehingga terkadang tidak variatif dalam memberikan materi futsal. Begitu juga di kalangan para siswa, ada kesan bahwa pembelajaran futsal di sekolah hanya merupakan permainan monoton yang tidak bervariasi dan sangat membosankan.

Dari persoalan-persoalan di lapangan yang telah dijelaskan, penulis mencoba menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Team Game Tournament (TGT) karena dengan model Belajar Siswa Pada Pembelajaran kooperatif tipe Team Game Tournament (TGT) dapat diterapkan Dalam pembelajaran permainan futsal, siswa dituntut bekerjasama untuk menguasai materi yang diberikan oleh guru. Dengan sistem penilaian mengacu pada kinerja kelompok. Untuk melihat pengaruhnya terhadap hasil belajar dalam pembelajaran futsal. Maka berdasarkan uraian permasalahan tersebut, membuat penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “Pengaruh Pendekatan Tipe *Team Game Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Bermain Dalam Pembelajaran Futsal”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, penelitian mengajukan rumusan masalah “Apakah terdapat pengaruh yang signifikan dalam pendekatan tipe *teams game tournament* (TGT) terhadap hasil belajar bermain dalam pembelajaran futsal pada siswa kelas XI di SMA Negeri 9 Bandung?”

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, peneliti bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan dalam penerapan pendekatan tipe *teams game tournament* (TGT) terhadap hasil belajar bermain dalam pembelajaran futsal pada siswa kelas XI di SMA Negeri 9 Bandung.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi pihak yang berkepentingan, yaitu penulis sendiri serta seluruh pihak Sekolah Menengah Atas

Negeri 9 Bandung, khususnya guru pengajar pendidikan jasmani dan pelatih ekstrakurikuler futsal di sekolah ini dikemudian hari.

1. Secara Teoretis

Diharapkan dapat menjadi salah satu sumbangan pengetahuan bagi pembelajaran olahraga di sekolah maupun olahraga prestasi untuk melihat hasil belajar bermain futsal.

2. Secara Praktis

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi variasi pembelajaran atau latihan agar proses pembelajaran atau latihan tidak jenuh, serta dapat meningkatkan kemampuan psikomotor siswa maupun atlet.

E. Struktur Organisasi Skripsi

Sistematika penulis yang akan digunakan dalam penelitian adalah sebagai berikut:

- BAB I :** Pendahuluan yang berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi.
- BAB II :** Kajian teoritis yang berisikan kajian pustaka atau landasan teoritis, kerangka pemikiran, beberapa pengertian dan konsep dari para ahli mengenai permasalahan penelitian dan hipotesis tindakan.
- BAB III :** Metode penelitian yang berisikan lokasi dan subyek penelitian, desain penelitian, metode penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data dan analisis data.
- BAB IV :** Hasil penelitian dan pembahasan yang berisikan temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan data, analisis data dan pembahasan temuan penelitian.
- BAB V :** Berisi simpulan, implikasi dan rekomendasi. Pada bab ini penulis menyimpulkan hasil dari analisis temuan yang penulis teliti, juga mengajukan hal-hal penting yang dapat bermanfaat dari hasil penelitian.