

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Aktivitas yang dilakukan siswa tidak hanya terbatas pada fasilitas pembelajaran tetapi harus mampu menjadikan siswa berperan aktif, sehingga untuk memenuhi harapan hidup dibutuhkan model pembelajaran aktif (*active learning*) untuk menunjang keberhasilan belajar. Pembelajaran aktif maksudnya untuk mengoptimalkan penggunaan semua potensi yang dimiliki siswa, sehingga semua siswa dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan sesuai dengan karakteristik pribadi yang mereka miliki. Di samping itu pembelajaran aktif (*active learning*) juga dimaksudkan untuk menjaga perhatian siswa agar tetap tertuju pada proses pembelajaran. Beberapa penelitian membuktikan bahwa perhatian siswa berkurang bersamaan dengan berlalunya waktu. Penelitian Pollio (1984, hlm. 43) menunjukkan bahwa *“According to some recent studies, an instructor generally says 100-200 words a minute and a student only hears 50-100—half. Worse yet, in a typical lecture class, students are attentive just 40 percent of the time.”* Maksud dari ungkapan tersebut bahwa dari beberapa penelitian mengungkapkan bahwa dari 100-200 kata permenit yang didengar oleh siswa pada saat pembelajaran hanya setengahnya yaitu kisaran 50-100 kata permenit siswa mampu mendengar apa yang disampaikan oleh guru, kemudian yang lebih buruk lagi siswa dalam ruang kelas hanya memperhatikan pelajaran sekitar 40% dari waktu pembelajaran yang tersedia.” Sementara penelitian McKeachie (1986, hlm. 23) menyebutkan bahwa *“One study concluded that students retain about 70 of what they hear in the first ten minutes of class-and just 20 percent during the last ten minutes.”* Maksudnya dalam sepuluh menit pertama perhatian siswa dapat mencapai 70%, dan berkurang sampai menjadi 20% pada waktu 20 menit terakhir.

Kondisi tersebut merupakan kondisi umum yang terjadi di sekolah, dimana siswa di ruang kelas lebih banyak menggunakan indera pendengarannya

Asep Ridwan Kurniawan, 2014

Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Dan Direct Teaching Terhadap Self Esteem Dan Gaya Hidup Aktif Siswa Sma Negeri 2 Garut

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dibandingkan visual. Ungkapan tersebut didukung dengan penelitian Theodorakou (2003, hlm. 34) yang menyatakan bahwa,

Adanya perbedaan antara kecepatan bicara guru dengan tingkat kemampuan siswa mendengarkan apa yang disampaikan guru. Kebanyakan guru berbicara sekitar 100-200 kata per menit, sementara siswa hanya mampu mendengarkan 50-100 kata per menitnya (setengah dari apa yang dikemukakan guru), karena siswa mendengarkan pembicaraan guru sambil berpikir. Kerja otak manusia tidak sama dengan *tape recorder* yang mampu merekam suara sebanyak apa yang diucapkan dengan waktu yang sama dengan waktu pengucapan. Otak manusia selalu mempertanyakan setiap informasi yang masuk ke dalamnya, dan otak memproses setiap informasi yang ia terima, sehingga perhatian tidak dapat tertuju pada stimulus secara menyeluruh.

Efektivitas pembelajaran bukan hanya sebatas kemampuan guru mengendalikan siswa untuk memenuhi apa yang menjadi tujuan dalam pembelajaran, tetapi lebih mengendepankan keberhasilan dalam penyampaian tujuan pembelajaran sesuai dengan waktu yang disediakan. Hal ini sesuai dengan ungkapan Suhevan (2009, hlm. 114) bahwa, “Untuk mengetahui bagaimana siswa menghabiskan waktu dalam pembelajaran penjas adalah dengan cara menganalisis waktu.” Pangrazi dan Dauer, (1992, hlm. 180) bahwa “*Instructors need to gather data showing the amount of time that students are involved in productive, on task activity to assure learning can occur.*” Maksud dari pernyataan tersebut bahwa guru membutuhkan beberapa data untuk mengetahui waktu yang dibutuhkan siswa melakukan aktivitas pembelajaran sehingga tugas belajar dapat berjalan sesuai dengan tujuan dan waktu yang disediakan. Selanjutnya Sukintaka (2004, hlm. 37) menyatakan “Pendidikan jasmani bukanlah pendidikan terhadap badan, atau bukan merupakan pendidikan tentang problem tubuh, tetapi merupakan pendidikan tentang problem manusia dan kehidupan.” Maksud dari ungkapan tersebut, pendidikan jasmani bukan bermaksud agar siswa terampil dari segi fisik semata, melainkan bagaimana pendidikan jasmani menjadi sebuah solusi bagi permasalahan dalam kehidupan manusia. Selanjutnya Sukintaka (2004, hlm. 42) menyatakan bahwa, “Tujuan pendidikan jasmani terdiri dari empat ranah, yakni: (1) jasmani, (2) psikomotorik, (3) afektif dan (4) kognitif.”

Pendidikan jasmani di sekolah tidak semata-mata bertujuan untuk jangka pendek, tetapi memiliki tujuan jangka panjang yang lebih utama. Penjas diberikan di sekolah dengan tujuan agar siswa selama hidupnya dapat terus aktif dan terlibat dalam kegiatan fisik. Ennis (2010, hlm. 17) mengemukakan, *“As I have talked with physical educators in the United States and around the world about the goals for physical education, most agree that physical education should prepare students to participate in physical activity for a lifetime.”* Berdasarkan pendapat tersebut, bahwa guru penjas di Amerika bahkan seluruh dunia setuju bahwa pendidikan jasmani akan mempersiapkan siswa untuk berpartisipasi dalam aktivitas fisik selama hidupnya.

Selanjutnya Ntoumanis (2001) dan Pate *et al* (1995) dalam Hagger *et al.* (2003, hlm. 784) mengungkapkan, *“One of the primary aims for physical education is to provide young people with the necessary skills, knowledge, and competence to choose and participate in health-related physical activity in their leisure time.”* Salah satu tujuan utama pendidikan jasmani adalah untuk membekali anak remaja dengan keterampilan, pengetahuan, dan kompetensi untuk memilih dan berpartisipasi dalam aktivitas fisik untuk kesehatan di dalam waktu luang mereka. Hal senada dikemukakan oleh Shen *et al* (2006, hlm. 328) yaitu: *“An important goal in physical education is to provide students with the necessary knowledge, skill, and competence to participate in physical activity outside of school during their leisure time.”* Maksudnya adalah tujuan pendidikan jasmani yaitu untuk memberikan pengetahuan, keterampilan dan kompetensi pada siswa, untuk berpartisipasi dalam aktivitas fisik di luar sekolah selama waktu luang mereka.

Hubungan antara aktivitas fisik dengan kebugaran jasmani menurut Wardani dan Roosita (2008, hlm. 3) yaitu, *“Keterlibatan dalam aktivitas fisik yang baik, benar, terukur, dan teratur dapat mengurangi risiko terjadinya penyakit tidak menular (PTM) dan dapat meningkatkan derajat kesehatan dan kebugaran jasmani.”* Sehingga jelas bahwa dengan memiliki aktivitas fisik yang baik akan mendukung terhadap beberapa kegiatan yang kita lakukan, karena tubuh merasa tidak gampang lelah, karena memiliki kebugaran jasmani yang baik. Giriwijoyo (2007, hlm. 48) mengemukakan bahwa:

Asep Ridwan Kurniawan, 2014

Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Dan Direct Teaching Terhadap Self Esteem Dan Gaya Hidup Aktif Siswa Sma Negeri 2 Garut

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Kebugaran jasmani adalah keadaan kemampuan jasmani yang dapat menyesuaikan fungsi alat-alat tubuhnya terhadap tugas jasmani tertentu dan/atau terhadap keadaan lingkungan yang harus di atasi dengan cara yang efisien, tanpa kelelahan yang berlebihan dan telah pulih sempurna sebelum dating tugas yang sama pada esok harinya.

Maksud dari ungkapan tersebut dapat dijelaskan bahwa, 1) Orang yang suka berolahraga tidak akan cepat lelah pada aktivitas yang dilakukannya, berbeda dengan orang yang jarang atau tidak melakukan olahraga, akan cepat mengalami kelelahan pada saat melakukan tugas sehari-hari. 2) Orang yang suka melakukan olahraga akan terhindar dari berbagai penyakit non-infeksi, sedangkan orang yang kurang gerak kemungkinan besar akan mengalami penyakit tersebut. 3) Orang yang kurang gerak penampilannya nampak loyo dan kurangnya gairah hidup, misalnya seseorang yang sedang melakukan aktivitas tetapi kurang begitu memperhatikan tugas yang dikerjakannya atau dalam arti lain kurang bersemangat, pasif dan tidak bergairah terhadap pekerjaannya. Berdasarkan kondisi tersebut, sangat mengawatirkan, karena penelitian menunjukkan bahwa banyak kematian terjadi diakibatkan oleh berbagai penyakit non-infeksi seperti penyakit jantung, diabetes, obesitas, dan sebagainya yang berhubungan dengan aktivitas kurang gerak. Menurut WHO hampir 43% penyakit yang ada, erat kaitannya dengan perilaku aktivitas fisik. Di Indonesia pada 1982 prevalensi obesitas pria 4,2% dan wanita 7,1% sedangkan pada 1992 pria 10,8% dan wanita 24,1%. Pada kelompok sosial menengah atas di Medan, pada tahun 2002-2003 prevalensi *overweight* 54,0% dan obesitas 10,3% (Bapenas, 2004). Kondisi tersebut apabila tidak ditangani dengan segera, menjadi permasalahan yang serius dan membahayakan.

Selain itu, aktivitas fisik di sekolah secara tidak langsung dapat meningkatkan *self esteem* siswa, sebagaimana yang diungkapkan oleh Sonstroem dan Morgan (1989, hlm. 23) yaitu, *“Exercise and physical fitness, in general, have been commonly associated with the improvement of over all psychological well being and*

the enhancement of self-esteem.” Maksud dari ungkapan tersebut bahwa melalui olahraga dapat meningkatkan psikologis seseorang dan meningkatkan *self esteem*.

Penekanan pembelajaran penjas di sekolah selama ini masih belum mengarah pada tiga ranah, yaitu kognisi, afeksi dan psikomotor. Guru masih cenderung hanya mengarah pada kemampuan psikomotor semata, sedangkan ranah kognisi terutama afeksi masih belum tersentuh. Tindakan yang dilakukan agar permasalahan tersebut tidak berlarut dan terus berkepanjangan, perlu adanya penanaman sikap sejak dini agar generasi penerus bangsa tidak menjadi generasi yang malas untuk bergerak. Dengan penanaman sikap yang positif terhadap pentingnya aktivitas jasmani, diharapkan perilaku hidup aktif menuju kehidupan yang sehat dapat terwujud. Ketika sikap yang baik sudah tertanam pada individu, maka kecenderungan berperilaku secara konsisten akan sangat besar. Azwar (2009, hlm. 27) menyatakan bahwa:

Kecenderungan berperilaku secara konsisten, selaras dengan kepercayaan dan perasaan ini membentuk sikap individual. Karena itu, adalah logis untuk mengharapkan bahwa sikap seseorang akan dicerminkannya dalam bentuk tendensi perilaku terhadap objek.

Pentingnya aktivitas fisik dan olahraga untuk kesehatan tertanam dalam benak individu, maka akan terbentuk sikap yang baik dan terbentuk pula perilaku yang konsisten. Sikap akan tertanam ketika individu memiliki pengalaman yang baik terhadap suatu objek. Oleh karena itu perlu diberikan pengalaman yang baik dan menarik perhatian individu terhadap aktivitas fisik, sehingga individu tersebut senang melakukan aktivitas jasmani. Adapun bentuk olahraga yang lebih cocok untuk mengetahui hubungan antara individu yaitu bentuk olahraga berkelompok, hal tersebut terjadi karena melalui olahraga berkelompok akan tercipta hubungan yang saling memahami antar individu. Breckler dan Wiggins (Azwar 2009, hlm. 18) menyatakan, “Sikap yang diperoleh lewat pengalaman akan menimbulkan pengaruh langsung terhadap perilaku berikutnya.” Dengan demikian pengalaman yang diperoleh individu dalam lingkungannya akan berpengaruh terhadap sikap, sehingga akan berpengaruh juga terhadap perilaku kesehariannya.

Perubahan perilaku tersebut berimbas pula pada kebiasaan atau gaya hidup siswa, pada kamus besar bahasa Indonesia bahwa gaya hidup merupakan bagian dari kebutuhan sekunder manusia yang bisa berubah tergantung jaman atau keinginan seseorang untuk mengubah gaya hidupnya. Kotler (2001, hlm. 208) berpendapat bahwa, “Gaya hidup adalah pola interaksi hidup seseorang yang diungkapkan dalam kegiatan, minat, dan pendapat seseorang.” Siswa yang mampu memenuhi kebutuhan sosialnya melalui proses membina hubungan dan berkomunikasi yang baik serta penyesuaian diri yang memadai. Penyesuaian diri terhadap dirinya sendiri melalui kemampuan individu untuk menerima dirinya sendiri sehingga tercapai hubungan yang baik antara dirinya dengan lingkungan sekitarnya. Siswa menyadari sepenuhnya siapa diri yang sebenarnya, kelebihan dan kekurangannya, akan mampu bertindak objektif sesuai dengan kondisi diri siswa. Monk (1999, hlm. 275) menyatakan bahwa, “Bentuk penyesuaian dirinya antara lain mampu menyesuaikan diri terhadap norma-norma kelompok, moral dan tradisi, melepaskan diri dari orangtua, merealisasikan suatu identitas diri, dan bergaul dengan teman sebaya.”

Siswa yang dapat menyesuaikan diri dengan baik akan mempelajari berbagai keterampilan sosial dan mengembangkan sikap sosial yang menyenangkan terhadap orang lain. Kenyataan tersebut sesuai dengan ungkapan Hurlock, (1999, hlm. 209) bahwa, “Salah satu tugas perkembangan yang harus dipenuhi oleh remaja yaitu dapat membina hubungan dengan teman sebaya baik sejenis maupun lawan jenis.” Keadaan tersebut berarti bahwa keinginan siswa agar dapat memenuhi kebutuhan sosialnya, dilakukan melalui proses membina hubungan yang baik dan kemampuan menyesuaikan diri yang dimiliki oleh siswa tersebut. Faktor-faktor yang mempengaruhi gaya hidup adalah budaya, nilai, demografis, kelas sosial, kelompok rujukan atau kelompok acuan, keluarga, kepribadian, motivasi dan emosi. Selanjutnya Loudon dan bitta, (1993, hlm. 121) menyatakan “Salah satu faktor yang berperan dalam menentukan kecenderungan gaya hidup hedonis seseorang adalah kepribadian, melalui kemampuan menghargai orang lain dan diri sendiri.” Kondisi tersebut berkaitan dengan harga diri (*self esteem*) siswa.

Asep Ridwan Kurniawan, 2014

Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Dan Direct Teaching Terhadap Self Esteem Dan Gaya Hidup Aktif Siswa Sma Negeri 2 Garut

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Harga diri menurut Coopersmith (1967, hlm. 5) yaitu *“Self esteem is a personal judgement of worthiness that is expressed in the attitudes the individual holds toward him self.”*

Maksudnya harga diri adalah penilaian pribadi yang dilakukan individu mengenai perasaan berharga atau berarti dalam sikap-sikap individu terhadap dirinya. Harga diri memegang peranan penting dalam proses pencarian identitas diri pada masa remaja, karena dapat membantu siswa mengenali diri sendiri, sehingga dapat membantu meningkatkan kepercayaan diri dan memudahkan siswa melakukan penyesuaian diri dengan lingkungan. Siswa dengan harga diri rendah mempunyai rasa kurang percaya diri dan khawatir pernyataannya tidak disukai individu lain, hidup di bawah bayang-bayang kelompok sosial, serta kurang berpartisipasi dalam lingkungan sosial. Indikasi siswa yang harga dirinya tinggi akan aktif dan nyaman dengan lingkungan sosialnya. Siswa dengan harga diri yang tinggi akan menampilkan perilaku yang dapat mendorong kearah pencapaian keberhasilan dalam pergaulan, sehingga siswa mampu beradaptasi dengan pengaruh gaya hidup.

Hal tersebut sesuai dengan ungkapan Cooper Smith (1967, hlm. 70) yaitu,

Thus we find that the individual with low self esteem is more likely to turn inward and dwell upon himself, and those higher in esteem are able to give greater attention to external, public event. Apparently low self appraisals arouse repetitive and possibly compulsive self examination, but more positive self attitudes permit a more expanded perspective

Selanjutnya ungkapan Czajkowski *et.al.* (1990, hlm. 56) yaitu, “*Identified numerous studies in which more-fit individuals reported such benefits as a greater sense of well-being (quality of life) and a more positive self-esteem as compared to less-fit persons.*” Maksud dari ungkapan tersebut bahwa orang yang memiliki kebugaran yang baik akan memiliki kualitas hidup yang baik dan *self esteem* yang baik pula dibandingkan orang yang memiliki kebugaran yang kurang baik.

Faktor lainnya yang dapat mempengaruhi perubahan perilaku hidup aktif dan harga diri individu adalah model pembelajaran. Adanya model pembelajaran dipandang dapat membantu guru dalam proses belajar mengajar. Model dirancang untuk mewakili realitas sesungguhnya, walaupun model itu sendiri bukanlah realitas dari dunia sebenarnya. Selanjutnya Suprijono (2011, hlm. 46) menyatakan “Model pembelajaran adalah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelompok maupun tutorial.” Sejalan dengan pendapat tersebut, model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam

merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial. Kemudian Trianto (2010, hlm. 51) mengungkapkan “Fungsi model pembelajaran adalah sebagai pedoman bagi perancang pengajar dan para guru dalam melaksanakan pembelajaran.” Selan itu, model mengajar merupakan suatu kerangka konseptual yang berisi prosedur sistematis dan mengorganisasikan pengalaman belajar siswa untuk mencapai tujuan belajar tertentu yang berfungsi sebagai pedoman bagi guru dalam proses belajar mengajar. Faison dan Hodge (2003, hlm. 23) menjelaskan,

Motor skill development is critical to those students in adapted physical education to assist them in everyday life. By successfully developing motor skills, a person's self-esteem increases due to his or her growing independence and achievement in physical education.

Maksud dari ungkapan tersebut, pengembangan keterampilan motorik sangat penting bagi siswa dalam pendidikan jasmani disesuaikan untuk membantu mereka dalam kehidupan sehari-hari. Berhasil mengembangkan keterampilan motorik, *self esteem* siswa dapat meningkat sehingga siswa tersebut mampu memiliki tubuh yang bugar dan dapat meningkatkan prestasi. McDonald dalam Faison dan Hodge (2003, hlm. 26) yaitu, “*I believe that the main objective of adapted physical education is to develop the highest level of motor skills that will benefit a student's physical growth. When this occurs, the student will develop a positive self-esteem.*” Tujuan utama dari pendidikan jasmani adalah untuk mengembangkan tingkat keterampilan motorik yang akan menguntungkan pertumbuhan fisik siswa. Selanjutnya siswa akan mengembangkan *self esteem* kearah positif. Johnson *et al.* (1981, hlm. 4) yaitu,

“*Cooperative learning has resulted in benefits such as higher achievement scores, improved inter-group relations, increased ability to work with others, and enhanced self-esteem.*” Maksudnya bahwa manfaat dari pembelajaran kooperatif yaitu meningkatkan prestasi belajar yang baik, meningkatkan hubungan antar kelompok, peningkatan kemampuan untuk bekerja dengan orang lain, dan meningkatkan harga diri.

Berdasarkan beberapa ungkapan mengenai model pembelajaran *team games tournament*, *self esteem*, dan gaya hidup aktif pada pembelajaran pendidikan jasmani siswa SMA bahwa efektivitas pembelajaran bukan semata dipengaruhi oleh lingkungan dan kurikulum tetapi model pembelajaran memberikan peranan penting terhadap keberlangsungan proses belajar mengajar khususnya dalam membentuk *self esteem* siswa oleh karena itu, peneliti ingin mengetahui seberapa pengaruh model pembelajaran *team games tournament* terhadap *self esteem* dan gaya hidup aktif siswa.

B. Identifikasi Masalah

Pada dasarnya perubahan sikap seseorang tidak hanya terbatas dari sebuah perjalanan hidup tetapi lingkungan yang ada disekitarnya pun mampu berpengaruh terhadap perubahan sikap, apalagi diikuti dengan langkah-langkah yang sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Sama halnya dengan efektivitas pembelajaran bukan hanya sebatas kemampuan guru mengendalikan siswa untuk memenuhi apa yang menjadi tujuan dalam pembelajaran, tetapi lebih mengendepankan keberhasilan dalam penyampaian tujuan pembelajaran sesuai dengan waktu yang disediakan. Hal ini sesuai dengan ungkapan Suhevan (2009, hlm. 114) bahwa, “Untuk mengetahui bagaimana siswa menghabiskan waktu dalam pembelajaran penjas adalah dengan cara menganalisis waktu.” Pangrazi dan Dauer, (1992: 180) bahwa “*Instructors need to gather data showing the amount of time that students are involved in productive,*

Asep Ridwan Kurniawan, 2014

Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Dan Direct Teaching Terhadap Self Esteem Dan Gaya Hidup Aktif Siswa Sma Negeri 2 Garut

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

on task activity to assure learning can occur.” Maksud dari pernyataan tersebut bahwa guru membutuhkan beberapa data untuk mengetahui waktu yang dibutuhkan siswa melakukan aktivitas pembelajaran sehingga tugas belajar dapat berjalan sesuai dengan tujuan dan waktu yang disediakan. Selanjutnya Sukintaka (2004, hlm. 37) menyatakan “Pendidikan jasmani bukanlah pendidikan terhadap badan, atau bukan merupakan pendidikan tentang problem tubuh, tetapi merupakan pendidikan tentang problem manusia dan kehidupan.” Maksud dari ungkapan tersebut, pendidikan jasmani bukan bermaksud agar siswa terampil dari segi fisik semata, melainkan bagaimana pendidikan jasmani menjadi sebuah solusi bagi permasalahan dalam kehidupan manusia. Selanjutnya Sukintaka (2004, hlm. 42) menyatakan bahwa, “Tujuan pendidikan jasmani terdiri dari empat ranah, yakni: (1) jasmani, (2) psikomotorik, (3) afektif dan (4) kognitif.”

Faktor lainnya yang dapat mempengaruhi perubahan perilaku hidup aktif dan harga diri individu adalah model pembelajaran. Adanya model pembelajaran dipandang dapat membantu guru dalam proses belajar mengajar. Model dirancang untuk mewakili realitas sesungguhnya, walaupun model itu sendiri bukanlah realitas dari dunia sebenarnya. Selanjutnya Suprijono (2011, hlm. 46) menyatakan “Model pembelajaran adalah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelompok maupun tutorial.”

Sejalan dengan pendapat tersebut, model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam

merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial. Fungsi model pembelajaran adalah sebagai pedoman bagi perancang pengajar dan para guru dalam melaksanakan pembelajaran (Trianto, 2010, hlm. 51). Selain itu, model mengajar merupakan suatu kerangka konseptual yang berisi prosedur sistematis dan mengorganisasikan pengalaman belajar siswa untuk mencapai tujuan belajar tertentu yang berfungsi sebagai pedoman bagi guru dalam proses belajar mengajar.

Faison and Hodge (2003, hlm. 23) menjelaskan,

Motor skill development is critical to those students in adapted physical education to assist them in everyday life. By successfully developing motor skills, a person's self-esteem increases due to his or her growing independence and achievement in physical education.

Maksud dari ungkapan tersebut, pengembangan keterampilan motorik sangat penting bagi siswa dalam pendidikan jasmani disesuaikan untuk membantu mereka dalam kehidupan sehari-hari. Berhasil mengembangkan keterampilan motorik, *self esteem* siswa dapat meningkat sehingga siswa tersebut mampu memiliki tubuh yang bugar dan dapat meningkatkan prestasi. McDonald dalam Faison and Hodge (2003 hlm. 26) yaitu, *"I believe that the main objective of adapted physical education is to develop the highest level of motor skills that will benefit a student's physical growth. When this occurs, the student will develop a positive self-esteem."* Tujuan utama dari pendidikan jasmani adalah untuk mengembangkan tingkat keterampilan motorik yang akan menguntungkan pertumbuhan fisik siswa.

Berdasarkan uraian dari permasalahan di atas, maka inti pada penelitian ini yaitu perubahan perilaku seseorang terutama perubahan *self esteem* dan gaya hidup aktif melalui model pembelajaran *team games tournament*.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka peneliti ingin mengungkapkan beberapa masalah yaitu:

1. Apakah terdapat perbedaan *self esteem* pada model pembelajaran *team games tournament* dan model pembelajaran *direct teaching*?
2. Apakah terdapat perbedaan gaya hidup aktif pada model pembelajaran *team games tournament* dan model pembelajaran *direct teaching*?
3. Apakah terdapat perbedaan *self esteem* dan gaya hidup aktif pada model pembelajaran *team games tournament* dan model pembelajaran *direct teaching*?

D. Tujuan Penelitian

Setiap kegiatan yang kita lakukan harus mempunyai tujuan dan mengandung maksud-maksud tertentu. Menurut Arikunto (2002 hlm. 29), “Meneliti adalah pekerjaan yang tidak mudah, yang membutuhkan tenaga, waktu, dan biaya. Untuk apa kegiatan tersebut dilakukan jika tidak menghasilkan sesuatu yang tidak bermanfaat.”

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui dan menguji mengenai perbedaan *self esteem* pada model pembelajaran *team games tournament* dan model pembelajaran *direct teaching*.
2. Mengetahui dan menguji mengenai perbedaan gaya hidup aktif pada model pembelajaran *team games tournament* dan model pembelajaran *direct teaching*.
3. Mengetahui dan menguji mengenai perbedaan *self esteem* dan gaya hidup aktif pada model pembelajaran *team games tournament* dan model pembelajaran *direct teaching*.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi guru penjas dalam mengembangkan minat siswa dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan memberikan informasi kepada guru pendidikan jasmani sebagai salah satu pertimbangan dalam upaya meningkatkan pembelajaran pendidikan jasmani melalui pembelajaran aktif guna mengefektifkan jumlah waktu aktif belajar di sekolah.
- b. Penelitian ini diharapkan menjadi sumber inspirasi bagi guru pendidikan jasmani untuk mengembangkan hasil belajar siswa melalui waktu aktif belajar dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah.

2. Manfaat Praktis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai panduan atau pedoman oleh guru pendidikan jasmani dalam meningkatkan pembelajaran pendidikan jasmani melalui model pembelajaran *team games tournament* sehingga diharapkan terbentuknya *self esteem* dan gaya hidup aktif yang baik pada siswa.
- b. Sebagai alternatif pengembangan model-model pembelajaran untuk lebih memahami tujuan dari pembelajaran siswa aktif dalam pembelajaran penjas.

F. Struktur Organisasi Tesis

Adapun struktur organisasi tesis adalah sebagai berikut:

1. BAB I Pendahuluan membahas mengenai a) latar belakang masalah, b) rumusan masalah, c) tujuan penelitian, d) manfaat penelitian, e) struktur organisasi tesis.
2. BAB II Kajian Pustaka membahas mengenai kajian dari beberapa teori dan penelitian terdahulu, kerangka pemikiran, dan hipotesis penelitian.
3. BAB III Metode Penelitian membahas mengenai a) metode penelitian dan desain penelitian, b) populasi dan sampel, c) instrumen pengumpul data, validasi data,

Asep Ridwan Kurniawan, 2014

Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Dan Direct Teaching Terhadap Self Esteem Dan Gaya Hidup Aktif Siswa Sma Negeri 2 Garut

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dan reliabilitas data, e) pengolahan dan analisis data, f) bagan alur penelitian, g) waktu dan tempat penelitian, h) jadwal penelitian.

4. BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan membahas mengenai pemaparan data dan pembahasan data.
5. Kesimpulan dan Saran membahas mengenai kesimpulan secara keseluruhan dari penelitian ini dan saran untuk peneliti yang akan melanjutkan kekurangan dalam penelitian ini.