

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan jasmani merupakan suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang dirancang dan disusun secara sistematis untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan ketrampilan motorik, pengetahuan dan perilaku sehat dan aktif, sikap sportif serta kecerdasan emosi. Tujuan yang ingin dicapai melalui pendidikan jasmani mencakup pengembangan individu serta menyeluruh. Artinya cakupan pendidikan jasmani tidak hanya pada aspek jasmani saja tetapi juga aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Selain itu pendidikan jasmani juga mencakup aspek mental, emosional, sosial dan spritual.

Pendidikan jasmani adalah salah satu mata pelajaran yang diberikan disemua sekolah baik sekolah negeri maupun swasta. Pendidikan jasmani merupakan bagian dari pendidikan nasional yang bertujuan sebagai sarana untuk mencapai pendidikan pada umumnya.

Segala sesuatu itu pada dasarnya perlu dipelajari, begitu juga permainan sepak bola, dimana permainan sepak bola merupakan permainan bola besar yang harus diajarkan kepada siswa. Permainan sepak bola merupakan salah satu permainan yang cukup menarik.

Sepak bola merupakan olahraga yang cukup populer sehingga didalam kurikulum pembelajaran pendidikan jasmani, sepak bola merupakan sebuah materi yang tidak asing bagi siswa maupun bagi guru pendidikan jasmani. Permainan sepak bola adalah salah satu materi pembelajaran pendidikan jasmani yang diajarkan dilembaga pendidikan maupun non kependidikan.

Teknik dasar sepakbola terdiri dari:” menendang (*shooting*), menahan (*stopping*), menggiring (*dribbling*), menyundul (*heading*), merebut bola (*tackling*), lemparan kedalam (*throw in*), dan penjaga gawang”. Setiap elemen mempunyai ciri dan karakteristik tersendiri merupakan komponen kompleks dalam permainan sepakbola. Untuk dapat bermain sepakbola dengan baik, semua teknik tersebut harus ditingkatkan secara maksimal.

*Dribbling* adalah menendang terputus-putus atau perlahan, untuk memindahkan bola dari suatu daerah ke daerah yang lain pada saat permainan sedang berlangsung, dan merupakan kebutuhan teknik yang penting dari teknik perseorangan. Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam menggiring bola adalah : Bola harus dikuasai sepenuhnya, dapat mengawasi situasi permainan pada waktu menggiring bola, setiap pemain dianjurkan untuk menggunakan kedua kaki sebagai keperluan untuk menggiring bola terhadap serangan dari lawan, pandangan tidak selalu pada bola, tetapi diutamakan pengamatan situasi lapangan.

Dalam peningkatan hasil belajar *dribbling* ini pasti dibutuhkan peran guru dalam memberikan sebuah stimulus terhadap siswa melalui metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru pendidikan jasmani, dikarenakan aplikasi metode pembelajaran sangat mempengaruhi hasil belajar siswa. Karena pada zaman era globalisasi ini siswa sudah terbiasa dengan belajar dari apa yang mereka lihat, dengar, dan sebagainya. Sehingga, jika guru pendidikan jasmani tidak menguasai gaya mengajar atau metode belajar lainnya, akan membuat siswa semakin jenuh dalam mengikuti pembelajaran.

Dikatakan siswa tidak senang ataupun tidak aktif karena disaat proses pembelajaran setelah guru menjelaskan dan memberikan contoh kepada siswa-

siswinya bagaimana cara melakukan teknik *dribbling* sepak bola, guru membagi siswa menjadi dua kelompok membentuk barisan dua berbanjar dan guru mengarahkan siswa untuk melakukan *dribbling* secara bergantian satu persatu tanpa melihat dan memperbaiki teknik pelaksanaannya. Maka dengan gaya mengajar guru seperti demikian menyebabkan siswa lebih banyak terdiam menunggu gilirannya.

Pemanfaatan media pendukung proses kegiatan pembelajaran yang diberikan guru masih kurang khususnya materi *dribbling* sepak bola. Dalam menjelaskan materi guru cukup baik akan tetapi masih banyak waktu terbuang karena dalam proses pembelajaran dengan metode mengajar yang diterapkan guru kurang variatif.

Respon siswa kepada guru disaat proses pembelajaran cukup baik, tapi masih banyak siswa yang kurang serius dan kebanyakan main-main serta mengganggu kawan yang lain pada saat proses pembelajaran.

Dari beberapa kendala yang di dapatkan saat observasi menyebabkan hasil belajar *dribbling* siswa rendah. Hal ini sesuai dengan pengamatan peneliti dalam proses pembelajaran *dribbling* pada siswa/siswi SMA Negeri 2 Tanjungbalai.

Rendahnya nilai siswa dapat di lihat melalui banyaknya siswa yang mendapatkan nilai dibawah 75, Dari data awal diketahui bahwa hasil tes awal, dari 22 orang siswa yang menjadi subjek dalam penelitian ini, ternyata hanya 8 orang siswa yang sudah mencapai ketuntasan belajar dalam *dribbling* dalam sepak bola sedangkan selebihnya yaitu 14 orang siswa belum mencapai ketuntasan belajar dalam melakukan *dribbling* dalam sepak bola.

Adapun kesalahan-kesalahan yang ditemui pada saat melakukan *dribbling* pada saat proses pembelajaran adalah: 5 orang putri ragu-ragu mengatur posisi kaki yang mana yang akan melakukan *dribbling*, 9 putra melakukan kesalahan saat sikap awal dan perkenaan bola.

Proses pembelajaran yang dilakukan selama ini masih mengandalkan model lama yang kurang inovatif serta terkesan monoton seperti metode komando. Hal ini disebabkan sebagian besar proses pembelajaran bersumber dari guru, sedangkan siswa tinggal mendengar dan melakukan apa yang dikomandokan oleh guru penjas.

Pembelajaran kooperatif adalah salah satu bentuk pembelajaran yang berdasarkan paham konstruktivisme. Pembelajaran kooperatif merupakan strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompoknya, setiap siswa anggota kelompok harus saling bekerja sama dan saling membantu untuk memahami materi pelajaran. Dalam pembelajaran kooperatif, belajar dikatakan belum selesai jika salah satu teman dalam kelompok belum menguasai bahan pelajaran.

Tujuan model pembelajaran kooperatif adalah untuk meningkatkan hasil belajar akademik siswa serta dapat menerima berbagai keragaman dari temannya serta, mengembangkan keterampilan sosial. Pembelajaran menuntut banyak keluhan-keluhan guru tentang pembelajaran yang menggunakan diskusi kelompok yang sudah dilakukan, di antaranya : Pemborosan waktu; siswa tidak dapat bekerja sama dengan teman secara efektif dalam kelompok; siswa yang rajin dan

pandai merasa pembagian tugas dan penilaiannya tidak adil; siswa yang kurang pandai dan kurang rajin akan merasa minder bekerja sama dengan teman-temannya yang lebih mampu; serta terjadi situasi kelas yang gaduh.

Dalam proses belajar mengajar Pendidikan Jasmani, para siswa Sekolah Menengah Atas perlu dilatih untuk dapat bekerja sama dengan rekan-rekan sebayanya. Hal ini perlu dilakukan karena pada kegiatan belajar Pendidikan Jasmani ada materi yang akan lebih berhasil jika dikerjakan secara bersama-sama, misalnya dalam bentuk kerja sama kelompok. Selain itu latihan bekerja secara berkelompok sangatlah penting dalam perkembangan kepribadian anak. Dalam pembelajaran kooperatif siswa diajarkan untuk bekerja sama dan kolaborasi dalam belajar.

Pembelajaran kooperatif model TGT (*Teams Games Tournament*) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktifitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Model pembelajaran *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament (TGT)* merupakan model pembelajaran kooperatif yang merupakan tingkat lanjutan dari STAD (*Student Team Achievement Devisions*).

*Teams Games Tournament (TGT)* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara berkelompok, tiap kelompok terdiri dari 4-6 siswa. Dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* akan mengajarkan kepada anak untuk saling menghargai pendapat dan memberikan kesempatan kepada orang lain

untuk mengemukakan gagasan dengan menyampaikan pendapat mereka secara berkelompok. Sementara guru bertindak sebagai motivator dan fasilitator aktivitas siswa.

Berdasarkan uraian diatas perlu sebuah pemecahan masalah yang dapat memperbaiki hasil belajar *dribbling*. penulis merasa tertarik untuk menerapkan variasi dan modifikasi alat disekolah tersebut. Salah satunya variasi dan modifikasi alat, variasi ini diharapkan mampu menjadi masukan dan cara alternatif lain dalam penggunaan dan penerapan gaya mengajar pendidikan jasmani di Sekolah-sekolah. Oleh karena itu, untuk menjawab permasalahan peneliti megusulkan model pembelajaran koperatif dengan penerapan *Teams Games Tournament* (TGT) pembelajaran permainan sepakbola dalam melakukan teknik dasar menggiring bola, dengan model pembelajaran tersebut peneliti meningkatkan hasil belajar siswa terhadap *Dribbling* siswa dalam pembelajaran sepak bola. Sehingga pelaksanaan belajar mengajar itu sendiri lebih bervariasi serta mampu menumbuhkan minat, motivasi dan kreativitas Dari uraian diatas maka penulis memilih tentang penelitian dengan judul : “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar *Dribbling* dalam Permainan Sepak Bola Melalui Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) Pada Siswa Kelas XII SMA Negeri 2 Tanjungbalai Tahun Ajaran 2019/2020”.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Penerapan pembelajaran yang dibuat guru kurang variatif (bersifat variasi) menyebabkan siswa kurang senang dan tidak aktif mengikuti materi pembelajaran *dribbling*.
2. 14 orang dari keseluruhan siswa masih belum bisa melakukan teknik dasar *dribbling*, adapun kesalahannya 5 orang putri ragu-ragu mengatur posisi kaki yang mana yang akan melakukan *dribbling*, 9 putra melakukan kesalahan saat sikap awal dan perkenaan bola.
3. Metode yang diterapkan pada siswa tidak sesuai.
4. Pembelajaran yang diberikan juga masih belum dikemas dalam bentuk modifikasi dimana minimnya bola yang tersedia.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Dari beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi, peneliti membatasi pada Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournament*) Terhadap Hasil Belajar *Dribbling* Pada Permainan Sepak Bola Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Tanjungbalai Tahun Ajaran 2019/2020.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Dalam rumusan masalah penulis membuat rumusan spesifikasi terhadap hakekat masalah yang diteliti. Perumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut: "Bagaimana upaya meningkatkan hasil *dribbling* bagian luar sepak bola melalui Tipe TGT (*Team Games Tournament*) siswa kelas X SMA Negeri 2 Tanjungbalai Tahun Ajaran 2019/2020?"

### 1.5 Tujuan Penelitian

Menetapkan tujuan penelitian merupakan hal yang sangat penting karena setiap penelitian yang dilakukan harus memiliki tujuan. Tujuan penelitian ini adalah: “apakah peningkatan hasil belajar *dribbling* sepak bola melalui Tipe TGT (*Team Games Tournament*) pada siswa kelas X SMA Negeri 2 Tanjungbalai Tahun Ajaran 2019/2020?”

### 1.6 Manfaat Penelitian

Apabila tujuan telah dicapai maka dipastikan hasil tersebut bermanfaat bagi penulis, adapun manfaat yang diharapkan dari peneliti ini adalah sebagai berikut:

1. Adapun manfaat penelitian ini secara praktis adalah sebagai bahan masukan pikiran dalam peningkatan hasil belajar *dribbling* pada siswa kelas X SMA Negeri 2 Tanjungbalai Tahun Ajaran 2019/2020.
2. Meningkatkan hasil belajar siswa di SMA tersebut pada pembelajaran *dribbling* sepak bola.
3. Bahan masukan bagi guru pendidikan jasmani di SMA tersebut agar dapat memperbaiki hasil belajar *dribbling* sepak bola siswa melalui pendekatan bermain.
4. Dapat menjadi bahan masukan bagi peneliti untuk menambah wawasan dengan menggunakan teori pendekatan bermain dan modifikasi alat dalam meningkatkan hasil belajar *dribbling* sepak bola.