

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Olahraga adalah bagian dari kehidupan dan salah satu kebutuhan fisik terpenting seseorang. Olahraga merupakan bentuk perilaku gerak manusia yang khusus dilakukan dalam olahraga dengan kecenderungan dan tujuan yang berbeda-beda, sehingga olahraga merupakan fenomena yang berkaitan dengan kehidupan sosial setiap orang. Olahraga juga merupakan wadah perkembangan pertumbuhan jasmani untuk memenuhi tugas perkembangan anak. Sekolah merupakan wahana dimana anak belajar bergerak melalui bahan-bahan latihan. Oleh karena itu, peranan olahraga yang sangat penting bagi anak tentunya membutuhkan pembinaan yang baik dan berkesinambungan. (Mahfud & Fahrizqi, 2020)

Dilihat dari banyaknya manfaat kegiatan olahraga dan semangat para atlet untuk meraih kesuksesan bagi Indonesia. Terakhir, pemerintah membuat landasan hukum kegiatan olahraga di Indonesia. Yakni Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional. Dalam Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2005, kegiatan olahraga dibagi menjadi beberapa bagian sebagai berikut:

“Kegiatan olahraga: 1) olahraga pendidikan, 2) olahraga rekreasi, dan 3) olahraga kompetitif.” (UU No. 3 Tahun 2005, Pasal 17). Dari berbagai bidang aktivitas fisik, pendidikan jasmani telah dimasukkan ke dalam olahraga pendidikan. Sebagaimana tertulis dalam (UU No.3 Tahun 2005 Pasal 1 Ayat 11) “Olahraga pendidikan adalah pendidikan jasmani dan olahraga yang dilakukan sebagai bagian dari latihan yang teratur dan berkesinambungan untuk memperoleh pengetahuan, kepribadian, keterampilan kesehatan dan kebugaran jasmani.” Latihan pedagogik diselenggarakan sebagai bagian dari proses pendidikan yang dilaksanakan pada semua jenjang pendidikan sejak usia dini, yaitu di SD, SMP, dan SMA.

Pendidikan Jasmani merupakan salah satu alat untuk mencapai tujuan pendidikan yang berperan penting dalam pertumbuhan dan perkembangan anak menjadi manusia Indonesia seutuhnya. Pendidikan jasmani merupakan mata pelajaran wajib dilaksanakan disekolah dengan tujuan untuk meningkatkan kebugaran jasmani siswa dan meningkatkan keterampilan gerak motorik siswa guna menunjang aktifitas siswa disekolah.

Menurut, Tauhidman & rmadan, bahwa struktur pembelajaran pendidikan jasmani berkaitan dengan pembelajaran siswa bagaimana mencapai tujuan pendidikan melalui aktivitas jasmani. Kegiatan olahraga di sekolah dasar bersifat menyenangkan dan berlangsung dalam bentuk permainan olahraga. Hal ini sesuai dengan fakta bahwa kegiatan

olahraga di sekolah oleh guru pendidikan jasmani dikatakan memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak secara keseluruhan. Hal ini dilakukan antara lain untuk meningkatkan kemampuan motorik pada anak. Keterampilan motorik sangat penting dalam pendidikan sekolah dasar. Karena sifat anak yang suka bergerak terus, maka perkembangannya memerlukan keterampilan motorik halus. Keterampilan motorik sangat penting untuk diajarkan kepada siswa. Karena sifat anak yang suka terus bergerak, maka perkembangannya membutuhkan kemampuan motorik yang baik. (Tauhidman & Ramadan, 2018)

Menurut, Alaska & hakim, perkembangan motorik anak adalah suatu proses kematangan yang berhubungan dengan aspek deferensial bentuk atau fungsi termasuk perubahan social emosional. Proses motorik adalah gerakan yang langsung melibatkan otot untuk bergerak dan proses persyaratan yang menjadikan seseorang mampu menggerakkan anggota tubuh (tangan, kaki, dan anggota tubuh). (Alaska & Hakim, 2021)

Pendidikan jasmani sebagai bagian dari keseluruhan kurikulum diakui oleh banyak kalangan, namun dalam pelaksanaannya pendidikan jasmani belum seefektif yang diharapkan. Pendidikan jasmani lebih bersifat tradisional. Model pembelajaran pendidikan jasmani harus berpusat pada siswa, bukan berpusat pada guru. Orientasi pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan perkembangan, isi dan materi siswa, dan metode penyampaiannya harus menarik dan menyenangkan.

Tujuan pembelajaran tidak hanya ditujukan untuk pengembangan keterampilan motorik, tetapi juga pengembangan kepribadian anak secara keseluruhan.(Arifin, 2017)

Pendidikan jasmani harus ditempatkan dalam konteks pendidikan umum daripada kegiatan jasmani yang terisolasi. Tentu saja, proses tersebut dilakukan secara sadar dan melibatkan interaksi yang sistematis antar aktor untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.(Rohmansyah, 2017)

Model pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan keaktifan siswa, aspek keterampilan sosial sekaligus aspek kognitif dan aspek sikap siswa adalah model pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*). Pembelajaran kooperatif merujuk pada berbagai macam metode pengajaran dimana para siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya dalam mempelajari materi pelajaran. (Darmawan & Wahyudin, 2018)

Model pembelajaran adalah rencana atau pola yang dapat digunakan untuk merancang kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang materi pembelajaran, dan memandu pembelajaran, seperti di dalam kelas. Model pembelajaran dapat digunakan sebagai pola untuk seleksi. Hal ini berarti guru dapat memilih model pembelajaran yang tepat dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya. Menurut Mildad, model pembelajaran juga dapat

diartikan sebagai pola yang digunakan untuk membuat kurikulum, menyusun materi, dan membimbing guru di kelas.

Suprijono Mirdad mengatakan model pembelajaran adalah template yang digunakan sebagai panduan untuk merencanakan pembelajaran di kelas dan tutorial.(Mirdad, 2020)

Futsal merupakan olahraga beregu, setiap regu terdiri dari lima orang pemain, salah satunya adalah penjaga gawang. Permainan ini dimainkan hampir secara eksklusif dengan kaki, kecuali penjaga gawang yang diperbolehkan menggunakan lengannya di area tendangan penalti. Futsal juga bermanfaat bagi sistem kekebalan tubuh. Ini karena hampir sepanjang pertandingan semua pemain bergerak melintasi lapangan hampir tanpa henti. (Narlan et al., 2017)

Menurut Muzaffar&saputra,teknik-teknik dasar pada bermain futsal terdapat beberapa macam, seperti receiving (menerima bola), shooting (menendang bola ke gawang), *Passing* (mengumpan), chipping (mengumpan lambung), heading (menyundul bola), serta dribbling (menggiring bola). Dalam perkembangannya permainan ini dapat dimainkan pada luar lapangan (outdoor) serta pada ruangan tertutup (indoor). Tujuan permainan futsal sama dengan permainan sepakbola, yaitu memasukkan bola ke gawang lawan sebanyak-banyaknya dan mempertahankan gawangnya agar tidak kemasukkan. Suatu regu dinyatakan menang apabila berhasil memasukkan bola ke gawang lawan lebih banyak dari pada regu lawannya, dan apabila jumlah memasukkan

bola nya sama dari regu tersebut, maka permainan dinyatakan draw atau seri.(Muzaffar & Saputra, 2019)

Passing ialah teknik dasar yang paling sering digunakan dalam permainan futsal. *Passing* yaitu salah satu teknik dasar dalam permainan futsal yang wajib dikuasai setiap pemain, karena ketrampilan tersebut penting dalam membangun serangan ke arah pertahanan lawan serta dapat menciptakan peluang-peluang untuk terjadinya gol. Cara dan teknik dasar untuk mengoper bola diatas permukaan lapangan ada tiga yaitu: inside-of the foot (dengan bagian sisi dalam kaki), outside- of the foot (dengan bagian sisi samping luar kaki), dan instep (dengan kura-kura kaki). Melihat betapa pentingnya penguasaan teknik dasar bermain futsal, oleh sebab itu setiap pemain pemula (siswa sekolah) perlu diajarkan dengan baik dan benar.(Oktavia & Hariyanto, 2017)

Model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang menganggap bahwa siswa belajar paling baik ketika siswa tersebut belajar bersama dengan siswa lainnya. Model pembelajaran kooperatif dapat mendorong pemikiran kritis dan kolaboratif ketika seorang siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian model pembelajaran kooperatif berpengaruh positif terhadap kualitas interaksi dan komunikasi serta meningkatkan motivasi siswa untuk mencapai hasil belajar.(Cacik, 2022)

Model pembelajaran kooperatif memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi secara terbuka dan menciptakan suasana yang nyaman sehingga tercipta ketergantungan positif, interaksi pribadi, penilaian individu, pengembangan hubungan antar kelompok, penerimaan dan penumbuhan kemampuan akademik yang lemah. harga diri dan percaya diri. Contoh model pembelajaran kooperatif adalah TGT (*Teams Games Tournaments*). (Sugiata, 2018)

Model pembelajaran turnamen Teams Games terdiri dari lima fase, yaitu:

Dalam model pembelajaran TGT, pembelajaran dapat dilakukan dengan cara yang menyenangkan. Model ini merupakan upaya untuk menciptakan aktivitas bagi seluruh siswa di kelas. Permainan dapat merangsang minat siswa dalam kegiatan kelas, membuat siswa tetap termotivasi dan tertarik untuk belajar. Turnamen bermain tim adalah jenis pembelajaran kolaboratif di mana siswa dibagi menjadi kelompok belajar yang terdiri dari 3-4 siswa dengan kemampuan, jenis, agama, dan suku yang berbeda. Mempelajari sifat turnamen permainan tim berlaku untuk semua siswa terlepas dari perbedaannya. Tipe ini melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan melibatkan penguatan. (Gulo, 2020)

Aktivitas belajar dalam permainan dirancang dalam pembelajaran *Teams Games Tournaments* memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggungjawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Berdasar uraian di atas, penyusun memilih untuk melaksanakan penelitian tindakan kelas dengan

model pembelajaran *Teams Games Tournaments* pada materi laju reaksi. Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* dalam penelitian ini menggunakan sistem belajar sambil bermain. Dengan adanya game diharapkan siswa lebih aktif dalam belajar olahraga serta dapat mengarahkan siswa dalam suasana kerjasama sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Rendahnya hasil belajar siswa bergantung pada proses pembelajaran yang dihadapi siswa. Dalam pembelajaran pendidikan jasmani khususnya futsal guru harus menguasai materi yang diajarkan selain itu guru juga harus dituntut kreatif untuk membuat bermacam-macam variasi pembelajaran yang bertujuan untuk mengurangi kejenuhan siswa saat proses pembelajaran. Menurut, Muzaffar & Saputra, tugas guru dalam rangka optimalisasi pembelajaran adalah sebagai fasilitator yang mampu mengembangkan kondisi belajar yang inovatif agar tercipta suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa. (Muzaffar & Saputra, 2019)

Dalam mengikuti pembelajaran permainan futsal yang peneliti lihat di SMKN 41 Jakarta siswa pada saat melakukan *Passing* masih sering bermalas – malasan atau tidak semangat, dan saat melakukan gerakan *Passing* sering melakukan kesalahan dan terkesan asal-asalan, sehingga nilai rata-rata siswa dalam pembelajaran futsal teknik dasar *Passing* masih rendah berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu 80. Oleh karena itu, dalam mengajarkan teknik dan

keterampilan gerak dasar olahraga pada siswa dibutuhkan banyak variasi materi agar siswa senang dalam mengikuti pembelajaran penjas dan suatu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan seluruh siswa dalam mengikuti pembelajaran, siswa harus aktif secara keseluruhan dalam menerima materi, terlebih materi itu adalah penguasaan teknik dasar cabang olahraga. Untuk itu seorang guru pendidikan jasmani hendaknya dapat menerapkan model – model pembelajaran yang mengaktifkan seluruh siswa, membuat siswa merasa senang dan juga kreatif dalam memberikan materi.

Dari uraian di atas, peran guru sangatlah penting dalam hasil belajar *Passing* siswa. Karena sebagai pengajar maka guru harus bisa memberikan pembelajaran yang efektif dan juga menyenangkan. Jadi penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Model Pembelajaran *Passing* Futsal Menggunakan *Cooperative Learning* Tipe *Teams Games Tournaments* Untuk Siswa Sekolah Menengah Kejuruan.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan di atas, maka permasalahan perlu dibatasi supaya tidak lebih dari inti permasalahan sebenarnya dan lebih memfokuskan kepada penelitian yang akan dilakukan. Peneliti membatasi permasalahan pada Model Pembelajaran *Passing* Futsal Menggunakan *Cooperative Learning* Tipe *Teams Games Tournaments* Untuk Siswa Sekolah Menengah Kejuruan.

C. Perumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dari penelitian ini adalah “Bagaimanakah Model Pembelajaran *Passing* Futsal Menggunakan *Cooperative Learning* Tipe *Teams Games Tournaments* Untuk Siswa Sekolah Menengah Kejuruan ?”.

D. Kegunaan Hasil Penelitian

Penelitian yang akan dilakukan diharapkan memberi manfaat bagi peneliti, para pendidik, bagi dan pembaca pada umumnya, manfaat tersebut antara lain:

1. Bagi Peneliti, hasil penelitian model variasi ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan diri dalam mempersiapkan profesi menjadi seorang pendidik.
2. Hasil penelitian model variasi pembelajaran *Passing* futsal menggunakan *Cooperative Learning* tipe TGT diharapkan dapat menjadi bentuk belajar yang bermanfaat untuk pembaca sehingga dapat menambah wawasan dan meningkatkan kemampuan *Passing* pada permainan futsal
3. Sebagai sumbangan salah satu referensi bagi perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, serta sebagai referensi atau rujukan bagi penelitian yang serupa. Hasil dari penelitian diharapkan dijadikan panduan mengajar bagi guru khususnya pada materi *Passing* pada permainan futsal