

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari proses pendidikan secara keseluruhan yang dilaksanakan melalui proses secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan jasmani untuk memperoleh pertumbuhan jasmani, kesehatan dan kebugaran jasmani, kemampuan dan keterampilan, kecerdasan dan perkembangan watak, serta kepribadian yang harmonis dalam rangka membentuk manusia Indonesia seutuhnya yang berkualitas berdasarkan Pancasila.

Pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik dan kesehatan untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. Pendidikan jasmani menurut Mulya, Gumilar dan Resty Agustriyani (2014:8) dijelaskan: “Pada hakikatnya pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik dan kesehatan untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional”. Sedangkan menurut Hidayat, Cucu, *et al* (2016:4) menyatakan bahwa: “Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari pendidikan keseluruhan, dan merupakan media yang diyakini mampu mewujudkan semua potensi yang dimiliki siswa yang terlibat secara langsung dalam aneka pengalaman belajar yang dinamis”. Pendidikan jasmani itu sudah diajarkan. Sejak tingkat sekolah

dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), dan sekolah menengah atas (SMA) atau yang sederajat, termasuk di Madrasah Aliyah (MA).

Pendidikan jasmani di MA terdiri dari permainan , atletik, Senam lantai, renang (Aktivitas air) sepak bola, basket, bola voli dan aktivitas luar sekolah. Dalam pendidikan jasmani, Permainan Merupakan olahraga yang paling di gemari oleh siswa, salahsatu di antaranya adalah permainan sepakbola. Sepakbola dijelaskan Sutanto, Teguh (2016:172) sebagai berikut,

Sepak bola itu sendiri adalah olahraga yang menggunakan bola dalam permainannya. Dimainkan oleh dua tim yang saling berhadapan, masing-masing tim beranggotakan sebelas orang pemain. Bola dimainkan menggunakan kaki, saling oper dengan rekan satu tim, menjaga agar bola tidak direbut lawan, dan tujuan akhirnya memasukkan bola ke gawang lawan. Pihak yang lebih banyak mencetak gol, dialah yang memenangkan permainan.

Dengan penguasaan teknik yang sempurna, ditunjang kondisi fisik yang prima, serta kemampuan untuk menampilkannya dengan taktik yang bervariasi dan didukung oleh semangat juang yang tinggi, niscaya suatu regu akan memperoleh kemenangan dalam pertandingan. Salah satu materi pembelajaran Pendidikan Jasmnai, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) di kelas X Madrasah Aliyah semester genap adalah materi menendang bola. Sucipto 2015:23) menjelaskan,

Menendang (*kicking*) merupakan salah satu karakteristik permainan sepakbola yang paling dominan. Pemin yang memiliki teknik menendang dengan baik akan dapat bermain secara efisien. Tujuan menendang bola adalah untuk mengumpan (*passing*), menembak ke gawang (*shooting at the goal*), dan menyapu untuk menggagalkan serangan lawan (*sweeping*)

Berdasarkan kutipan tersebut, menendang bola dalam permainan sepakbola memiliki beberapa tujuan, salah satunya adalah untuk mengumpan kepada teman satu regu dalam melakukan serangan sehingga bola bisa berpindah dari satu pemain ke pemain lain sambil mendekatkan jarak ke gawang lawan untuk mencari jarak yang tepat guna selanjutnya melakukan tendangan (*shooting*) ke gawang secara cepat dan tepat sehingga menghasilkan goal.

Menendang bola dalam permainan sepakbola dapat dilakukan dengan kaki bagian luar, kaki bagian dalam dan punggung kaki. Pengalaman penulis sebagai peserta Pendidikan Latihan Profesi (PLP) di Madrasah Aliyah (MA) Al-Rahman Kabupaten Tasikmalaya khususnya di kelas X MIPA 1, saat materi menendang diajarkan hampir seluruh siswa kurang semangat dalam mengikuti pelajaran, ketika penulis memerintahkan setiap siswa untuk mencoba melakukan gerakan mengumpan bola ke temannya seperti tidak semangat. Penulis beranggapan dengan cara penulis memberikan komando sesuai dengan yang diharapkan akan mampu meningkatkan hasil belajar menendang khususnya untuk mengumpan, namun dari 36 siswa dengan 17 siswa putra dan 19 siswa putri, saat dilakukan penilaian melakukan menendang bola, hasilnya sangat mengecewakan. Hanya sekitar 6 siswa yang memiliki nilai diatas KKM yang ditetapkan sekolah yaitu 75, sisanya masih jauh dibawah KKM.

Penulis merasa heran, padahal saat penulis memberi kesempatan untuk bertanya tidak ada yang bertanya, siswa seperti sudah mengerti cara melakukan tendangan bola baik dengan kaki bagian dalam, bagian luar maupun punggung kaki. Tetapi kenyataannya saat melakukan tendangan selalu tidak tepat, Bahkan ketika akhir

pelajaran diminta bermain sepakbola dengan hanya menerapkan tendangan danpa melakukan menggiring (*dribbling*) bola, siswa tidak menerapkannya malah lebih banyak menggiring bola sendiri dan berusaha memasukkan bola sendiri, akhirnya bola mudah direbut lawan. Selain hal tersebut, siswa seperti kehilangan semangat mengikuti pelajaran, kalaupun melakukan perintah melakukan seperti terpaksa.

Untuk memperbaiki nilai mata pelajaran sepakbola materi menendang bola, penulis merasa ada satu ketidak tepatan yang telah dilakukan penulis dan penulis ingin mencoba mengulang pembelajaran materi menendang dengan menggunakan salah satu model pembelajaran yang saat ini sudah sering didengar yaitu model pembelajaran *cooperatif learning*. Istilah *cooperatif learning* dalam bahasa Indonesia dikenal dengan nama pembelajaran kooperatif atau kerjasama.

Taniredja, Tukiran *et all* (2015:55) menjelaskan: “*Cooperatif learning* adalah suatu model pembelajaran dimana dalam sistem belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil yang berjumlah 4-6 orang secara kolaboratif sehingga dapat merangsang siswa lebih bergairah dalam belajar”. Model pembelajaran *Cooperatif learning* memiliki banyak model atau tipe, Taniredja, Tukiran *et all* (2015:64-74) menjelaskan 3 model *Cooperatif learning*, yaitu: “1. Student Teams-AchivementDivision (STAD/Divisi Pencapaian-Kelompok siswa; 2. Pembelajaran kooperatif tipe *Teams-Games Tournamet (TGT)*.; dan 3. Model pembelajaran Investigasi Kelompok/*Group Investigation (GI)*).

Pembelajaran kooperatif tipe *Teams-Games Tournamet (TGT)* memiliki persamaan dengan tipe STAD sebagaimana dikemukakan Slavin dalam Taniredja,

Tukiran *et all* (2015:66-67): “Secara umum TGT sama dengan STAD kecuali satu hal: TGT menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka”. Sedangkan STAD menurut Slavin dalam Taniredja, Tukiran *et all* (2015:64) adalah: “Salah satu tipe kooperatif yang menekankan pada adanya aktivitas dan interaksi diantara siswa untuk saling memotivasi dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran guna mencapai prestasi yang maksimal”.

Berdasarkan pengertian TGT tersebut, penulis menganggap tepat menjadikan tipe TGT sebagai model pembelajaran sepakbola materi menendang bola dalam pembelajaran PJOK di kelas X IPA 1 Madrasah Aliyah Al-Rahman Kabupaten Tasikmalaya sebagai alternatif dalam memecahkan permasalahan rendahnya nilai materi permainan bola besar sepakbola sub materi menendang bola.

B. Rumusan Masalah.

Berdasarkan uraian sebagaimana penulis ungkapkan pada latar belakang masalah, maka penulis merumuskan masalah penelitian ini sebagai berikut: “Apakan pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournsmet* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar menendang permainan sepakbola pada siswa X IPA 1 Madrasah Aliyah Al-Rahman Kabupaten Tasikmalaya?”

C. Tujuan Penelitian

Setiap kegiatan akan bermakna apabila mempunyai tujuan yang ingin di capai, demikian pula dengan penelitian ini memiliki tujuan baik secara umum maupun secara khusus.

Tujuan penelitian secara umum adalah ingin memperbaiki pembelajaran PJOK di Madrasah Aliyah Al-Rahman Kabupaten Tasikmalaya dan memecahkan permasalahan yang ditemukan selama proses pembelajaran berlangsung.

Tujuan penelitian secara khusus adalah untuk mengetahui Apakah pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournaments (TGT)* dapat meningkatkan hasil belajar menendang bola permainan sepakbola pada siswa X IPA 1 Madrasah Aliyah Al-Rahman Kabupaten Tasikmalaya semester genap tahun ajaran 2018/2019.

D. Kegunaan penelitian

Sesuai dengan hasil penelitian ini kegunaan teoritis dapat bermanfaat untuk menambah wawasan pada khususnya dalam memecahkan suatu masalah bagi para peneliti maupun orang – orang atau instansi yang ingin menerapkan hasil penelitian yang penulis lakukan. Sesuai judul penelitian ini, diharapkan dapat berguna atau dapat memberikan mamfaat sebagai berikut:

1. Bagi peneliti
 - a. Sebagai penambah wawasan dan pengalaman memecahkan permasalahan dalam pembelajaran di kelas
 - b. Sebagai saran untuk mengaplikasikan ilmu dan pengetahuan selama perkuliahan dan selama PLP di sekolah.

2. Bagi Guru

- a. Sebagai suatu referensi dalam melakukan sistem pengajaran dengan model *Teams Games Tournament (TGT)*
- b. Dapat dijadikan bahan alternatif dalam memperbaiki proses pembelajaran khususnya pembelajaran sepakbola materi menendang (*kicking*).

3. Bagi siswa – siswi

- a. Dapat meningkatkan kecermatan, keterampilan, kejujuran, dan kerjasama siswa melalui permainan sepak bola khususnya dalam teknik menendang bola.
- b. Dapat menumbuhkan kesenangan pada siswa selama mengikuti materi pembelajaran permainan sepakbola

4. Bagi Sekolah

- a. Dapat dijadikan gambaran untuk mengambil kebijakan dalam peningkatan mutu hasil belajar Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan.
- b. Dapat meningkatkan kualitas kinerja guru di sekolah.