

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan kegiatan formal yang dilakukan di sekolah. Dalam pembelajaran ini terjadi kegiatan belajar mengajar. Sagala (2008:61) menjelaskan bahwa “Pembelajaran ialah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan.” Pembelajaran pada hakikatnya adalah upaya penataan lingkungan belajar secara sengaja guna memungkinkan terjadinya kegiatan belajar mengajar sehingga siswa dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sifat-sifat afektif yang baru. Selama kegiatan tersebut terjadi transaksi antara murid dan guru dalam rangka mengantarkan materi pelajaran dengan metode atau strategi, didukung oleh sarana dan prasarana, untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau murid. Dalam teori-teori modern kegiatan belajar mengajar harus dibangun berdasarkan hubungan timbal balik antara guru dan siswa. Dalam pembelajaran terdapat beberapa komponen penting di mana salah satunya adalah guru. Menurut Supandi (1992:8):

Guru merupakan faktor strategik lain yang mempunyai pengaruh nyata terhadap keberhasilan proses belajar mengajar. Begitu pentingnya kedudukan guru sebagai faktor strategi belajar mengajar, sehingga strategi belajar mengajar dapat dibataskan sebagai usaha meningkatkan daya guna interaksi guru dan siswa. Guru mempunyai kuasa yang besar untuk menetapkan bagaimana proses belajar mengajar itu dilaksanakan. Guru merupakan titik

sentral dan kunci proses belajar mengajar yang menentukan pola membentuk lingkungan, menetapkan tujuan, dan menyusun bahan, dan penilaian proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar itu pada hakekatnya ada di tangan guru. Kekuasaan di tangan itu tentu saja harus dipergunakan demi kepentingan siswa.

Seorang guru harus dapat mengembangkan individu siswa yang terus berusaha mengembangkan dirinya seoptimal mungkin melalui berbagai kegiatan belajar untuk mencapai tujuannya sesuai dengan tahapan perkembangan yang dijalaninya. Guru merupakan orang dewasa yang karena jabatannya secara formal selalu mengusahakan terciptanya situasi yang tepat (mengajar) sehingga memungkinkan terjadinya proses pengalaman belajar (*learning experiences*) pada diri siswa, dengan mengarahkan segala sumber (*learning resources*) dan menggunakan strategi belajar mengajar (*teaching-learning strategies*) yang tepat (*appropriate*). Sebagai perencana guru harus dapat menetapkan apa yang harus dilakukan dalam kegiatan proses belajar mengajar seperti merancang rencana kegiatan pelajaran, dan metode pembelajaran yang sesuai dengan materi serta hasil yang diharapkan sehingga tujuan yang diharapkan tercapai setelah diadakan kegiatan belajar mengajar.

Guru pendidikan jasmani di sekolah dasar harus dapat mengetahui seberapa jauh hasil yang harus dicapai siswa sehingga guru dapat menggunakan pendekatan-pendekatan pembelajaran penjas yang sesuai dengan materi dan hasil yang ingin dicapai untuk terciptanya pembelajaran yang efektif dan efisien. Dalam proses belajar-mengajar pendidikan jasmani terdapat beberapa aspek yaitu; aspek psikomotor, aspek kognitif dan aspek afektif. Namun aspek yang paling sentral dalam pendidikan jasmani merupakan aspek psikomotor. Aspek

psikomotor merupakan salah satu bentuk belajar yang mempunyai penekanan pada sesuatu yang spesifik, yaitu untuk tujuan peningkatan kualitas gerak tubuh. Dalam belajar gerak, materi yang dipelajari adalah keterampilan gerak tubuh. Proses belajarnya meliputi pengamatan gerak untuk bisa mengerti prinsip bentuk gerakannya, kemudian menirukan dan mencoba melakukannya berulang kali, untuk kemudian menerapkan keterampilan gerak yang dikuasai dalam kondisi tertentu yang dihadapi dan pada akhirnya siswa bisa menciptakan gerakan-gerakan lebih efisien untuk menyelesaikan tugas-tugas gerak tertentu.

Guru pendidikan jasmani di sekolah dasar dalam mengajar hendaknya proses pembelajaran dirancang dengan kondusif diyakini dapat menghasilkan rasa senang bagi siswa, bernilai edukatif, menarik atau menantang, dapat pula membina kesehatan dan percaya diri. Seperti olahraga permainan sepak bola di sekolah dasar merupakan salah satu kegiatan belajar dalam pendidikan jasmani untuk mendorong perkembangan keterampilan motorik, kemampuan fisik (*psikomotor*), pengetahuan dan penalaran (kognitif), serta penghayatan nilai-nilai (sikap-mental-spiritual-sosial). Namun kadang tidak sesuai dengan yang diharapkan karena banyaknya kendala-kendala dalam pembelajaran penjas.

Kendala-kendala yang dihadapi dalam pembelajaran penjas khususnya pembelajaran sepak bola yaitu; pembelajaran kurang merangsang minat belajar siswa atau tidak meningkatkan kemampuan siswa bermain, hal ini disebabkan oleh pendekatan tradisional yang terlalu dominan sehingga waktu belajar terlalu banyak dihabiskan untuk latihan-latihan teknik dasar oleh guru dan kurang adanya kerjasama antara siswa yang sudah bisa dengan yang belum bisa. Pendekatan ini

siswa hanya latihan passing saja, dengan demikian ada kesan pada siswa, bahwa pembelajaran permainan sepak bola terkotak-kotak. Sehingga siswa merasa bosan, malas dan tidak mengalami proses permainan yang sebenarnya sehingga siswa kurang terekplorasi kebutuhannya dalam pembelajaran, minat belajarnya pun kurang terakomodasi guru. Perlakuan ini mempengaruhi pada keterampilan bermain yang masih rendah, oleh sebab itu bila permasalahan ini tidak segera diatasi maka hasil belajar siswa pun tidak kompetitif. Untuk memecahkan masalah ini maka pendekatan bermain sangat tepat diberikan karena bisa mengakomodir kebutuhan dan minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran sepakbola.

Dalam pendidikan jasmani terdapat beberapa pendekatan pembelajaran, guru yang baik harus dapat menerapkan pendekatan-pendekatan yang sesuai dengan kondisi siswa dan bahan materi yang diajarkan khususnya dalam konteks pembelajaran gerak. Pendekatan mengajar menurut Subagiyo (1997:265), “keputusan-keputusan yang dibuat oleh guru dan dibuat oleh siswa di dalam episode atau peristiwa belajar yang diberikan”. Sedangkan menurut Supandi (1986:3.1) pendekatan mengajar yaitu “keputusan yang diambil yang berkaitan dengan tindak tanduk, perilaku, atau perbuatan mengajar”. Pelaksanaan dan penerapan pendekatan mengajar dalam keterampilan gerak perlu disesuaikan dengan situasi dan kondisi belajar mengajarnya.

Bermain merupakan sifat utama anak-anak hampir setiap hari anak-anak melakukan kegiatan bermain, sungguh sulit bagi mereka untuk duduk dan diam, mereka selalu bergerak lari kesana kemari, melompat, melangkah, memukul, melempar dan lari lagi. Semua ini merupakan dorongan dalam diri anak yang

tidak dapat ditekan lagi. Seperti yang dikemukakan Smith yang dikutip oleh Sukintaka (1992:2) mengemukakan sebagai berikut: ‘bermain adalah dorongan langsung dan dalam diri setiap individu yang bagi anak-anak merupakan pekerjaan.’ Besar kecil keinginan untuk bergerak anak-anak tidak selalu sama, dorongan bergerak tidak dapat diajarkan tetapi merupakan pembawaan masing-masing, hal ini perlu diarahkan oleh pendidik/guru agar gerakan dalam kegiatan bermain bisa bermanfaat. Seperti dijelaskan dalam Sukintaka (1992:11) “....bahwa dengan bermain kita dapat meningkatkan kualitas anak sesuai dengan aspek pribadi manusia”.

Salah satu model mengajar keterampilan yang dapat digunakan dalam pembelajaran keterampilan konsep bermain adalah model kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*). Model ini menawarkan sejumlah solusi kepada guru untuk menjadikan pembelajaran itu menarik, berkualitas baik secara proses maupun produknya, dan bermakna bagi siswanya, seperti bagaimana merancang program pembelajaran yang berorientasi pada siswa, bagaimana mengelola kelas agar pembelajaran berlangsung secara aktif dan interaktif, bagaimana memberikan layanan belajar, dan bagaimana melakukan evaluasi pembelajaran yang komprehensif, sehingga mampu *invite* bukan *gifted* keberhasilan siswa selama berlangsungnya pembelajaran. Di dalam model pembelajaran kooperatif, belajar dan membelajarkan merupakan dua sisi yang saling melengkapi satu sama lainnya. Artinya, dalam pembelajaran yang menjadi titik tolaknya adalah bagaimana guru mampu membelajarkan siswa, dan siswa itu sendiri juga dapat belajar dan sekaligus membelajarkan diri dengan siswa lainnya. Dengan pola

pembelajaran seperti ini, maka pusat pembelajaran bukan lagi pada guru, melainkan pada siswa, untuk melakukan dan mencapai hal itu maka guru harus mampu merancang program pembelajaran yang memungkinkan hal itu terjadi.

Kooperatif mengandung pengertian bekerja bersama dalam mencapai tujuan bersama Hamid Hasan (1996). Dalam kegiatan kooperatif, siswa secara individual mencari hasil yang menguntungkan bagi seluruh anggota kelompoknya. Jadi, belajar kooperatif adalah pemanfaatan kelompok kecil dalam pengajaran yang memungkinkan siswa bekerja bersama untuk memaksimalkan belajar mereka dan belajar anggota lainnya dalam kelompok tersebut Johnson (1994 ; dalam Hasan, 1996). Sehubungan dengan pengertian tersebut, Slavin (1984 ; dalam Hasan, 1996) mengatakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran di mana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 4 sampai 6 orang, dengan struktur kelompoknya yang bersifat *heterogen*. Selanjutnya dikatakan pula, keberhasilan belajar dari kelompok tergantung pada kemampuan dan aktivitas anggota kelompok, baik secara individual, maupun secara kelompok.

Pada dasarnya, pembelajaran kooperatif mengandung pengertian sebagai suatu sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu di antara sesama dalam struktur kerjasama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri dari dua orang atau lebih yang keberhasilan kerja sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap anggota kelompok itu sendiri. Pembelajaran kooperatif juga dapat diartikan sebagai suatu struktur tugas bersama dalam suasana kebersamaan di antara sesama anggota kelompok. Di samping itu, pembelajaran kooperatif juga sering diartikan

sebagai suatu motif-motif bekerja sama. Dalam hal ini setiap individu dihadapkan pada preposisi dan pilihan yang harus diikuti, apakah memilih sikap bekerja secara bersama-sama, berkompetisi, atau individualis.

Kelebihan lain dari model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dalam pembelajaran sepakbola siswa bukan saja dapat mempelajari materi secara maksimal, tetapi mereka juga secara otomatis melatih dan mengembangkan keterampilan-keterampilan bermain sepakbola dan pengetahuan tentang sepakbola selama pembelajaran berlangsung melalui permainan yang disepakati bersama. Hal ini tentu sangat sesuai dan menjanjikan suatu solusi praktis untuk mencairkan berbagai masalah yang ada dalam pembelajaran penjas saat ini. Model ini sangat mudah diterapkan oleh guru dalam pembelajaran di kelas atau lapangan, karena dominasi pembelajaran bukan lagi ada di tangan guru melainkan pada siswa sebagai pusat pembelajaran. Melalui penerapan model pembelajaran kooperatif TGT (*Teams Games Tournament*), pembelajaran yang dikembangkan oleh guru akan membuat siswa termotivasi untuk belajar. Kondisi ini terjadi karena siswa bukan lagi dijadikan objek pembelajaran melainkan sebagai subjek dan sekaligus sebagai pusat keseluruhan proses pembelajaran. Sehingga penulis merasa tertarik untuk meneliti “Upaya guru meningkatkan keterampilan siswa dalam permainan sepak bola melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*).”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, mengacu pada judul penelitian yaitu: “Upaya guru meningkatkan keterampilan siswa dalam permainan

sepak bola melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) pada siswa kelas V SDN Bojong Soang Kabupaten Bandung”, penulis merumuskan masalah umum penelitian sebagai berikut: Rendahnya keterampilan siswa kelas V SDN Bojong Soang Kabupaten Bandung dalam permainan sepak bola.

C. Tujuan Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam permainan sepak bola yang diselenggarakan dalam proses pembelajaran/intrakurikuler. Melalui penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat ditemukan alternatif model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dalam pembelajaran sepak bola yang lebih efektif dan lebih tepat, khususnya pada siswa kelas V SDN Bojong Soang Kabupaten Bandung.

D. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini diharapkan mendapat temuan-temuan yang nantinya mempunyai manfaat yang berguna baik secara teoritis maupun praktis :

1. Secara teoritis.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mendukung dan mengembangkan teori-teori pengajaran pendidikan.

2. Secara praktis.

a. Bagi siswa, hasil penelitian ini diharapkan berguna untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan bermain sepak bola yang optimal.

Selanjutnya penelitian ini dapat dijadikan dorongan untuk terus meningkatkan latihan di luar sekolah.

- b. Sebagai bahan masukan bagi guru pendidikan jasmani dalam proses belajar mengajar permainan sepak bola dalam bentuk model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) yang lebih baik.
- c. Bagi lembaga, hasil penelitian ini akan memberikan sumbangan yang baik dalam rangka inovasi pembelajaran.
- d. Bahan masukan bagi para pelatih cabang olahraga sepak bola bagi perkembangan dan kemajuan olahraga sepak bola.
- e. Memberikan informasi dan referensi bagi peneliti lain yang ingin atau hendak meneliti mengenai model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dalam permasalahan dan sampel yang berbeda.

E. Asumsi Dasar

Pembelajaran di sekolah dasar khususnya pendidikan jasmani diperlukan perhatian, kesabaran dan penerapan model-model pembelajaran yang efektif dan efisien, ini merupakan sikap dasar dari pembelajaran. Dalam proses belajar-mengajar pendidikan jasmani terdapat beberapa aspek yaitu; aspek psikomotor, aspek kognitif dan aspek afektif. Namun aspek yang paling sentral dalam pendidikan jasmani merupakan aspek psikomotor. Aspek psikomotor merupakan salah satu bentuk belajar yang mempunyai penekanan pada sesuatu yang spesifik, yaitu untuk tujuan peningkatan kualitas gerak tubuh. Sesuai dengan tujuan pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan menurut BSNP (2006 : 703), yaitu :

- a. Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan

dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani dan olahraga yang terpilih.

- b. Meningkatkan pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik.
- c. Meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar
- d. Meletakkan landasan karakter moral yang kuat melalui internalisasi nilai-nilai yang terkandung di dalam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan
- e. Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggungjawab, kerjasama, percaya diri dan demokratis
- f. Mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri.

Sedangkan Sukintaka (1992 : 43) dijelaskan : "Anak usia 11-12 tahun mempunyai karakteristik kesenangan pada permainan dengan bola makin bertambah, menaruh perhatian kepada permainan yang terorganisasi, dan koordinasi makin baik". Dari uraian di atas permainan sepak bola menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) bisa meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan, meningkatkan kemampuan gerak, dan ikut meningkatkan kebugaran jasmaninya. Pada masa-masa tersebut tugas guru diperlukan khususnya dalam memberikan motivasi gerak disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Model pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*) merupakan salah satu model pembelajaran yang mendukung pembelajaran kontekstual. Sistem pengajaran model pembelajaran kooperatif dapat didefinisikan sebagai sistem kerja atau belajar kelompok yang terstruktur. Yang termasuk di dalam struktur ini adalah lima unsur pokok (Johnson & Johnson, 1993), yaitu: saling ketergantungan positif, tanggung jawab individual, interaksi personal, keahlian bekerja sama, dan proses kelompok. Dalam pembelajaran kooperatif setiap siswa anggota kelompok harus saling bekerja sama dan saling membantu untuk memahami materi pelajaran. Model pembelajaran kooperatif mempunyai manfaat-manfaat yang

positif apabila diterapkan di luar ruangan kelas. Beberapa keuntungannya antara lain: mengajarkan siswa menjadi percaya pada guru, kemampuan untuk berfikir, mencari informasi dari sumber lain dan belajar dari siswa lain, mendorong siswa untuk mengungkapkan idenya secara verbal dan membandingkan dengan ide temannya, membantu siswa belajar menghormati siswa yang pintar dan siswa yang lemah, juga menerima perbedaan. Ironisnya, model pembelajaran kooperatif belum banyak diterapkan dalam pendidikan walaupun orang Indonesia sangat membanggakan sifat gotong royong dalam kehidupan bermasyarakat.

Model pembelajaran kooperatif dengan tipe TGT (*Teams Games Tournament*) sangat baik apa bila di terapkan dalam pendidikan jasmani terutama pada pembelajaran permainan sepakbola, siswa akan mendapatkan kesenangan, kegembiraan dan kebahagiaan, bila siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan ekspresi yang menyenangkan, penerimaan pembelajaran pun akan mudah diserap sehingga tujuan peningkatan keterampilan akan mudah dicapai.

F. Definisi Operasional

Untuk mempermudah serta menghindari salah penafsiran terhadap istilah yang dipergunakan dalam penelitian ini, maka penulis perlu untuk memberikan definisi dalam judul penelitian di halaman berikut :

1. Pembelajaran, Sagala (2008:61) dijelaskan Pembelajaran ialah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan.

2. Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan menurut Sri wahyuni, Sutarmin dan Pramono.

Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan adalah kegiatan integral dari pendidikan secara keseluruhan yang bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktifitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional.

3. Permainan dalam Sukintaka (1992 : 11) dijelaskan bahwa

Permainan merupakan salah satu bentuk kegiatan dalam pendidikan jasmani. Oleh sebab itu permainan atau bermain mempunyai tugas dan tujuan yang sama dengan tugas dan tujuan pendidikan jasmani. Telah dibahas bahwa tujuan pendidikan jasmani ialah meningkatkan kualitas manusia, atau membentuk manusia Indonesia seutuhnya, yang mempunyai sasaran keseluruhan aspek pribadi manusia.

4. Bermain dalam W.J.S Poerdarminta (1984:620) adalah “Melakukan sesuatu (dengan alat dsd) untuk bersenang-senang”. Bermain dalam hal ini adalah bermain menggunakan sepak bola.
5. Sepak bola menurut Sucipto dkk. (1999:7), dijelaskan bahwa

Sepak bola merupakan permainan beregu, masing-masing regu terdiri dari sebelas pemain dan salah satunya penjaga gawang. Permainan ini hampir seluruhnya dimainkan dengan menggunakan tungkai, kecuali penjaga gawang yang dibolehkan menggunakan lengannya di daerah tendangan hukumannya.

6. Model menurut Yudi Hendrayana (2008) adalah:

“Suatu gambaran tentang sesuatu yang dapat memperjelas berbagai kaitan diantara unsur-unsur yang ada. Pembelajaran sebagai suatu sistem memerlukan suatu model atau beberapa model yang dapat memberikan kejelasan hubungan diantara semua komponen, unsur atau elemen sistem tersebut.”

7. Pembelajaran kooperatif dalam Lie, Anita (2002) di jelaskan bahwa :

“Pembelajaran kooperatif merupakan strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda”.

8. Meningkatkan menurut W.J.S Poerdarminta (1984:1078) adalah “ Menaikan (derajat, taraf, dsd, mempertinggi, memperhebat, produktifitas dsd)”.dalam arti ini adalah menaikan keterampilan bermain sepak bola.
9. Siswa menurut W.J.S Poerdarminta (1984:955) adalah “Pelajar”

