

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Pendidikan adalah proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran pelatihan. Asumsi di atas mengatakan bahwa usaha-usaha yang dilakukan untuk menanamkan nilai-nilai dan norma-norma tersebut serta mewariskan kepada generasi berikutnya untuk dikembangkan dalam hidup dan kehidupan yang terjadi dalam suatu proses pendidikan sebagai usaha manusia untuk melestarikan hidupnya. Sedangkan menurut (UU RI Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 1) sebagai berikut:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Pendapat di atas mengasumsikan bahwa terdapat 3 (tiga) pokok pikiran utama yang terkandung di dalamnya, yaitu : (1) usaha sadar dan terencana; (2) mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya; dan (3) memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan yang berkembang di Indonesia tentunya berpengaruh kepada proses pendidikan di Indonesia, pendidikan di ranah sekolah merupakan suatu dasar yang sangat fundamental atau mendasar karena pada pelaksanaannya pendidikan di ranah sekolah bersinggungan secara langsung dengan peserta didik, pendidikan di ranah sekolah meliputi berbagai macam disiplin ilmu diantaranya ilmu pendidikan dalam mata pelajaran matematika, Ilmu Pengetahuan Alam, Ilmu Pengetahuan Sosial, Pendidikan Kewarganegaraan, Prakarya, Pendidikan Agama, Bahasa Indonesia, Muatan lokal, *English*, Bimbingan Konseling, dan Penjasorkes. Pada dasarnya pembelajaran yang terdapat pada disiplin ilmu pengetahuan menginginkan peserta didik terus berkembang dalam segi keilmuannya, khususnya dalam ranah keilmuan pendidikan jasmani yang terkait dengan penelitian ini.

Pendidikan jasmani merupakan suatu aktivitas gerak yang dilakukan oleh setiap individu terutama yang bersangkutan dengan peserta didik. Opini tersebut diperkuat dengan adanya asumsi sebagai berikut.

“Pendidikan jasmani yaitu proses Pendidikan melalui penyediaan pengalaman belajar kepada siswa berupa aktivitas jasmani, berolahraga yang direncanakan secara sistematis guna merangsang pertumbuhan dan perkembangan fisik, keterampilan motorik, keterampilan berpikir, emosional, sosial dan moral”. Samsudin dalam (Gumilar Mulya, Resty Agustriyani 2016, hlm 5).

Setelah kita memahami beberapa asumsi di atas maka penulis dapat menarik kesimpulan, bahwa pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari proses pendidikan yang menitik beratkan pada aktifitas gerak, kesehatan dan berwawasan yang dirancang secara sistematis guna meningkatkan keterampilan motorik, kemampuan fisik, sikap, mental, emosional, spiritual, dan sosial. Proses pembelajaran pendidikan jasmani peserta didik dituntut untuk bergerak aktif, dan mampu memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik, serta penyajian materi yang disusun secara sistematis dari yang mudah dipahami sampai yang kompleks, semua itu akan terlaksana apabila perencanaan pembelajaran dilaksanakan secara benar, salah satu perencanaan yang menjadi faktor penunjang berpengaruh adalah dengan menentukan model pembelajaran.

Model pembelajaran merupakan suatu kesatuan utuh yang di dalamnya terdapat metode dan strategi. “Model pembelajaran merupakan contoh yang digunakan para ahli dalam menyusun langkah-langkah dalam melaksanakan pembelajaran, maka dari itu strategi merupakan bagian dari langkah yang digunakan model untuk melaksanakan pembelajaran ”(Yamin, 2013, hlm 17). Banyaknya model pembelajaran yang beredar seperti model-model interaksi sosial, model-model memproses informasi, personal, dan model-model perubahan perilaku. Penjabaran dari model-model itu sendiri sangatlah bervariasi. Berkenaan dengan hal tersebut penulis menyinggung salah satu model-model interaksi sosial, model tersebut tentunya sudah tidak asing lagi di benak kita, bahwa interaksi sosial merupakan hubungan timbal balik yang dilakukan oleh individu dengan individu, individu dengan kelompok, dan kelompok dengan kelompok. Interaksi sosial kini dikembangkan dalam model pembelajaran. “Model-model dalam kategori ini menekankan relasi individu dengan masyarakat dan orang lain” (Huda, 2013, hlm 109). Berkenaan dengan model tersebut penulis menyinggung salah satu model-model interaksi sosial, model tersebut sudah tidak asing lagi di benak kita, bahwa model interaksi sosial ini merupakan hubungan timbal balik yang dilakukan individu dengan individu, individu dengan kelompok, dan kelompok dengan kelompok. Interaksi sosial ini dibagi menjadi beberapa bagian salah satunya ada yang disebut dengan model pembelajaran kooperatif atau *Cooperative Learning*.

Model *Cooperative Learning* merupakan suatu model pembelajaran yang melibatkan kelompok kecil maupun besar, proses pembelajarannya menitik beratkan kepada peserta didik. Peserta didik diberikan kesempatan untuk berdiskusi bersama temannya dalam bentuk kelompok untuk bertukar pikiran, berinteraksi dan komunikasi. “model pembelajaran *cooperative learning* adalah kegiatan pembelajaran dengan cara berkelompok untuk bekerja sama saling membantu menonstruksi konsep dan menyelesaikan persoalan” (Shoimin, 2017, hlm 90). Tiap anggota kelompok mempunyai anggota yang heterogen (Kemampuan, gender, Karakter) yang berbeda beda, mereka akan saling berbaur satu sama lain untuk menuangkan ataupun memecahkan persoalan yang ada. Perbedaan tersebut akan menyebabkan antara yang satu dan yang lainnya saling melengkapi.

Seiring berjalannya waktu perkembangan-perkembangan di dunia ilmu pengetahuan berkembang secara dinamis, begitu pula halnya dengan model pembelajaran *cooperative learning* yang mengalami perkembangan dari waktu ke waktu, sehingga *cooperative learning* sekarang terbagi menjadi beberapa model seperti “1) Model *Student Teams Achievement Division* (STAD); 2) Model Jigsaw; 3) Investigasi kelompok (*Group Investigation*); 4) Model *Make a Match* (Membuat Pasangan); 5) Model TGT (*Teams Games Tournaments*); 6) Model Struktural” (Rusman, 2012, hlm 213). Model-model yang berkembang sangatlah berpengaruh terhadap proses pembelajaran salah satunya adalah *cooperatife learning* tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) .

Dalam STAD, siswa dibagi menjadi kelompok beranggotakan empat orang yang beragam kemampuan, jenis kelamin, dan sukunya. Guru memberikan suatu pelajaran dan siswa-siswa di dalam kelompok memastikan bahwa semua anggota kelompok itu menguasai pelajaran tersebut. Akhirnya semua siswa menjalani kuis perseorangan tentang materi tersebut, dan pada saat itu mereka tidak boleh saling membantu satu sama lain. Nilai- nilai hasil kuis siswa di perbandingkan dengan nilai rata- rata mereka sendiri yang di peroleh sebelumnya, dan nilai-nilai itu di beri hadiah berdasarkan pada seberapa tinggi peningkatan yang bisa mereka capai atau seberapa tinggi nilai itu melampaui nilai mereka sebelumnya. Nilai- nilai ini kemudian di jumlah untuk mendapat nilai kelompok, dan kelompok yang dapat mencapai kriteria tertentu bisa mendapatkan hadiah atau yang lainnya. Keseluruhan siklus aktivitas itu, mulai dari paparan guru ke kerja kelompok sampai kuis, biasanya memerlukan tiga sampai lima pertemuan kelas. Dalam model ini siswa berkesempatan untuk berkolaborasi dan elaborasi, bertukar jawaban, mendiskusikan ketidaksamaan, dan saling membantu, berdiskusi bahkan bertanya pada guru jika mereka mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran. Ini sangat penting, karena dapat menumbuhkan kreatifitas siswa dalam mencari solusi pemecahan masalah dalam kegiatan pembelajaran. (Nurdiansyah, Eni, 2016, hlm 65).

Proses pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) tentunya banyak sekali mempelajari berbagai macam cabang olahraga dengan

materi yang beragam, ada yang di golongkan kepada permainan bola besar seperti (sepak bola, bola voli, bola basket dan lain-lain) dan ada juga yang digolongkan kepada permainan bola kecil (*Softball*, Bulu Tangkis, Tenis Meja dan lain-lain). Pemberian pemahaman materi kepada peserta didik tentang keterampilan, diharapkan dapat berdampak kepada fisik dan pengetahuan dari peserta itu sendiri. Dari berbagai macam cabang olahraga dengan materi yang beragam penulis mengambil satu cabang olahraga sepak bola dengan materi *passing control* dalam penelitian yang penulis lakukan.

Mengingat permainan permainan sepak bola adalah olahraga yang bermasyarakat maka dalam pembelajaran peserta didik tidak akan merasa kesulitan dalam segi wawasan permainan sepak bola, pada ranah pembelajaran peserta didik tidak hanya memainkan permainan sepak bola saja, akan tetapi peserta didik akan mulai diberikan keilmuan-keilmuan mengenai teknik-teknik dasar yang terdapat pada permainan sepak bola, tujuannya adalah agar peserta didik dapat mengetahui, memahami, dan melaksanakan dasar keilmuan yang terdapat pada permainan sepak bola.

Permainan Sepak bola merupakan salah satu olahraga permainan yang sudah dimainkan sejak lama diberbagai negara, meskipun menggunakan istilah yang berbeda. Semua permainan itu memiliki tujuan yang sama yaitu permainan yang dimainkan oleh dua tim dan permainan dari tiap tim berusaha memainkan bola dan menjaga bola agar tidak direbut oleh tim lawan dan berusaha memasukkan bola ke gawang lawan, seperti yang di kutip oleh (Iwan Sudjarwo Dkk, 2017, hlm 1) yaitu:

“Sepak bola adalah olahraga beregu yang didasari atas teknik, pengolahan bola, dan pengertian setiap pemain terhadap permainan. Faktor-faktor itu semua mempunyai peranan yang penting. Dalam garis besarnya keterampilan dasar permainan sepak bola terdiri dari , Teknik tanpa bola, Teknik dengan bola, Menendang bola (*Shooting*), Mengoper bola (*Passing*), Menggiring bola (*Dribbling*), Menyundul (*Heading*), Melempar bola (*Trown in*), Teknik Gerak tipu dengan bola, Merampas atau merebut bola (*Trackling*), dan teknik-teknik khusus penjaga gawang”.

Pengertian diatas menjelaskan bahwa sepak bola adalah permainan yang dimainkan oleh 2 regu beranggotakan 11 orang dengan teknik yang sesuai, untuk tujuan memasukan bola ke gawang lawan.

Teknik dasar *passing* pada permainan sepak bola adalah operan-operan pendek atau istilah kerennya *passing game*. Karenanya, seorang pemain harus menguasai teknik mengumpan atau mengoper bola dengan benar. Sedangkan pengertian menahan bola (*control*) adalah melakukan sentuhan pertama yang sempurna memerlukan skill yang vital bagi pemain dalam mengontrol bola ketika menerima operan dari rekannya. Ada beberapa cara mengontrol bola, yakni dengan kaki, dada dan paha (John D. Tenang, 2008, hlm 19)

Berdasarkan permasalahan yang nampak pada saat guru melaksanakan pembelajaran *passing control* sepak bola, pembelajaran kurang efektif dan tidak sesuai apa yang di harapkan. Kendala guru yg nampak pada kenyataanya siswa di sekolah pada saat selesai jam pembelajaran sepak bola, siswa berkeinginan langsung melakukan permainan (*game*) sepak bola tersebut, tanpa mempelajari teknik dalam sepak bola terlebih dahulu. Karena pembelajaran praktik tidak dapat berjalan secara maksimal tanpa pemberian teori pengantar guru. Sehingga proses belajar mengajar menjadi tidak kondusif. Akan tetapi para siswa tidak memperhatikan juga berbagai teknik yang ada dalam permainan sepak bola tersebut. Seperti contoh Ketika siswa melakukan operan (*passing*) masih suka melenceng dan belum biasa tepat mengarah ke teman yang mau di opernya dan kurang bersungguh-sungguh dalam mempraktikan *passing control* tersebut. Sehingga pada saat tes pengetahuan dan tes keterampilan dapat di buktikan siswa sekurang kurangnya kurang dari 60% dengan nilai rata-rata KKM 75 dari jumlah siswa 29 orang 14 Laki- laki dan 15 perempuan. Kalau kita kalkulasikan dari jumlah total 29 siswa 60% terdapat 17 siswa yang di bawah KKM 75, dan hanya 12 orang yang mencapainya dalam pembelajaran Sepak bola materi *passing control*. Untuk itu diperlukan adanya gaya pembelajaran efektif yang dapat digunakan untuk guru sehingga siswa dapat meningkatkan keterampilan dalam cabang olahraga tersebut.

Guru telah menyampaikan materi teknik dasar sepak bola seperti, *shooting*, *dribbling* terutama *passing* pada siswa kelas IX. Namun pada saat proses pembelajaran berlangsung sebagian peserta didik saat melakukan passing tidak sesuai dengan sikap permulaan, sikap perkenaan pada bola, dan sikap akhir yang seharusnya, sehingga proses pembelajaran menjadi monoton.

Dari hal tersebut menunjukkan bahwa Untuk itu diperlukan adanya model pembelajaran efektif yang dapat digunakan untuk guru sehingga siswa dapat meningkatkan keterampilan dalam cabang olahraga tersebut. Secara umum guru berperan dalam membagi siswa secara berkelompok, yakni ada yang bertindak sebagai pengamat dan bertindak sebagai pemain. Dengan Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe STAD (student team achievement division)* diharapkan siswa dapat mengembangkan keterampilan dalam melakukan teknik *passing* dalam sepak bola.

Permasalahan yang penulis dapatkan di SMPN 16 Kota Tasikmalaya pada waktu melaksanakan program Pengenalan Lapangan Persekolah (PLP) dan observasi, maka guru mata pelajaran pendidikan jasmani melibatkan penulis untuk melakukan penelitian kolaborasi untuk menyelesaikan masalah tersebut, menyikapi permasalahan yang terjadi pada kelas IX C, maka penulis memberikan solusi kepada guru mata pelajaran/pendidik berupa perubahan dalam proses pembelajaran, berupa penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Student Team Achievement Division (STAD)*, dengan tujuan agar dapat memecahkan permasalahan dalam melakukan teknik dasar *passing control* pada permainan sepak bola. Sehingga guru meminta penulis untuk berkolaborasi dalam upaya memecahkan persoalan tersebut dengan judul “Upaya Meningkatkan Keterampilan *Passing Control* Dalam Permainan Sepak Bola Menggunakan Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Student Team Achievement Division (STAD)* pada siswa kelas IX C SMPN 16 Kota Tasikmalaya Tahun Ajaran 2020/2021.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, dalam penelitian tindakan kelas ini penulis merumuskan masalah dalam bentuk pertanyaan sebagai berikut adalah: “Apakah Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe (STAD) dapat meningkatkan kemampuan *passing* dalam permainan sepak bola pada siswa SMP Negeri 16 Kota Tasikmalaya Tahun ajaran 2020/2021 ?”.

Untuk menjawab pertanyaan tersebut, sebagaimana di ungkapkan dalam rumusan masalah dan pertanyaan penelitian tersebut, maka upaya untuk memecahkannya adalah dengan penelitian Tindakan kelas (*class room action research*) dengan menerapkan dua siklus, dimana setiap siklusnya terdiri dari 2 pertemuan

Pada siklus pertama menerapkan strategi pembelajaran penjasorkes dengan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *stad* melakukan pembagian kelompok secara heterogen setiap kelompoknya terdiri dari 5 orang. Sedangkan pada siklus kedua lebih dari refleksi hasil dari siklus kesatu, apabila siklus ke satu gagal maka lanjut pada siklus kedua

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah dan latar belakang yang di kemukakan di atas, maka penilian ini memiliki tujuan baik secara umum maupun khusus yang dijabarkan seperti berikut.

1.3.1 Tujuan Umum Penelitian

Meningkatnya kualitas pembelajaran PENJASORKES di SMPN 16 Kota Tasikmalaya, ditunjukan dengan meningkatnya keinginan peserta didik untuk mengikuti proses belajar pembelajaran PENJASORKES dan diikut dengan meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

1.3.2 Tujuan Khusus Penelitian

Tujuan khusus dari penelitian ini adalah adanya suatu perubahan yang berarti dalam proses pembelajaran khususnya dalam pembelajaran *Passing* pada permainan sepak bola menggunakan Model pembelajaran *Cooperative Learning*

tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) pada siswa kelas IX C SMPN 16 Kota Tasikmalaya Tahun Ajaran 2020/2021.

Selain dalam segi psikomotor, penulis dalam penelitian ini bermaksud untuk menumbuhkan rasa percaya diri untuk mengembangkan pola bahasa, berinteraksi dengan peserta didik yang lain, komunikasi, aktif, kreatif dan menumbuhkan rasa tanggung jawab.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat secara praktis maupun teoritis dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan baik untuk peneliti, guru, sekolah maupun siswa. khususnya tentang penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) pada proses pembelajaran *passing* dalam permainan sepak bola.