

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Pendidikan meliputi pengajaran keahlian khusus, dan juga sesuatu yang tidak dapat dilihat tetapi lebih mendalam yaitu pemberian pengetahuan, pertimbangan dan kebijaksanaan. Salah satu dasar utama pendidikan adalah untuk mengajar kebudayaan melewati generasi (Ilham Kamaruddin, 2022: 13).

Menurut UU No.20 tahun 2003 pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.

Tujuan utama dalam pendidikan adalah mencapai perkembangan individu secara menyeluruh. Perkembangan individu secara menyeluruh berarti individu tersebut dapat berkembang pada aspek fisik, mental sosial, emosional dan spiritualnya secara baik. Berdasarkan pada kebutuhan tersebut, pendidikan jasmani olahraga terdapat aspek kognitif dan afektif. Sehingga pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dapat dikembangkan di lingkup satuan pendidikan sehingga dapat mengembangkan peserta didik yang ada. Berdasarkan uraian diatas dapat diartikan bahwa tujuan pendidikan adalah agar dapat mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan diri manusia, dalam hal ini seperti bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, memiliki pengetahuan, memiliki budi pekerti luhur, mandiri, kepribadian yang mantap, dan memiliki rasa bertanggung jawab. Pembelajaran adalah salah satu cara untuk mencapai pendidikan, di mana setiap manusia akan melalui yang namanya

proses belajar dan mengajar. Belajar dilakukan oleh peserta didik dan mengajar dilakukan oleh tenaga pendidik, baik secara formal maupun informal.

Pendidikan jasmani adalah pendidikan yang mengaktualisasikan potensi-potensi aktivitas manusia berupa sikap, tindakan dan karya yang diberi isi, bentuk dan arah menuju kebulatan kepribadian sesuai dengan cita-cita kemanusiaan (Aip Syarifuddin & Sabarudin Yunis Bangun, 2016). Sedangkan menurut Sari (Gus Hendri, 2020) Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (Penjasorkes) adalah mata pelajaran yang membekali siswa dengan pengetahuan tentang gerak jasmani dalam olahraga serta faktor kesehatan yang mempengaruhinya, keterampilan dalam melakukan gerak jasmani dalam berolahraga dan menjaga kesehatannya, serta sikap perilaku yang dituntut dalam berolahraga dan menjaga kesehatan sebagai suatu kesatuan yang utuh, sehingga terbentuk peserta didik yang sadar kebugaran jasmani, sadar olahraga dan sadar kesehatan. Mahendra (Anggi Setia Lengkana 2017) Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan melalui aktivitas jasmani, permainan atau olahraga yang terpilih untuk mencapai tujuan pendidikan. Mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sangatlah penting bagi para peserta didik untuk menuju ketinggian yang lebih tinggi. Keberhasilan pendidikan jasmani di SMK juga tergantung pada kreatifitas seorang guru dan cara penerapan model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Pendidikan jasmani adalah suatu proses melalui aktivitas jasmani yang dirancang dan disusun secara sistematis, untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan, meningkatkan kemampuan dan keterampilan jasmani, kecerdasan dan pembentukan watak, serta nilai dan sikap yang positif bagi setiap warga negara dalam rangka mencapai tujuan pendidikan.

Berdasarkan pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani adalah merupakan bagian integral dari proses pendidikan umum, yang bertujuan untuk mengembangkan jasmani, mental, emosi, dan sosial anak menjadi baik, dengan aktivitas jasmanai sebagai wahananya dan dapat dilakukan secara perseorangan atau kelompok. Sepak bola merupakan salah

satu cabang olahraga permainan yang termasuk dalam materi pokok pendidikan jasmani. Sepak bola merupakan permainan beregu, dimainkan oleh dua regu, masing-masing regu terdiri dari sebelas pemain dan salah satunya penjaga gawang. Permainan ini hampir seluruhnya dimainkan dengan menggunakan kaki kecuali penjaga gawang yang dibolehkan menggunakan tangan di area kotak penalti gawang".

Menurut Muhajir (2016: 5) sepak bola merupakan permainan menyepak bola dengan tujuan memasukkan bola ke gawang lawan dan mempertahankan gawang sendiri dari kemasukan bola serta pemain dapat menggunakan seluruh anggota badan kecuali bagian lengan. Pendapat lain dikemukakan bahwa sepak bola adalah permainan untuk mencari kemenangan sesuai aturan FIFA yaitu dengan mencetak gol lebih banyak dari pada kebobolan (Danurwinda, 2017:5). Beberapa definisi diatas dapat disimpulkan bahwa sepak bola adalah permainan dua tim yang terdiri dari 11 pemain setiap tim, memainkan bola dengan seluruh anggota badan kecuali lengan, bertujuan mencetak gol ke gawang lawan sesuai dengan aturan resmi yang berlaku.

Permainan sepak bola di lingkungan sekolah merupakan mediator untuk siswa. Siswa diharapkan tidak hanya terampil dalam bermain sepak bola saja, namun seorang guru penjas harus dapat menyampaikan kaidah permainan sepak bola tersebut kepada seluruh siswa. Permainan ini juga mengembangkan semangat persaingan yang sehat di lingkungan siswa tersebut. Tujuan permainan sepak bola yang paling utama dan yang paling diharapkan untuk dunia pendidikan jasmani. Selain itu melalui permainan sepak bola kita mengharapkan dalam diri anak akan tumbuh dan berkembang semangat persaingan (*competition*), kerjasama (*coopertation*), interaksi sosial (*social interction*) dan Pendidikan moral (*moral-education*). Dalam permainan sepak bola salah satu teknik dasar yang paling dominan di gunakan adalah *Passing*. *Passing* dalam permainan sepak bola adalah seni memindahkan momentum bola dari satu pemain ke pemain lainnya. Dalam bermain biasanya siswa masih sering melakukan *passing* yang asal-asalan terkadang hal tersebut terbawa saat pertandingan. Kurangnya variasi di dalam latihan menjadi penyebab siswa

merasa jenuh dan sering melakukan kesalahan yang mendasar dalam melakukan *passing* disaat latihan maupun pertandingan.

Proses pembelajaran *Passing* bola di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Parindu juga memiliki permasalahan yang sama. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar yang masih kurang dalam ketepatan *passing* menggunakan kaki bagian dalam pada permainan sepak bola. Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan, siswa dalam mengarahkan bola masih kurang tepat dan perkenaan pada posisi kaki bagian dalam masih kurang tepat, sehingga pada saat melakukan *Passing* tidak sesuai dengan arah yang seharusnya di *passing*. Terlihat jelas ketika siswa melakukan praktik di lapangan. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa pada *Passing* kaki bagian dalam permainan sepak bola yang belum mencapai KKM yaitu 75.

Namun berbeda halnya ketika peneliti melaksanakan pra-reset yang dilakukan di SMK Negeri 1 Parindu, rata-rata siswa kelas TKJ 4 yang berjumlah 30 siswa memiliki kemampuan *passing* yang jauh tertinggal. Hal ini dibuktikan dengan hasil nilai rata-rata siswa dalam permainan sepak bola yaitu 30 siswa yang ada dikelas XI TKJ 4 hanya ada 20 siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan (KKM) dengan persentase 29,50%, kemudian dari 30 siswa hanya ada 10 siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan (KKM) dengan persentase 70,50%. Dari hasil tersebut terlihat hasil belajar siswa dalam permainan sepak bola khususnya kemampuan *Passing* siswa yang masih dibawah standar nilai yang ditetapkan oleh sekolah yaitu 75,00.

Permainan sepak bola salah satu teknik dasar yang paling dominan di gunakan adalah *passing*. *Passing* dalam permainan sepak bola adalah seni memindahkan momentum bola dari satu pemain ke pemain lainnya. Dalam bermain biasanya siswa masih sering melakukan *passing* yang asal-asalan terkadang hal tersebut terbawa saat pertandingan. Kurangnya variasi di dalam latihan menjadi penyebab siswa merasa jenuh dan sering melakukan kesalahan yang mendasar dalam melakukan *passing* di saat latihan maupun pertandingan. Alasan peneliti mengambil judul “Penerapan Model Pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Untuk Meningkatkan Kemampuan

*Passing* kaki bagian dalam permainan sepak bola pada siswa kelas XI TKJ 4 SMK Negeri 1 Parindu” untuk membantu siswa agar tidak memiliki kejenuhan pada saat proses pembelajaran sepak bola, maka diterapkan salah satu teknik TGT (*Teams Games Tournament*). Harapan setelah melakukan penelitian ini supaya dapat menjadi bacaan, informasi dan referensi bagi rekan mahasiswa Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi untuk melakukan kegiatan penelitian, khususnya berkaitan dengan pembelajaran *Passing* kaki bagian dalam menggunakan metode TGT (*Teams Games Tournament*) dalam permainan sepak bola.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka masalah umum dalam penelitian ini adalah bagaimanakah penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) untuk meningkatkan kemampuan *passing* kaki bagian dalam permainan sepak bola pada siswa kelas XI TKJ 4 SMK Negeri 1 Parindu?

Sub masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah perencanaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) untuk meningkatkan kemampuan *passing* kaki bagian dalam sepak bola pada siswa kelas XI TKJ 4 SMK Negeri 1 Parindu?
2. Bagaimanakah pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) untuk meningkatkan kemampuan *passing* kaki bagian dalam permainan sepak bola pada siswa kelas XI TKJ 4 SMK Negeri 1 Parindu ?
3. Apakah dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dapat meningkatkan kemampuan *passing* kaki bagian dalam permainan sepak bola pada siswa kelas XI TKJ 4 SMK Negeri 1 Parindu?

### **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendapatkan informasi secara objektif mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) untuk meningkatkan kemampuan *Passing* kaki bagian dalam permainan sepak bola pada siswa Kelas XI TKJ 4 SMK Negeri 1 Parindu. Sesuai dengan rumusan masalah yang diajukan, Secara khusus tujuan penelitian ini adalah untuk memperoleh informasi tentang:

1. Perencanaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) untuk meningkatkan kemampuan *Passing* kaki bagian dalam permainan sepak bola pada siswa kelas XI TKJ 4 SMK Negeri 1 Parindu.
2. Pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) untuk meningkatkan kemampuan *Passing* kaki bagian dalam permainan sepak bola pada siswa kelas XI TKJ 4 SMK Negeri 1 Parindu.
3. Peningkatan kemampuan *Passing* kaki bagian dalam permainan sepak bola dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) pada siswa kelas XI TKJ 4 SMK Negeri 1 Parindu.

### **D. Manfaat Penelitian**

#### **1. Manfaat Praktis**

##### **a. Bagi Peserta didik**

- 1) Pembelajaran penjasokes diharapkan dapat bermanfaat dalam meningkatkan kemampuan *Passing* kaki bagian dalam permainan sepak bola siswa.
- 2) Menjadi referensi atau masukan bagi siswa menjadi pembelajaran yang bermakna untuk meningkatkan kemampuan *Passing* kaki bagian dalam permainan sepak bola siswa.
- 3) Menumbuhkan minat siswa terhadap permainan sepak bola.
- 4) Sebagai variasi belajar siswa di sekolah.
- 5) Memberikan pengalaman belajar yang berbeda dari biasanya.
- 6) Membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan *Passing* sepak bola.

b. Bagi Guru

Pembelajaran penjaskes menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournamanet*) diharapkan dapat memberikan wawasan yang lebih luas tentang penerapan hal-hal yang inovatif dalam pembelajaran. Para guru diharapkan dapat menggali pengetahuan tentang konteks-konteks yang perlu diperhitungkan demi suksesnya penyelenggaraan suatu inovasi pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Memberikan informasi tentang peningkatan kemampuan passing sepak bola melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) pada siswa kelas XI TKJ 4 SMK Negeri 1 Parindu.

d. Bagi Peneliti

- 1) Sebagai pengalaman bagi peneliti dalam ilmu olahraga.
- 2) Sebagai dasar penelitian yang serupa di kemudian hari.
- 3) Sebagai bahan akhir bagi peneliti dalam menyelesaikan tugas akhir.

2. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bacaan, informasi dan referensi bagi rekan mahasiswa Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi untuk melakukan kegiatan penelitian, khususnya berkaitan dengan pembelajaran passing kaki bagian dalam menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournamanet*) dalam permainan sepak bola.

## **E. Ruang Lingkup Penelitian**

Suatu penelitian ilmiah diperlukan adanya kejelasan ruang lingkup penelitian. Sehubungan dengan itu, maka dalam penelitian ini diuraikan tentang variabel-variabel yang menjadi pusat penelitian serta batasan-batasan operasional dalam sebuah penelitian.

1. Variabel Penelitian

Variabel penelitian segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh seseorang peneliti dengan tujuan untuk dipelajari sehingga

didapatkan informasi mengenai hal tersebut dan ditariklah sebuah kesimpulan. Sedangkan Sugiyono (2015:61), menerangkan variabel adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Berdasarkan pendapat tersebut dapat dikatakan bahwa variabel merupakan segala sesuatu yang berada atau ada pada diri seseorang atau objek penelitian yang memiliki perbedaan di antara objek-objek tersebut. Adapun variabel yang terdapat dalam penelitian ini ada dua macam, yakni variabel masalah dan variabel tindakan.

## 2. Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan suatu yang didasarkan pada karakteristik yang dapat di observasi dari apa yang sedang didefinisikan atau mengubah konsep-konsep yang berupa konstrak dengan kata-kata yang menggambarkan perilaku atau gejala yang dapat diamatai dan yang akan dilakukan dalam penulisan desain ulang mencakup didalam penelitian. Sugiyono (Jufrizen, 2021:25), mengemukakan “Definisi operasional adalah penentuan kontrak atau sifat yang akan dipelajari sehingga menjadi variabel yang dapat di ukur”. Untuk memperjelas ruang lingkup penelitian dan menghindari adanya penafsiran yang keliru terhadap istilah yang digunakan maka, perlu adanya penjelasan istilah penelitian sebagai berikut:

### a. Kemampuan *Passing* kaki bagian dalam sepak bola

*Passing* merupakan salah teknik dasar dalam sepak bola dengan cara mengoper bola kepada teman satu tim, salah satunya menggunakan kaki bagian dalam. *Passing* bola menurut Josep A,Luxbacher (2012 : 12-15)

*Passing* bola menurut Josep A,Luxbacher (2012 : 12-15) adalah sebagai berikut :

### a. *Passing* bola dengan kaki bagian dalam

#### 1) Sikap awal

a) Kaki dibuka selebar bahu

b) Kedua tangan berada disamping badan



- c) Pandangan mata kedepan
- 2) Sikap pelaksanaan
  - a) Posisi badan agak membungkuk
  - b) Kaki tumpu berada disamping bola, agak ditekuk untuk menjaga keseimbangan badan, perkenaan kaki saat menendang bola, kaki bagian dalam mengenai tengah-tengah bola.
  - c) Gerakan lanjut
  - d) Posisi badan dan tangan
  - e) Kedua kaki dibuka selebar bahu
  - f) Pandangan mata kedepan

b. Kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*)

*Teams Games Tournament* adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan lima sampai enam orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kasta atau ras yang berbeda. Rusman (David Havera Ariffudin 2016)

- 1) Presentasi kelas merupakan penyampaian materi pelajaran oleh guru di awal pembelajaran. Penyusunan materi pembelajaran yang sistematis dan menekankan pada hal-hal penting membantu murid untuk lebih paham mengenai pembelajaran yang disampaikan. Murid menerima informasi secara umum mengenai materi dan selanjutnya mereka akan mempelajarinya lebih detail dalam kelompok. Murid dijelaskan bahwa keterlibatan dan partisipasi aktif dalam kelompok akan mempengaruhi keberhasilan mereka dalam memahami materi pelajaran.
- 2) Tim terdiri atas tiga sampai lima murid yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras, dan etnisitas. Fungsi utama dari tim ini adalah memastikan bahwa setiap anggota kelompok belajar bersama dengan temannya, dan lebih khusus lagi mempersiapkan anggotanya untuk bisa mengikuti turnamen dengan baik. Kegiatan murid yang dilakukan dalam tim

adalah mengerjakan lembar kerja kelompok sebagai aktivitas penting dalam model pembelajaran ini. Setiap murid dituntut memahami materi dengan bekerja sama dan saling berdiskusi dengan anggota lainnya. Melalui tim akan terjadi ketergantungan positif dimana murid yang mampu akan membantu temannya yang kurang, demikian sebaliknya. Game dilakukan setelah murid mendengarkan presentasi di kelas dan kegiatan dalam tim.

- 3) Game terdiri atas pertanyaan-pertanyaan sesuai dengan materi yang diajarkan. Jika soal dijawab dengan benar, maka kelompok akan mendapatkan skor sesuai dengan skor kartu. Jika tidak bisa menjawab, murid dapat menukarkan pertanyaan dengan kartu lainnya. Skor kelompok adalah akumulasi dari perolehan skor yang dijawab dari kartu setelah game berakhir.
- 4) Turnamen dilaksanakan diakhir unit pembelajaran dan diikuti oleh seluruh murid berdasarkan kelompok. Masing-masing kelompok mengutus perwakilannya berdasarkan tingkat kemampuan akademik yang sudah disusun sebelumnya. Masing-masing meja terdiri dari murid yang kurang lebih mempunyai kemampuan akademik yang sama namun berasal dari kelompok yang berbeda. Murid dengan urutan kemampuan akademik tinggi (nomor urut satu, dua, dan tiga) menempati satu meja turnamen. Murid dengan kemampuan sedang (nomor urut empat, lima, dan enam) juga menempati satu meja turnamen, dan demikian seterusnya. Turnamen yang dilaksanakan oleh murid memungkinkan semua kelompok untuk memaksimalkan hasil skor sebagai kontribusi mereka dalam kelompok.
- 5) Rekognisi tim adalah pemberian penghargaan kepada tim yang memperoleh skor tertinggi atau memenuhi kriteria-kriteria tertentu sesuai dengan kesepakatan bersama. Penghargaan yang diberikan dapat berupa sertifikat penghargaan atau hadiah dari guru. Dalam rekognisi tim ini supaya murid menerima motivasi dari guru agar lebih rajin belajar terutama mereka yang memperoleh skor rendah.

a. Variabel Tindakan

Variabel tindakan merupakan variabel yang menyebabkan atau mempengaruhi, yaitu faktor-faktor yang diukur, dimanipulasi atau dipilih oleh peneliti untuk menentukan hubungan antara fenomena yang diobservasi atau diamati. Menurut Jakni (2017:51), menjelaskan bahwa variabel tindakan merupakan solusi yang ditawarkan dalam memecahkan masalah penelitian yang dirumuskan menjadi variabel masalah penelitian tindakan kelas (PTK). Adapun yang menjadi variabel tindakan dalam penelitian ini adalah kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*). *Teams Games Tournament* adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan lima sampai enam orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kasta atau ras yang berbeda. Rusman (David Havera Ariffudin 2016)

b. Variabel masalah

Variabel masalah adalah variabel yang mempengaruhi faktor-faktor yang diukur oleh peneliti untuk menentukan hubungan antara fenomena yang diamati. Menurut Jakni (2017:50) menjelaskan bahwa variabel masalah adalah gejala dan aktivitas menjadi sumber terjadinya masalah pendidikan dan pembelajaran yang diidentifikasi dalam penelitian, yang akan menjadi fokus, kajian serta dicarikan solusi pemecahannya melalui penelitian tindakan kelas (PTK). Variabel masalah dalam penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan *Passing* kaki bagian dalam dalam permainan sepak bola. *Passing* merupakan salah teknik dasar dalam sepak bola dengan cara mengoper bola kepada teman satu tim, salah satunya menggunakan kaki bagian dalam.