

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Salah satu pondasi penting dalam kehidupan masyarakat adalah pendidikan. Generasi muda dapat mengembangkan segala potensi yang dimiliki dengan bekal pendidikan (Barnaman & Priambodo, 2020). Pendidikan adalah jalan satu-satunya cara membangun sumber daya manusia yang unggul agar suatu bangsa bisa dikatakan berhasil (Ma'arif, 2022). Pendidikan merupakan serangkaian proses yang tidak terputus yang ditujukan untuk mengembangkan segala potensi, keterampilan dan perilaku individu agar kehidupannya bermanfaat bagi dirinya sendiri dan orang lain (Jannah, 2018). Pendidikan secara umum dapat diartikan sebagai suatu proses yang dilakukan untuk mengembangkan segala potensi diri, baik dalam keterampilan, spiritual, kecerdasan dan akhlak yang didapatkan melalui proses pembelajaran seperti pendidikan jasmani (Barnaman & Priambodo, 2020).

Pendidikan jasmani merupakan kegiatan interaksi dan sosialisasi dengan kegiatan jasmani, olahraga dan kesehatan guna meningkatkan kebugaran jasmani dan untuk mendapatkan pendidikan seutuhnya (Suherman, 2018). Pendidikan jasmani merupakan kegiatan yang dilakukan melalui aktivitas jasmani guna meningkatkan beberapa aspek, yaitu kebugaran, keterampilan gerak, afektif, kognitif dan kecerdasan emosional pada proses pembelajaran (Kodir, 2019). Pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang dilakukan melalui kegiatan aktivitas jasmani untuk membawa perubahan secara keseluruhan dalam kualitas fisik, mental dan emosional individu (Ramadhan, 2019).

Pendidikan jasmani memiliki tujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, kemampuan motorik, kemampuan berpikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, kestabilan emosi, tindakan etis, aspek gaya hidup sehat dan tentang lingkungan sehat (Hasrion et al., 2020). Tercapainya belajar pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan terikat dari adanya media pembelajaran baik sarana maupun prasarana (Sukamto et al., 2021). Aktivitas fisik menjadi sarana bagi seorang siswa agar dapat mengembangkan potensi diri dengan mengikuti mata pelajaran wajib yaitu pendidikan jasmani. Olahraga permainan merupakan bentuk

aktivitas jasmani yang dapat diajarkan melalui aktivitas permainan. Dalam mata pelajaran pendidikan jasmani di sekolah, Materi olahraga permainan yang wajib adalah pembelajaran sepak bola (Qohhar & Pazriansyah, 2019).

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani merupakan suatu kegiatan atau aktivitas yang dilakukan melalui aktivitas jasmani untuk meningkatkan kebugaran jasmani. Selain dapat meningkatkan kebugaran jasmani, pendidikan jasmani juga dapat mengembangkan potensi atau kualitas mental dan emosional. Aktivitas jasmani dapat dilakukan di sekolah dengan mengikuti mata pelajaran wajib pendidikan jasmani, Salah satu bentuk aktivitas jasmani tersebut, yaitu melalui materi wajib permainan sepak bola.

Kegiatan intrakurikuler maupun ekstrakurikuler merupakan suatu cara untuk mengembangkan pembelajaran sepak bola dalam kurikulum pendidikan jasmani, Selain diajarkan teknik dasar dan cara bermain sepak bola, siswa juga bertumbuh kembangkan sikap sosial. Oleh karena itu, dalam pendidikan jasmani di sekolah sepak bola mempunyai kedudukan yang penting (Qohhar & Pazriansyah, 2019).

Sepak bola merupakan suatu permainan yang dimainkan dua tim, dimana setiap tim terdiri dari sebelas pemain dengan tujuan memasukkan bola ke gawang lawan sebanyak mungkin dan mempertahankan gawangnya sendiri agar tidak kemasukkan (Mubarok & Mudzakir, 2020). Sepak bola merupakan suatu cabang olahraga beregu, permainan beregu ini pada umumnya dimainkan oleh sebelas orang tiap masing-masing regu atau tim dan beberapa pemain cadangan. Setiap pemain memiliki peran tertentu antara lain penjaga gawang, pemain bawah, tengah dan atas. Dalam waktu 90 menit Tim yang dapat mencetak gol terbanyak maka tim tersebut yang dinyatakan menjadi pemenang (Dhimas et al., 2020). Untuk mencapai tujuan permainan sepak bola dibutuhkan kerjasama tim, teknik dasar sepak bola yang baik perlu dikuasai dan dilatih secara teratur, terarah dan berulang oleh pemain sepak bola untuk mendapatkan keterampilan teknik yang baik, salah satu tekniknya adalah teknik *shooting* (Santosa & Ishak, 2018).

Dalam permainan sepak bola *shooting* menjadi faktor terpenting dan utama (Saepudin, 2018). *Shooting* menjadi penyumbang atau sumber pencetak sebagian besar gol pada sepak bola (Ardian et al., 2018). *Shooting* merupakan salah satu cara untuk memasukkan bola atau menciptakan gol ke gawang lawan dengan menggunakan kaki sebagai subyek geraknya (Sinaga, 2018). *Shooting* adalah usaha

seorang pemain sepak bola dengan cara menggunakan suatu teknik tertentu yang bertujuan untuk memasukan bola ke gawang lawan (Riswanto et al., 2022). Teknik-teknik dasar dalam *shooting* harus diperhatikan saat melakukan *shooting*, mulai dari posisi awalan, pelaksanaan gerak hingga akhir gerakan agar *shooting* dapat terarah dengan baik (Masyni & Triyono, 2022). Teknik yang baik diperlukan agar dapat melakukan *shooting* secara maksimal dan diperlukan metode pembelajaran yang tepat untuk mencapai teknik yang baik (Hasrion et al., 2020).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 03 Oktober 2022 Di SMA Negeri 2 Bojonegoro pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan, diketahui permasalahan yang terjadi, yaitu rendahnya penguasaan keterampilan atau kemampuan teknik *shooting* dalam permainan sepak bola pada siswa kelas X-2 SMA Negeri 2 Bojonegoro. Saat melakukan *shooting* sepak bola masih banyak siswa yang kesulitan dalam melakukan teknik *shooting* sepak bola dengan benar. Dari jumlah 36 siswa kelas X-2 terdapat 9 siswa atau 25% yang Lulus, sedangkan siswa yang tidak lulus sebanyak 27 siswa atau 75%.

Berdasarkan permasalahan diatas, peneliti tertarik untuk meneliti keterampilan *shooting* sepak bola siswa kelas X-2 Di SMA Negeri 2 Bojonegoro. Oleh Sebab itu, muncul pemikiran dari peneliti untuk memberikan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* agar dapat meningkatkan keterampilan *shooting* pada permainan sepak bola siswa kelas X-2 Di SMA Negeri 2 Bojonegoro.

Penelitian yang dilakukan Wigantara & Kartiko (2019), yang berjudul Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* terhadap hasil belajar keterampilan *shooting* dalam sepak bola . Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen semu dengan desain *Randomized Control Group Pretest-Posttest Design*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan penerapan metode *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan keterampilan *shooting* siswa kelas XI IPA 1 SMA Negeri 17 Surabaya secara signifikan, yaitu sebesar 59,19%. Peneliti memilih metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) karena pada metode ini menekankan pada kerjasama antar siswa dan mampu memotivasi siswa serta siswa lebih kompetitif dan mampu memotivasi siswa dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan suatu metode pembelajaran kelompok yang setiap kelompok terdiri dari 4 sampai 6 orang. Dalam metode ini peserta didik yang kemampuannya paling tinggi menjadi tutor bagi teman didalam kelompoknya dan metode *Teams Games Tournament* (TGT) melibatkan semua peserta didik (Amanah, 2018). Metode *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan metode pembelajaran yang dirancang berupa aktivitas belajar kelompok dengan tujuan untuk meningkatkan keterampilan peserta didik, metode ini berupa diskusi kelompok dan permainan yang kemudian akan dikompetisikan antar kelompok belajar (Ramadhan, 2019). Adapun langkah-langkah penerapan metode *Teams Games Tournament* (TGT), yaitu penyampaian materi, diskusi kelompok (*teams*), permainan (*game*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*) (Ardian et al., 2018).

Peneliti memilih SMA Negeri 2 Bojonegoro sebagai lokasi atau tempat penelitian karena letak geografisnya ada di tengah-tengah kota Bojonegoro sehingga akses untuk informasi dan fasilitas sudah mendukung. Peneliti memilih kelas X sebagai objek penelitian karena dikelas X baru diterapkan kurikulum merdeka dan masih dalam proses adaptasi, sehingga dibutuhkan metode pembelajaran yang tepat. Sedangkan, peneliti memilih kelas X-2 karena berdasarkan teknik *cluster sampling* didapat kelas X-2 yang terpilih untuk menjadi objek atau sampel penelitian. Peneliti memilih Teknik *cluster sampling* karena jumlah populasi terlalu luas dan tidak mungkin peneliti untuk meneliti seluruh populasi.

Berdasarkan uraian permasalahan diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul upaya meningkatkan keterampilan *shooting* sepak bola dengan metode *Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas X-2 SMA Negeri 2 Bojonegoro.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas dapat dirumuskan apakah metode *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan keterampilan *shooting* sepak bola siswa kelas X-2 SMA Negeri 2 Bojonegoro ?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya peningkatan keterampilan *shooting* sepak bola dengan metode *Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas X-2 SMA Negeri 2 Bojonegoro.

1.4 Manfaat

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan masukan bagi guru PJOK, siswa dan peneliti. Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut :

1.4.1 Manfaat bagi guru

1.4.1.1 Meningkatkan pengetahuan dan kemampuan guru dalam menerapkan metode pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan kemampuan siswa.

1.4.1.2 Meningkatkan kualitas pembelajaran Penjasorkes khususnya dalam materi sepak bola.

1.4.2 Manfaat bagi siswa

1.4.2.1 Siswa lebih bersemangat mengikuti pembelajaran.

1.4.2.2 Meningkatkan rasa ingin tahu dan tertarik melakukan pembelajaran yang disampaikan guru.

1.4.2.3 Model permainan dapat memacu peserta didik untuk melakukan gerakan, sehingga tujuan pembelajaran akan mudah untuk dicapai.

1.4.2.4 Siswa lebih aktif dengan model pembelajaran permainan.

1.4.3 Manfaat bagi peneliti

1.4.3.1 Dapat menambah wawasan dalam ilmu pendidikan jasmani khususnya sepak bola.

1.4.3.2 Dapat karya ilmiah dan referensi peneliti kedepannya.

1.4.4 Manfaat bagi pembaca

1.4.4.1 Setelah membaca skripsi ini pembaca mendapat wawasan dan ilmu pengetahuan baru terkait sepak bola khususnya *shooting* sepak bola.

1.4.4.2 Dapat memahami dan mengerti pembuatan karya ilmiah.

1.5 Batasan Masalah

Dari latar belakang permasalahan diatas, maka peneliti fokus pada keterampilan *shooting* sepak bola pada siswa kelas X-2 SMA Negeri 2 Bojonegoro.

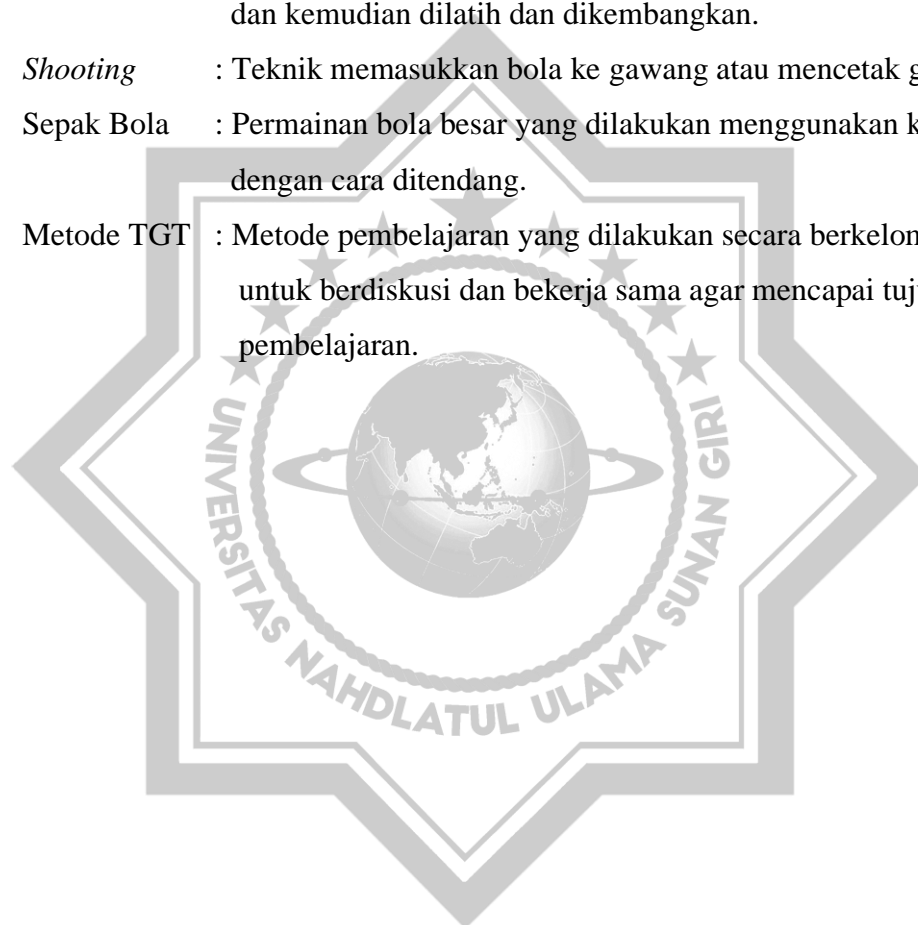
1.6 Definisi Istilah

1.6.1.1 Keterampilan : Kapasitas atau kemampuan dasar seseorang yang dimiliki dan kemudian dilatih dan dikembangkan.

1.6.2 *Shooting* : Teknik memasukkan bola ke gawang atau mencetak gol.

1.6.3 Sepak Bola : Permainan bola besar yang dilakukan menggunakan kaki dengan cara ditendang.

1.6.4 Metode TGT : Metode pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok untuk berdiskusi dan bekerja sama agar mencapai tujuan pembelajaran.



UNUGIRI