

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Olahraga merupakan salah satu kegiatan yang penting, karena olahraga memiliki manfaat kesehatan bagi tubuh. Selain itu, kegiatan olahraga merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan juga menghibur bagi mayoritas orang. Kegiatan olahraga juga dapat dilakukan oleh siapa saja mulai dari anak-anak sampai orang dewasa. Dari kegiatan olahraga, seseorang juga bisa mendapat berbagai prestasi dan penghargaan.

Dilihat dari banyaknya manfaat dalam kegiatan olahraga dan besarnya antusias para atlet dalam menciptakan prestasi untuk Indonesia. Akhirnya pemerintahan membuat sebuah landasan hukum untuk kegiatan keolahragaan di Indonesia. Yakni Undang-Undang Nomor 3 tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional. Pada Undang-Undang No. 3 tahun 2005 kegiatan olahraga dibagi menjadi beberapa bagian sebagai berikut “Ruang lingkup olahraga meliputi kegiatan: 1) olahraga pendidikan, 2) olahraga rekreasi, dan 3) olahraga prestasi.” (UU No. 3 Tahun 2005 Pasal 17). Dari beberapa bagian dari ruang lingkup olahraga, pendidikan jasmani masuk ke dalam bagian dari olahraga pendidikan.

Seperti yang tertulis dalam (UU No. 3 Tahun 2005 Pasal 1 Ayat 11) dijelaskan bahwa “olahraga pendidikan adalah pendidikan jasmani dan olahraga yang dilaksanakan sebagai bagian dari proses pendidikan yang teratur dan berkelanjutan untuk memperoleh pengetahuan, kepribadian, keterampilan

kesehatan, dan kebugaran jasmani”. Olahraga pendidikan diselenggarakan sebagai bagian proses pendidikan yang dilaksanakan pada setiap jenjang pendidikan mulai dari usia dini, SD, SMP, dan SMA. Pendidikan jasmani merupakan salah satu alat dalam usaha pencapaian tujuan pendidikan yang mempunyai peranan penting terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak untuk menjadi manusia Indonesia seutuhnya.

Pendidikan jasmani sebagai komponen pendidikan secara keseluruhan telah disadari oleh banyak kalangan, namun dalam pelaksanaannya pengajaran pendidikan jasmani tidak berjalan efektif seperti yang diharapkan. Pembelajaran pendidikan jasmani cenderung tradisional. Model pembelajaran pendidikan jasmani tidak harus terpusat pada guru, tetapi pada siswa. Orientasi pembelajaran harus disesuaikan dengan perkembangan siswa, isi, dan urusan materi serta cara penyampaian harus disesuaikan sehingga menarik dan menyenangkan. Sasaran pembelajaran ditujukan bukan hanya mengembangkan keterampilan olahraga, tetapi pada perkembangan pribadi anak seutuhnya.

Pendidikan jasmani bukan hanya merupakan aktivitas pengembangan fisik secara terisolasi, akan tetapi harus berada dalam konteks pendidikan secara umum (*general education*). Sudah tentu proses tersebut dilakukan dengan sadar dan melibatkan interaksi sistematis antar pelakunya untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Warsono & Haryanto et al, 2020). Pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang melibatkan sejumlah kelompok kecil siswa bekerja sama dan belajar bersama dengan saling membantu secara interaktif untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dirumuskan. Pembelajaran kooperatif adalah

model pembelajaran yang dirancang untuk membelajarkan kecakapan akademik (*academic skill*), sekaligus keterampilan social (*social skill*) termasuk *interpersonal skill*. Jadi, Dalam kaitannya dengan keberagaman kelompok pada model pembelajaran kooperatif, hal yang dapat dilakukan untuk memastikannya adalah melakukan sistem pengacakan dalam menentukan kelompok. Intinya, jangan biarkan siswa membentuk kelompoknya sendiri agar konsepsi heterogen dapat menerap dengan baik.

Pembelajaran *student teams achievement division* (STAD) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menekankan interaksi diantara siswa untuk saling memotivasi dan saling membantu dalam menguasai materi dan mencapai prestasi secara maksimal. Atau yang disebut dengan bekerja kelompok siswa akan lebih bebas bertanya terhadap teman kelompoknya tentang materi yang belum dikuasainya. Menurut (Wulandari, 2022) “menyatakan bahwa Model pembelajaran STAD adalah suatu model pembelajaran dimana peserta didik belajar dan bekerja sama dalam kelompok kecil yang secara kolaboratif anggotanya 4-5 orang dengan struktur kelompok heterogen”. Tujuan ini agar masing-masing siswa merasa bahwa mereka adalah satu dan seperjuangan. Sedangkan jika salah satu kelompok dapat memenuhi kriteria yang ditentukan, kelompok tersebut akan mendapatkan penghargaan.

Futsal pertama kali dimainkan di Uruguay tepatnya berada di kota Montevideo pada tahun 1930, dengan versi *five-to-five* yang dicetuskan oleh Juan Carlos Ceriani. Istilah “Futsal” adalah singkatan dari bahasa portugis yaitu “*Futebol de salao*”, bahasa Prancis “*Futbol Salon*” atau bahasa Spanyol “*Futbol Sala*”, yang

diterjemahkan secara *harfiah* berarti “sepakbola dalam ruangan”.

Futsal adalah Sepak Bola *Indoor* yang merupakan variasi dari sepak bola konvensional. Futsal dimainkan oleh dua tim masing-masing 5 pemain, termasuk satu penjaga gawang. Selain itu setiap regu juga diizinkan memiliki beberapa pemain cadangan.

Cabang olahraga futsal bisa dikatakan olahraga sepakbola yang dimainkan di dalam ruangan dengan jumlah pemain yang lebih sedikit. Olahraga futsal mulai dikenal di Indonesia sejak tahun 2001 dan mulai berkembang pesat hingga sekarang. Orang-orang mengira futsal sama dengan sepak bola, namun yang membedakan hanyalah ukuran lapangan, ukuran bola, dan jumlah pemain di lapangan. (Almeida et al., 2019). Futsal telah berkembang tidak hanya di perkotaan namun juga di daerah pedesaan di Indonesia. Futsal semakin banyak penggemarnya mulai dari dewasa, mahasiswa, anak sekolah, wanita, pria (Pelana et al., 2020). Olahraga futsal ini dapat dimainkan oleh siapa saja baik laki-laki maupun perempuan, dari anak-anak hingga orang tua karena tidak terlalu banyak membutuhkan pemain dan lapangan yang relatif kecil.

Perkembangan Futsal di dunia akhir-akhir ini sangat pesat terjadi di region Asia. Di Asia Tenggara, termasuk Indonesia perkembangan dimulai pada tahun 2002, setelah Indonesia ditunjuk oleh Asosiasi Sepakbola Asia menjadi tuan rumah turnamen “ *Futsal Asian Championship* ”. Pada saat itu disiarkan langsung oleh stasiun ANTV di Indonesia, sehingga masyarakat Indonesia mengenal olahraga Futsal.

Passing sesuai dengan peraturan dan karakteristik permainan futsal yang sering dominan dilakukan adalah mengoper bola atau *passing* merupakan teknik yang sering dilakukan, hal ini mengingat lapangan futsal lebih kecil dari lapangan sepakbola sehingga *passing* lebih sering dilakukan. Di lapangan yang rata dan ukuran lapangan yang kecil dibutuhkan *passing* yang keras dan akurat karena bola yang meluncur sejajar dengan tumit pemain. Dikarenakan hampir sepanjang permainan futsal menggunakan *passing*. Maka teknik futsal perlu dilatih dengan baik bahkan sampai sempurna, karena ukuran lapangan futsal yang kecil dibutuhkan *passing* yang keras dan akurat. Tujuan dari *passing* yang keras adalah supaya aliran bola cepat dan tidak mudah terpotong oleh lawan dan dapat digunakan untuk melakukan umpan silang atau terobosan ke daerah pertahanan lawan untuk mencetak *goal* gawang lawan.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SMPN 17 Bekasi dalam mengikuti pembelajaran permainan futsal pada saat melakukan *passing* masih sering bermalas-malasan atau tidak semangat, dan saat melakukan gerakan *passing* sering melakukan kesalahan dan terkesan tidak beraturan, dalam pembelajaran futsal teknik dasar *passing* masih rendah. Dalam buku “Sehat dan Bugar Melalui Pendidikan Jasmani dan Olahraga”, Dr. Shela Ginanjar pada tahun 2024 menyoroti pentingnya inovasi dalam model pembelajaran penjas untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran jasmani. 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 dan siswi merasa senang dan juga kreatif dalam memberikan materi. Jadi dari penjelasan diatas, peran guru sangatlah penting dalam hasil belajar *passing* siswa. Sebagai pengajar maka guru harus bisa memberikan pembelajaran yang efektif dan juga menyenangkan. Jadi penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Model Pembelajaran *Passing* Menggunakan *Cooperative Tipe Student Teams Achievement Division* di Sekolah Menengah Pertama”

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka didapatkan dari latar belakang memfokuskan penelitian pada Model Pembelajaran *Passing* Futsal Menggunakan *Cooperative Tipe Student Teams Achievement Division* di Sekolah Menengah Pertama.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan fokus penelitian diatas, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut “Bagaimana Model Pembelajaran *Passing* Futsal Menggunakan *Cooperative Tipe Student Teams Achievement Division* di Sekolah Menengah Pertama?”.

D. Kegunaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang, identifikasi, pembatasan dan perumusan masalah, maka kegunaan penelitian ini adalah:

1. Bagi anak didik diharapkan penelitian ini bermanfaat dalam meningkatkan kualitas pembelajaran futsal di Sekolah Menengah Pertama secara keseluruhan.
2. Hasil penelitian model pembelajaran *passing* futsal diharapkan dapat menjadi bentuk belajar yang bermanfaat untuk pembaca sehingga dapat menambah wawasan dan meningkatkan kemampuan *passing* futsal.
3. Sebagai sumbangan salah satu referensi bagi perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, serta sebagai referensi atau rujukan bagi penelitian yang serupa.
4. Hasil dari penelitian diharapkan dijadikan panduan mengajar bagi guru/pelatih khususnya pada materi *passing* pada permainan futsal.
5. Bagi guru diharapkan penelitian ini menjadi bahan evaluasi untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam belajar *passing*.
6. Memberikan kontribusi terhadap literatur akademis dalam bidang pendidikan olahraga dan pengembangan model pembelajaran.