

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Olahraga merupakan aktivitas fisik yang melibatkan berbagai jenis gerakan tubuh dan berfungsi untuk menjaga kesehatan fisik dan mental. Dalam konteks pendidikan, olahraga juga berperan penting dalam mengembangkan karakter, disiplin, dan keterampilan sosial. Berbagai cabang olahraga diajarkan di sekolah-sekolah dengan tujuan membentuk generasi yang sehat dan berkompeten. Sebagai bagian integral dari kurikulum pendidikan, olahraga memfasilitasi perkembangan fisik dan mental siswa, serta mendorong partisipasi aktif dalam aktivitas fisik sepanjang hidup.

Salah satu cabang olahraga yang paling populer di dunia adalah sepak bola. Permainan ini melibatkan dua tim yang masing-masing beranggotakan sebelas pemain, dengan tujuan mencetak gol ke gawang lawan. Permainan sepak bola tidak hanya menjadi ajang kompetisi, tetapi juga media untuk membangun kerja sama tim, strategi, dan disiplin. Selain itu, sepak bola juga memiliki peran signifikan dalam pembangunan karakter, seperti sportivitas, ketekunan, dan kerja keras.

Teknik *passing* dalam sepak bola merupakan salah satu keterampilan dasar yang harus dikuasai oleh setiap pemain. *Passing* atau mengoper bola adalah proses memindahkan bola dari satu pemain ke pemain lain dengan tujuan mempertahankan penguasaan bola dan menciptakan peluang mencetak gol. Keterampilan *passing* yang baik membutuhkan koordinasi, akurasi, dan kecepatan dalam mengambil keputusan. *Passing* sangat penting dalam permainan sepak bola karena dapat membantu menjaga aliran bola dan menciptakan peluang untuk tim.

Meskipun teknik dasar *passing* sangat penting dalam sepak bola, namun masih banyak siswa yang kesulitan menguasai teknik ini dengan baik. Permasalahan ini juga terjadi pada siswa SMPN 12 Tasikmalaya, yakni masih banyak siswa yang belum menguasai teknik *passing* bawah sepak bola. Hal ini terlihat dari nilai hasil belajar siswa yang belum menunjukkan keterampilan *passing* sepak bola dengan baik. Berdasarkan observasi awal, kemampuan teknik *passing*

sepak bola siswa masih berada pada kategori rendah. Hal ini diperkuat oleh data penilaian praktik dari guru PJOK, yang menunjukkan bahwa rata-rata nilai keterampilan *passing* siswa hanya mencapai 60,30, sedangkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah adalah 77. Dari total siswa, hanya sekitar 17,64% yang mampu mencapai nilai KKM, sementara 82,36% lainnya belum tuntas. Siswa yang belum mencapai ketuntasan umumnya mengalami kesulitan dalam menjaga keseimbangan tubuh saat menendang, arah bola tidak akurat, serta kurang percaya diri saat melakukan teknik *passing* di depan teman-temannya.

Berdasarkan hasil observasi, salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya capaian siswa dalam keterampilan *passing* sepak bola adalah penggunaan model pembelajaran yang kurang tepat dan kurang efektif dalam mengembangkan keterampilan siswa. Model pembelajaran konvensional yang digunakan dalam mengajarkan teknik dasar *passing* sepak bola pada siswa SMPN 12 Tasikmalaya lebih banyak berfokus pada latihan rutin tanpa adanya variasi atau elemen kompetisi yang menarik. Model pembelajaran konvensional terdiri dari instruksi langsung dari guru, di mana siswa mengikuti latihan yang sama secara berulang-ulang dengan sedikit interaksi atau variasi dalam metode pengajaran. Model pembelajaran ini cenderung monoton dan tidak bervariasi, membuat siswa kurang termotivasi dan tidak optimal dalam mengembangkan keterampilan teknik *passing* sepak bola mereka. Siswa sering kali merasa bosan dan kurang antusias saat latihan, yang berdampak pada hasil belajar yang kurang memuaskan.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, perlu diterapkan model pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan adalah tipe *Team Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran kooperatif yang menggabungkan elemen permainan dan kompetisi untuk meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa. Model pembelajaran ini melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, mengandung unsur permainan yang bisa menggairahkan semangat belajar dan mengandung *reinforcement* (Fathurrohman, 2015, hlm. 55). Dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) ini, siswa dapat belajar teknik *passing* sepak bola dalam

suasana yang lebih kompetitif dan menyenangkan, sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar mereka secara signifikan. Melalui model pembelajaran ini, diharapkan siswa SMPN 12 Tasikmalaya dapat lebih memahami teknik *passing* yang benar, meningkatkan keterampilan mereka, serta merasakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan menantang.

Penelitian yang penulis lakukan adalah penelitian eksperimen, dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan keterampilan *passing* sepak bola. Penelitian ini juga mengacu pada hasil penelitian Prasetyo dan Sudarso (2018) yang menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berpengaruh terhadap hasil belajar *passing* sepak bola. Berdasarkan penjelasan tersebut, penelitian ini penulis wujudkan dalam bentuk skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar *Passing* Sepak Bola pada Siswa Kelas VIII SMPN 12 Tasikmalaya”.

Penelitian ini dibatasi pada materi teknik dasar *passing* dalam permainan sepak bola, dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Fokus penelitian ini berada pada ranah psikomotorik, yaitu keterampilan siswa dalam melakukan teknik *passing*. Sebagai rekomendasi awal, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru PJOK untuk menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai alternatif strategi dalam meningkatkan hasil belajar keterampilan *passing* sepak bola. Selain itu, model ini juga berpotensi mendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih aktif, kolaboratif, dan menyenangkan di lingkungan sekolah.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar *passing* sepak bola pada siswa kelas VIII SMPN 12 Tasikmalaya?”

1.3 Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan dalam pengertian terhadap istilah yang digunakan, maka perlu adanya penjelasan batasan istilah yang digunakan dalam penelitian ini. Adapun istilah-istilah tersebut adalah sebagai berikut:

1) Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif adalah bentuk pembelajaran yang menggunakan pendekatan melalui kelompok kecil siswa untuk bekerja sama dan memaksimalkan kondisi belajar dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dalam model kooperatif ini, setiap anggota kelompok bertanggung jawab untuk belajar dan membantu teman sekelompoknya untuk memahami materi pelajaran. Tujuan utama dari pembelajaran kooperatif ini adalah untuk meningkatkan partisipasi siswa, memperdalam pemahaman, serta mengembangkan keterampilan sosial dan komunikasi siswa.

2) Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) merupakan suatu model pembelajaran kooperatif yang menggabungkan elemen permainan dan kompetisi untuk meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa dalam proses belajar. Model TGT ini terdiri dari beberapa komponen utama yakni pengajaran awal (*class presentation*), kelompok belajar (*teams*), permainan (*games*), turnamen (*tournament*), dan pengakuan kelompok (*team recognition*). Dalam model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), siswa dibagi ke dalam kelompok-kelompok heterogen yang terdiri dari berbagai tingkat kemampuan. Setiap kelompok berusaha untuk mencapai hasil terbaik melalui kolaborasi dan saling membantu dalam memahami materi pembelajaran.

3) Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan perilaku atau kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengalami proses pembelajaran. Hasil belajar mencakup tiga ranah utama yakni kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif berkaitan dengan pengetahuan dan pemahaman yang diperoleh siswa. Sementara itu, ranah afektif berkaitan dengan sikap, nilai, dan minat siswa, termasuk motivasi, kepercayaan diri,

dan minat terhadap materi yang dipelajari. Selanjutnya, ranah psikomotorik mencakup keterampilan fisik yang dikembangkan melalui latihan dan praktik

4) *Passing* Sepak Bola

Passing adalah salah satu teknik dasar dalam sepak bola yang melibatkan mengoper bola dari satu pemain ke pemain lain dengan tujuan menjaga penguasaan bola dan menciptakan peluang untuk mencetak gol. Teknik *passing* biasanya dilakukan dengan kaki yang dominan, dan memerlukan koordinasi yang baik antara mata, kaki, dan bola. Teknik ini melibatkan beberapa langkah penting seperti posisi tubuh yang tepat, langkah awal yang benar, kontak bola dengan bagian dalam kaki, dan *follow-through* yang tepat.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah penulis rumuskan, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar *passing* sepak bola pada siswa kelas VIII SMPN 12 Tasikmalaya.

1.5 Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini berkontribusi dalam pengembangan teori terkait model pembelajaran kooperatif, khususnya tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam konteks pendidikan jasmani dan olahraga.

b. Manfaat Praktis

- 1) Penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) diharapkan dapat meningkatkan kemampuan *passing* sepak bola siswa kelas VIII SMPN 12 Tasikmalaya secara signifikan.
- 2) Model *Teams Games Tournament* (TGT) yang melibatkan elemen permainan dan kompetisi dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran
- 3) Penelitian ini memberikan panduan bagi guru pendidikan jasmani mengenai penerapan model pembelajaran yang lebih interaktif dan kompetitif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.