

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan jalan terpenting yang harus diambil orang untuk berpartisipasi dalam perkembangan zaman dan yang membekali generasi baru dengan pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan Wardani, (2022). Pada intinya pendidikan merupakan kegiatan yang kompleks yang berdimensi luas dan dipengaruhi oleh banyak variabel. Dari segi pendidikan, subjeknya adalah para siswa yang melaksanakan kegiatan tersebut, untuk mempelajari hal tersebut diperlukan proses interaktif antara guru dan siswa dengan tujuan pendidikan tertentu. Hal tersebut merupakan proses yang pada hakekatnya dapat mengantarkan siswa menuju kedewasaan melalui program pendidikan di sekolah dalam mencapai tujuan pendidikan.

Tujuan pendidikan Indonesia adalah untuk menghasilkan sumber daya manusia yang memiliki daya saing, unggul, berpengalaman, dan berkualitas sebagai penghasil generasi sebagaimana dimaksud pada Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Republik Indonesia Pasal 3 berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban, bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, cakap, kreatif mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Salah satu yang menjadi mata pelajaran di sekolah yakni pendidikan jasmani atau PJOK.

Pendidikan jasmani merupakan salah satu mata pelajaran sekolah yang digunakan sebagai alat untuk mendorong aktivitas jasmani pada siswa. Peran guru dipandang sangat penting dalam mendorong dan mendukung siswa untuk mencapai tujuan belajarnya Sudarso dkk., (2019). Hal ini penting karena pelajaran pendidikan

jasmani bukan sekedar pajangan atau hiasan dalam program sekolah untuk menyibukkan anak. Itulah sebabnya olahraga merupakan bagian penting dari pendidikan. Dengan bantuan kelas pendidikan jasmani yang dilakukan dengan baik, anak-anak mengembangkan keterampilan yang berguna untuk mengisi waktu luang mereka, mengembangkan hidup sehat, berkembang secara sosial dan berpartisipasi dalam kegiatan yang meningkatkan kesehatan fisik dan mental. Pada umumnya setiap konsep harus memiliki strategi di dalam kelas, pendidikan jasmani mengajarkan perasaan dan kesan, sehingga tercapai keberhasilan, bukan kegagalan dalam pelaksanaan tugas usaha, sehingga memberikan pengertian kepada siswa dalam setiap proses belajar mengajar. Pada silabus mata pelajaran pendidikan jasmani terdapat kompetensi dasar “3.1 Menganalisis keterampilan gerak salah satu permainan bola besar untuk menghasilkan koordinasi gerak yang baik dan 4.1 Mempraktikan hasil analisis keterampilan gerak salah satu permainan bola besar untuk menghasilkan koordinasi gerak yang baik”, yang dimana materi mengenai bola besar diantaranya sepak bola, bola basket, bola voli, dan futsal.

Futsal merupakan salah satu olahraga yang didasari oleh sepak bola baik dari segi teknik dasar maupun lapangan yang disederhanakan, akan tetapi ada beberapa perbedaan dalam hal pemain juga peraturan yang digunakan dalam futsal. Diperkuat dengan pernyataan Pratama, (2020, hlm 63) “Futsal adalah permainan sejenis sepakbola yang dimainkan dalam lapangan yang berukuran lebih kecil”. Terdapat teknik-teknik dalam futsal yakni *dribbling*, *shooting*, *chipping* dan *passing*. Menurut Aditya & Nugroho, (2019, hlm 76) “Dengan menguasai teknik dasar bermain futsal maka akan mendukung permainan baik secara individu maupun kolektifitas. Untuk para pemula (siswa) di sekolah, harus dilatih dengan baik dan benar”.

Dari beberapa teknik yang terdapat dalam futsal, *dribbling* merupakan teknik yang sangat dominan dan menjadi ciri khas dalam olahraga futsal ini. Irawan & dkk., (2021, hlm 7) mengemukakan bahwa *Dribbling* merupakan teknik menguasai serta menggiring bola untuk melewati lawan dengan bertujuan untuk menciptakan sebuah peluang mencetak gol. Pada intinya *Dribbling* ini untuk memancing lawan agar datang serta dapat melewatinya dengan menggiring bola

mengarahkan pada ruang kosong agar dapat membuka kesempatan tim untuk mencetak gol ke arah gawang lawan, dan setiap pemain wajib memiliki penguasaan teknik yang baik.

Berdasarkan hasil observasi peneliti ketika menjadi guru bantu di SMA Bina Muda Cicalengka, kemampuan *dribbling* dari siswa kelas X-C dirasa masih kurang baik dan cenderung monoton. Hal tersebut dibuktikan juga dengan nilai rata-rata di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum atau KKM 75 atau kurang dari 75% siswa tidak mencapai KKM. Permasalahan tersebut nampak setelah siswa melakukan tes *dribble* futsal di lapangan dan masih banyak siswa yang melakukan *dribble* secara tidak terarah serta teknik yang kurang sesuai. Maka dari itu, seorang guru bisa menggunakan berbagai model pembelajaran ketika melaksanakan pembelajaran pendidikan jasmani.

Model pembelajaran merupakan suatu bentuk pembelajaran yang digambarkan dari awal hingga akhir yang dilakukan secara khas oleh guru. Menurut Helmiati, (2012, hlm 23) “Apabila antara pendekatan, strategi, metode, teknik dan bahkan taktik pembelajaran sudah terangkai menjadi satu kesatuan yang utuh maka terbentuklah apa yang disebut dengan model pembelajaran”. Dengan kata lain, model pembelajaran ini merupakan bungkus dari penerapan suatu pendekatan, metode, strategi, dan tehnik pembelajaran.

Terdapat banyak model pembelajaran yang bergerak seperti model pengolahan informasi, model interaksi sosial, model perubahan kepribadian dan perilaku. Pendefinisian dari setiap model itu tersendiri sangat bervariasi. Berkaitan dalam konteks ini peneliti merujuk pada model interaksi sosial, yang dimana model ini tentunya tidak asing bagi kita, bahwa interaksi sosial merupakan hubungan timbal balik yang dilakukan individu dengan individu, individu dengan kelompok atau kelompok dengan kelompok. Interaksi sosial kini dikembangkan dalam model pembelajaran, dalam konteks ini siswa dapat saling membantu dan berlatih beinteraksi-komunikasi dan sosialisasi satu sama lain. Dari konsep tersebut maka dapat disimpulkan dengan model *Cooperative Learning* atau pendekatan secara kooperatif yang dimana itu merupakan kegiatan pembelajaran secara berkelompok dan bekerjasama dalam menyelesaikan suatu konsep, mengerjakan tugas atau

permasalahan, serta tujuan bersama lainnya. Menurut Agustriyani dkk., (2020, hlm 32) “*Cooperatif learning* merupakan pengelompokan yang di dalamnya siswa bekerja terarah pada tujuan belajar bersama dalam kelompok kecil yang umumnya terdiri dari 4-5 orang”. Seiring berjalannya waktu model pembelajaran mengalami perkembangan sehingga terbagi-bagi menjadi beberapa model, termasuk model *cooperative learning* yang terbagi menjadi 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* 8) *Rotating Trio Exchange*.

Sulistio & Haryanti, (2022, hlm 38) Model pembelajaran *Team Game Tournament* merupakan model pembelajaran yang menggunakan sistem turnamen akademik, serta kuis dengan sistem skor kemajuan per individu yang di mana siswa berkompentensi sebagai perwakilan dari tim mereka dengan anggota lainnya yang secara kinerja akademiknya setara. Agustriyani dkk., (2020, hlm 31) mengemukakan bahwa model pembelajaran *Team Game Tournament* merupakan salah satu jenis model pembelajaran kooperatif atau pembelajaran secara berkelompok. Pembelajaran model TGT ini merupakan model yang dapat dengan mudah diterapkan pada aktivitas semua siswa tanpa memandang status, sesama peserta didik, dan termasuk unsur permainan dengan hadiah dan hukuman. Diharapkan dengan model pembelajaran ini dapat merangsang siswa untuk lebih aktif belajar dan menciptakan situasi belajar yang menyenangkan serta mendapatkan hasil belajar yang baik.

Hasil belajar merupakan nilai akhir dari sebuah proses pembelajaran siswa. Sudjana dalam Idris, (2017, hlm 42) mengemukakan bahwa hasil belajar pada dasarnya mengantarkan siswa ke arah perubahan tingkah laku baik intelektual, moral maupun sosial agar dapat hidup mandiri sebagai makhluk individu dan sosial. Berhasil atau tidaknya pencapaian dari tujuan tersebut bergantung pada pembelajaran dan keadaan dari individu tersendiri.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar *Dribbling* Futsal Melalui Penerapan Model *Cooperative Learning* Tipe *Team Game Tournaments*”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada penjelasan mengenai latar belakang permasalahan bahwa siswa kelas X-C di SMA Bina Muda Cicalengka masih dirasa kurang baik dalam melakukan *dribbling* futsal, rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian adalah “Apakah terdapat peningkatan hasil belajar *dribbling* futsal melalui penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Team Game Tournaments*?”

1.3 Tujuan Penelitian

Menurut (Arikunto, 2013) Tujuan penelitian adalah rumusan kalimat yang menunjukkan adanya suatu hal yang diperoleh setelah penelitian selesai. Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini untuk mengetahui hasil belajar *dribbling* futsal melalui penerapan model pembelajaran kooperatif *team game tournaments*.

1.4 Kegunaan Penelitian

Hasil yang didapat dari penelitian ini akan memberikan sumbangan maupun manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi ilmu pengetahuan dan pendidikan, khususnya pendidikan jasmani.
- 2) Secara praktis bagi siswa penelitian ini dapat memberikan wawasan mengenai pembelajaran *dribbling* futsal melalui model pembelajaran kooperatif *team game tournaments* dan bagi guru mata pelajaran pendidikan jasmani ini diharapkan dapat menjadi masukan dalam proses pembelajaran yang kaitannya dengan pembelajaran *dribbling* futsal melalui model pembelajaran kooperatif *team game tournaments*.