

BAB 2

TINJAUAN TEORITIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Konsep Pembelajaran

Memahami dan menyikapi suatu perkembangan pada zaman milenial sekarang ini, Maka disikapi dengan hal positif, pada dasarnya perkembangan zaman tersebut dapat berpengaruh kepada setiap individu secara langsung, dimana setiap individu dapat saling mempengaruhi satu sesama individu yang lainnya. Dampak dari perkembangan zaman tersebut kepada perubahan-perubahan perilaku yang signifikan, seperti, budaya karakter dan wawasan keilmuan. Sejalan dengan perkembangan zaman yang berkorelasi dengan revolusi industri empat titik kosong di mana teknologi sudah tidak bisa dipisahkan lagi dari kehidupan masyarakat global, hal ini menuntut masyarakat global untuk lebih cerdas dan pintar dalam segi keilmuan dan wawasan agar masyarakat mampu bersaing dalam dunia industri.

Perkembangan zaman di teknologi yang terus berkembang sampai sekarang ini, perlu diimbangi dengan pola pendidikan yang benar, di mana pendidikan selalu mewadahi rumpun keilmuan yang ditunjang oleh tenaga pendidik yang ahli pada bidangnya. Masyarakat global selalu menjadikan pendidikan sebagai wacana untuk meningkatkan kualitas kehidupannya, karena menurut masyarakat zaman dahulu sampai masyarakat zaman milenial sekarang ini, mereka berpandangan bahwa pendidikan selalu berlandaskan kepada keilmuan yang pasti dan didukung oleh tenaga Pendidik yang mahir di bidangnya, berbicara mengenai ranah pendidikan maka kita berbicara mengenai tujuan, faktor-faktor yang menunjang serta unsur yang terdapat dalam pendidikan, namun perlu kita ketahui bahwa ranah pendidikan selalu mewadahi keilmuan keilmuan yang pasti serta menjanjikan adanya perubahan perilaku yang dihasilkan dari proses pembelajaran.

Proses pembelajaran merupakan aspek interaksi yang dilakukan oleh kegiatan belajar dan mengajar yang saling berkesinambungan sehingga dapat berdampak kepada perubahan perilaku. pembelajaran dapat dikatakan sebagai proses yang memadukan antara dua aktivitas yaitu aktivitas belajar

dan mengajar. Ada asumsi yang berpendapat "pembelajaran adalah suatu usaha yang disengaja, bertujuan, dan terkendali agar orang lain belajar atau terjadi perubahan yang relatif menetap pada diri orang lain" Miarso, Yusufhadi (Martinis Yamin, 2013, hlm 15).

Maksud dari pendapat di atas bahwa, proses pembelajaran harus disusun dengan strategi yang benar, arah tujuan yang jelas tidak mengambang, sehingga pada pelaksanaannya semua dapat terkendali sesuai rencana khususnya peserta didik dapat merasakan dampak yang dihasilkan berupa perubahan perilaku yang relatif menetap. "Instruction atau pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal"

Pembelajaran merupakan suatu sistem untuk membantu proses belajar siswa/peserta didik berlangsung dengan baik, dalam sistem tersebut terdapat beberapa peristiwa yang dirancang di rencanakan sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung kepada kelangsungan proses belajar siswa yang bersifat internal. Proses pembelajaran sangat berperan penting demi menciptakan suasana belajar yang lebih baik, terutama pendidik yang berperan sebagai komponen yang sangat penting bagi kelangsungan proses pembelajaran. (Gagne, Lafudin, 2018, hlm 13).

Pendapat berikut memperjelas bahwa pendidikan atau guru sangat berperan penting dalam proses pembelajaran di mana guru harus dengan sadar atau terencana untuk melaksanakan proses mengajar (mengarahkan interaksi peserta didik dengan sumber belajar lain) agar tujuan dari proses pembelajaran dapat tercapai.

Pada perkembangan zaman yang sudah memasuki revolusi industri 4.0 ini, proses pembelajaran masih saja terdapat pola pembelajaran yang bersifat transmisif yaitu siswa secara pasif menyerap struktur pengetahuan yang diberikan guru atau yang ada pada buku pelajaran saja.

Menyatakan bahwa sistem pembelajaran dalam pandangan konstruktivis memberikan perbedaan yang nyata, di mana cirinya adalah (a) siswa terlihat aktif dalam belajarnya, siswa belajar materi secara bermakna dengan bekerja dan berpikir, dan (b) informasi baru harus di kaitkan dengan informasi sebelumnya sehingga menyatu dengan pengetahuan yang dimiliki oleh siswa. Hudojo dalam (Pane & Dasopang, 2017, hlm 338).

Maksud dari pandangan berikut adalah dimana adanya suatu tindakan yang dilakukan oleh siswa berupa tindakan konstruktif atau menciptakan suatu makna dari yang telah dipelajari dan dikaji kembali, sehingga siswa dapat merasakan adanya stimulus yang datang sehingga dapat merespon dengan aktif.

2.1.2 Prinsip-prinsip dan Tujuan Belajar dan Pembelajaran

Prinsip ini mengandung makna bahwa proses pembelajaran memiliki ciri-ciri yang berbeda dari proses yang lainnya yang berdampak pada ranah pendidikan, ciri-ciri pada proses pembelajaran di bawah ini menurut (Lafudin, 2018, hlm 51) sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran sebagai usaha untuk memperoleh perubahan perilaku prinsip ini mengandung makna bahwa ciri utama proses pembelajaran adalah perubahan perilaku dalam diri individu. Artinya seseorang yang telah mengalami pembelajaran akan berubah perilakunya. Perubahan perilaku sebagaimana memiliki ciri-ciri perubahan perilaku sebagai berikut:
 - Perubahan yang disadari
 - Perubahan yang bersifat fungsional
 - Perubahan yang bersifat positif
 - Perubahan yang bersifat aktif
 - Perubahan yang bersifat permanen
 - Perubahan yang bertujuan dan terarah
- 2) Hasil pembelajaran ditandai dengan perubahan perilaku secara keseluruhan prinsip ini mengandung makna bahwa perubahan perilaku sebagai hasil pembelajaran meliputi semua aspek perilaku dan bukan hanya satu aspek atau dua aspek saja. Perubahan perilaku itu meliputi aspek aspek *kognitif*, *afektif* dan *motorik*
- 3) Pembelajaran merupakan suatu proses prinsip ketiga ini mengandung makna bahwa pembelajaran itu merupakan suatu aktivitas yang berkesinambungan. Di dalam aktivitas itu terjadi proses pembelajaran selalu membawa cerita tersendiri, canda tawaku mah keseriusan, celotehan, sampai kepada perkembangan yang bersifat penting yaitu perkembangan *kognitif*, *afektif* dan *psikomotor*”

7 prinsip belajar yang mungkin dapat digunakan sebagai acuan dalam proses belajar mengajar menurut (Hosnan, 2014, hlm 8). yaitu :

- 1) *Perhatian dan motivasi siswa*. Dalam merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran, seorang guru dituntut untuk dapat menimbulkan perhatian dan memotivasi belajar siswa.
- 2) *Keaktifan*. Memandang siswa merupakan makhluk yang aktif mempunyai dorongan untuk berbuat sesuatu, mempunyai kemampuan dan aspirasinya sendiri, siswa memiliki sifat aktif, konstruktif, dan mampu merencanakan

sesuatu untuk mencari, menemukan, dan menggunakan pengetahuan yang telah diperolehnya

- 3) *Keterlibatan langsung*. Dalam prinsip ini, guru perlu mengupayakan agar siswa dapat terlibat langsung secara aktif dalam pembelajaran.
- 4) *Pengulangan*. Menekankan pentingnya pengulangan untuk melatih berbagai daya yang ada pada diri siswa, yakni mengamati, menanggapi, mengingat, merasakan, berpikir, dan sebagainya.
- 5) *Tantangan*. Prinsipnya, guru perlu berupaya memberikan bahan belajar/materi pelajaran yang dapat menantang dan menimbulkan gairah belajar siswa.
- 6) *Belikan dan penguatan*. Siswa akan lebih bersemangat apabila mengetahui dan mendapatkan hasil yang baik yang akan merupakan balikan yang menyenangkan dan berpengaruh baik bagi usaha belajar selanjutnya.
- 7) *Perbedaan individual*. Siswa harus di pandang sebagai individual yang unik dan berbeda satu sama lain”

Ketujuh prinsip di atas berimplikasi kepada guru yang dimana guru harus memahami dan mengembangkan kreativitas pembelajarannya. Belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku manusia ke arah yang lebih baik, kalau kita melihat tujuan dari pembelajaran itu sendiri.

Pada dasarnya belajar bertujuan untuk mempersiapkan diri untuk menyongsong masa depan yang akan datang, kita harus siap menghadapi dunia ini yang amat rumit dan amat banyak sekali tantangan, yang bisa menyelamatkan kita yaitu ilmu yang kita bangun sejak kecil sampai kelak akhir hayat kita.

2.1.3 Komponen-Komponen Pembelajaran

Pembelajaran dapat dikatakan sebagai suatu sistem yang dirancang untuk menghasilkan output yang berkarakter,dalam membentuk suatu output yang berkarakter tentunya harus melewati proses pembelajaran di mana tujuan dari proses pembelajaran yaitu untuk membelajarkan siswa.

Sebagai suatu sistem, proses pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan yang melibatkan berbagai komponen yang satu sama lain saling berinteraksi, komponen-komponen yang terdapat dalam proses pembelajaran terdapat di bawah ini:

- 1) Guru dan siswa

Dalam UU.RI.No.20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, BAB IV pasal 29 ayat 1 disebutkan bahwa pendidikan merupakan tenaga professional

yang bertugas merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran, memiliki hasil pembelajaran, melakukan bimbingan dan pelatihan serta melakukan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat terutama pada pendidikan perguruan tinggi.

2) Tujuan pembelajaran

Tujuan pembelajaran adalah faktor yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Dengan adanya tujuan, maka guru memiliki pedoman dan saran yang dapat dicapai dalam kegiatan mengajar. Apabila tujuan pembelajaran sudah jelas dan tegas maka langkah dan kegiatan pembelajaran dapat lebih terarah. Tujuan dalam pembelajaran yang telah dirumuskan hendaknya disesuaikan dengan ketersediaan waktu, sarana prasarana, dan kesiapan peserta didik. Sehubungan dengan hal itu maka seluruh kegiatan guru dan peserta didik harus diarahkan pada tercapainya tujuan yang telah diharapkan.

3) Materi pembelajaran

Materi pembelajaran adalah substansi yang dapat disampaikan dalam proses belajar mengajar. Tanpa adanya materi pembelajaran proses belajar mengajar tidak dapat berjalan. Oleh karena itu guru yang dapat mengajar pasti memiliki dan menguasai materi pelajaran yang dapat disampaikan kepada siswa. Materi belajar merupakan satu sumber belajar bagi siswa. Materi yang disebut sebagai sumber belajar ini adalah suatu yang membawa pesan untuk tujuan pembelajaran. Suharmi Arikunto memandang bahwa materi pelajaran merupakan unsur inti yang ada di dalam kegiatan belajar mengajar, karena bahan pelajaran itulah yang diupayakan untuk dikuasai oleh siswa. Maka, seorang guru ataupun pengembangan kurikulum seharusnya tidak boleh lupa harus memikirkan sejauh mana bahan-bahan yang topiknya tertera yang berhubungan dengan kebutuhan siswa pada usia tertentu dan di dalam lingkungan tertentu juga.

4) Metode pembelajaran

Menurut J.R David dalam *Teaching For College Class Room* yang dikutip oleh Abdul Majid, mengatakan bahwa pengertian metode adalah cara untuk

mencapai sesuatu titik untuk melaksanakan suatu strategi digunakan seperangkat metode pengajaran tertentu.

5) Alat pembelajaran

Alat pembelajaran adalah media yang berfungsi sebagai alat pendukung untuk memperlancar penyelenggaraan agar lebih efisien dan efektif dalam menepati tujuan pembelajaran. Alat bantu atau media pembelajaran data berupa orang, makhluk hidup, berbeda-beda, dan segala sesuatu yang dapat digunakan guru sebagai perantara untuk menyajikan bahan pelajaran.

6) Evaluasi

Evaluasi merupakan komponen terakhir dalam sistem pembelajaran titik evaluasi bukan saja berfungsi untuk melihat keberhasilan siswa dalam pembelajaran akan tetapi juga berfungsi sebagai umpan balik atas kinerja yang telah dilakukan dalam proses pembelajaran. Melalui evaluasi dapat diketahui kekurangan an dalam pemanfaatan berbagai komponen dalam pembelajaran.

Pendapat yang dikemukakan diatas merupakan salah satu pandangan mengenai proses pembelajaran, bahwa proses tersebut dapat dirasakan oleh semua kalangan titik konsep pembelajaran sangat berpengaruh terhadap kelangsungan kehidupan masyarakat global, konsep pembelajaran dapat berdampak terhadap perubahan perilaku yang signifikan dan menetap bila tumbuhan dengan baik sejak dini. seperti pada ranah pendidikan di sekolah menengah pertama di SMP Negeri 16 Kota Tasikmalaya, proses pembelajaran selalu berjalan dengan baik dan menerapkan konsep pembelajaran yang disiplin sehingga dapat kita amati secara langsung peserta didik SMP Negeri 16 Kota Tasikmalaya lebih berkarakter.

2.1.4 Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani merupakan melalui jasmani berbentuk suatu program aktivitas jasmani yang medianya gerak tubuh (melibatkan otot-otot besar) yang dirancang untuk di menghasilkan beragam pengalaman dan tujuan, antara lain belajar sosial, intelektual, keindahan, serta keindahan.

Tujuan pendidikan jasmani. Sama halnya dengan pengertian pendidikan jasmani, tujuan pendidikan jasmani pun sering di tuturkan dalam redaksi yang beragam. Namun, keragaman tujuan penuturan pendidikan jasmani tersebut pada dasarnya bermuara pada pengertian pendidikan jasmani

sendiri. Pada dasarnya pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan melalui aktivitas jasmani dan sekaligus merupakan proses pendidikan untuk meningkatkan kemampuan jasmani, (Mulya, Agustriyani 2016, hlm 115).

1) Tujuan Pendidikan Jasmani

Menurut (Adang Suherman, 2004, hlm 23), secara umum tujuan pendidikan jasmani dapat diklasifikasikan menjadi empat kategori, yaitu:

- 1) Perkembangan fisik. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan aktivitas-aktivitas yang melibatkan kekuatan fisik dari berbagai organ tubuh seseorang (*physical fitness*).
- 2) Perkembangan gerak. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan gerak secara efektif, efisien, halus, indah, sempurna (*skillful*).
- 3) Perkembangan mental. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan berpikir dan menginterpretasikan keseluruhan pengetahuan tentang pendidikan jasmani ke dalam lingkungannya sehingga kemungkinan tumbuh dan berkembangnya pengetahuan, sikap dan tanggung jawab anak.
- 4) Perkembangan sosial. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan anak dalam menyesuaikan diri pada suatu kelompok atau masyarakat.

Berdasarkan pendapat-pendapat yang dikemukakan mengenai pendidikan jasmani dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani dalam pelaksanaannya mempunyai tujuan menumbuhkembangkan siswa dari aspek organik, *neuromuscular*, kognitif, emosional, perseptual, fisik dan merupakan suatu proses gerak manusia yang menuju pada pengembangan pola-pola perilaku manusia.

Tujuan ideal program pendidikan jasmani bersifat menyeluruh, sebab mencakup bukan hanya aspek fisik tetapi juga aspek lainnya yang mencakup aspek intelektual, emosional, itu menjadi seseorang yang percaya diri, berdisiplin, sehat, bugar dan hidup bahagia (Lutan 2001, hlm 3).

2) Pendidikan Jasmani di Sekolah Menengah Pertama

Dalam Pembelajaran PJOK di Sekolah Menengah Pertama disebutkan bahwa Pendidikan Jasmani adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif, dan kecerdasan emosi. Lingkungan belajar diatur secara sama untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan seluruh ranah, jasmani, psikomotor, kognitif, dan afektif setiap siswa. (Samsudin, 2008, hlm 2)

Pendidikan jasmani sekolah menengah pertama (SMP) mempunyai fungsi: Aspek organik; (1) Menjadikan fungsi sistem tubuh menjadi lebih baik sehingga individu dapat memenuhi tuntutan lingkungannya secara memadai serta memiliki landasan untuk pengembangan keterampilan, (2) Meningkatkan kekuatan, yaitu jumlah tenaga maksimum yang dikeluarkan oleh otot atau kelompok otot, (3) Meningkatkan daya tahan otot, yaitu kemampuan otot atau kelompok otot untuk menahan kerja dalam waktu yang lama, (4) Meningkatkan daya tahan kardiovaskuler, kapasitas individu untuk melakukan aktivitas secara terus menerus dalam waktu relatif lama, (5) Meningkatkan fleksibilitas, yaitu; rentang gerak dalam persendian yang diperlukan untuk menghasilkan gerakan yang efisien dan mengurangi cedera. (Samsudin, 2008, hlm 3-5)

Aspek Neuromuskuler, (1) Meningkatkan keharmonisan antara fungsi saraf dan otot, (2) Mengembangkan keterampilan lokomotor, seperti; berjalan, berlari, melompat, meloncat, meluncur, melangkah, mendorong, menderap, bergulir, menarik, (3) Mengembangkan keterampilan non-lokomotor, seperti; mengayun, melengok, meliuk, bergoyang, meregang, menekuk, menggantung, membongkok, (4) Mengembangkan keterampilan dasar manipulatif, seperti; memukul, menendang, menangkap, memberhentikan, melempar, mengubah arah, memantulkan, bergulir, memvoli, (5) Mengembangkan faktor-faktor gerak, seperti; ketepatan, irama, rasa gerak, power, waktu reaksi, kelincahan, (6) Mengembangkan keterampilan olahraga, seperti; sepakbola, softball, bola voli, bola basket, baseball, kasti, rounders, atletik, tennis, tennis meja, bela diri dan lain sebagainya, (7) Mengembangkan keterampilan rekreasi, seperti, menjelajah, mendaki, berkemah, berenang dan lainnya.

Aspek Perseptual; (1) Mengembangkan kemampuan menerima dan membedakan isyarat, (2) Mengembangkan hubungan-hubungan yang berkaitan dengan tempat atau ruang, yaitu kemampuan mengenali objek yang berada di depan, belakang, bawah, sebelah kanan, atau di sebelah kiri dari dirinya, (3) Mengembangkan koordinasi gerak visual, yaitu; kemampuan mengkoordinasikan pandangan dengan keterampilan gerak yang melibatkan tangan, tubuh, dan atau kaki, (4) Mengembangkan keseimbangan tubuh (statis dan dinamis), yaitu; kemampuan mempertahankan keseimbangan statis dan dinamis, (5) Mengembangkan dominansi (*dominancy*), yaitu; konsistensi dalam menggunakan tangan atau kaki kanan atau kiri dalam melempar atau menendang, (6)

Mengembangkan lateralitas (*aterility*), yaitu; kemampuan membedakan antara sisi kanan atau sisi kiri tubuh dan diantara bagian dalam kanan atau kiri tubuhnya sendiri, (7) Mengembangkan image tubuh (*body image*), yaitu kesadaran bagian tubuh atau seluruh tubuh dan hubungannya dengan tempat atau ruang.

Aspek Kognitif; (1) Mengembangkan kemampuan menemukan sesuatu, memahami, memperoleh pengetahuan dan mengambil keputusan, (2) Meningkatkan pengetahuan tentang peraturan permainan, keselamatan, dan etika, (3) Mengembangkan kemampuan penggunaan tak-tik dan strategi dalam aktivitas yang terorganisasi, (4) Meningkatkan pengetahuan bagaimana fungsi tubuh dan hubungannya dengan aktivitas jasmani, (5) Menghargai kinerja tubuh; penggunaan pertimbangan yang berhubungan dengan jarak, waktu, tempat, bentuk, kecepatan, dan arah yang digunakan dalam mengimplementasikan aktivitas dan dirinya, (6) Meningkatkan pemahaman tentang memecahkan problem-problem perkembangan.

Aspek Sosial; (1) Menyesuaikan diri dengan orang lain dan lingkungan dimana berada, (2) Mengembangkan kemampuan membuat pertimbangan dan keputusan dalam kelompok, (3) Belajar berkomunikasi dengan orang lain, (4) Mengembangkan kemampuan bertukar pikiran dan mengevaluasi ide dalam kelompok, (5) Mengembangkan kepribadian, sikap, dan nilai agar dapat berfungsi sebagai anggota masyarakat, (6) Mengembangkan rasa memiliki dan tanggung jawab di masyarakat. (7) Mengembangkan sifat-sifat kepribadian yang positif, (8) Belajar menggunakan waktu luang dengan kegiatan yang bermanfaat, (9) Mengembangkan sikap yang mencerminkan karakter moral yang baik.

Aspek Emosional; (1) Mengembangkan respon positif terhadap aktivitas jasmani, (2) Mengembangkan reaksi yang positif sebagai penonton, (3) Melepas ketegangan melalui aktivitas fisik yang tepat, (4) Memberikan saluran untuk mengekspresikan diri dan kreativitas, (5) Menghargai pengalaman estetika dari berbagai aktifitas yang relevan.

Program pendidikan Jasmani harus dikaitkan dengan peningkatan kesehatan kebugaran jasmani. Siswa menginginkan belajar keterampilan baru dan berbagai cabang olahraga. Program pendidikan jasmani harus lebih dari sekedar mengembangkan tubuh, tetapi juga mengembangkan pikiran dan mempersiapkan

siswa untuk bekerja pada masa yang akan datang. Pada tingkat usia ini, program pendidikan jasmani dipandang sebagai tempat untuk belajar *fair play* dan jiwa sportivitas yang baik. Siswa juga ingin belajar aktivitas, dimana membuktikan pemanfaatan waktu luang. Sebagian besar siswa juga menginginkan bermain dalam suatu tim .

3) Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pembelajaran Pendidikan Jasmani

Dalam sebuah pembelajaran ada dua hal yang menjadi bagian penting sebagai akibat dari proses pembelajaran tersebut, yaitu keberhasilan pelaksanaan dan kegagalan pelaksanaan. Keberhasilan merupakan tujuan yang ingin dicapai dari semua program yang telah ditetapkan, sedangkan kegagalan merupakan kendala atau hambatan yang sebisa mungkin harus dihindari. (Rusli Lutan, 2000, hlm 9) menerangkan empat faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran pendidikan jasmani. Keempat faktor tersebut adalah tujuan, materi, metode, dan evaluasi.

Salah satu prinsip dalam pendidikan jasmani adalah *partisipasi* siswa secara penuh dan merata. Karena itu guru pendidikan jasmani harus memperhatikan kepentingan setiap siswa dengan memperhatikan perbedaan kemampuan. Dengan demikian tolak ukur bagi pengajaran sukses, paling mudah untuk diamati ialah jumlah curahan waktu berlatih. Semakin tinggi curahan waktu berlatih, semakin berhasil pengajaran itu.

2.1.5 Model Pembelajaran

Perlu kita ketahui dan kaji bersama masyarakat global pada zaman sekarang ini harus memiliki keilmuan dan keterampilan, agar dapat bersaing di zaman milenial sekarang ini. Keilmuan dan pengetahuan itu bisa di dapat bilamana masyarakat global sudah memasuki ranah pendidikan, pada *domain* ini pendidikan bergerak sebagai pondasi awal tersusun suatu pemahaman pengetahuan, bila berbicara secara luas mengenai pendidikan, maka pendidikan hakikatnya dapat dilaksanakan dimana saja tanpa melihat batasan tempat, dan waktu. Namun agar lebih *spesifik* lagi dari pembatasan ini, maka arah pandang yang kita kaji kali ini bertuju pada *domain* pendidikan di sekolah, yang mana bertujuan agar masyarakat

global dapat memahami bagaimana pengetahuan dan keilmuan itu bisa didapat dengan baik.

“Pendidikan memberikan suatu wadah yang sangat terbuka untuk semua kalangan, dimana pendidikan dapat dirasakan tanpa melihat batasan tepat dan waktu, esensi pendidikan kali ini akan terarah pada *domain* pendidikan pada ranah sekolah, dimana ranah sekolah merupakan tempat yang tepat untuk berbicara mengenai pengetahuan dan disiplin ilmu, didalam ranah sekolah memiliki berbagai disiplin ilmu serta tenaga pendidik yang bertalenta di bidangnya, ranah sekolah selalu memberikan proses pembelajaran yang terencana demi terciptanya perubahan perilaku, perencanaan yang dapat merubah perilaku adalah perencanaan yang memiliki struktur model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dari peserta didik. Seperti yang dikemukakan “keberhasilan proses pembelajaran tidak terlepas dari kemampuan guru mengembangkan model-model pembelajaran yang berorientasi pada peningkatan intensitas keterlibatan siswa secara efektif di dalam proses pembelajaran” (Aunurrahman, 2019, hlm 140).

Pandangan berikut mengemukakan bahwa berhasilnya suatu proses pembelajaran tidak terlepas dari peran tenaga pendidik dalam mengembangkan model-model pembelajaran. Maksud dari model disini adalah suatu kerangka perencanaan yang di dalamnya terdapat berbagai aspek yang mendukung. Dikatakan “model merupakan kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan suatu kegiatan. Pandangan berikut bahwa model pembelajaran merupakan perencanaan yang disusun secara terencana, yang digunakan sebagai acuan pada saat melaksanakan suatu kegiatan. Dikatakan “model merupakan contoh yang dipergunakan para ahli dalam menyusun langkah-langkah dalam melaksanakan pembelajaran, maka dari itu strategi merupakan bagian dari langkah yang digunakan model untuk melaksanakan pembelajaran” Maksud dari pendapat tersebut model merupakan salah satu pedoman yang digunakan untuk melaksanakan pembelajaran, dan didalam model itu sendiri terdapat strategi yang merupakan bagian dari langkah-langkah yang digunakan oleh model untuk melaksanakan pembelajaran, setelah kita memahami dari berbagai pendapat para ahli di atas, kini dapat ditarik kesimpulan bahwa model adalah suatu susunan kerangka secara keseluruhan dari awal sampai akhir yang digunakan sebagai pedoman untuk melaksanakan suatu kegiatan.

Setelah kita memahami makna dari model dalam pendidikan, kini kita kaitkan model tersebut dengan proses pembelajaran, sebagaimana sebelumnya

sudah disinggung bahwa salah satu alasan pembelajaran dapat berkembang lebih baik adalah dengan menentukan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Model pembelajaran “model pembelajaran dapat dipahami sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dan terencana dalam mengorganisasikan proses pembelajaran peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif” (Priansa, 2017, hlm 188).

Maksud dari pendapat diatas bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan tersusunnya perencanaan secara sistematis, dan terorganisir, maksud dari sistematis adalah dalam kerangka konseptual proses kegiatan yang menggambarkan selalu diawali dari hal yang mudah menuju ke hal yang lebih kompleks, serta terorganisir, terorganisir disini merupakan suatu kegiatan yang akan dilakukan dapat lebih terkendali dan sesuai dengan bagian-bagian yang harus dilaksanakan pada proses pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara *efektif*. Menurut deskripsi yang dikemukakan di atas model pembelajaran merupakan suatu rencana yang disusun sehingga dapat digunakan untuk membentuk kurikulum, mendesain materi instruksional dan memandu proses pengajaran di ruangan kelas.

Setelah kita menyimak dan memahami dari beberapa pandangan di atas yang berpendapat mengenai *esensi* dari model pembelajaran, kini dapat disimpulkan, bahwa model adalah suatu kerangka konseptual yang digunakan dalam suatu kegiatan, serta bila dikaitkan dengan pembelajaran maka model pembelajaran merupakan suatu kerangka konseptual yang dirancang secara sistematis dan terorganisir sehingga dapat dijadikan sebagai suatu pedoman dalam kegiatan pembelajaran.

Semakin berkembangnya suatu zaman maka dapat berpengaruh terhadap humanisme itu sendiri. “model-model pembelajaran dikembangkan utamanya beranjak dari adanya perbedaan berkaitan dengan berbagai karakteristik siswa” (Aunurrahman, 2019, hlm 141). Pendapat diatas menjelaskan bahwa peserta didik memiliki karakteristik yang berbeda-beda satu sama lain, seperti kepribadian, kebiasaan, modalitas belajar yang bervariasi antara individu dengan yang lain, sehingga perlakuan yang diberikan oleh pendidik kepada peserta didik harus bervariasi

tidak boleh terpaku pada suatu model pembelajaran saja. Sehingga kini model pembelajaran terus berkembang dengan tujuan agar dapat mengimbangi kebutuhan dari peserta didik tidak merasa jenuh dengan proses pembelajaran.

Dikatakan “penggunaan model pembelajaran yang tepat dapat mendorong tumbuhnya rasa senang siswa terhadap pembelajaran, menumbuhkan dan meningkatkan motivasi dalam mengerjakan tugas, memberikan kemudahan bagi siswa untuk memahami pelajaran sehingga memungkinkan siswa mencapai hasil belajar yang lebih baik” (Aunurrahman, 2019, hlm 141).

Pandangan ini berpendapat tentang peran model pembelajaran yang dapat berperan penting demi terciptanya peningkatan dalam pembelajaran. Peningkatan dalam belajar dipengaruhi oleh penyajian model pembelajaran yang tepat, namun penyajian model pembelajaran yang tepat kembali lagi kepada pendidik yang menjadi pelaku utama pendidikan.

2.1.6 Pembelajaran *Cooperative Learning*

Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan bentuk pembelajaran dengan cara peserta didik belajar bekerja sama dalam kelompok kecil secara kolaboratif yang saling percaya satu sama lain, anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan kelompok yang bersifat *heterogen*. Asumsi yang mendefinisikan tentang *cooperative learning* ialah,

“Pembelajaran kooperatif adalah strategi pembelajaran yang melibatkan partisipasi siswa dalam satu kelompok kecil untuk saling berinteraksi” (Rusman, 2012, hal. 202). Asumsi lain yang menjelaskan tentang *cooperative learning* ialah “bekerja dalam sebuah kelompok yang terdiri dari tiga atau lebih anggota pada hakikatnya dapat memberikan daya dan manfaat tersendiri” (Huda, 2013, hal. 111).

Dari dua pendapat bisa disimpulkan bahwa *cooperative learning* adalah suatu pembelajaran kelompok yang dimana satu sama lain saling berinteraksi untuk memecahkan suatu permasalahan pembelajaran yang diberikan oleh pengajar, dalam bekerja sama akan berpengaruh signifikan terhadap kepribadian sosial, mengurangi perilaku-perilaku negatif pada hakikatnya dapat memberikan daya dan manfaat tersendiri.

1) Prinsip-Prinsip Pembelajaran *Cooperative Learning*

Model pembelajaran *cooperative learning* tidak sama dengan sekedar belajar dalam kelompok. Ada unsur-unsur dasar yang membedakan dengan pembagian kelompok yang dilakukan tanpa pertimbangan. Pelaksanaan prosedur pembelajaran *cooperative learning* dengan benar akan memungkinkan pendidik mengolah kelas dengan lebih baik dan efektif. Ada lima unsur dasar dalam pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) menurut (Rusman, 2012, hal 212). yaitu sebagai berikut :

- 1) Prinsip Ketergantungan positif (*positive interdependence*), yaitu dalam pembelajaran kooperatif, keberhasilan dalam penyelesaian tugas tergantung pada usaha yang dilakukan oleh kelompok tersebut.
- 2) Tanggung jawab perseorangan (*individual accountability*), yaitu keberhasilan kelompok sangat tergantung dari masing-masing anggota kelompoknya
- 3) Interaksi tatap muka (*face to face promotion interaction*), yaitu memberikan kesempatan yang luas kepada setiap anggota kelompok untuk bertatap muka melakukan interaksi dan diskusi untuk saling memberi dan menerima informasi dari kelompok lain.
- 4) Partisipasi dan komunikasi (*participation communication*), yaitu melatih siswa untuk dapat berpartisipasi aktif dan berkomunikasi dalam kegiatan pembelajaran.
- 5) Evaluasi proses kelompok, yaitu menjadwalkan waktu khusus bagi kelompok untuk mengevaluasi proses kerja kelompok dan hasil kerja sama mereka, agar selanjutnya bisa bekerja sama dengan lebih efektif

Dari lima unsur yang telah di utarakan di atas bisa diambil kesimpulan bahwa *cooperative learning* mempunyai tanggung jawab penyelesaian tugas tergantung pada usaha yang dilakukan kelompok, tanggung jawab perorangan, dan keaktifan dalam mencari informasi.

2) Prosedur Pembelajaran *Cooperative Learning*

Model pembelajaran *cooperative learning* memiliki basis pada teori psikologi kognitif dan teori pembelajaran sosial. Fokus pembelajaran *cooperative learning* tidak hanya bertumpu pada apa yang dilakukan peserta didik tetapi juga pada apa yang dipikirkan peserta didik selama aktivitas belajar berlangsung. Informasi yang ada pada kurikulum tidak ditransfer begitu saja oleh guru kepada

peserta didik, tetapi peserta didik difasilitasi dan dimotivasi untuk berinteraksi dengan peserta didik lain dalam kelompok, dengan guru dan dengan bahan ajar secara optimal agar peserta didik mampu mengkonstruksi pengetahuannya sendiri. Dalam pembelajaran *cooperative learning*, guru berperan sebagai fasilitator, penyedia sumber belajar bagi peserta didik, guru peserta didik dalam belajar memecahkan masalah, dan sebagai pelatih peserta didik agar memiliki keterampilan *cooperative learning*.

Tabel 2.1 Langkah- langkah model pembelajaran koperatif sebagai berikut:

Fase	Kegiatan Guru
Fase 1 Menyampaikan tujuan dan memotivasi peserta didik	Guru menyampaikan semua tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada pembelajaran tersebut dan memotivasi peserta didik belajar.
Fase 2 Menyajikan informasi	Guru menyajikan informasi kepada peserta didik baik dengan peragaan (demonstrasi) atau teks.
Fase 3 Mengorganisasikan peserta didik ke dalam kelompok- Kelompok	Belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan perubahan yang efisien.
Fase 4 Membantu kerja kelompok dalam belajar	Guru membimbing kelompok- kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas.
Fase 5 Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi atau kelompok mempresentasikan hasil pekerjaan mereka.
Fase 6 Memberikan penghargaan	Guru memberikan cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok.

Sumber (Widdiharto, 2004, hlm15)

3) Model-Model Pembelajaran *Cooperative Learning*

Cooperative learning adalah suatu strategi belajar mengajar yang menekankan pada sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu di antara sesama dalam struktur kerjasama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri dari dua orang atau lebih.

Ada beberapa variasi jenis model dalam pembelajaran *cooperative learning*,

jenis-jenis model ini adalah: “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)

2.1.7 Konsep Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe STAD

1) Pengertian Model *Student Team Achievment Division* (STAD)

pembelajaran kooperatif tipe STAD ini merupakan salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif dengan menggunakan kelompok-kelompok kecil dengan jumlah anggota tiap kelompok 4-5 orang peserta didik secara heterogen. Diawali dengan penyampaian tujuan pembelajaran, penyampaian materi, kegiatan kelompok, kuis, dan penghargaan kelompok (Trianto, 2007, hlm 52-54). bahwa pada STAD siswa ditempatkan dalam tim belajar beranggotakan 4-5 orang yang merupakan campuran menurut tingkat prestasi, jenis kelamin, dan suku. Guru menyajikan pelajaran, dan kemudian peserta didik bekerja dalam tim mereka memastikan bahwa seluruh anggota tim telah menguasai pelajaran tersebut. Kemudian, seluruh peserta didik diberi tes tentang materi tersebut, pada saat tes ini mereka tidak diperbolehkan saling membantu Slavin dalam (Nur, 2000, hlm 26).

Seperti halnya pembelajaran lainnya, pembelajaran kooperatif tipe STAD

ini juga membutuhkan persiapan yang matang sebelum kegiatan pembelajaran dilaksanakan. Persiapan-persiapan tersebut antara lain:

1) Perangkat pembelajaran

Sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran ini perlu dipersiapkan perangkat pembelajarannya, yang meliputi rencana pembelajaran (RP), buku peserta didik, lembar kegiatan peserta didik (LKS) beserta lembar jawabnya.

2) Membentuk kelompok kooperatif

Menentukan anggota kelompok diusahakan agar kemampuan peserta didik dalam kelompok adalah heterogen dan kemampuan antar satu kelompok dengan kelompok lainnya relatif homogen. Apabila memungkinkan kelompok kooperatif perlu memperhatikan ras, agama, jenis kelamin, dan latar belakang sosial.

3) Menentukan skor awal

Skor awal yang dapat digunakan dalam kelas kooperatif adalah nilai ulangan sebelumnya. Skor awal ini dapat berubah setelah ada kuis. Misalnya pada pembelajaran lebih lanjut dan setelah diadakan tes, maka hasil tes masing-masing individu dapat dijadikan skor awal.

4) Pengaturan tempat duduk

Pengaturan tempat duduk dalam kelas kooperatif perlu juga diatur dengan baik, hal ini dilakukan untuk menunjang keberhasilan pembelajaran kooperatif apabila tidak ada pengaturan tempat duduk dapat menimbulkan kekacauan yang menyebabkan gagalnya pembelajaran pada kelas kooperatif.

5) Kerja kelompok

Untuk mencegah adanya hambatan pada pembelajaran kooperatif tipe STAD, terlebih dahulu diadakan latihan kerjasama kelompok. Hal ini bertujuan untuk lebih jauh mengenalkan masing-masing individu dalam kelompok.

Tabel 2.2 Langkah-langkah pembelajaran STAD dapat disajikan sebagai berikut:

Fase	Kegiatan Guru
Fase 1 Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	Menyampaikan semua tujuan pelajaran yang ingin di capai pada pelajaran tersebut dan memotivasi siswa belajar
Fase 2 Menyajikan/menyampaikan informasi	Menyajikan informasi kepada siswa dengan jalan mendemonstrasikan atau lewat bahan bacaan
Fase 3 Mengorganisasikan siswa dalam kelompok-kelompok belajar	Menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien
Fase 4 Membimbing kelompok bekerja dan belajar	Membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka
Fase 5 Evaluasi	Mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah di ajarkan
Fase 6 Memberikan penghargaan	Mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok

(Sumber: Ibrahim, dkk. 2010, hlm 10) dalam (Trianto 2007, hlm 54)

Ciri khas model pembelajaran STAD adalah menggunakan kelompok-kelompok kecil dengan jumlah anggota tiap kelompok 4-5 orang peserta didik secara heterogen serta penyampaian materi dilakukan oleh guru. Model ini dirancang agar peserta didik dapat bekerjasama dengan anggota kelompoknya atau antar kelompok sehingga melatih interaksi sosial.

2) Keunggulan Dan Kelemahan STAD

Model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) ini mempunyai kelebihan dan kekurangan menurut (Nurdianyas, Ani, 2016, hlm 69), yaitu:

- a) Pelajaran kooperatif membantu siswa mempelajari isi materi pelajaran yang sedang di bahas. Adanya anggota kelompok lain yang menghindari kemungkinan siswa mendapatkan nilai rendah, karena dalam penyetoran lisan siswa di bantu oleh anggota kelompoknya.
- b) Pembelajaran kooperatif menjadikan siswa mampu belajar berdebat, belajar mendengarkan pendapat orang lain, dan mencatat hal-hal yang bermanfaat untuk kepentingan Bersama-sama.
- c) Pembelajaran kooperatif menghasilkan pencapaian belajar siswa yang tinggi menambah harga diri siswa dan memperbaiki hubungan dengan teman sebaya.
- d) Hadiah atau penghargaan yang di berikan akan memberikan dorongan bagi siswa untuk mencapai hasil yang lebih tinggi
- e) Siswa yang lambat berpikir dapat di bantu untuk menambahkan ilmu pengetahuannya. Pembentukan kelompok kecil memudahkan guru untuk memonitor siswa dalam bekerja sama. (Nurdianyas, Ani, 2016, hlm 69)

Disamping itu, Soewarso (1998) dalam (Nurdianyas, Ani, 2016, hlm 69) mengulas beberapa kendala dan kelemahan model pembelajaran kooperatif tipe STAD sebagai berikut:

- a) Pembelajaran kooperatif tipe STAD bukanlah obat yang paling mujarab untuk memecahkan masalah yang timbul kelompok kecil
- b) Adanya ketergantungan sehingga siswa yang lambat berpikir tidak dapat berlatih belajar mandiri
- c) Memerlukan waktu yang lama sehingga target pencapaian kurikulum tidak dapat di penuhi
- d) Tidak dapat menerapkan materi pelajaran secara cepat
- e) Penilaian terhadap individu dan kelompok serta pemberian hadiah menyulitkan bagi guru untuk melaksanakannya
- f) Kerja kelompok hanya melibatkan mereka yang mampu memimpin dan mengarahkan mereka yang kurang pandai dan kadang-kadang menuntut tempat yang berbeda dan gaya-gaya mengajar berbeda.

3) Penerapan Model STAD (*Student Team Achievement Division*) Dalam Materi Sepak Bola

Di karenakan kendala *Covid-19* maka Penerapan model pembelajaran STAD di lakukan secara daring (*Online*) dengan di lakukan di lingkungan masing-masing secara berkelompok.

Tabel 2.3 Penerapan model pembelajaran STAD

No	Langkah- Langkah Model STAD	Kegiatan Pembelajaran dalam RPP	Proses Belajar
1	Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	Siswa di ingatkan Kembali melalui metode tanya jawab tentang materi sepak bola yang telah siswa dapat	
2	Menyajikan/menyampaikan Informasi	Siswa memperhatikan materi video yang di berikan bermain sepak bola dengan materi <i>passing</i> dengan bimbingan guru dan tanya jawab siswa di arahkan untuk bertanya	Mengamati, Menanya, Mengumpulkan informasi
3	Mengorganisasikan siswa dalam kelompok- kelompok belajar	Siswa di arahkan bergabung kelompok yang sudah di bentuk sebelumnya	Mengasosiasikan, mengkomunikasikan
4	Membimbing dan mengamati kelompok bekerja dan belajar	Siswa bekerjasama dalam kelompok dengan bimbingan guru	Mengasosiasikan, Mengkomunikasikan
5	Evaluasi	-Siswa mempraktikan materi dari hasil kerja kelompok	
6	Memberikan Penghargaan	Siswa mendapat penghargaan sesuai hasil yang di capai	

2.1.8 Permainan Sepak Bola

1) Hakikat Permainan Sepak Bola

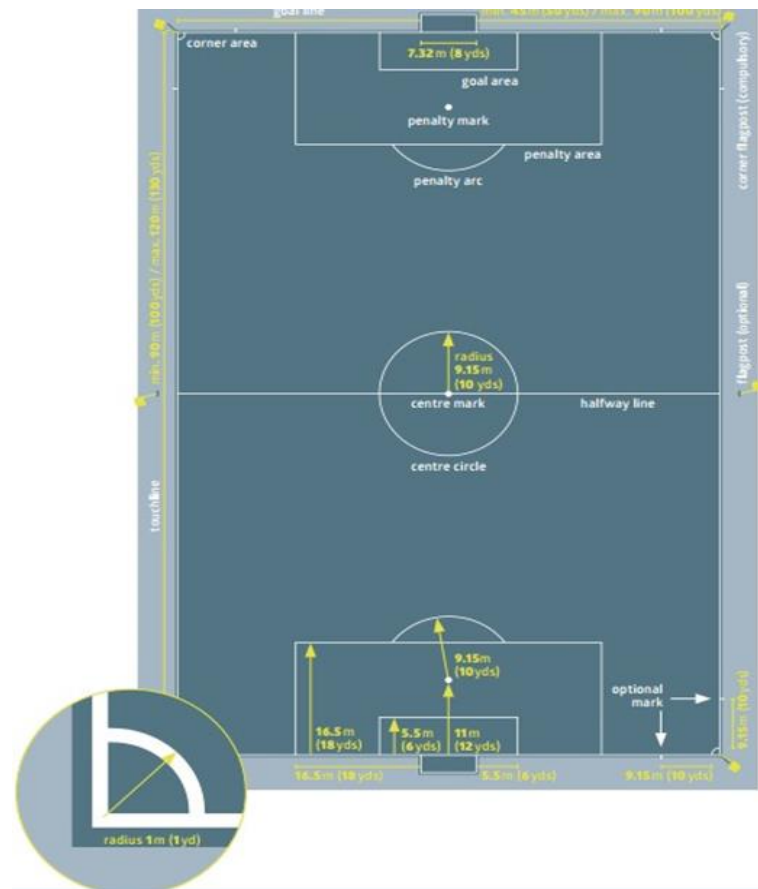
Sepak bola berkembang di negara inggris sekitar pertengahan abad ke-13 dengan berbagai aturan sederhana dan menjadi kegemaran banyak orang. Sepak bola sempat dilarang karena cara bermain yang kasar dan menimbulkan kekerasan. Pertengahan abad ke-18, klub, sekelompok universitas dan sekolah merumuskan aturan baku mengenai sepak bola .

Pada tahun 1904, *Federation Internationale de Football Association* (FIFA) resmi dibentuk sebagai asosiasi sepak bola tertinggi yang bertugas mengatur segala sesuatu tentang sepak bola diseluruh dunia. Kini setelah semakin berkembang, sepak bola tidak hanya menjadi olahraga yang populer tetapi juga sebuah industri yang dapat menghasilkan keuntungan komersial (Sener, 2015, hlm 10).

Ada beberapa definisi dari sepak bola menurut para ahli, menurut (Luxbacher 2011, hlm 2) “pertandingan sepak bola dimainkan oleh dua tim yang masing-masing beranggotakan 11 orang. Masing-masing tim mempertahankan sebuah gawang dan mencoba menjebol gawang lawan”.

Sepak bola juga dapat diartikan sebagai permainan di mana dua tim yang terdiri dari 11 pemain, menggunakan bagian tubuh apa pun kecuali tangan dan lengan mereka, mencoba mengarahkan bola ke gawang tim lawan. Hanya penjaga gawang (kiper) yang diizinkan menyentuh bola dengan tangan dan hanya dapat melakukannya di dalam area penalti yang mengelilingi gawang. Tim yang mencetak lebih banyak gol menjadi pemenang (Rollin, 2019 hlm 1).

Pendapat lain dikemukakan bahwa sepak bola adalah permainan untuk mencari kemenangan sesuai aturan FIFA yaitu dengan mencetak gol lebih banyak daripada kebobolan (Danurwinda, 2017, hlm 5). Beberapa definisi diatas dapat disimpulkan bahwa sepak bola 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. Pertandingan sepak bola secara resmi dimainkan di lapangan rumput alami, rumput sintesis atau campuran rumput alami-sintesis (*hybrid*) dengan permukaan berwarna hijau dan memenuhi standar federasi. Bentuk lapangan persegi panjang dengan ukuran panjang 90- 120 meter dan lebar 45-90 meter disesuaikan dengan kebutuhan kompetisi. Gawang memiliki ukuran panjang 7,32 x lebar 2,44 meter. Keempat sudut lapangan diberikan bendera sebagai tanda pojok lapangan dan diberikan garis melengkung 45° dengan panjang 1 meter sebagai tempat tendangan sudut. Ditengah lapangan diberikan garis lingkaran beradius 9,15 meter. Garis kotak penalti berjarak 16,5 meter dari gawang dan terdapat titik penalti yang berjarak 11 meter dari gawang Semua garis yang digunakan untuk membentuk batas lapangan berwarna putih dengan lebar maksimal 12 centimeter.



Gambar 2.1 Lapangan Sepak Bola

(The International Football Association Board, 2018, hlm 35)

Seluruh perturan dalam permainan sepak bola secara resmi diatur oleh FIFA melalui bidang khusus yang menangani perwasitan. Pertandingan sepak bola secara resmi diatur dengan 17 peraturan yang telah disepakati dan tercantum pada buku panduan *laws of the game*. Buku panduan tersebut mengalami revisi setiap musim untuk memperbaiki peraturan dan menambahkan sentuhan teknologi untuk menciptakan permainan yang lebih sportif dan menarik.

Setiap cabang olahraga, selain dari faktor ekstrinsik antara lain peraturan dan cara bermain terdapat juga unsur intrinsik dari dalam subjek permainan yaitu pemain. Seorang pemain harus mempersiapkan aspek fisik, teknik, taktik dan mental untuk menghadapi sebuah pertandingan tidak terkecuali sepak bola . Secara fisik permainan sepak bola menuntut seorang pemain untuk bermain secara prima dalam waktu 2x45 menit, dibutuhkan kondisi fisik yang terlatih untuk dapat

mencapai level tersebut. Secara taktik pemain harus cerdas dalam menerjemahkan ide dari seorang pelatih yang telah merencanakan strategi terbaik untuk tim yang sangat bisa berubah-ubah dalam sebuah pertandingan. Segi mental pemain dituntut untuk memiliki mental yang matang, pantang menyerah dan memiliki daya juang untuk memenangkan setiap pertandingan. Selain ketiga aspek tersebut, aspek penting lain adalah teknik. Permainan sepak bola merupakan permainan kontak fisik yang bebas memainkan bola dalam sebuah lapangan yang terbilang luas. Pemain dapat memainkan bola secara individu dan atau dengan kerjasama tim apabila menguasai teknik dengan baik. Sering tercipta kejadian yang spektakuler dari *skill* mumpuni yang diperagakan oleh beberapa pemain.

Untuk dapat bermain sepak bola dengan baik, terlebih dahulu harus menguasai teknik-teknik dasar dalam permainan sepak bola karena itu merupakan salah satu syarat untuk dapat bermain bola dengan baik tanpa menguasai teknik dasar tersebut permainan tampak kurang menarik dan membosankan terlebih lagi apabila di tonton oleh semua kalangan masyarakat maka perlu adanya seorang pemain harus menguasai terlebih dahulu permainan sepak bola. Teknik dasar permainan sepak bola yang paling harus dikuasai yaitu cara *shotting*, *passing*, *controlling*, dan *dribbling* bola karena itu merupakan hal yang paling mendasar yang harus dilakukan seorang pemain apabila ingin bermain bola dengan baik tanpa menguasai ke tiga Teknik dasar tersebut seorang pemain tidak dapat mampu bermain dengan baik dan membuat permainan tersebut menjadi kurang menarik dan membosankan.

2) Teknik Dasar Permainan Sepak Bola

Setiap pemain sepak bola harus bisa menguasai dan memainkan bola dalam sebuah pertandingan, hal tersebut mewajibkan setiap pemain untuk memiliki teknik dasar permainan sepak bola yang mumpuni.

bahwa keterampilan bermain sepak bola merupakan kesanggupan dan kemampuan untuk melakukan gerakan- gerakan mendasar atau teknik dasar dalam permainan sepak bola secara efektif dan efisien baik gerakan yang dilakukan tanpa bola maupun dengan bola. Olahraga sepak bola

selain menuntut fisik yang prima kebugaran tetapi juga teknik yang sangat baik. (Irianto, 2010, hlm 15)

Teknik dasar permainan sepak bola terbagi kedalam dua jenis yaitu teknik dasar bertahan dan teknik dasar menyerang (Infantino, 2016, hlm 47). Teknik dasar bertahan terdiri dari bertahan pro-aktif dengan bodi kontak, *intercept*, *tackling*, dan *clearing area*. Teknik dasar menyerang terdiri dari gerakan tipuan, kontrol, operan, menggiring, *shooting*, dan menyundul. Beberapa teknik dasar tersebut harus dapat dikuasai oleh seorang pemain untuk menunjang penampilan diatas lapangan sesuai dengan posisi masing-masing. Keterampilan penting yang perlu dipelajari dalam sepak bola antara lain menggiring, mengoper, menembak, merebut bola, menyundul, menggunakan kaki yang tidak dominan dan gerakan spontan (Tutorial Sport, 2015, hlm 12-13). Menerima, menggiring bola, melewati, menembak, dan menyundul adalah teknik dasar yang semua pemain harus mengembangkannya dan terus menerus berlatih. Para pemain terbaik selalu memiliki teknik yang kuat. Penguasaan teknik dasar yang baik akan membentuk seorang pemain menjadi handal.

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah dikemukakan dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat enam teknik dasar sepak bola yaitu menguasai bola, menggiring, mengoper, menyundul, menembak dan keahlian khusus penjaga gawang . Adapun penjelasan setiap teknik dasar adalah sebagai berikut:

2.1.9 Pengertian *Passing*

Passing adalah seni memindahkan momentum bola dari satu pemain ke pemain lain. *Passing* adalah teknik dasar yang sangat penting dalam suatu tim sepak bola karena dengan *passing* kekompakan tim bisa terjalin. Dengan *passing* yang baik seorang pemain akan dapat berlari ke ruang yang terbuka dan mengendalikan permainan saat membangun strategi penyerangan (Mielke, 2007, hlm 19).

1) *Passing* Menggunakan Kaki Bagian Dalam

Gerakan *passing* dengan menggunakan kaki bagian dalam dilakukan dengan cara posisikan tubuh sebidang dengan arah *passing* yang dituju, simpan bola disebelah kaki yang menjadi tumpuan untuk menendang, tariklah kaki yang

akan menendang ke belakang lalu ayunkan kaki untuk menendang bola tersebut (Mielke, 2007, hlm 20).

A. Teknik *Passing* Dengan Kaki Bagian Dalam

1. Sikap awal

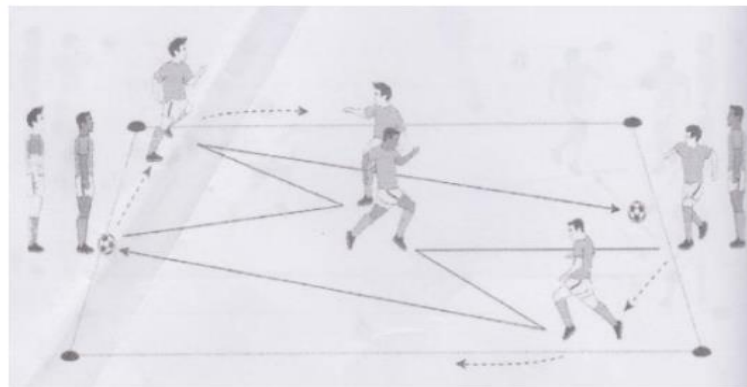
- a) Sikap awal adalah berdiri menghadap ke arah gerakan dengan pandangan lurus ke depan.
- b) Lengan dalam keadaan rileks dan diposisikan di samping badan.
- c) kaki buka selebar bahu.

2. Gerakan *passing* (mengoper/mengumpan)

- a) Tendangan dimulai dari menarik kaki dan mengayun kedepan Saat perkenaan bola pada kaki bagian dalam
- b) mata melihat bola
- c) meneruskan pandangan pada sasaran

3. Sikap Akhir

Setelah menendang ada gerakan lanjutan (*follow through*)



Gambar2.2 Passing Control Bola Menggunakan Kaki Bagian Dalam

Sumber: Cook, Malcolm. 2013

2) Passing Menggunakan Kaki Bagian Luar

Yaitu gerakan *passing* atau mengoper bola dengan menggunakan sisi kaki bagian luar, gerakan ini dilakukan dengan cara, posisi tubuh tegak lurus dengan bola, bola berada di sisi kaki tumpuan untuk menendang tariklah kaki yang akan menendang ke belakang lalu ayunkan kaki untuk menendang bola tersebut, tendanglah bola tersebut dengan sisi kaki bagian luar (Mielke, 2007, hlm 20)

A. Teknik *Passing* Menggunakan Kaki bagian Luar

1. Sikap awal

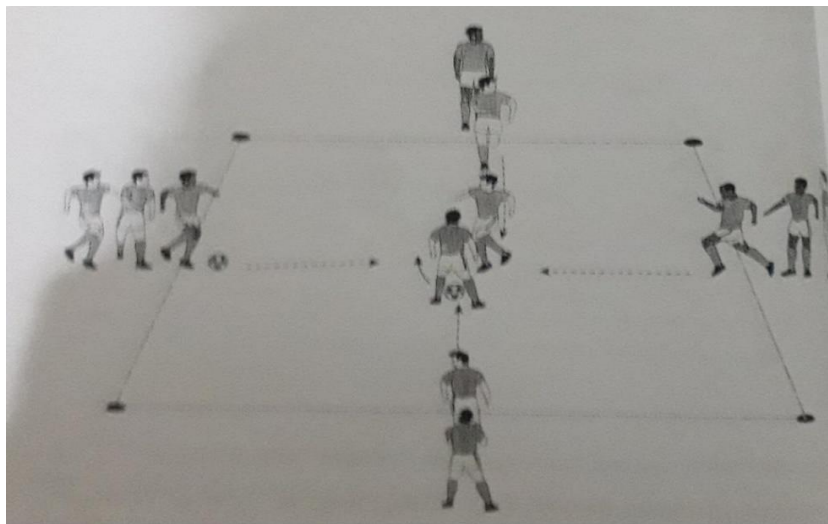
- a) Sikap awal adalah berdiri menghadap ke arah gerakan dengan pandangan lurus ke depan.
- b) Lengan dalam keadaan rileks dan diposisikan di samping badan.
- c) Posisi badan sedikit condong kedepan.

2. Gerakan *passing* (mengoper/mengumpan)

- a) Tendangan dimulai dari menarik kaki dan mengayun kedepan Saat bola mulai mengenai perkenaan kaki bagian luar .
- b) mata melihat bola dan meneruskan pandangan pada sasaran.

3. Sikap Akhir

Setelah menendang ada gerakan lanjutan (*follow through*)



Gambar 2.3 *Passing Control* Bola Menggunakan Kaki Bagian Luar

Sumber: Cook, Malcolm. 2013

3) *Passing* Menggunakan Punggung Kaki

Gerakan ini dilakukan dengan cara menendang bola dengan punggung kaki. Prinsip gerakan *passing* menggunakan punggung kaki juga sama dengan gerakan-gerakan *passing* yang lain. Tetapi bedanya *passing* ini dilakukan dengan menggunakan punggung kaki (Mielke, 2007, hlm 22).

A. Teknik *Passing* menggunakan punggung kaki

1. Sikap awal

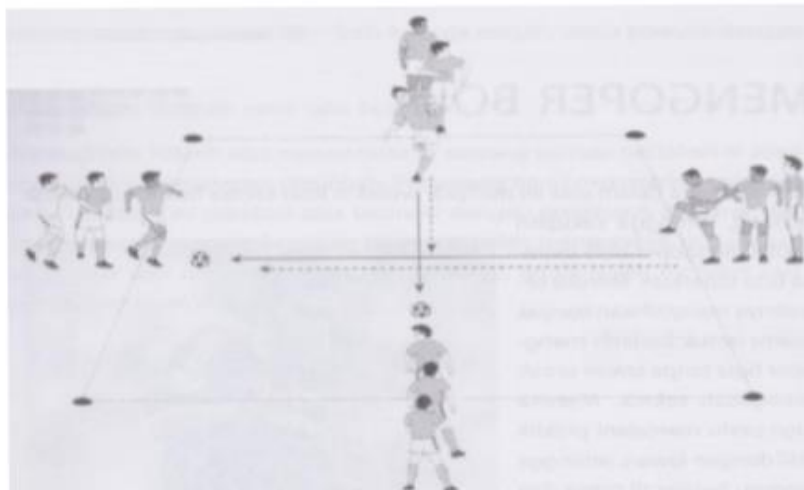
- a) Sikap awal adalah berdiri menghadap ke arah gerakan dengan pandangan lurus ke depan.
- b) Lengan dalam keadaan rileks dan diposisikan di samping badan.
- c) kaki buka selebar bahu.

2. Gerakan *passing* (mengoper/mengumpan)

- a) Tendangan dimulai dari menarik kaki dan mengayun kedepan Saat perkenaan bola pada punggung kaki bagian dalam
- b) mata melihat bola dan meneruskan pandangan pada sasaran

3. Sikap Akhir

Setelah menendang ada gerakan lanjutan (*follow through*)



Gambar 2.4 *Passing Control* Bola Menggunakan punggung kaki

Sumber: Cook, Malcolm. 2013

4) Menghentikan Bola (*Trapping*)

Trapping adalah menghentikan bola dan membuat bola berada di dekat pemain yang menguasai bola sehingga pemain tersebut dapat menguasainya (Mielke, 2007, hlm 29). Dalam bermain bola, menguasai bola merupakan kunci keberhasilan tim. Jika tim semakin baik menguasai bola, maka peluang untuk mencetak gol akan semakin banyak.

Trapping terjadi ketika seorang pemain menerima *passing* atau menyambut bola dan mengontrolnya sedemikian rupa sehingga pemain tersebut dapat bergerak dengan cepat untuk melakukan *dribbling*, *passing* atau *shooting* saat melakukan *trapping* pemain menggunakan bagian tubuh yang sah (kaki, kepala, paha, badan) agar bola tetap berdekatan dengan tubuh.

5) Cara Melakukan dan Melatih (*Trapping*)

Trapping ini dilakukan dengan cara apabila bola datang dengan datar maka menggunakan kaki, apabila kaki di atas permukaan tanah dan sejajar dengan paha maka *trapping* dilakukan dengan paha, apabila bola kira kira sejajar dengan badan maka *trapping* dilakukan dengan bagian badan, dan jika bola sejajar dengan kepala maka *trapping* dilakukan dengan kepala. Ketika saat bola datang usahakan bagian tubuh yang akan melakukan *trapping* tidak kaku dan *fleksible* karena jika tidak begitu bola akan memantul jauh, *trapping* pun tidak sempurna dan lawan akan lebih mudah untuk merebutnya.

Untuk melatih *trapping* pemain harus latihan secara rutin dan teratur, para pemain dapat berpasangan dengan anggota tim atau kelompok lainnya dan melatih berbagai keterampilan *trapping*. Ketika berpasangan dalam berlatih, lebih baik pasangan menggunakan lemparan ke dalam atau ke udara untuk memulai latihan. Setelah menguasai keterampilan, pasangan dapat menendang bola untuk latihan (Mielke, 2007, hlm 30).

2.2 Hasil Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Ilham Sapadu mahasiswa jurusan pendidikan jasmani kesehatan dan rekreasi Jurusan Pendidikan Keolahragaan (FOK), Universitas Negeri Gorontalo tahun 2017 meneliti mengenai “Upaya Meningkatkan Kemampuan Passing Atas Dalam Permainan Bola Voli Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD SMK Negeri 1 Limboto”.

Hasil dari penelitian tersebut menyimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *cooperatife learning* tipe STAD dapat meningkatkan kemampuan Passing dalam Permainan bola voli dan penerapan model pembelajaran *cooperative*

learning tipe STAD dapat meningkatkan kemampuan *passing* atas bola voli. Perbedaan dengan penelitian yang penulis teliti terletak pada variabel terikatnya, penulis variabel terikatnya mengenai *passing control* sepak bola sedangkan variabel terikat yang di tulis oleh Ilham Sapadu mengenai *passing* atas bola voli dan persamaanya terletak pada variabel bebasnya yaitu *cooperative learning* tipe STAD.

2.3 Kerangka Konseptual

Pembelajaran sepak bola saat ini masih berpusat pada guru sehingga siswa kurang aktif dan belum termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Hal tersebut berakibat aktifitas siswa belum maksimal dalam pembelajaran dan belum tercapainya hasil belajar bermain sepak bola terutama *passing control* pada siswa. Untuk mencapai keberhasilan belajar *passing control* dalam sepak bola dengan baik, diperlukan suatu proses belajar yang berkesinambungan antara guru dengan siswa. Adanya interaksi dari guru kepada siswa sebagai dampak dari pemberian rangsang kepada penerimaan respon akan menciptakan suasana belajar yang efektif.

Berdasarkan permasalahan yang harus dihadapi, yakni tentang hasil belajar siswa yang belum mencapai nilai tuntas pada materi *passing control* dalam permainan sepak bola, dibutuhkan inovasi dalam proses pembelajaran. Salah satunya adalah penggunaan model pembelajaran yang mampu memberikan kesempatan siswa untuk memperoleh pengalaman belajar yang lebih.

proses belajar terjadi karena terangsang oleh perlakuan yang diberikan oleh guru pendidikan jasmani. Guru berfungsi untuk memberikan rangsangan melalui aneka pengalaman belajar. Di lain pihak, siswa memberikan respon melalui aktivitas mereka sendiri yang terbimbing dan melalui aktivitas itulah terjadi perubahan perilaku. (Rusli Lutan, 2001, hlm 3),

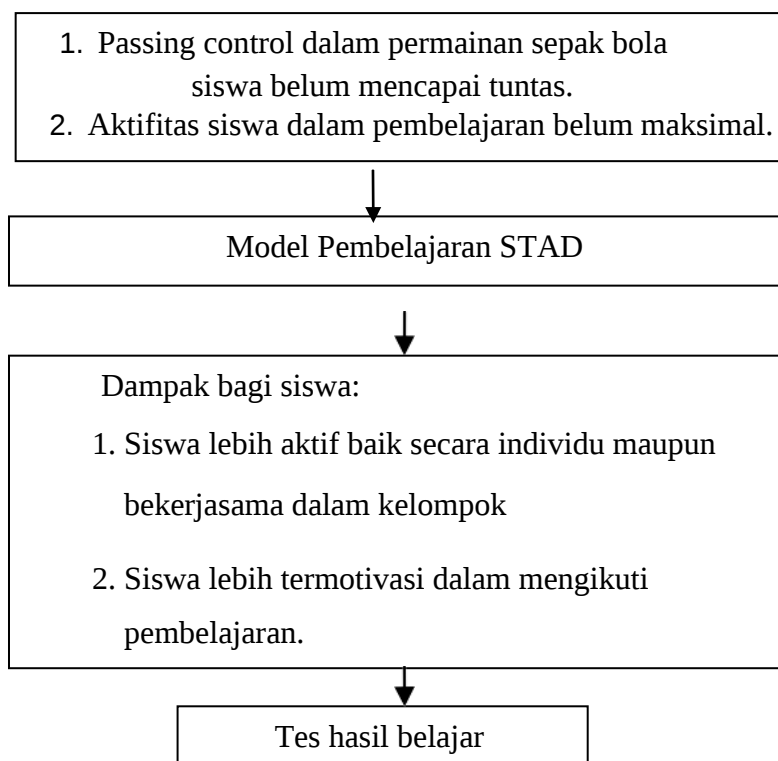
Dari pendapat di atas, penulis dapat mengungkapkan bahwa akan terjadi proses belajar bermain sepak bola dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) yang diberikan oleh guru. Para siswa akan memiliki pengalaman belajar bermain sepak bola serta akan terdapat respon siswa secara kongkrit terhadap aktivitas yang diberikan oleh

bimbingan guru. Setelah melalui proses belajar akan terjadi perubahan perilaku, yaitu siswa dapat melakukan teknik dasar sepak bola dengan lebih baik.

Passing control dengan sesuka hati tanpa pelatihan dasar yang bertahap, lama-kelamaan akan membuat siswa akan bermain secara tidak beraturan dan itu bisa mempebesar resiko cedera pada dirinya sendiri. Sehingga proses maupun hasil pembelajaran kurang maksimal karena partisipasi siswa juga cenderung kurang. Melalui pembelajaran bermain sepak bola dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) para siswa akan lebih aktif dan termotivasi untuk bermain sepak bola baik secara individu maupun kelompok.

Berdasarkan pemaparan di atas, penulis berpendapat bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) dapat meningkatkan *passing control* dalam permainan sepak bola siswa kelas IX-C SMP 16 Tasikmalaya.

Kerangka Konseptual secara singkat dapat dilihat gambar 2.5



Implementasi model pembelajaran kooperatif tipe STAD
dapat meningkatkan *passing control* dalam permainan
sepak bola pada siswa kelas IX-C SMP 16 Tasikmalaya

Gambar 2.5 Bagan Kerangka Konseptual

2.4 Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teori, penelitian yang relevan dan kerangka berpikir, maka dapat di ajukan hipotesis sebagai berikut, “Model Pembelajaran Kooperatif Learning Tipe Student Team Achievement Division (STAD) dapat meningkatkan hasil belajar *passing* permainan sepak bola pada siswa kelas IX C SMP Negeri 16 Tasikmalaya Kota Tahun Ajaran 2020/2021.