

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan adalah upaya yang dilakukan secara sadar untuk mentransfer warisan budaya dari satu generasi ke generasi berikutnya. Melalui pendidikan, generasi saat ini menjadi teladan bagi ajaran yang diberikan oleh generasi sebelumnya. Hingga saat ini, pendidikan tidak memiliki batasan dalam mendefinisikan makna secara menyeluruh karena kompleksitasnya, yang mencakup manusia sebagai objeknya. Dalam pengertian yang sederhana dan umum makna pendidikan sebagai usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi pembawaan baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada di dalam masyarakat dan kebudayaan. Pendidikan dan budaya ada bersama dan saling memajukan. (Rahman et al., 2022)

Pendidikan mencakup semua pengetahuan yang diperoleh sepanjang hidup di berbagai tempat dan situasi yang berdampak positif pada perkembangan setiap individu. Pendidikan berlangsung seumur hidup (long life education). Dalam pengertian yang lebih luas, pengajaran adalah proses kegiatan mengajar, dan pembelajaran dapat berlangsung di mana saja dan kapan saja. (Ujud et al., 2023)

Pendidikan Jasmani adalah proses pembelajaran yang melibatkan aktivitas fisik, disusun secara sistematis dengan tujuan untuk meningkatkan berbagai aspek individu, termasuk aspek fisik, neuromuskuler, persepsi, kognisi, sosial, dan emosional. Selain itu, Pendidikan Jasmani merupakan bagian penting dari sistem pendidikan secara keseluruhan, yang berfokus pada pengembangan kebugaran

fisik, keterampilan gerak, kemampuan berpikir kritis, kestabilan emosional, keterampilan sosial, penalaran, dan tindakan moral melalui aktivitas fisik. (Sari et al., 2024)

Mengingat pentingnya tujuan pembelajaran dalam pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan, guru seharusnya memahami hal ini dengan baik. Dalam pelaksanaan pembelajaran, guru perlu menetapkan tujuan yang jelas agar siswa dapat tumbuh dan berkembang secara fisik, mental, emosional, dan sosial. Hal ini penting untuk membentuk dan mengembangkan keterampilan gerak dasar serta menanamkan nilai-nilai dan sikap positif. Iswanto dalam (Fajri, 2022)

Pendidikan jasmani adalah salah satu komponen penting dalam proses pendidikan secara keseluruhan yang dilaksanakan di setiap institusi pendidikan. Tujuan pendidikan jasmani tidak hanya untuk mengembangkan aspek fisik, tetapi juga untuk meningkatkan kesehatan, kebugaran, keterampilan berpikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran, dan tindakan moral melalui kegiatan fisik dan olahraga. Di sekolah, pendidikan jasmani tidak hanya terfokus pada aspek fisik, tetapi juga pada pembentukan pikiran menuju kemajuan, salah satunya untuk mencapai hasil belajar yang optimal. (Iqbal et al., 2024)

Pendidikan jasmani merupakan suatu proses dalam pendidikan yang melibatkan pengalaman mengajar bagi peserta didik melalui aktivitas fisik, permainan, dan kegiatan olahraga yang disusun secara sistematis. Tujuannya adalah untuk mendukung perkembangan dan pertumbuhan fisik, keterampilan motorik, pola pikir, emosi, moral, dan sosial. Sebagai salah satu mata pelajaran di sekolah, pendidikan jasmani memainkan peran penting dalam membantu dan

mengembangkan kemampuan siswa di aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. (Iqbal et al., 2024)

Sepak bola adalah salah satu olahraga yang sangat populer dari masa lalu hingga sekarang. Di seluruh dunia, termasuk Indonesia, sepak bola menjadi olahraga yang sangat diminati oleh banyak orang, mulai dari anak-anak hingga dewasa. Sebagai salah satu cabang olahraga yang digemari secara global, sepak bola diwarnai oleh berbagai pertandingan, seperti Piala Dunia, Piala Champions, dan liga-liga di setiap negara. Hal ini menjadikan sepak bola tetap menjadi olahraga yang sangat disukai hingga saat ini. (Febrian & Arnando, 2024)

Maliki dalam (Febrian & Arnando, 2024), untuk menguasai keterampilan dalam bermain sepak bola dan menguasai teknik-teknik dasar permainan, diperlukan aspek fisiologis yang mencakup komponen fisik yang baik. Hal ini penting untuk mencapai prestasi yang optimal. Untuk mempertahankan teknik dasar seperti keterampilan passing, dribbling, shooting, juggling, dan heading, diperlukan kondisi fisik yang memadai. Kemampuan fisik tersebut mencakup daya tahan, kekuatan, kelincahan, kecepatan, dan koordinasi.

Sepak bola memiliki beberapa teknik dasar, di antaranya adalah: (1) *Shooting*, yaitu tendangan ke arah gawang menggunakan punggung kaki atau bagian dalam kaki dengan keras; (2) *Passing*, yang merupakan teknik menendang bola menggunakan kaki bagian dalam, luar, atau punggung kaki bagian dalam; (3) *Control*, yang melibatkan penguasaan laju bola dengan bagian tubuh tertentu; dan (4) *Heading*, yaitu teknik untuk mengoper bola kepada rekan tim, menghalau bola

dari area gawang atau daerah berbahaya, meneruskan bola ke rekan atau area kosong, serta mencetak gol ke gawang lawan. (Monaldi et al., 2024)

Dalam kesempatan ini peneliti membahas tentang tehnik dasar passing sepak bola, *Passing* dalam sepak bola adalah teknik mengoper bola dari satu pemain ke pemain lainnya dengan tujuan untuk mempertahankan penguasaan bola. *Passing* dapat dilakukan dengan berbagai cara, termasuk menggunakan bagian dalam kaki, luar kaki, atau punggung kaki, tergantung pada situasi dan tujuan operan.

Kualitas *passing* yang baik meliputi akurasi, kekuatan, dan timing. *Passing* yang efektif memungkinkan tim untuk mengontrol permainan, menggerakkan bola dengan cepat, dan menciptakan ruang untuk menyerang lawan. Teknik ini sangat penting dalam strategi permainan sepak bola, karena penguasaan bola yang baik dapat meningkatkan peluang untuk mencetak gol.

Keterampilan *passing* dalam sepak bola merupakan elemen penting yang berpengaruh pada keberhasilan tim dalam menguasai permainan dan menciptakan peluang untuk mencetak gol. *Passing* melibatkan aspek teknis, taktis, komunikasi, dan visi permainan. Tindakan ini adalah proses mengoper bola dari satu pemain ke pemain lain untuk mempertahankan penguasaan bola dan membangun serangan. *Passing* yang efektif memungkinkan tim untuk mengontrol tempo permainan serta menciptakan kesempatan. (Khamid, 2024)

Model pembelajaran adalah konteks konseptual yang mendeskripsikan proses sistematis Dimana belajar diorganisasikan guna mencapaikan beberapa tujuan pembelajaran. pembelajaran memberikan pedomanan bagi guru dalam mempersiapkan serta melaksanakan pembelajaran. (Asep, 2023)

Metode pembelajaran adalah cara sistematis yang digunakan oleh guru untuk mengatur dan mengarahkan proses pembelajaran. Metode ini dapat mencakup berbagai teknik dan aktivitas dan biasanya dipilih berdasarkan tujuan pembelajaran, konten materi, dan kebutuhan peserta didik. (Asep, 2023)

Ada berbagai model pembelajaran, seperti model pengolahan informasi, model interaksi sosial, dan model perubahan kepribadian serta perilaku. Setiap model memiliki definisi yang beragam. Dalam konteks ini, peneliti fokus pada model interaksi sosial, yang merupakan konsep yang sudah kita kenal, di mana interaksi sosial adalah hubungan timbal balik antara individu, individu dengan kelompok, atau antar kelompok. Model interaksi sosial kini diterapkan dalam pembelajaran, memungkinkan siswa untuk saling mendukung dan berlatih berkomunikasi serta bersosialisasi. Dari konsep ini, dapat disimpulkan bahwa model *Cooperative Learning* atau pendekatan kooperatif adalah metode pembelajaran yang melibatkan kerja sama dalam kelompok untuk menyelesaikan suatu konsep, tugas, atau masalah, serta mencapai tujuan bersama lainnya.

Pembelajaran cooperative merupakan pembelajaran kelompok yang akhir-akhir ini menjadi perhatian dan dianjurkan para ahli Pendidikan untuk digunakan. Istilah model secara khusus dapat diartikan sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan sebuah kegiatan.

Menurut Joyce dalam (Tabrani & Amin, 2023), model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang digunakan untuk merancang pembelajaran di kelas atau dalam pengajaran tutorial, serta untuk menyusun materi pembelajaran. Setiap

model memberikan panduan dalam merancang pembelajaran agar dapat membantu siswa mencapai berbagai tujuan yang diinginkan.

*Cooperative learning* terdiri dari dua kata dasar, yaitu *cooperative* dan *learning*. *Cooperative* berarti "bekerja sama dengan orang lain untuk mencapai tujuan bersama." Basyiruddin Usman mendefinisikan *cooperative* sebagai "belajar kelompok atau bekerja sama." Sementara itu, *learning* adalah "proses di mana pengalaman menyebabkan perubahan permanen dalam pengetahuan atau perilaku." (Tabrani & Amin, 2023)

Model *cooperative learning* adalah salah satu metode pembelajaran yang dikembangkan, di mana siswa bekerja dalam pasangan dan secara bergantian merangkum bagian-bagian materi yang sedang dipelajari. Proses pendidikan ini dilaksanakan oleh guru dan siswa di ruang yang sudah mendukung fasilitasnya, seperti kelas dan sarana pembelajaran. Evaluasi pembelajaran juga menjadi bagian penting dalam proses ini, berfungsi sebagai alat untuk mengukur sejauh mana siswa berhasil memahami materi yang diajarkan. Melalui evaluasi, baik guru maupun siswa dapat memperoleh informasi tentang efektivitas berbagai komponen dalam pembelajaran. (Afriana, 2017)

Slavin dalam (Tabrani & Amin, 2023) menyatakan bahwa dalam metode pembelajaran *cooperative*, siswa bekerja dalam kelompok yang terdiri dari empat orang untuk menguasai materi yang pertama kali disampaikan oleh guru. Berdasarkan penjelasan tersebut, metode pembelajaran *cooperative* dapat diartikan sebagai model pembelajaran yang melibatkan sistem belajar dan kerja dalam kelompok-kelompok kecil yang beranggotakan empat orang.

Menurut Syafruddin Nurdin dan Adriantoni dalam (Tabrani & Amin, 2023), pembelajaran *cooperative* adalah suatu strategi yang melibatkan partisipasi siswa dalam kelompok kecil untuk saling berinteraksi. Dalam sistem pembelajaran ini, siswa belajar untuk bekerja sama dengan anggota kelompok lainnya. Model ini menuntut siswa memiliki dua tanggung jawab, yaitu belajar untuk dirinya sendiri dan membantu anggota kelompok lainnya untuk belajar. Pembelajaran kooperatif memiliki dua komponen utama, yakni tugas kelompok *cooperative* dan struktur insentif *cooperative*. Tugas kooperatif berkaitan dengan faktor-faktor yang mendorong anggota kelompok untuk bekerja sama dalam menyelesaikan tugas, sedangkan struktur insentif *cooperative* adalah elemen yang memotivasi individu untuk bekerja sama demi mencapai tujuan kelompok. Struktur insentif ini dianggap sebagai ciri khas dari pembelajaran kooperatif, karena melalui struktur tersebut, setiap anggota kelompok termotivasi untuk belajar dengan giat dan saling mendorong untuk menguasai materi pelajaran demi tercapainya tujuan kelompok.

Seiring waktu, model pembelajaran terus berkembang dan terpecah menjadi berbagai macam model, salah satunya adalah *Cooperative Learning*. Model ini mencakup: 1) *Student Teams Achievement Division*, 2) *Jigsaw*, 3) *Group Investigation*, 4) *Team Game Tournament*, 5) *Think Pair Share*, 6) *Numbered Heads Together*, 7) *Make a Match*, dan 8) *Rotating Trio Exchange*.

Maka dipilihlah salah satu model pembelajaran yang dimana, pembelajaran itu berpusat pada siswa. Salah satu model pembelajaran yang dapat memberikan dorongan, motivasi, dan pembelajaran yang aktif adalah *team games tournament*.

Pembelajaran TGT, menurut Hermawan dalam (Erika et al., 2024), melibatkan pembentukan kelompok kecil yang terdiri dari empat hingga enam siswa dengan latar belakang akademik, gender, ras, atau suku yang berbeda. Dari penjelasan para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT adalah metode yang melibatkan semua siswa melalui pembentukan kelompok kecil dengan latar belakang yang beragam, bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan cara melakukan turnamen akademik dalam kelompok mereka.

Langkah-langkah dalam menerapkan model pembelajaran TGT, menurut One Teladaningsih dalam (Erika et al., 2024), meliputi:

1. Penyampaian materi di kelas,
2. Pembentukan kelompok yang heterogen,
3. Pelaksanaan permainan
4. Mengadakan pertandingan atau turnamen
5. Pemberian penghargaan

Menurut Milawati dalam (Erika et al., 2024), model pembelajaran TGT memiliki keunggulan dan kelemahan sebagai berikut:

Keunggulan:

*Intelligentia - Dignitas*

1. Model TGT dapat mendorong siswa dengan kemampuan rendah untuk aktif dan berperan penting dalam kelompok, bukan hanya siswa yang berprestasi.
2. Model ini dapat menumbuhkan rasa saling menghargai dan menciptakan kebersamaan di antara siswa.



3. Siswa menjadi lebih termotivasi karena pendidik memberikan penghargaan kepada kelompok terbaik.
4. kegiatan permainan (*turnament*) membuat siswa lebih senang dalam mengikuti proses belajar.

Kelemahan:

1. Memerlukan waktu yang lebih lama untuk pelaksanaannya.
2. Pendidik harus pandai dalam memilih materi yang akan diajarkan selama kegiatan pembelajaran. Sebelum diterapkan di kelas, pendidik perlu mempersiapkan model ini dengan baik, termasuk membuat soal dan memahami urutan akademis siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru di sekolah, ditemukan bahwa minat peserta didik dalam proses pembelajaran PJOK sangat rendah. Guru tersebut menyatakan bahwa penggunaan metode atau modul yang ada menyebabkan rasa bosan di kalangan siswa. Umumnya, siswa juga belum mampu menguasai teknik dasar permainan sepak bola dengan baik, terutama teknik *Passing*. Banyak siswa yang masih kesulitan melakukan *Passing* secara akurat, padahal teknik ini sangat penting dalam permainan sepak bola karena dapat mempengaruhi hasil pertandingan. Oleh karena itu, penulis mengangkat permasalahan ini menjadi sebuah penelitian yang berjudul

**“Model Pembelajaran *Passing* Sepak Bola Menggunakan Model *Team Games Tournament* (TGT) Untuk Siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama (SMP).”**

### A. Fokus Penelitian

Meningat keterbatasan kemampuan, tenaga dan waktu yang diikuti dengan kompleksnya masalah yang dihadapi sehingga semua masalah tersebut tidak dapat diteliti sehingga perlu dilakukan fokus penelitian. Dari penjelasan latar belakang yang telah diuraikan maka fokus masalah tersebut: Model Pembelajaran *Passing* Sepak Bola Menggunakan Model *Team Games Tournament* (TGT) Untuk Siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama (SMP).

### B. Perumusan Masalah

Bedasarkan pemamaparan latar belakang masalah dan fokus penelitian dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana model pembelajaran *passing* sepak bola menggunakan metode *team games tournament* dapat digunakan dalam pembelajaran *passing* sepak bola pada SMP?
2. Apakah Model Pembelajaran *Passing* Sepak Bola Menggunakan Model *Team Games Tournament* Efektif Dalam Pembelajaran Siswa Sekolah Pertama?

### C. Kegunaan Hasil Penelitian

Adapun kegunaan hasil penelitian ini dilihat berdasarkan rumusan masalah diatas maka manfaatnya dapat dirincikan sebagai bertikut:

1. Model pembelajaran *passing* sepak bola dengan menggunakan medel *team games tournament* dapat memperkaya variasi gerak siswa
2. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai model penelitian selanjutnya bagi mahasiswa yang memiliki perhatian terhadap masalah ini.

3. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperluas pengetahuan guru dan pelatih dalam model mengajar teknik *passing* pada sepak bola
4. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi mahasiswa maupun atlet sepak bola agar mengetahui bahwa banyak bentuk pembelajaran teknik *passing* sepak bola dengan model *team games tournament* yang dapat dilakukan.



*Intelligentia - Dignitas*