

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sepak bola merupakan salah satu olahraga yang paling banyak digemari banyak orang diseluruh penjuru dunia ini. Begitu juga di Indonesia sepak bola digemari oleh banyak lapisan masyarakat orang dewasa dan anak-anak. Tidak hanya antusias saat bermain tapi juga banyak kalangan masyarakat yang sangat menyukai permainan sepak bola bahkan ketika mereka menjadi penonton pertandingan sepak bola. Sepak bola adalah permainan beregu yang dimainkan masing-masing oleh sebelas orang pemain termaksud seorang penjaga gawang permainan sepak bola hampir seluruhnya menggunakan kaki, kecuali penjaga gawang yang bebas menggunakan anggota tubuh manapun, tujuan masing-masing regu ialah memasukan bola ke gawang sebanyak mungkin dan berusaha melindungi gawangnya sendiri agar tak kebobolan bola.

Permainan sepak bola dilakukan dalam dua babak dan diantara dua babak diberikan waktu istirahat dan pada babak kedua diadakan pertukaran tempat mengenai kelengkapan pemain dengan menggunakan sepatu bolaserta kostum yang berbeda dan untuk penjaga gawang diberikan kostum khusus yang berbeda dengan pemain lainnya.

Baru-baru ini permainan sepak bola tidak hanya dilakukan untuk hiburan atau sekedar rekreasi, akan tetapi dituntut untuk membuat prestasi dibidang olahraga sepak bola dengan banyak menjuari ajang-ajang pertandingan baik itu nasional maupun internasional. Untuk dapat membuat prestasi pasti banyak yang harus dilatih dalam bermain sepak bola terutama teknik-teknik dalam sepak bola. Seiring dengan perkembangan zaman maka sepak bola juga mengalami perubahan terutama terlihat sekali pada peraturan pertandingan, perlengkapan lapangan, kelengkapan pemain, perwasitan dan organisasi sepak bola. Semuanya itu bertujuan agar sepak bola lebih bisa dinikmati, digemari dan menjadi suatu suguhan.

Samsudin (2019: 1) dalam bukunya mengatakan bahwa olahraga sepak bola telah dikenal sejak ribuan tahun lalu. Bukti ilmiah memperlihatkan di Cina sejak dinasti Han ada semacam sepak bola yang di sebut "*Tsu Chu*" untuk melatih tentaranya. Yaitu latihan menendang bola kulit dan memasukannya kedalam jaring kecil yang diikatkan bamboo Panjang. Tanggal 26 Oktober 1863 berdirilah *Football Association* yang pertama di London. Sampai pada akhirnya tahun 1904 didirikanlah *Federation Internasional Association* (FIFA). Dan pada tahun 1931 berdirilah persatuan Sepak Bola Indonesia (PSSI).

A. Sarumpet (Ahmad Nasution 2018) berpendapat seorang pemain sepak bola yang tidak menguasai teknik dasar dan keterampilan bermain sepak bola tidak akan bisa menjadi pemain yang baik. Pemain sepak bola harus yang baik harus memenuhi syarat baik sebagai individual maupun sebagai tim kesebelasan, artinya sebagai individu ialah ia harus memiliki kemampuan fisik dan teknik yang sempurna, sedangkan sebagai anggota kesebelasan dengan kemampuannya ia harus bekerja sama dengan pemain lain membentuk suatu tim yang tangguh.

Wahyudi (2020:2) dalam bukunya berpendapat bahwa sepak bola merupakan permainan beregu yang menggunakan bola sepak yang dimainkan oleh dua kesebelasan yang masing-masing terdiri atas 11 orang pemain. Saat memainkan bola, pemain diperbolehkan untuk menggunakan seluruh anggota tubuh kecuali tangan dan lengan, hanya penjaga gawang saja yang diperbolehkan menggunakan tangan didalam kotak *penalty*. Sucipto (Effendi 2017) juga berpendapat dalam permainan sepak bola, ada berbagai teknik yang digunakan seperti *dribbling*, *passing*, *controlling*, *shooting* dan *heading* serta teknik khusus penjaga gawang.

Dalam permainan sepak bola ada berbagai macam teknik salah satunya adalah *passing* atau mengoper bola *passing* adalah hal wajib yang dikuasai para pemain sepak bola karena hampir setiap saat akan terjadi *passing* dalam permainan atau pertandingan sepak bola Effendi (2017) dalam jurnalnya juga menyebutkan, seorang pemain bukan saja dituntut harus mempunyai fisik serta mental yang kuat, akan tetapi juga teknik dasar permainan yang baik dan benar.

Passing sebagai salah satu teknik dasar dalam permainan sepak bola yang dilakukan dengan cara menendang bola ke sasaran yang telah ditentukan, *passing* adalah teknik mengoper atau memindahkan momentum bola dari satu pemain ke pemain lainnya, Emral (Irfan 2020) mengatakan bahwa sepak bola adalah permainan yang dimainkan 11 dengan 11 yang langsung di pimpin seorang wasit yang mempunyai asisten 1 dan asisten 2, dan memiliki satu orang wasit sebagai cadangan atau pengganti. Sepak bola dimainkan pada lapangan yang berukuran 100 sampai 110 meter dan lebar 64 m sampai 75 m dalam permainan terjadi kontak langsung antar pemain satu dengan pemain lainnya. Karna sepak bola merupakan permainan tim maka setiap tim memiliki pemain yang memiliki tugas masing-masing dalam tim seperti penjaga pertahanan, penyerang dan penjaga gawang.

Dalam dunia pendidikan pelajaran sepak bola merupakan pelajaran yang paling banyak diminati oleh siswa maupun mahasiswa tetapi dalam memberikan pelajaran banyak guru atau pengajar yang tidak memperhatikan pembelajaran tentang teknik-teknik dalam bermain sepak bola, oleh karena itu banyak anak didik yang tidak mengerti tentang pentingnya belajar teknik-teknik sepak bola yang menjadi dasar untuk bermain sepak bola. Oleh karena itu diperlukannya suatu model pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa dan model pembelajaran yang dapat membuat siswa menjadi lebih aktif dalam belajar.

Model *jigsaw* dalam pembelajaran bisa menjadi alternatif yang baik untuk dapat meningkatkan minat belajar siswa, model pembelajaran ini dibuat untuk siswa agar dapat bekerja sama dalam memahami materi-materi yang telah diberikan guru. Sejalan dengan pendapat Harahap dan Lubis (2016) dalam jurnalnya juga menjelaskan bahwa pada model pembelajaran *kooperatif* tipe *jigsaw*, terdapat kelompok asal dan kelompok ahli. Kelompok asal, yaitu kelompok induk siswa yang beranggotakan siswa dengan kemampuan, jenis kelamin dan latar belakang keluarga yang beragam. Kelompok ahli, yaitu kelompok siswa yang terdiri dari anggota kelompok asal yang berbeda ditugaskan untuk mempelajari dan mendalami topik tertentu dan

tentang *passing* sepak bola bisa saja diajarkan secara individu kepada siswa tetapi lebih baik jika diajarkan secara berkelompok agar siswa dapat lebih efisien dalam memahami materi yang sedang dipelajari. Sesuai dengan pendapat Lie (Nur Ainun Lubis & Hasrul Harahap 2016) mengatakan jigsaw didesain untuk meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap pembelajaran dirinya sendiri dan juga pembelajaran orang lain. Keberhasilan dalam pembelajaran jigsaw terletak pada pemahaman murid tentang materi-materi yang diberikan jika dalam proses pembelajaran murid terlihat kurang mengerti oleh materi yang disampaikan temannya disitulah peran guru sebagai pengajar untuk memberikan arahan atau masukan tentang materi yang dipelajari.

Berdasarkan permasalahan yang sudah dijelaskan. Model pembelajaran yang ingin diberikan penulis adalah model pembelajaran *jigsaw* untuk meningkatkan keterampilan *passing* dalam permainan sepak bola agar siswa dapat menemukan sensasi baru dalam belajar olahraga terutama pembelajaran sepak bola. Berdasarkan latar belakang masalah diatas penulis mengambil judul yang terkait dengan peningkatan keterampilan *passing* dalam olahraga sepak bola “Pengaruh Model Pembelajaran *Jigsaw* Terhadap Keterampilan *Passing* Sepak Bola Pada Siswa Kelas X Sosial 1 Sekolah Menengah Atas Negeri I KUBU”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka secara umum yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Seberapa besar pengaruh model pembelajaran *jigsaw* terhadap keterampilan *passing* sepak bola pada siswa kelas X Sosial 1 Sekolah Menengah Atas Negeri 1 KUBU” permasalahan umum tersebut kemudian dirinci agar tidak terlalu luas dan data yang diperoleh jelas. Adapun sub masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Berapakah nilai rata-rata keterampilan *passing* sepak bola sebelum diberikan model pembelajaran *jigsaw* pada siswa kelas X Sosial 1 Sekolah Menengah Atas Negeri 1 KUBU?

2. Manfaat praktis

a. Guru

1. Untuk meningkatkan kemampuan dalam proses belajar mengajar terutama dalam pembelajaran olahraga khususnya materi sepak bola.
2. Dapat mengoptimalkan kemampuan guru dalam pengelolaan kegiatan belajar mengajar.
3. Memperluas cara pandang guru dalam penggunaan metode pembelajaran pada mata pembelajaran olahraga disekolah.

b. Siswa

Untuk meningkatkan minat belajar dalam proses pembelajaran disekolah dengan model-model pembelajaran yang baru.

c. Sekolah

Untuk meningkatkan prestasi siswa dengan kerja sama antara sekolah dan guru dalam mempersiapkan pembelajaran.

d. Peneliti

Untuk menjadi pedoman dan inspirasi peneliti dalam membuat karya tulis yang berhubungan dengan sepak bola, khususnya keterampilan dasar sepak bola.

e. Lembaga

Sebagai pedoman untuk mahasiswa jurusan Pendidikan jasmani Kesehatan dan rekreasi dibidang olahraga agar menjadi terobosan baru dalam pembelajarn olahraga.

E. Ruang lingkup Penelitian

Untuk membatasi penelitian ini agar jelas ruang lingkupnya maka dalam pembahasan ini akan dikemukakan tentang variabel penelitian dan definisi operasional.

1. Variabel Penelitian

Sugiyono (2013:38) dalam bukunya mengungkapkan bahwa variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut kemudian ditarik kesimpulannya. Kerlinger (Sugiyono, 2013: 38)

menyatakan bahwa variabel adalah konstruk (*constructs*) atau sifat yang akan dipelajari. Selanjutnya Kidder (Sugiyono 2013: 38) juga menyatakan bahwa variabel adalah sesuatu kualitas (*qualities*) dimana peneliti mempelajari dan menarik kesimpulan darinya.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa variabel adalah segala sesuatu yang dapat diteliti dan dipelajari dari suatu benda yang akan diteliti kemudian ditarik sebuah kesimpulannya. Dalam penelitian ini menggunakan dua variabel yaitu: variabel bebas dan variabel terikat.

a. Variabel bebas

Sugiyono (2013: 39) dalam bukunya berpendapat variabel bebas adalah merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel *dependend*. Sejalan dengan pendapat Kurniawan dan Puspitaningtyas (2016 :43) menyatakan apabila ada dua variabel yang saling berhubungan, sedangkan bentuk hubungannya adalah bahwa perubahan variabel yang satu mempengaruhi atau menyebabkan perubahan variabel yang lain. Sedangkan menurut Ibnu, Mukhadis dan Dasna (Achmadi, dkk 2020: 17) juga berpendapat bahwa variabel bebas adalah variabel yang diduga sebagai sebab munculnya variabel yang lain dalam konteks ini variabel lain yang dimaksud adalah variabel terikat.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan variabel bebas adalah, variabel yang dapat mempengaruhi nilai variabel lainnya. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas adalah “model pembelajaran *jigsaw*”

b. Variabel terikat

Sugiyono (2013 :39) berpendapat bahwa variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Sejalan dengan pendapat Kurniawan dan Puspitaningtyas (2016 :43) dalam bukunya mengatakan bahwa variabel yang dipengaruhi atau variabel yang disebabkan merupakan variabel

tidak bebas atau *dependend*. Variabel ini juga sering disebut sebagai variabel *output/ kriteria/ konsuken*. Achmadi, dkk (2020: 17) dalam bukunya juga mengatakan bahwa Variabel *dependend* merupakan variabel yang dipengaruhi oleh variabel *independen*.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat dirumuskan bahwa variabel terikat adalah variabel yang dapat berubah ketika menerima perlakuan dari variabel bebas. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikatnya adalah “keterampilan *passing* sepak bola”.

2. Definisi Operasional

Untuk menghindari berbagai penafsiran yang berbeda dalam suatu penelitian maka perlu dikemukakan penjelasan tentang istilah. Beberapa penjelasan istilah dalam penelitian ini sebagai berikut :

a. Model pembelajaran *jigsaw*

Model pembelajaran *jigsaw* adalah suatu proses belajar yang melibatkan siswa secara aktif untuk mebantu teman dalam menguasai materi dalam pembelajaran. Metode *jigsaw* sendiri adalah teknik pembelajaran *kooperatif* dimana siswa, dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil dengan adanya kelompok asal dan kelompok ahli dimana kelompok ahli akan menerima materi dari guru dan akan kembali ke kelompok asal untuk menjelaskan dan mengajar materi kepada kelompok asal masing-masing. Dalam pembelajaran *jigsaw* bukan guru yang memiliki tanggung jawab besar dalam proses belajar tetapi murid satu dengan murid lainnya sehingga terjadinya ketergantungan yang positif.

Sedangkan tujuan dari pembelajaran model *jigsaw* sendiri adalah, megembangkan kerja sama tim, keterampilan belajar *kooperatif*, dan menguasai pengetahuan secara mendalam yang tidak mungkin diperoleh apabila mencoba untuk mempelajari materi yang banyak sendiri.

b. Keterampilan *passing* sepak bola

Keterampilan *passing* sepak bola adalah salah satu teknik dalam bermain sepak bola yang merupakan keterampilan dasar dalam bermain sepak bola *passing* sendiri adalah kemampuan untuk memindahkan bola

dari satu pemain ke pemain lainnya. *Passing* dapat dilakukan dengan seluruh tubuh kecuali tangan. Pada umumnya *passing* dilakukan dengan menggunakan kaki dan dilakukan dengan melihat posisi teman yang akan diberikan umpan *passing* bisa dilakukan dengan memberikan umpan jauh maupun umpan pendek tergantung posisi dan kebutuhan teman satu tim.

Keterampilan *passing* juga bertujuan untuk memberikan umpan kepada kawan, membantu proses penyerangan ke daerah lawan dan *passing* juga dapat digunakan untuk mencetak gol.