

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah pembelajaran pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan sekelompok orang yang diturunkan dari generasi ke generasi berikutnya melalui pengajaran, pelatihan, atau penelitian. Untuk mencapai hasil yang maksimal dari pendidikan tersebut sangat ditentukan dalam proses belajar mengajar tersebut. Proses belajar mengajar tersebut terdiri dari rangkaian dan kegiatan mulai dari awal sampai akhir proses belajar mengajar tersebut. Pendidikan merupakan suatu kegiatan diperbuat oleh manusia terprogram ataupun sadar yang berguna untuk membangun keseluruhan reaksi ataupun kemampuan yang terdapat pada diri seseorang. Menurut Roesminingsih dan Susarno (dalam David Havera Ariffudin 2016) pendidikan dalam arti luas berarti suatu proses untuk mengembangkan semua aspek kepribadian manusia, yang mencakup pengetahuannya, nilai serta sikapnya, dan keterampilannya.

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 dalam Sabarudin Yunis Bangun, 2016). Sedangkan menurut Sari (dalam 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 (dalam 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 ketingkat 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) sepakbola 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 sepakbola adalah permainan untuk mencari kemenangan sesuai aturan FIFA yaitu dengan mencetak gol lebih banyak daripada kebobolan (Danurwinda, 2017:5). Beberapa definisi diatas dapat disimpulkan bahwa sepakbola 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 Sambas juga memiliki permasalahan yang sama. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa pada materi *passing* bola yang belum optimal. Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan, proses pembelajaran *passing* bola di sekolah tersebut terkendala dengan minimnya fasilitas olahraga. Terlihat jelas ketika siswa melakukan praktik di lapangan, jumlah bola yang digunakan tidak seimbang dengan jumlah peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari belajar siswa pada materi *passing* bola yang belum mencapai KKM yaitu 75,00.

Namun berbeda halnya ketika penulis melaksanakan pra-observasi yang dilakukan di SMK Negeri 1 Sambas, rata-rata siswa kelas TKJ 1 yang berjumlah 30 siswa memiliki kemampuan *passing* yang jauh tertinggal. Hal ini dibuktikan dengan hasil nilai rata-rata siswa dalam permainan sepakbola yaitu persentase 29,50% terdiri dari 9 siswa yang mencapai KKM, kemudian 21 siswa yang belum mencapai 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 sepakbola 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: “Upaya Meningkatkan Keterampilan *Passing* Dalam Permainan Sepak bola Menggunakan Metode Kooperatifn Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) pada siswa kelas XI TKJ 1 SMK Negeri 1 Sambas Kabupaten Sambas” untuk membantu siswa agar tidak memiliki kejenuhan pada saat proses pembelajaran sepakbola, maka diterapkan salah satu teknik

TGT (*teams games tournamet*). 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* menggunakan metode kooperatif tipe TGT (*teams games tournamanet*) dalam permainan sepak bola.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka tujuan umum dalam penelitian ini adalah: “Bagaimanakah upaya meningkatkan keterampilan *passing* dalam permainan sepak bola menggunakan metode kooperatif tipe TGT (*teams games tournament*) Pada Siswa Kelas XI TKJ 1 SMK Negeri 1 Sambas” ?

Adapun rumusan masalah dari penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Bagaimanakah perencanaan pembelajaran menggunakan metode kooperatif tipe TGT (*teams games tournament*) dalam meningkatkan keterampilan *passing* dalam permainan sepakbola pada siswa kelas XI TKJ 1 SMK Negeri 1 Sambas?
2. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode kooperatif tipe TGT (*teams games tournament*) untuk meningkatkan keterampilan *passing* dalam permainan sepakbola pada siswa kelas XI TKJ 1 SMK Negeri 1 Sambas?
3. Apakah terdapat peningkatan keterampilan *passing* dalam permainan sepak bola dengan menggunakan metode kooperatif tipe TGT (*teams games tournament*) pada siswa kelas XI TKJ 1 SMK Negeri 1 Sambas?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendapatkan informasi secara objektif mengenai upaya meningkatkan keterampilan *passing* dalam permainan sepak bola menggunakan metode kooperatif tipe TGT (*teams games tournament*) pada siswa Kelas XI TKJ 1 SMK Negeri 1 Sambas. Sesuai dengan rumusan

masalah yang diajukan, Secara khusus tujuan penelitian ini adalah untuk memperoleh informasi tentang:

1. Perencanaan pembelajaran metode kooperatif tipe TGT (*teams games tournament*) untuk meningkatkan keterampilan *passing* dalam permainan sepakbola pada siswa kelas XI TKJ 1 SMK Negeri 1 Sambas.
2. Pelaksanaan pembelajaran metode kooperatif tipe TGT (*teams games tournament*) untuk meningkatkan keterampilan *passing* dalam permainan sepakbola pada siswa kelas XI TKJ 1 SMK Negeri 1 Sambas.
3. Peningkatan keterampilan *passing* dalam permainan sepakbola dengan menggunakan metode kooperatif tipe TGT (*teams games tournament*) pada siswa kelas XI TKJ 1 SMK Negeri 1 Sambas

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta didik:

- 1) Pembelajaran penjaskes diharapkan dapat bermanfaat dalam meningkatkan keterampilan *passing* dalam permainan sepak bola siswa.
- 2) Menjadi referensi atau masukan bagi siswa menjadi pembelajaran yang bermakna untuk meningkatkan *passing* 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 *passing* dalam permainan sepak bola.

b. Bagi Guru:

Pembelajaran penjaskes menggunakan metode kooperatif tipe TGT (*teams games tournamant*) 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 keterampilan *passing* bola melalui metode kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) pada siswa kelas XI TKJ 1 Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Sambas.

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* menggunakan metode kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) 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

Menurut Nikmatur Ridha (2017) Variabel penelitian adalah suatu atribut, nilai/sifat dari objek, individu/kegiatan yang mempunyai banyak variasi tertentu antara satu dan lainnya yang telah ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari dan dicari informasinya serta ditarik kesimpulannya. Variabel juga mempunyai arti segala sesuatu yang diamati dalam penelitian. Variabel dalam penelitian ini meliputi:

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*)

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 keterampilan *passing* dalam permainan sepakbola.

2. Definisi Operasional

Untuk menghindari terjadinya kesalah pahaman pengartian mengenai konsep penelitian ini, maka perlu diberikan atau dijelaskan tentang definisi operasional. Adapun definisi operasional yang dimaksud adalah sebagai berikut:

a. Keterampilan *passing* sepak bola

Passing merupakan salah teknik dasar dalam sepak bola dengan cara mengoper bola kepada teman satu tim, salah satunya menggunakan kaki bagian dalam.

b. 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 sudah di bentuk oleh guru. Guru menyajikan materi dan siswa bekerja dalam kelompok mereka masing-masing.