

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan jasmani adalah salah satu mata pelajaran yang menggunakan aktivitas fisik sebagai pembelajaran utamanya. Artinya yaitu dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani, pertumbuhan dan perkembangan intelektual, sosial dan emosional anak sebagaimana besar terjadi melalui aktivitas gerak atau motorik yang dilakukan anak. Tujuan pendidikan jasmani yaitu bukan hanya sekedar aktivitas jasmani itu sendiri, tetapi untuk mengembangkan potensi keterampilan siswa melalui aktivitas jasmani. Sesuai dengan pendapat Mahendra (2015, hlm 24) yang mengatakan bahwa:

Pendidikan Jasmani yaitu program pendidikan lewat gerak atau permainan dan olahraga. Di dalamnya terkandung arti bahwa gerakan, permainan atau cabang olahraga tertentu yang dipilih hanyalah alat untuk mendidik, yaitu paling tidak fokusnya pada keterampilan anak. Hal ini dapat berupa keterampilan fisik dan motorik, keterampilan berpikir dan keterampilan memecahkan masalah, dan bisa juga keterampilan emosional dan sosial.

Pendidikan Jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistic dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. Hal ini dapat terjadi karena idealnya pendidikan jasmani memperlakukan anak sebagai sebuah kesatuan utuh, makhluk total dari pada hanya menganggapnya sebagai seorang yang terpisah fisik dan mentalnya (Mahendra, 2015:11).

Sedangkan menurut Siedentop (1991) menyatakan pendidikan jasmani adalah pendidikan dari, tentang, dan melalui aktivitas jasmani. Pendidikan jasmani diakui dalam kurikulum sebagai studi akademik yang setara dengan studi lainnya. (Stolz, 2013) . Artinya pendidikan yang tidak bisa dipisahkan antara satu dengan lainnya melalui aktivitas jasmani guna meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan, dan keterampilan sosial.

Kemudian James A. Baley dan David A. Field (1976) mengemukakan bahwa pendidikan jasmani adalah suatu proses terjadinya adaptasi dan

pembelajaran secara organic, neuromuscular, intellectual, sosial, kultural, dan estetika yang dihasilkan dari proses pemilihan aktivitas jasmani.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian pendidikan jasmani adalah pendidikan melalui aktivitas fisik dan mental yang dilakukan melalui aktivitas pendidikan yang bertujuan untuk mencapai kesenangan dan kesehatan bagi para pelaku. Untuk mencapai tujuan pendidikan jasmani yang utuh, guru mampu menerapkan pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan bermain melalui pembelajaran permainan bola besar salah satunya permainan bola futsal.

Model adalah sebuah persamaan atau simulasi dimana konsepnya berhubungan dengan alat yang sudah dikenal atau pengertian dari fasilitas. Sedangkan suatu proses pembelajaran yang dirancang oleh guru atau pengajar untuk membantu seseorang mempelajari suatu kemampuan dan nilai yang baru dalam dengan cara yang sistematis yaitu melalui tahapan rancangan, pelaksanaan dan evaluasi dalam konteks kegiatan pembelajaran. Ada beberapa model-model pembelajaran yang dapat digunakan pada saat proses pembelajaran, diantaranya:

Model Pembelajaran Langsung adalah untuk memaksimalkan penggunaan waktu belajar siswa. Beberapa temuan dalam teori perilaku di antaranya adalah pencapaian siswa yang dihubungkan dengan waktu yang digunakan oleh siswa dalam belajar dan kecepatan siswa untuk berhasil dalam mengerjakan tugas sangat positif. Guru berperan sebagai penyampai informasi, dalam melakukan tugasnya, guru dapat menggunakan berbagai media, misalnya film, tape recorder, gambar, peragaan, dsb.

Model *Inkuiri*, dapat diartikan sebagai sebuah pencarian kebenaran, informasi, atau pengetahuan atau juga dapat diartikan bahwa inkuiri adalah mencari informasi dengan menyusun sejumlah pertanyaan. Mengenai *inkuiri* menurut Trianto (dalam Juliantine, dkk. 2015, hlm. 85) menjelaskan bahwa: “*Inkuiri* sebagai suatu proses umum yang dilakukan manusia untuk mencari atau memahami informasi. Selain itu, inkuiri berarti suatu rangkaian kegiatan belajar yang melibatkan secara maksimal kemampuan siswa untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis, logis, sehingga mereka dapat merumuskan sendiri penemuannya dengan penuh percaya diri.

Model Pembelajaran Pendidikan Olahraga yaitu model yang menganut system pendekat yang bersifat tradisional, yang menekankan pengajaran hanya pada penguasaan keterampilan atau teknik dasar suatu cabang olahraga. Anak dituntut harus bisa melakukan suatu keterampilan dengan benar. Model ini lebih mengarahkan siswa kepada arah prestasi dalam model ini pun menciptakan suatu kompetisi antar siswa. Pendekatan teknik-teknik dan bermain dengan peraturan yang sebenarnya.

Model Pendekatan Taktis menggunakan minat siswa dalam suatu struktur permainan untuk mempromosikan pengembangan keterampilan dan pengetahuan taktikal yang diperlukan untuk penampilan permainan. Sedangkan pembelajaran kognitif memfokuskan pada upaya menanamkan materi pembelajaran masuk kedalam alam pikiran siswa, sehingga terbentuk struktur pengetahuan tertentu. Pembelajaran pendekatan taktikal dalam pendidikan jasmani adalah bagian dari pembelajaran kognitif.

Model Pembelajaran Personal memiliki beberapa tujuan. Pertama, menuntut siswa untuk memiliki kekuatan mental yang lebih baik dan kesehatan emosi yang lebih memadai dengan cara mengembangkan kepercayaan diri dan perasaan realistis serta menumbuhkan empati pada orang lain. Kedua, meningkatkan proporsi pendidikan yang berasal dari kebutuhan dan aspirasi siswa sendiri, melibatkan semua siswa dalam proses menentukan apa yang akan dikerjakannya atau bagaimana cara ia mempelajarinya. Ketiga, mengembangkan jenis-jenis pemikiran kualitatif tertentu, seperti kreativitas dan ekspresi pribadi.

Model Pembelajaran *peer teaching* adalah model belajar dengan menggunakan suatu pendekatan dimana seorang anak menjelaskan suatu materi kepada teman lainnya yang rata-rata usianya sebaya, dimana anak yang menjelaskan ini memiliki pengetahuan yang lebih dibanding teman yang lainnya. Dalam model *peer teaching* dikenalkan juga istilah *crossage teaching* (pembelajaran lintas usia) yang terjadi ketika seorang tutor memiliki perbedaan usia baik lebih tua maupun lebih muda dibanding dengan *tutee*-nya. Orang-orang yang terlibat dalam *peer teaching* saling memanfaatkan dan melibatkan pertukaran pengetahuan, gagasan dan pengalaman diantara peserta. Penggunaan

peer teaching dengan teman sebaya dapat memperdalam ilmu melalui teman yang lebih paham dari kita.

Dari beberapa model-model pembelajaran diatas, peneliti memilih model pembelajaran kooperatif sebagai model pembelajaran yang di pakai untuk meningkatkan keterampilan bermain pemain dalam permainan bola futsal, karena model pembelajaran kooperatif lebih cocok dan bisa untuk menyelesaikan permasalahan yang ada di AKADEMI MAYASARI FUTSAL. Pada saat melakukan observasi peneliti menemukan permasalahan pemain pada saat bermain futsal kurangnya komunikasi, kerjasama, dan juga kurangnya kepedulian satu sama lain antar pemain pada saat bermain futsal.

Menurut Juliantine, dkk. (2015, hlm. 58) menyatakan bahwa “pembelajaran kooperatif merupakan strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda”. Model Pembelajaran Kooperatif adalah Pembelajaran sebagai mekanisme pendidikan sudah seharusnya tidak meninggalkan proses kooperatif. Pembelajaran kooperatif dapat diartikan sebagai belajar secara bersama-sama dalam kelompok, dan saling membantu satu sama lain sehingga setiap anggota dapat memahami bahan ajar yang diberikan.

Pembelajaran kooperatif mengacu pada metode pengajaran dimana siswa bekerja dalam kelompok kecil untuk saling membantu belajar. Meskipun metode pembelajaran kooperatif digunakan untuk kelompok umur yang berbeda, mereka sangat populer di sekolah dasar (primer). Artikel ini membahas metode dan perspektif teoretis tentang pembelajaran kooperatif untuk kelas dasar. Artikel ini mengakui kontribusi dari masing-masing perspektif teoretis utama dan menempatkannya dalam model yang menggambarkan peran masing-masing dalam hasil pembelajaran kooperatif. Karya ini mengeksplorasi kondisi dimana masing-masing perspektif dapat beroperasi, dan menyarankan penelitian lebih lanjut yang diperlukan untuk memajukan beasiswa pembelajaran kooperatif (Slavin, 2015).

Menurut Artz & Newman (dalam Huda, 2017, hlm. 32) mendefinisikan “pembelajaran kooperatif sebagai kelompok kecil pembelajaran/siswa yang bekerjasama dalam satu tim untuk mengatasi suatu masalah, menyelesaikan sebuah tugas, atau mencapai tujuan bersama”.

Dalam pelaksanaan pembelajaran kooperatif. Belajar dikatakan belum selesai jika salah satu anggota dalam kelompok belum menguasai bahan ajar. Disini siswa memiliki peran ganda yaitu sebagai siswa yang menerima informasi dari orang lain dan sebagai guru yang memberikan informasi ke siswa lainnya sebagai solusi dari permasalahan yang ditemukan sehingga anggota kelompok yang mengalami kesulitan dapat menguasai materi ajar.

Dari uraian diatas dapat diambil kesimpulan bahwa model pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model yang menitik beratkan kepada suatu proses pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok dan saling bertukar informasi sesama anggota kelompoknya untuk memecahkan suatu persoalan, tugas ataupun masalah yang dialami oleh pemain, yang pada akhirnya diharapkan dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Keterampilan sangat diperlukan oleh pemain, karena dikatakan berhasil atau tidaknya anak dalam mempelajari suatu gerakan yang sedang dilakukan memang harus menguasai keterampilan tersebut. Oleh karena itu anak diusahakan untuk bisa mempelajari keterampilan bermain yang akan guru ajarkan. Teknik dalam keterampilan bermain penting untuk dikuasai oleh setiap siswa, karena merupakan satu kesatuan yang saling melengkapi. Kemampuan keterampilan sangat berpengaruh dalam suatu permainan karena bermain dengan baik menentukan permainan yang baik pula dalam suatu cabang olahraga yang dimainkan. Seperti yang dikatakan Johnson dalam Mahendra (2017, hlm 8) mengidentifikasi adanya empat aspek atau variabel yang mencirikan keterampilan yaitu :

Kecepatan, akurasi, bentuk, dan kesesuaian. Artinya, pertama keterampilan harus ditampilkan dalam batasan waktu tertentu, yang menunjukkan bahwa semangkin baik. Kedua keterampilan harus menunjukkan akurasi yang tinggi sesuai dengan yang ditargetkan. Ketiga keterampilan pun harus dilaksanakan dengan kebutuhan energi yang minimal. Dan terakhir, keterampilan pun harus juga adaptif, yaitu tetap cakap meskipun di bawah kondisi yang berbeda- beda.

Bermain sebagai salah satu bentuk keterampilan yang sangat penting dikuasai, karena jika tidak adanya keterampilan bermain maka suatu permainan yang dimainkan tidak akan berjalan dengan baik. Dengan bermain, pemain merasa senang untuk melakukan proses latihan dan dengan bermain itu jugalah yang akan digunakan pemain dalam latihan. Orang yang banyak melakukan

EGI HILMAWAN, 2020

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TERHADAP KETERAMPILAN BERMAIN
DALAM PERMAINAN BOLA FUTSAL
(PTK DI AKADEMI MAYASARI FUTSAL)**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

aktivitas bermain dalam pembelajaran pendidikan jasmani akan mendapatkan suatu inovasi yang lebih dibandingkan dengan orang yang jarang bermain atau bahkan tidak pernah bermain. Dengan inovasi yang dimiliki itu, orang dapat mempraktikannya dengan lebih baik. Dengan demikian, bermain sebagai suatu aktivitas atau alat untuk menarik minat siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Bermain merupakan salah satu keterampilan yang tujuannya untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan pemain dalam bentuk afektif, psikomotor, dan kognitif. Karena bermain ini adalah sebuah proses yang bisa dikembangkan dengan model-model yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Dengan demikian, melalui bermain kita akan mendapatkan suatu minat dan pengetahuan yang lebih banyak dan tahu banyak hal. Sama halnya seperti pendapat yang dipaparkan oleh Jacks dalam Pontjoputro (2006, hlm 46) yaitu bahwa kepentingan bermain juga terletak pada sifat atau unsur perangsang terhadap keinginan belajar atau pendidikan

Futsal merupakan permainan bola yang terdiri dari dua tim dengan masing-masing anggota terdiri dari 5 pemain utama dan maksimal 7 orang pemain cadangan. Futsal sendiri telah diciptakan sejak tahun 1930 di Montevideo, Uruguay oleh Juan Carlos Ceriani. Hingga saat ini olah futsal berkembang sangat pesat dan menjadi bagian dari FIFA. Menurut Sucipto (2015, hlm. 2) mengemukakan bahwa sebelum menggunakan nama permainan futsal, pada saat itu permainannya di sebut "*five-a-side-game*", menyebut-nya *futebol de salao* (sepakbola dalam ruangan).

Tujuan permainan futsal adalah memasukan bola dengan menggunakan seluruh anggota badan kecuali tangan. Berdasarkan dari beberapa pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa futsal merupakan olahraga modifikasi dari olahraga sepakbola. Modifikasi berupa pengurangan pada ukuran lapangan, bentuk dan ukuran peralatan yang digunakan, jumlah pemain dan peraturan permainan.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Implementasi model pembelajaran kooperatif terhadap keterampilan bermain dalam permainan bola futsal.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka fokus penelitian yang akan dikaji dalam penelitian tindakan kelas ini, dapat di rumuskan sebagai berikut “Seberapa besar pengaruh model pembelajaran kooperatif terhadap peningkatan keterampilan bermain dalam permainan bola futsal?”

1.3 Tujuan Penelitian

Ingin mengetahui seberapa besar pengaruh model pembelajaran kooperatif terhadap peningkatan keterampilan bermain dalam permainan bola futsal.

1.7 Manfaat

Melalui penelitian ini diharapkan dapat diperoleh manfaat sebagai berikut :

1.4.1 Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan khususnya dalam ilmu pendidikan olahraga dan kesehatan dengan memanfaatkan pengembangan media informasi dalam memberikan kontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran terutama dalam penyelesaian karya tulis ilmiah.

1.4.2 Manfaat praktis

Manfaat praktis hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang terkait dalam penelitian ini, diantaranya :

- a) Sebagai masukan untuk prodi, dosen dan mahasiswa pendidikan jasmani kesehatan dan rekreasi untuk menambah wawasan dan pengetahuan.
- b) Sebagai masukan untuk jurusan dalam memberikan arahan kepada mahasiswa untuk dapat memanfaatkan model pembelajaran untuk mencapai tujuan dari pembelajaran secara efektif.
- c) Agar dapat dijadikan referensi bagi mahasiswa dalam pengembangan ilmu pendidikan olahraga dan kesehatan serta mengembangkan metode pembelajaran kooperatif dalam proses belajar dan mengajar.
- d) Bagi peneliti diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai cara mengamalkan ilmu pada waktu kuliah dengan melakukan penelitian dalam rangka menyelesaikan pendidikan untuk penyelesaian karya tulis ilmiah mahasiswa di UPI.

- e) Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi peneliti lain yang akan mengangkat tema yang sama namun dengan sudut pandang yang berbeda.

1.5 Struktur Organisasi

Berdasarkan pedoman penulisan karya tulis ilmiah Universitas Pendidikan Indonesia (2015) maka struktur penulisan yang akan disusun adalah untuk mempermudah dalam pembahasan dan penyusunan, sebagai berikut :

1. BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab satu ini dipaparkan mengenai tahapan yang ditulis oleh peneliti dalam menganalisa Implementasi Model Kooperatif Terhadap Keterampilan Bermain Dalam Permainan Bola Futsal yang akan dilakukan dengan urutan penulisannya sebagai berikut :

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

2. BAB II : KAJIAN TEORI

Pada bab dua ini peneliti menulis mengenai teori-teori yang berhubungan dengan variabel penelitian. Adapun cara penulisannya sebagai berikut :

- A. Hakikat Model Pembelajaran
- B. Hakikat Model Pembelajaran Kooperatif
- C. Keterampilan
- D. Hakikat Bermain
- E. Hakikat Futsal

3. BAB III : METODE PENELITIAN

Bagian yang mengarahkan bagaimana peneliti merancang alur penelitiannya dari mulai pendekatan penelitian yang diterapkan, instrumen yang digunakan, hingga langkah-langkah analisis data yang dijalankan. Adapun tahapan-tahapan penelitiannya sebagai berikut :

- A. Desain Penelitian
- B. Rencana Tindakan

- C. Populasi dan Sampel
- D. Waktu dan Tempat Penelitian
- E. Instrumen Penelitian

4. BAB IV : TEMUAN dan PEMBAHASAN

Pada bab ini dibahas temuan penelitian berdasarkan berdasarkan hasil dan pengolahan analisis data dan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya.

5. BAB V : SIMPULAN, IMPLIKASI, dan REKOMENDASI

Pada bab ini menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil temuan penelitian sekaligus mengajukan hal-hal yang dapat dimanfaatkan dari hasil Penelitian.