

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Permainan sepakbola adalah permainan yang sangat populer di masyarakat dunia, kenapa bisa dibilang populer di dunia karena sepakbola telah memper tandingkan permainan sepakbola antar Negara yang biasa kita ketahui adalah piala dunia. Wajar saja permainan sepakbola sangat terkenal atau populer ditelinga masyarakat sendiri. Tanggal 26 oktober 1863 telah lahir badan resmi sepakbola dengan nama The Football Association (FA). Pertama kalinya piala dunia di selenggarakan di dunia untuk mengenang hari jadinya badan sepakbola dunia (FA). Pernyataan diatas diperkuat dalam buku (Sucipto, 2015) pada tanggal 26 Oktober 1863 didirikan badan resmi persepakbolaan dengan nama *The Football Association* (FA) di kota Cambridge Inggris. Perkembangan sepakbola juga berkembang di Negara kita yaitu Indonesia, semua orang pasti mengenal sepakbola karena di Indonesia terdapat pertandingan antar club yang biasanya diwakili oleh setiap provinsinya masing-masing. Indonesia juga terdapat beberapa kasta pertandingan sepakbola seperti yang dikenal oleh kita sekarang yaitu Liga 1, Liga 2, dan juga Liga 3. Liga yang dimaksud ini sesuai dengan kriteria yang sudah ditetapkan oleh badan sepakbola Indonesia yaitu PSSI.

Sepakbola di Indonesia maka diterapkan pula sepakbola dalam pembelajaran di sekolah, sepakbola dimasukan kedalam pembelajaran penjas yang tergolong dalam permainan bola besar. Tercantum dalam kurikulum terdapat pembelajaran permainan bola besar yang meliputi: Sepakbola, Bola basket, Futsal, Voli dan lain-lain (Suyawan K 2018). Sepakbola menjadi populer dikalangan siswa, terdapat ekstra kurikuler sepakbola yang bisa diikuti oleh setiap siswa untuk dapat melatih keterampilan bermain sepakbola, didalam ekstra kurikuler terdapat tujuan yaitu mengikuti kejuaraan-kejuaraan sepakbola antar sekolah yang biasanya menjadikan gengsi setiap sekolah untuk mampu menjuarai kejuaraan.

Faktor yang mendukung dalam permainan sepakbola ialah Sumber Daya Manusia (SDM), yang meliputi siswa dan guru di sekolah. Siswa mempunyai faktor pendukung untuk menunjang pembelajaran permainan sepakbola diantaranya adalah faktor fisik, mental, dan intelektual. Guru juga mempunyai peran besar untuk mendukung keberhasilan pembelajaran permainan sepakbola. Guru mempunyai metode dan juga pengetahuan yang mampu menambah kemampuan siswa dalam pembelajaran permainan sepakbola.

Pembelajaran permainan sepakbola harus didukung dengan sarana dan prasana yang memadai untuk proses pembelajaran, yaitu seperti lapangan, bola, cones, gawang, dan peralatan pribadi lainnya. Sarana dan prasana yang memadai maka akan lebih mudah untuk dapat meningkatkan hasil pembelajaran sepakbola. Pernyataan diatas didukung oleh pendapat Juliantine T, Dkk (2016) yang mengemukakan bahwa fasilitas yang memerlukan keterbukaan itu, terutama karena memerlukan area yang luas, seperti lapangan sepakbola, hockey, lapangan softball dan lainnya. Untuk menjamin keselamatan pemakai fasilitas ruangan memerlukan orientasi seksama sebelumnya perlu pula mendapat perhatian masalah matahari agar sinarnya jangan sampai mengganggu pemain.

TGT memberikan tindakan yang mendukung gagasan bahwa anak-anak dan remaja dalam berbagai kelas sosial ekonomi, antara usia 8 sampai 18 yang berada di dalam kelas dengan jumlah 4 hingga 17 anggota kelompok, dapat bekerjasama untuk satu sama lain. Pernyataan ini sejalan dengan (Wodarski & Feit, 2011). *“The TGT intervention supports the idea that children and adolescents from various socioeconomic classes, between the ages of 8 and 18 and in classrooms or groups ranging in size from 4 to 17 members, can work together for one another”*. (Wodarski & Feit, 2011).

Program Teams Games Tournaments (TGT) melibatkan pendekatan untuk pencegahan yang menggabungkan dukungan teman sebaya dan pengajaran dengan struktur penghargaan kelompok yang memperkuat kerjasama. TGT menggunakan tiga metode: (1) permainan sebagai alat pengajaran, (2) kelompok kecil siswa sebagai unit kerja kelas, dan (3) tugas dan struktur penghargaan yang digunakan dalam pengaturan ruang kelas. TGT berfokus pada pencapaian kelompok dari pada

pencapaian individu untuk belajar tentang perilaku bermasalah remaja pernyataan ini sejalan dengan (Wodarski & Feit, 2011).

“The Teams-Games-Tournaments (TGT) program involves a unique approach to prevention that combines peer support and teaching with group reward structures that reinforce healthy behavior. TGT utilizes three methods: (1) games as teaching devices, (2) small groups of students as classroom work units, and (3) task and reward structures used in traditional classroom settings. TGT focuses on group rather than individual achievement to learn about problematic behaviors of teenagers”. (Wodarski & Feit, 2011).

Pada pembelajaran TGT yang dilakukan pada pembelajaran sepak bola terdapat aspek yang dapat menunjang peningkatan kecerdasan sosial siswa. Model pembelajaran kooperatif memiliki beberapa tipe, salah satunya yaitu *team game tournament* (TGT). Menurut Rusman (2010, hlm. 224), ‘TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan empat sampai enam orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, suku kata atau ras yang berbeda’ (Prianto, D. 2018).

Kerjasama adalah suatu kegiatan yang dilakukan lebih dari satu individu yang mempunyai tujuan yang sama. Kerjasama dilakukan untuk mempermudah tujuan yang ingin didapat dari kelompok tersebut, untuk mendapatkan tujuan yang ingin didapat setiap individu memiliki tugas dan perannya masing-masing agar perjalanan mencapai tujuan bersama lebih terasa ringan dan mudah Menurut Jhon Amos Comenius manusia memiliki tiga komponen jiwa yang menggerakkan aktivitas jiwa.

Tiga komponen jiwa tersebut meliputi syarat pertumbuhan, perasaan dan intelektual. Oleh karena itu, manusia dikatakan mempunyai tiga sifat dasar yaitu (1) sifat biologis yang membuat manusia tumbuh secara alami dengan prinsip-prinsip biologis dengan menggunakan lingkungannya, (2) sifat hewani, yaitu adanya perasaan hakiki. Manusia mengalami desakan-desakan internal untuk mencari keseimbangan hidup. Melalui peralatan inderanya, manusia menjadi sadar dan menuruti keinginan dan selernya. (3) sifat intelek, dengan sifat ini manusia mampu menemukan benar atau salahnya sesuatu, mengerahkan keinginan dan emosinya. Sifat intelek manusia inilah yang membedakan manusia dengan makhluk lain, dengan demikian manusia mempunyai derajat yang lebih dari makhluk-makhluk lain (Rohiat. 2008:26).

“The three elements of this general definition of ‘cooperation’ are (1) that it involves a process of some sort, (2) that there must be at least a weak collective

intention among the agents involved, and (3) that this intention is to realize a collective or common goal. This definition satisfies what Paternotte (2014) refers to as the conditions of ‘minimal cooperation’”. Dari pernyataan diatas dapat dilihat bahwa ada tiga elemen dari definisi umum kerjasama, yaitu (1) melibatkan semacam proses, (2) setidaknya harus ada niat kolektif yang lemah diantara individual yang terlibat, dan (3) bahwa niat ini adalah untuk mewujudkan tujuan kolektif atau kerjasama (MacRae, 2018).

“Niederhafner (2013) *By definition, cooperation requires two separate entities dealing with each other, while reunification goes beyond that; this implies that if there are two given separate entities that want to transform into the state of unity, a process of reunification is required that merges and integrates the two units into one*”. Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa kerja sama membutuhkan dua identitas terpisah yang saling berhadapan, sementara penyatuan kembali. Menyatakan bahwa jika ada dua identitas terpisah yang diberikan yang ingin menggabungkan ke dalam kondisi persatuan, diperlukan proses penyatuan kembali yang menggabungkan dan mengintegrasikan dua unit menjadi satu (Min & Choi, 2019).

Permainan sepakbola merupakan permainan beregu dimana setiap individu diharuskan berinteraksi dengan individu lain. Permainan sepakbola memiliki aspek yang dapat meningkatkan kerjasama siswa, apabila diterapkan dengan model pembelajaran yang tepat. Model pembelajaran TGT dapat membantu pembelajaran sepakbola dalam meningkatkan aspek kerjasama siswa.

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan diatas, maka peneliti mengambil judul “pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe team game tournament (TGT) terhadap kerjasama siswa dalam pembelajaran sepakbola”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di uraikan maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah “ apakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam pembelajaran sepakbola mempengaruhi kerjasama siswa ?”.

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan latar belakang dan rumusan masalah yang telah dikemukakan, dalam suatu penelitian tentu harus mempunyai tujuan yang jelas dan tepat sehingga dapat memberikan solusi, informasi, dan hasil penelitian yang benar. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah: penelitian bertujuan untuk mendapatkan gambaran serta mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap kerjasama siswa.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak dimanapun yang membaca skripsi ini. Adapun manfaat penelitian ini dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai acuan dalam penelitian sejenis di waktu yang akan datang.
 - b. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi dunia pendidikan jasmani khususnya dalam meningkatkan kerjasama dalam pembelajaran sepakbola.
 - c. Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khasanah ilmu pengetahuan, terutama dalam bidang PJOK di sekolah.
2. Manfaat praktis
 - a. Siswa: dapat menerapkan model pembelajaran kooperatif learning tipe TGT untuk membantu meningkatkan kerjasama dalam pembelajaran sepakbola.
 - b. Peneliti: diharapkan memberikan wawasan maupun pengalaman sehingga dapat memberikan penjelasan atau pemahaman yang lebih luas setelah melakukan penelitian kerjasama siswa dalam pelaksanaan pembelajaran permainan sepakbola.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi dalam penulisan skripsi yang peneliti tentukan adalah sebagai berikut:

BAB I

Memuat tentang pendahuluan yang berisi latar belakang penelitian, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan penelitian, dan struktur organisasi penelitian.

BAB II

Berisi penjabaran tentang konsep, teori, dan pendapat para ahli terkait dengan masalah yang diteliti.

BAB III

Berisi penjabaran tentang metode penelitian, penentuan populasi, penentuan sampel, dan langkah-langkah penelitian yang akan dilakukan.

BAB IV

Pembahasan mengenai hasil data yang di proses melalui analisis, pengolahan, dan perhitungan.

BAB V

Menjelaskan mengenai simpulan dan saran yang terkait dengan hasil penelitian

