

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan memegang peranan penting untuk kemajuan dan masa depan suatu bangsa, tanpa pendidikan yang baik mustahil bangsa tersebut akan maju. Berbagai cara dilakukan oleh ahli pendidikan untuk meningkatkan mutu pendidikan dimulai dari mengembangkan pendekatan mengajar, metode pendidikan, model-model pendidikan hingga mengembangkan kurikulum pendidikan. Semua itu dilakukan semata-mata untuk salah satunya menjawab tantangan zaman yang semakin dinamis.

Pendidikan juga merupakan salah satu masalah yang sedang dihadapi oleh negara-negara berkembang, termasuk di Indonesia seperti masalah kuantitas, kualitas, efektivitas, dan masalah relevansi. Proses pendidikan dilaksanakan dari tingkat sekolah dasar sampai dengan pendidikan tinggi. Pendidikan sebagai perubahan perilaku sejak usia dini, maka dari itu peran guru harus memberikan kontribusi yang besar terhadap proses pendidikan, seperti pendapat yang diungkapkan Idris (dalam Melaz Nur Al Aziz, 2013, hlm. 1) “pendidikan adalah menanamkan hasrat ingin tahu, eksploratif, berpikir kreatif, bukan sekedar memori salah dan benar.”

Menurut Piaget (dalam Tite Juliantine, 2012, hlm. 7), “tujuan utama pendidikan adalah untuk mengembangkan individu menjadi individu-individu yang kreatif, berdaya cipta, dan yang dapat menemukan (*discover*).” Pendapat lain dikemukakan oleh Tite Juliantine (2012, hlm. 7) menyebutkan bahwa “pendidikan adalah proses menolong, membimbing, mengarahkan, dan mendorong individu agar tumbuh dan berkembang sesuai dengan tahap-tahap perkembangannya, sehingga mereka dapat menyesuaikan diri dengan kehidupan di masa sekarang dan di masa yang akan datang.” Ini berarti bahwa guru harus mendidik anak menjadi orang yang mampu melakukan hal-hal baru, dan tidak hanya sekedar

mengulang apa yang telah dilakukan generasi sebelumnya, dengan tetap tanpa meninggalkan nilai-nilai yang berlaku di lingkungannya.

Dalam proses pembelajaran di sekolah, pendidikan jasmani merupakan mata pelajaran yang wajib diberikan secara formal. Banyak negara di dunia yang menempatkan pendidikan jasmani sebagian bagian yang integral dari sistem pendidikan yang diterapkan di negaranya. Misalnya, di Jepang, Cina, Malaysia, Inggris, Jerman, Rusia, Kenya, Amerika, dan beberapa negara lainnya telah melaksanakan pendidikan jasmani meskipun dengan cara dan prosedur yang berbeda.

Pendidikan jasmani merupakan proses yang dapat mengembangkan kegiatan bermain siswa, juga dalam aktivitas jasmani yang dilakukan terdapat nilai-nilai untuk mengembangkan pembentukan kepribadian. Hal ini sesuai dengan yang dijelaskan Ateng Abdul Kadir (dalam Sucipto, 2010, hlm. 46) bahwa “penjas bukan hanya mengembangkan aspek fisik saja, melainkan akan mengembangkan aspek kognitif, emosi, mental, sosial, moral, dan estetika.”

Di Indonesia pendidikan jasmani sudah tidak dapat dipisahkan dari sistem pendidikan nasional. Hal ini sesuai dengan yang tertuang dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (dalam Engkos Koswara, 2013, hlm. 1) mengungkap bahwa:

Pendidikan jasmani merupakan media untuk mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan, dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap-mental-emosional-sportivitas-spiritual-sosial), serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang.

Berdasarkan uraian tersebut membuktikan bahwa pendidikan jasmani bukan hanya mengembangkan aspek fisik semata, melainkan juga mengembangkan aspek-aspek kognitif, emosi, mental, sosial, moral, dan estetika. Dengan mengembangkan beberapa aspek selain aspek fisik semata bukan tidak mungkin pendidikan jasmani dapat mengembangkan kemampuan akademik siswa.

Peranan guru pendidikan jasmani harus dapat menekankan pada peserta didik bahwa penguasaan keterampilan motorik bukan merupakan satu-satunya tujuan yang hendak dicapai dalam proses pembelajaran, namun ada tujuan-tujuan pendidikan lain yang harus ditumbuhkembangkan dalam diri siswa sebagai individu utuh yang sedang tumbuh dan berkembang. tujuan-tujuan pendidikan tersebut adalah pengembangan seluruh potensi yang dimiliki siswa baik yang melibatkan dimensi kognitif, afektif, psikomotor, maupun sosial dalam pengertian yang lebih luas.

Selama ini guru pendidikan jasmani dalam pengajarannya masih banyak menganut sistem pendekatan yang konvensional atau bersifat *teacher center*, dimana siswa hanya mendapatkan informasi langsung dari guru. Meskipun pengajaran seperti ini dapat meningkatkan penguasaan keterampilan yang akan diajarkan, namun kekurangannya adalah siswa tidak berperan aktif dan hanya mengandalkan guru sebagai pemberi informasi yang baru. Hal ini menyebabkan rendahnya partisipasi dan tidak berkembangnya kreatifitas siswa ketika pembelajaran berlangsung khususnya pembelajaran permainan bolabasket. Dengan demikian, proses pembelajaran menjadi tidak efektif dan akan sangat berpengaruh terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa. Hal seperti ini terjadi karena model pembelajaran yang diterapkan oleh guru.

Penggunaan model pembelajaran yang tepat akan menggugah minat dan partisipasi siswa, bahkan ketika mempelajari keterampilan yang kompleks seperti *layup shoot* dalam permainan bolabasket. Dengan demikian, guru harus dapat memposisikan diri sebagai fasilitator dan juga mediator ketika proses pembelajaran berlangsung agar dapat memberi kesempatan kepada siswa untuk lebih bertanggung jawab. Untuk menumbuhkan sikap aktif, inovatif, kreatif dari siswa tidaklah mudah dan dibutuhkan guru yang profesional. Menurut Bafadal (dalam Melaz Nur Al Aziz, 2013, hlm. 2), menyatakan bahwa:

Guru yang profesional adalah guru yang memiliki visi yang tepat dan berbagai aksi inovatif. Guru dengan visi yang tepat berarti guru memiliki

pandangan yang tepat tentang pembelajaran, yaitu (1) pembelajaran merupakan jantung dalam proses pendidikan, sehingga kualitas pendidikan terletak pada kualitas pembelajarannya dan sama sekali bukan pada aksesoris sekolah; (2) pembelajaran tidak akan menjadi baik dengan sendirinya, melainkan melalui proses inovasi tertentu, sehingga guru dituntut melakukan berbagai pembaruan dalam hal pendekatan, metode, teknik, strategi, langkah-langkah, media pembelajaran, mengubah “status quo” agar pembelajaran menjadi lebih berkualitas; dan (3) harus dilaksanakan atas dasar pengabdian, sebagaimana pandangan bahwa pendidikan merupakan sebuah pengabdian bukan sebagai sebuah proyek. Inovasi pembelajaran pada hakikatnya merupakan sesuatu yang baru mengenai pembelajaran, bisa berupa ide, program, layanan, metode, dan proses pembelajaran.

Berdasarkan masalah-masalah di atas, penulis akan mencoba memberikan salah satu solusi yaitu dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament*(TGT) yang bertujuan untuk memberikan pengaruh terhadap hasil belajar pendidikan jasmani, khususnya keterampilan *layup shoot* dalam permainan bolabasket. Menurut Eggen dan Kauchak (dalam Tite Juliantine, 2013, hlm. 63) “pembelajaran kooperatif merupakan sebuah kelompok strategi pengajaran yang melibatkan siswa bekerja secara berkolaborasi untuk mencapai tujuan bersama.” Sedangkan menurut Stahl (dalam Tite Juliantine 2013, hlm. 63) “proses pembelajaran dengan model kooperatif mampu merangsang dan menggugah potensi siswa secara optimal dalam suasana belajar pada kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari dua sampai enam orang siswa.” Pada pembelajaran koopeatif siswa didorong untuk dapat bekerjasama dan berinteraksi dengan siswa yang lain agar tugas yang diberikan dapat diselesaikan. Dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) diharapkan siswa lebih termotivasi dan kegiatan yang sedang dilakukan menarik sehingga hasil belajar sesuai dengan yang diharapkan. Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT), teman dalam kelompok akan saling membantu dalam mempersiapkan diri untuk bermain dalam game dengan mempelajari lembar kegiatan dan menjelaskan masalah-masalah satu sama lain, tetapi ketika dalam permainan merupakan tanggung jawab individual.

Dari sekian banyak materi yang harus disampaikan guru pendidikan jasmani salah satunya adalah pembelajaran bolabasket. Permainan bolabasket adalah permainan yang dimainkan dengan tangan, dalam arti bola selalu dimainkan dari tangan ke tangan pemain dalam satu regu. Permainan bolabasket memiliki gerakan yang lengkap, seperti gerakan kaki pada saat berlari dan gerakan tangan pada saat menggiring bola ke keranjang lawan. Hal ini senada dengan pendapat Sodikun (dalam Sucipto, 2010, hlm. 23), yang mengatakan bahwa “bolabasket merupakan permainan yang gerakannya kompleks yaitu gabungan dari jalan, lari, lompat, dan unsur kekuatan, kecepatan, kelenturan, dan lain-lain.” Permainan bolabasket terbilang sulit untuk diajarkan karena keterampilan seperti *layup shoot* begitu kompleks.

Dalam melakukan *layup shoot* dibutuhkan koordinasi antara kaki dan tangan yang baik. Menurut Imam Sodikun (dalam Sucipto, 2010, hlm. 27), menyatakan bahwa “bolabasket termasuk jenis permainan yang kompleks gerakannya. Artinya gerakannya terdiri dari gabungan unsur-unsur gerak yang terkoordinasi rapi sehingga pemain dapat bermain dengan baik.” Pada dasarnya teknik dasar permainan bolabasket seperti *layup shoot* akan dapat dikuasai dengan baik, apabila proses pembelajaran dan penggunaan model pembelajarannya baik dan tepat.

Permasalahan yang sering terjadi ketika mengajarkan permainan bolabasket terutama dalam mengajarkan *layup shoot* adalah berpusatnya pengajaran pada guru atau *teacher center* dan juga guru kurang menguasai keterampilan ini. Hal ini mengakibatkan rendahnya hasil belajar, sedangkan untuk menguasai keterampilan *layup shoot* dibutuhkan model pembelajaran yang tepat agar hasil belajar siswa meningkat. Dengan menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena karakteristik dari model ini seperti bermain dalam sebuah game dengan mempelajari lembar kegiatan dan berdiskusi mengenai kesulitan yang dihadapi untuk dapat menguasai *layup shoot*.

Dari persoalan-persoalan yang telah dijelaskan, penulis mencoba menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) untuk melihat pengaruh model tersebut terhadap hasil belajar *layupshoot*. Maka, berdasarkan uraian permasalahan tersebut penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai **“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *TeamGames Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar *Layup Shoot*”**.

B. Identifikasi Masalah Penelitian

Dalam penelitian adanya identifikasi masalah sangatlah penting untuk memperjelas permasalahan yang timbul dalam penelitian. Masalah dalam penelitian ini dilatarbelakangi oleh beberapa alasan, diantaranya yaitu dalam pembelajaran bolabasket terutama ketika mengajarkan keterampilan *layup shoot* selalu berpusat kepada guru atau *teacher center* dan model pembelajaran yang digunakan model konvensional sehingga membuat rendahnya hasil belajar *layup shoot siswa*.

Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*). Eggen dan Kauchak (dalam Tite Juliantine, 2013, hlm. 63) berpendapat “pembelajaran kooperatif merupakan sebuah kelompok strategi pengajaran yang melibatkan siswa bekerja secara berkolaborasi untuk mencapai tujuan bersama.” Model pembelajaran ini dipilih karena di setiap pertemuan anak diharuskan berkelompok dengan anggota yang berbeda untuk bekerjasama dan berinteraksi dengan baik agar mendapatkan hasil belajar yang maksimal.

Menurut Johnson & Johnson (dalam Tite Juliantine, 2013, hlm. 64) yang termasuk indikator dalam pembelajaran kooperatif, yaitu:

- a. Saling ketergantungan yang positif
- b. Tanggung jawab perseorangan
- c. Tatap muka
- d. Komunikasi antar anggota
- e. Evaluasi proses kelompok

Menurut Oliver (dalam Heri Setiadi, 2013, hlm. 21) ada tahapan gerak yang harus dilakukan dalam pembelajaran *lay up shoot*, yaitu:

(1) Lengan penembak diangkat tinggi sehingga membentuk huruf L, (2) bola dipegang dengan telapak jari pada tangan yang melakukan tembakan, (3) pemain melangkah dengan kaki yang benar dan melompat dengan kaki yang tepat, (4) pemain menjulurkan lengan untuk menembakan kearah titik sasaran pada papan, (5) pemain menggunakan tangan serta lengan yang tidak melakukan tembakan untuk menopang dan melindungi bola, (6) bola menyentuh titik sasaran pada papan.

Adapun model pembelajaran yang akan digunakan saat penelitian pada kelompok kontrol adalah model pembelajaran konvensional. Pembelajaran konvensional merupakan salah satu dari model-model pembelajaran yang mana cara penyampaiannya melalui penuturan secara lisan atau penjelasan langsung kepada sekelompok siswa. Model ini digunakan untuk melihat peningkatan hasil belajar *lay up shoot* siswa pada kelompok eksperimen yang di *treatment* dengan model pembelajaran kooperatif.

Pada penelitian ini yang menjadi fokus utama adalah hasil belajar *lay up shoot* dimana hasil belajar diukur baik sebelum maupun sesudah dilakukan *treatment*. Menurut Sucipto (2010, hlm. 119) "*lay up shoot* adalah salah satu teknik lanjutan yang perlu dikuasai karena merupakan cara menembak yang paling efektif untuk memasukkan bola ke keranjang." Bentuk tembakan ini memiliki kesempatan masuk yang besar jika dibandingkan dengan tembakan tiga angka.

Untuk mengukur hasil belajar *lay up shoot* dalam penelitian ini yang digunakan adalah tes *layup shoot basket* permenit menurut Jackson Baumgartner (dalam Heri Setadi, 2013, hlm. 40) yang memiliki tingkat validitas 0,78.

C. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah di uraikan, maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar *lay up shoot*?
2. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan penerapan model pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar *lay up shoot*?
3. Bagaimana perbandingan peningkatan hasil belajar *lay up shoot* dari model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dan model pembelajaran konvensional?

D. Tujuan Penelitian

Atas dasar latar belakang dan rumusan masalah yang telah diuraikan, penelitian ini bertujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar *lay up shoot*.
2. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar *lay up shoot*.
3. Untuk mengetahui perbandingan hasil belajar *lay up shoot* dari model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dan model pembelajaran konvensional.

E. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono (2013, hlm. 107):

Dalam penelitian eksperimen ada perlakuan (*treatment*), dengan demikian metode eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.

F. Manfaat/Signifikansi Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan akan bermanfaat bagi siswa, bagi guru, dan bagi lembaga pendidikan berupa manfaat teoritis sekaligus manfaat praktis, antara lain:

1. Bagi Siswa

- 1) Meningkatkan pembelajaran anak
- 2) Meningkatkan rasa percaya diri dan rasa senang terhadap proses pendidikan jasmani
- 3) Merasakan suasana kompetitif dalam pembelajaran
- 4) Meningkatkan pemahaman, pengetahuan, pemikiran konsep belajar melalui model pembelajaran kooperatif

2. Bagi Guru

- 1) Memberikan pengetahuan dan pengalaman dalam penerapan model pembelajaran pada siswa
- 2) Meningkatkan pemahaman tentang penerapan model-model pembelajaran
- 3) Mengembangkan kemampuan penerapan model-model pembelajaran dalam pendidikan jasmani

3. Bagi Sekolah

- 1) Memberikan kontribusi bagi sekolah dalam mengembangkan pembelajaran
- 2) Mendorong siswa untuk berprestasi melalui Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efisien, dan Menyenangkan (PAIKEM)
- 3) Mampu mengembangkan pendekatan pembelajaran sesuai dengan tuntutan lingkungan