

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan jasmani merupakan bagian penting dari proses pendidikan. Artinya, pendidikan jasmani bukan hanya digunakan sebagai ornamen atau dekorasi yang digunakan sebagai alat untuk membuat anak sibuk. Akan tetapi pendidikan jasmani adalah bagian penting dari pendidikan. Pernyataan tersebut didukung Sukintaka (2001:17) yaitu : “Pendidikan Jasmani merupakan bagian integral pendidikan total yang mencoba mencapai tujuan untuk mengembangkan kebugaran jasmani, mental, sosial, serta emosional bagi masyarakat dengan wahana aktivitas jasmani.” Melalui penjas yang diarahkan dengan baik, anak akan mengembangkan keterampilannya yang berguna untuk mengisi waktu luang, terlibat dalam aktivitas yang kondusif untuk mengembangkan hidup sehat, serta berkembang secara sosial, dan menyumbang pada kesehatan fisik dan mentalnya.

Meskipun pendidikan jasmani menyuguhkan sesuatu yang berbeda dalam pembelajarannya yaitu dengan membuat anak bergembira, akan tetapi tidaklah tepat untuk mengatakan bahwa pendidikan jasmani dilaksanakan hanya semata-mata untuk bersenang-senang dan bergembira. Jika demikian maka pendidikan jasmani hanyalah sebagai mata pelajaran “selingan” tidak berbobot, dan tidak memiliki tujuan yang bersifat mendidik. Pendidikan jasmani merupakan wahana pendidikan, yang mampu memberikan kesempatan bagi anak untuk mempelajari hal yang penting. Maka dari itu, pelajaran pendidikan jasmani tidak kalah penting dengan mata pelajaran lain yang ada di sekolah.

Dari uraian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa keberadaan pendidikan jasmani tidak lepas dari adanya kurikulum yang didalamnya terdapat tujuan pendidikan yang telah ditetapkan, maka dalam hal ini terbukti bahwa pendidikan jasmani merupakan bagian yang tidak dapat terpisahkan dari pendidikan secara keseluruhan.

Meskipun demikian masih banyak guru yang tidak menyadari hal itu, oleh karenanya banyak anggapan bahwa pendidikan jasmani dapat dilaksanakan dengan asal-asalan. Hal ini tercermin dari gambaran negatif mengenai

pembelajaran pendidikan jasmani, mulai dari kelemahan proses yang membiarkan anak bermain sendiri hingga rendahnya mutu hasil pembelajarannya, seperti kebugaran jasmani yang rendah dan keterampilan bermain yang tidak mengalami peningkatan. Kelemahan ini berawal dari ketidak pahaman guru tentang arti dan tujuan pendidikan jasmani di sekolah, disamping sarana prasarana yang kurang mendukung proses pembelajaran.

Semua aktivitas baik aktivitas jasmani, permainan, dan olahraga, pada dasarnya harus menjadi yang terpilih berdasarkan penilaian guru yang mengajar. Jika guru sudah mampu memahami makna dari tujuan penjas dalam kaitannya agar membantu anak untuk tumbuh dan berkembang menuju manusia yang utuh, seharusnya guru mampu memilih dan menentukan aktivitas yang sesuai dengan kebutuhan anak. Aktivitas yang telah dipilih dan diajarkan harus sesuai dengan pemahaman guru bahwa aktivitas tersebut dapat memberikan manfaat secara fisik, mental, moral, dan juga sosial. Kemudian aktivitas yang diajarkan pun harus dirancang dengan cara bertahap dan berulang-ulang sehingga dapat menjadi bekal bagi anak untuk menjadi manusia utuh.

Maka dari itu, observasi awal menunjukkan pemilihan model pembelajaran harus sesuai dengan materi ajar siswa demi tercapainya tujuan pembelajaran. Pembelajaran yang inovatif dan variatif dapat membuat siswa lebih aktif, kreatif dan semangat lagi untuk bergerak dan belajar pada pembelajaran pendidikan jasmani. Pembelajaran yang inovatif dapat membuat siswa merasa senang dan tidak bosan dan monoton. Materi pembelajaran yang tergambar dalam ruang lingkup materi pembelajaran diharapkan dapat diajarkan secara optimal di setiap sekolah, namun fakta yang terjadi di lapangan seringkali tidak sesuai dengan apa yang diharapkan. Dan permasalahan yang ada di sekolah ketika pembelajaran adalah tidak diberikan materi ajar terlebih dahulu sebelum proses pembelajaran. Contohnya dalam pembelajaran sepak bola, siswa hanya ditugaskan untuk bermain sepak bola tanpa tahu teknik dasar, cara bermain, dan peraturan yang benar.

Hasil observasi awal di sekolah peneliti ingin menerapkan model pembelajaran khususnya model kooperatif. Model kooperatif adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu

untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Dari kelompok-kelompok tersebut siswa diharapkan bekerja sama, bertanggung jawab dan berpikir kreatif dalam melaksanakan tugas yang diberikan. Model kooperatif mempunyai beberapa macam tipe yaitu *STAD*, *TGT*, Jigsaw dan lain-lain. Tipe-tipe tersebut memiliki karakteristiknya masing-masing. Dalam hal ini, peneliti memilih untuk menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)*, agar proses pembelajaran bersifat *student center* melalui pembelajaran antar kelompok, yang sebelumnya lebih terfokus *teacher center* yang dimana guru lebih mendominasi proses pembelajaran. Hal yang sama dalam permainan sepak bola yang dimana siswa berperan aktif dalam bermain di setiap kelompok belajar masing-masing. Menurut Sucipto (2014, hlm.7) menyatakan bahwa,

Permainan sepakbola merupakan permainan beregu, masing-masing regu terdiri dari sebelas orang pemain, dan salah satunya penjaga gawang. Permainan ini hampir seluruhnya dimainkan dengan menggunakan tungkai, kecuali penjaga gawang yang dibolehkan menggunakan lengan di daerah tendangan hukumannya. Dalam perkembangannya permainan sepakbola dapat dimainkan di luar ruangan (*outdoor*) dan di dalam ruangan tertutup (*indoor*). Permainan sepakbola adalah permainan beregu dimainkan oleh 2 regu yang berlawanan tujuannya pemain memasukkan bola sebanyak-banyaknya ke gawang lawan dan berusaha menjaga gawangnya agar tidak kemasukkan.

Dari analisis gerakan-gerakan bermain sepakbola terdapat pola gerak yang bersifat dominan. Pola gerak dominan inilah yang menjadi ciri khas dari permainan sepakbola. Seperti gerakan lari ke berbagai arah untuk mengikuti irama permainan, menendang dan menahan bola, menggiring bola, menyundul bola, merampas bola, dan menangkap bola. Pada cabang olahraga sepakbola, sebetulnya ada tiga gerak dasar yang perlu dikembangkan, yaitu lari, lompat, dan menendang. Menendang merupakan gerak dasar yang paling penting dalam permainan sepakbola. Pada dasarnya bermain sepakbola itu tidak lain dari permainan menendang bola (*football is kicking the games*). Sedangkan teknik-teknik dasar lainnya bermuara pada teknik menendang bola. Seperti pada teknik menghentikan bola, keterampilan itu merupakan kebalikan dari alur gerakan teknik menendang bola. Teknik dasar menendang dalam sepakbola dibagi menjadi empat yaitu : 1) menendang dengan kaki bagian dalam. 2) menendang dengan

kaki bagian luar. 3) menendang dengan bagian punggung kaki. 4) menendang dengan punggung kaki bagian dalam.

Untuk mendapatkan hasil yang maksimal dari suatu keterampilan tertentu perlu adanya pembelajaran yang bertujuan untuk menguasai keterampilan, salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan pembelajaran keterampilan dengan menggunakan model kooperatif tipe *TGT (Team Games Tournament)*. Model kooperatif tipe TGT digunakan untuk membuat siswa tidak merasa jenuh dikarenakan keadaan siswa yang mudah jenuh.

Berdasarkan latar belakang tersebut penulis ingin meneliti lebih jauh mengenai penerapan model kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) terhadap keterampilan *passing* bola dalam pembelajaran sepakbola disekolah.

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Dari latar belakang yang telah ditulis, memberikan identifikasi masalah yang akan dijadikan bahan penelitian sebagai berikut:

1. Guru belum dapat memilah model yang sesuai dengan materi ajar yang diberikan saat proses pembelajaran.
2. Keterampilan dasar siswa dalam permainan sepakbola masih kurang. Contohnya keterampilan *passing*, karena siswa hanya focus terhadap mencetak skor tanpa mengertinya permainan.
3. Pembelajaran lebih terfokus *teacher center*.
4. Kurangnya pembelajaran yang inovatif dan variatif.
5. Siswa mudah merasa bosan dengan proses pembelajaran yang monoton.

1.3 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka masalah yang dikaji dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut yaitu: “Apakah model kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) memberikan peningkatan pada siswa kelas X di SMA Negeri 1 Jatiluhur terhadap keterampilan *passing* bola pada permainan sepakbola ?”.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk melihat pengaruh penerapan pembelajaran sepakbola dalam hal keterampilan *passing* bola di kelas X SMA Negeri 1 Jatiluhur, dengan menerapkan model kooperatif tipe *Team Game Tournament (TGT)*.

1.5 Manfaat Penelitian

Setelah melakukan penelitian diharapkan mempunyai manfaat, berkaitan dengan permasalahan dan tujuan penelitian diatas, manfaat penelitian antara lain:

1. Secara teori

Untuk mengetahui teori tentang model-model pembelajaran dalam penjas khususnya, penerapan *Model Kooperatif Tipe Team Game Tournament* untuk meningkatkan keterampilan *passing* bola dalam pembelajaran sepakbola.

2. Secara kebijakan

Dapat dijadikan sebuah masukan atau informasi khususnya bagi sekolah dan guru dalam *Model Kooperatif Tipe Team Game Tournament* untuk meningkatkan keterampilan *passing* bola dalam pembelajaran sepakbola.

3. Secara Praktis

Hasil penelitian ini bermanfaat bagi para guru khususnya guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Sebagai acuan untuk menerapkan *Model Kooperatif Tipe Team Game Tournament* untuk meningkatkan keterampilan *passing* bola dalam pembelajaran sepakbola.

4. Secara isu serta aksi sosial

Dapat memberikan sebuah pengalaman belajar mengajar dan dijadikan referensi tentang Penerapan dari *Model Kooperatif Tipe Team Game Tournament* pada keterampilan *passing* bola dalam pembelajaran sepakbola.

1.6 Struktur Organisasi Skripsi

Gambaran singkat mengenai seluruh bagian sistematika penulisan skripsi sebagai berikut:

Bagian awal, berisi: judul skripsi, lembar pengesahan, lembar pernyataan, keaslian skripsi dan bebas plagiatisme motto dan persembahan, ucapan terima kasih, kata pengantar, abstrak, daftar isi, daftar table, daftar gambar, dan daftar lampiran. Penyusunan skripsi dari lima bab. Adapun uraian mengenai isi dan penulisan dari setiap babnya adalah sebagai berikut:

1. Dalam BAB I Pendahuluan berisi uraian tentang pendahuluan dan merupakan awal dari penyusunan skripsi ini. Bab ini tersusun atas latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi penelitian.
2. Di BAB II mengenai Kajian pustaka, kerangka pemikiran dan hipotesis tindakan. Bab ini berfungsi untuk landasan teoritis dalam menyusun pertanyaan penelitian dan tujuan.
3. Selanjutnya BAB III Metode penelitian, berupa penjabaran secara rinci mengenai metode penelitian, termasuk beberapa komponen seperti lokasi dan subjek populasi atau sampel penelitian, desain penelitian, metode penelitian, prosedur penelitian, metode analisis data, indikator keberhasilan.
4. Kemudian BAB IV Hasil penelitian dan pembahasan berisi tentang dua hal utama, yaitu pengolahan dan analisis data (untuk menghasilkan temuan berkaitan dengan masalah penelitian, pertanyaan penelitian, hipotesis, tujuan penelitian dan pembahasan atau analisis temuan). Untuk menghasilkan temuan berkaitan dengan masalah penelitian, dan tujuan penelitian serta pembahasan atau analisis temuan (untuk mendiskusikan hasil temuan yang dikaitkan dengan dasar teoritis yang telah dibahas di BAB II).
5. Terakhir BAB V Kesimpulan dan saran. Bab ini menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian. Kemudian saran atau rekomendasi yang di tulis, ditunjukkan kepada para pembuat kebijakan, kepada para pengguna hasil penelitian selanjutnya, dan kepada pemecahan masalah dilapangan atau dikembangkan dari hasil penelitian.

6. Bagian akhir skripsi berisi daftar pustaka, dan lampiranlampiran yang memuat tentang deskripsi mengenai perencanaan, pelaksanaan, hingga pelaporan penelitian.