

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan Jasmani merupakan suatu alat untuk mencapai prestasi dan tujuan pendidikan, atau suatu proses pendidikan melalui proses adaptasi aktivitas-aktivitas jasmani / *physical activities* seperti motorik tubuh, organ tubuh, *neuromuscular*, intelektual, sosial, kultur, emosional, dan etika (Iyakrus, 2018). Akan tetapi, tidak semua materi keterampilan olahraga dapat dipraktekkan di sekolah ataupun di luar ruangan. Pada dasarnya pendidikan jasmani merupakan bagian dari suatu proses pendidikan secara keseluruhan melalui kegiatan fisik untuk mengembangkan dan meningkatkan pertumbuhan jasmani, dan juga mengangkat sebuah prestasi, kesehatan keterampilan berfikir positif dan kestabilan emosional melalui aktivitas jasmani dan olahraga (Yusmar, 2017).

Olahraga adalah aktivitas jasmani yang berbentuk perlombaan atau pertandingan untuk memperoleh prestasi yang tinggi”.Sedangkan menurut (Wulandari, 2021) Pendidikan Jasmani kesehatan adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas kesehatan jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran kesehatan jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan, perilaku hidup sehat, aktif, sikap sportif, dan kecerdasan emosi. Pengalaman belajar yang disajikan akan membantu siswa untuk memahami mengapa manusia harus bergerak sesuai kebutuhan badan dan bagaimana cara melakukan gerakan yang aman, efisien, dan efektif, yang akan terhindar dari cedera saat olahraga, tujuan pendidikan jasmani bukan hanya mengembangkan ranah jasmani dan kesehatan, tetapi juga banyak mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan berfikir kritis, stabilitas emosional diri sendiri, keterampilan sosial, motorik penalaran dan tindakan moral melalui kegiatan aktivitas jasmani dan olahraga. Pendidikan jasmani merupakan media untuk mendorong perkembangan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan dan penalaran, dan juga menjaga emosional penghayatan nilai-nilai (sikap-mental-emosional-spiritual-dan sosial), serta pembiasaan pola hidup sehat dan menjaga kebersihan di antara lingkungan yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan yang seimbang.

Pendidikan jasmani memiliki peran yang sangat penting dalam tubuh dan ataupun mengintensifkan penyelenggaraan pendidikan sebagai suatu proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup. Pendidikan jasmani memberikan kesempatan pada siswa untuk saling belajar dan terlibat langsung dalam aneka pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, bermain, dan berolahraga yang dilakukan secara sistematis, terarah dan terencana dan juga akan mencetak prestasi siswa. Pembekalan pengalaman belajar itu diarahkan untuk membina, sekaligus membentuk gaya hidup sehat dan aktif sepanjang hayat. Pelajaran olahraga di sekolah hanya berlangsung 3x45 menit dan hanya dilaksanakan seminggu sekali. Tentunya waktu yang cukup singkat ini belum tentu efektif. Sehingga masing-masing siswa mempunyai keterampilan yang berbeda-beda. Ada siswa yang mudah menangkap pelajaran dengan hanya satu kali dicontohkan, namun pula ada siswa yang harus berulang-ulang kali dicontohkan baru mampu melakukan. Tidak hanya itu siswa yang aktif dalam permainan olahraga dan yang pasif tentu akan berbeda pula dalam keterampilan bermain sepak bola.

Sepak bola merupakan olahraga yang sangat populer dalam pembelajaran pendidikan jasmani, sepak bola merupakan sebuah materi yang tidak asing bagi siswa maupun tenaga pendidik (Daniel Silaban, 2022). Sepakbola adalah sebuah permainan yang beregu, yang masing-masing regu terdiri penjaga gawang, pemain belakang, pemain tengah dan pemain depan. Olahraga sepakbola memiliki tujuan yaitu meraih kemenangan dengan mencetak gol sebanyak mungkin ke gawang lawan yang dibangun dari tiang dan berjaring. 11 pemain yang merumpuk dalam satu tim terdiri atas 10 pemain di tengah lapang dan 1 orang penjaga gawang yang bertugas mengamankan gawang dari serangan lawan. Pemain yang berada di lapangan (kecuali kiper) tidak diperbolehkan menyentuh bola dengan menggunakan tangan. Mereka hanya boleh menggunakan anggota tubuh mereka, seperti kaki, dada dan kepala untuk mengontrol bola, berbeda dengan kiper yang boleh mengamankan bola dengan menggunakan tangannya. Didalam sepak bola terdapat beberapa teknik dasar itu sendiri adalah menendang (*shooting*), menggiring (*dribbling*), menyundul (*heading*), merebut bola (*tackling*), menghentikan (*stopping*) dan melempar (*throw in*). Setiap teknik memiliki ciri khas

tersendiri maka dari itu untuk memainkan permainan sepak bola dengan baik harus bisa menguasai teknik tersebut dengan maksimal (Daniel Silaban, 2022).

Dalam hasil pengamatan pada siswa bermain sepak bola, yang dilakukan sebelumnya terdapat siswa belum menguasai teknik *dribbling* dibandingkan dengan teknik sepak bola yang lainnya, mengingat teknik tersebut sangat penting dalam sepak bola. *Dribbling* adalah gerakan menendang bola secara terputus-putus atau perlahan untuk memindahkan bola dari satu tempat ke tempat yang lain pada saat permainan berlangsung dan merupakan teknik yang penting yang harus dimiliki setiap individu pemain sepak bola (Daniel Silaban, 2022). Maka dari itu peneliti melakukan tes kondisi awal untuk mengetahui nilai keterampilan *dribbling* sepak bola dengan akurat dengan instrument dalam melakukan *dribbling* sepak bola yang terdiri dari posisi awal, pelaksanaan dan gerak lanjutan. Berdasarkan pernyataan diatas hasil tes kondisi awal nilai keterampilan *dribbling* sepak bola mendapatkan data dari 20 siswa yang mengikuti tes terdapat 2 siswa dengan rentan nilai 90-100 dengan kategori sangat baik dengan persentase 10%, kategori baik 6 siswa dengan rentan nilai 80-89 persentase 30% , kategori cukup 7 siswa dengan persentase 35% dengan rentan nilai 70-79, kategori kurang 5 siswa dengan persentase 5% dengan rentan nilai 60-69. Dengan hasil yang belum sesuai dengan KKM tersebut peneliti memberikan model pembelajaran yang belum pernah diterapkan sebelumnya mengingat pendekatan model pembelajaran yang harus dipilih sesuai digunakan dalam proses pembelajaran teori atau praktek keterampilan, untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi proses pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran dikatakan efektif apabila perubahan perilaku yang terjadi pada siswa setidaknya mencapai tingkat optimal.. Penyebab tidak terpenuhinya ketuntasan belajar siswa ini salah satunya bisa terjadi karena kurang kreatif model pembelajaran yang diterapkan dalam memberikan tindakan.

Pada dasarnya ada beberapa macam bentuk model pembelajaran yang digunakan untuk mengajar. Salah satunya yaitu pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) adalah model pembelajaran dengan cara siswa belajar dalam sebuah kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif, yang setiap kelompok terdiri dari empat sampai lima orang siswa dengan struktur siswa yang bersifat heterogen

(Nurdiansyah dan Fahyuni (2016:53). Terdapat beberapa tipe model pembelajaran kooperatif, salah satunya adalah pembelajaran kooperatif dengan tipe *teams games tournament* (TGT). Dalam hal ini penulis menggunakan model pembelajaran kooperatif dengan tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran ini dinilai baik untuk diterapkan pada pembelajaran *dribbling* sepakbola guna meningkatkan ketuntasan belajar siswa. Diharapkan dengan diberikan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) siswa dapat belajar kelompok bersama teman dengan cara saling menghargai pendapat dan memberikan kesempatan kepada teman untuk mengemukakan gagasan dengan menyampaikan pendapat mereka secara berkelompok sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan menyenangkan dan dapat meningkatkan hasil belajar *dribbling* sepak bola sesuai yang diharapkan.

Berdasarkan latar belakang diatas dapat disimpulkan bahwa saat penting menguasai teknik *dribbling* sepak bola dengan baik dan benar, karena pentingnya teknik ini dalam permainan sepak bola. Menyadari dengan hal tersebut penulis berupaya memberikan pembelajaran yang nantinya akan berdampak dalam peningkatan teknik tersebut yaitu pembelajaran kooperatif dengan tipe *teams games tournament*. pembelajaran kooperatif dengan tipe *teams games tournament* itu sendiri adalah pembelajaran dengan mengelompokkan siswa dalam beberapa kelompok yang setiap kelompok terdiri dari 4-5 orang dengan setiap orang yang memiliki kemampuan yang berbeda-beda yang akan belajar secara kelompok untuk mencapai pembelajaran, yang nantinya akan diselenggarakan sebuah *tournament* oleh seorang peneliti dan memberikan apresiasi dalam pencapaiannya dalam meningkatkan teknik *dribbling* dengan pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*. Berdasarkan latar belakang tersebut maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian skripsi dengan judul “**Upaya Meningkatkan Keterampilan Dribbling Sepak Bola Melalui Pendekatan Kooperatif Metode Teams Games Tournament (Tgt) Siswa Kelas X Smk Sultan Agung Ngawen**”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut: “Apakah ada peningkatan keterampilan *dribbling* sepak bola melalui pendekatan kooperatif metode *teams games tournament* (tgt) siswa kelas X SMK Sultan Agung Ngawen”?

1.3. Batasan Masalah

Dengan banyaknya masalah yang ada pada penelitian, dengan keterbatasan waktu dan dana maka dari itu masalah ini di batasi oleh peneliti yaitu: Upaya meningkatkan keterampilan *dribbling* sepak bola melalui pendekatan kooperatif metode *teams games tournament* (tgt) siswa kelas X SMK Sultan Agung Ngawen.

1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang sudah dipaparkan diatas maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada peningkatan keterampilan *dribbling* sepak bola melalui pendekatan kooperatif metode *teams games tournament* (tgt) siswa kelas X SMK Sultan Agung Ngawen.

1.5. Manfaat Penelitian

- 1.5.1 Manfaat bagi peneliti adalah sebagai wawasan dan manfaat *Metode Teams Games Tournament* (TGT) ini pada pembelajaran pendidikan jasmani materi *dribbling* sepak bola. Serta bermanfaat sebagai tugas akhir dari seorang peneliti untuk mendapatkan gelar sarjananya .
- 1.5.2 Manfaat bagi siswa adalah sebagai informasi untuk menyelesaikan masalah perihal dengan teknik *dribbling* yang belum siswa kuasai sebelumnya.
- 1.5.3 Manfaat bagi guru adalah sebagai bahan ajar atau sumber mengajar agar proses pembelajaran berjalan dengan kondusif.

1.6. Definisi Istilah

- 1.6.1 *Dribbling* adalah keterampilan dasar dalam sepakbola, pemain melakukan pergerakan lari serta melakukan dorongan pada bola dengan kaki yang mengakibatkan perpindahan bola dari tempat ketempat (Ilfan Akmal, 2019).
- 1.6.2 Sepak bola adalah pertandingan yang dimainkan oleh dua tim yang masing-masing beranggotakan 11 orang. Masing-masing tim mempertahankan sebuah gawang dan mencoba menjebol gawang lawan Luxbacher (2011: 2).
- 1.6.3 Menurut Nurdiansyah dan Fahyuni (2016:53) pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) adalah model pembelajaran dengan cara siswa belajar dalam sebuah kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif, yang setiap kelompok terdiri dari empat sampai lima orang siswa dengan struktur siswa yang bersifat heterogen
- 1.6.4 Pembelajaran kooperatif dengan model *Teams Games Tournament* adalah sebuah model pembelajaran yang cukup mudah diterapkan yaitu dengan menyertakan aktivitas kepada semua peserta didik tanpa membedakan status yang mana diketahui bahwa pembelajaran ini memiliki unsur sebuah permainan (Wildanil, 2020)

UNUGIRI