

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional mengamanatkan bahwa sistem pendidikan nasional harus mampu menjamin pemerataan kesempatan pendidikan, peningkatan mutu serta relevansi dan efisiensi manajemen pendidikan untuk menghadapi tantangan sesuai dengan tuntutan perubahan kehidupan lokal, nasional, dan global sehingga perlu dilakukan pembaharuan pendidikan yang terencana, terarah dan berkesinambungan. Pembaharuan pendidikan secara nasional mengalami kemajuan yang sangat pesat. Hal ini bisa dilihat dengan adanya perubahan dan pembaharuan dari sistem pendidikan baik di tingkat nasional maupun daerah. Adapun perubahan tersebut menyangkut sistem pembelajaran, kurikulum, materi-materi pembelajaran, strategi pembelajaran, dan pendekatan pembelajaran. Menurut dokumen Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS) 2003 :

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

Fungsi pendidikan adalah membimbing peserta didik ke arah satu tujuan yang kita nilai tinggi, baik pengetahuan, pemahaman, sehingga ide-ide atau gagasannya menjadi lebih nyata. Salah satu cara untuk pencapain hal tersebut adalah dengan pendidikan jasmani (penjas) dengan berbagai model yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak yang dapat merangsang semua anggota tubuh berfungsi sebagai mestinya. Bukan hanya mengajarkan aspek motorik saja tetapi juga aspek psikomotor, psikologis maupun aspek sosial yang dapat dikembangkan. Karena dalam pendidikan jasmani aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotorik adalah sebuah kesatuan yang tidak dapat dipisahkan.

Menciptakan model pembelajaran yang menarik bagi siswa tidak mudah, perlu kecermatan dari guru dalam menentukan dan menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik bahan pelajaran yang akan diberikan (diajarkan) sehingga tercipta proses belajar mengajar yang efektif. Oleh karena itu, guru harus menguasai beberapa jenis model pembelajaran agar proses belajar mengajar berjalan lancar dan siswa mempunyai gairah untuk mengikuti pembelajaran.

Dalam dunia pendidikan, dikenal banyak sekali model pembelajaran. Joyce dan Weil (1980, hlm. 12), menjelaskan mengenai ragam dari model pembelajaran diantaranya: *memory model*, *counseling model*, *synectics model*, *classroom meeting model*, *inquiry model*, dan masih banyak lagi. Dalam dunia pendidikan jasmani pun banyak model-model pembelajaran yang digunakan. Metzler (2000, hlm 159) menjelaskan bahwa: *There are seven instruction models that have shown to be effective in teaching physical education: direct instruction model, personalized system for instruction model, cooperative learning model, the sport education model, peer teaching model, inquiry teaching model, and the tactical games model*. Maksud pernyataan tersebut ada beberapa model pembelajaran dalam pendidikan jasmani, yaitu, Model Pembelajaran Langsung, Model Pembelajaran Personal, Model Pembelajaran Kerja sama, Model Pembelajaran Pendidikan Olahraga, Model Pembelajaran Kelompok, serta Model Pembelajaran Inkuiri.

Dalam pelaksanaan proses pembelajaran penjas model kooperatif merupakan model pembelajaran yang sering digunakan. Pembelajaran kooperatif, siswa dilatih dan dibiasakan untuk saling berbagi pengetahuan, pengalaman, tugas dan tanggung jawab. Saling membantu dan berlatih berinteraksi komunikasi sosialisasi karena kooperatif adalah miniatur kehidupan bermasyarakat, dan belajar menyadari kekurangan dan kelebihan masing-masing. Jadi model pembelajaran kooperatif adalah kegiatan pembelajaran secara berkelompok untuk bekerjasama saling membantu mengkonstruksi konsep dan menyelesaikan permasalahan.

Sehubungan dengan pengertian tersebut, Slavin dalam Metzler (1984, hlm 225) mengatakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah suatu model

Iqbal Nur Hamzah, 2015  
**PENGARUH PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (TEAM GAME TOURNAMENT) DENGAN  
MODEL PENDEKATAN TAKTIS TERHADAP KETERAMPILAN BERMAIN BOLABASKET PADA  
EKSTRAKURIKULER BOLABASKET DI SMK NEGERI 1 KADIPATEN**

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

pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif, dengan struktur kelompoknya yang bersifat heterogen. Selanjutnya dikatakan pula, keberhasilan belajar dari kelompok tergantung pada kemampuan dan aktivitas anggota kelompok, baik secara individual, maupun secara kelompok.

Pada dasarnya, pembelajaran kooperatif mengandung pengertian sebagai suatu 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 yang keberhasilan kerja sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap anggota kelompok itu sendiri. Pembelajaran kooperatif juga dapat diartikan sebagai suatu struktur tugas bersama dalam suasana kebersamaan di antara sesama anggota kelompok.

Kelebihan lain dari model pembelajaran kooperatif dalam pembelajaran bolabasket adalah bahwa dengan pola *peers tutoring* siswa bukan saja dapat mempelajari materi sekolah secara maksimal, tetapi mereka juga secara otomatis melatih dan mengembangkan keterampilan-keterampilan bermain bolabasket dan pengetahuan tentang bolabasket selama pembelajaran berlangsung melalui permainan yang disepakati bersama.

Terkait dengan model pembelajaran tersebut maka dalam pelaksanaannya proses pembelajaran pendidikan jasmani, guru penjas harus tepat dalam memilih dan memilih menggunakan model yang digunakan. Agar proses pembelajaran dapat tercipta dengan baik serta kemampuan siswa terdorong untuk ditampilkan dan berkembang secara maksimal. Hal ini tentu sangat sesuai dan menjanjikan suatu solusi praktis untuk mencairkan berbagai masalah yang ada dalam pembelajaran bolabasket saat ini. Melalui penerapan model pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh guru akan membuat siswa termotivasi untuk mengikuti pembelajaran dengan baik.

*Team-Games-Tournament (TGT)* atau turnamen game tim adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status. Tipe ini melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, mengandung unsur permainan yang bisa membangkitkan semangat belajar dan mengandung *reinforcement*. Aktivitas belajar dengan

Iqbal Nur Hamzah, 2015

**PENGARUH PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (TEAM GAME TOURNAMENT) DENGAN MODEL PENDEKATAN TAKTIS TERHADAP KETERAMPILAN BERMAIN BOLABASKET PADA EKSTRAKURIKULER BOLABASKET DI SMK NEGERI 1 KADIPATEN**

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

permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih santai disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

*Cooperative learning: Team Game Tournament (TGT)* merupakan model pembelajaran *cooperative* tingkat lanjutan dari *Student Team Achievement Devisions* untuk memperoleh ranking, juga dilakukan perlombaan secara eksternal antara tim dalam turnamen dilakukan dua kali; berlatih berlomba kesatu dan berlatih berlomba kedua. Penilaian diberikan kepada tim berdasarkan ranking skor perolehan terbanyak dari skor hasil perlombaan kedua dikurangi skor ke satu.

Suherman, (2009, hlm 188) mengungkapkan garis besar langkah model pembelajaran *Cooperative Learning: Team Game Tournament (TGT)* meliputi:

- Guru menjelaskan tujuan pembelajaran.
- Membagi siswa dalam beberapa kelompok.
- Masing-masing kelompok atau tim melakukan latihan dan seleksi anggota.
- Melakukan perlombaan antar tim (lima terbaik dari masing-masing tim dilombakan dengan lima terbaik dari tim lainnya).
- Berlatih dan berlomba dalam tim.
- Berlomba antar tim.
- Penilaian

Pembelajaran kognitif dalam pendidikan jasmani (penjas) terkait dengan tema *Teaching Game For Understanding (TGFU)* yang terangkum dalam model pembelajaran permainan taktikal (model pembelajaran permainan) dalam pengajaran penjas. Model pembelajaran permainan taktikal menggunakan minat siswa dalam suatu struktur permainan untuk mempromosikan pengembangan keterampilan dan pengetahuan taktikal yang diperlukan untuk penampilan permainan. Sedangkan pembelajaran kognitif memfokuskan pada upaya menanamkan materi masuk ke dalam alam pikiran siswa, sehingga terbentuk struktur pengetahuan tertentu. Pembelajaran pendekatan taktikal dalam pendidikan jasmani adalah bagian dari pembelajaran kognitif. Sebagaimana namanya, permainan taktikal, maka guru harus mampu mengundang siswa untuk memecahkan masalah taktis bermain. Sebagai contoh: dalam permainan bolabasket, siswa perlu memposisikan diri di lapangan, menginterpretasi bola datang, memutuskan, dan memahami pola gerak yang dilakukan.

Permainan bola basket merupakan aktivitas olahraga permainan yang sering dimainkan di satuan satuan pendidikan sekolah menengah atas, karena banyak di jumpai hampir di semua sekolah baik sekolah di daerah perkotaan maupun di daerah pedesaan. Namun meskipun hampir di setiap sekolah terdapat lapangan basket, tetapi banyak juga siswa di tingkat SMA kurang menyukai permainan bola basket karena pada saat pembelajarannya siswa merasa jenuh dan bosan dengan pembelajaran yang dilakukan oleh guru di tingkat SMA.

Pada saat saya melihat pembelajaran permainan bolabasket di sebuah sekolah, saya menyimpulkan bahwa pembelajaran yang diberikan oleh guru kurang menarik minat siswa untuk belajar, karena guru melakukan pembelajaran secara teknik yang membuat siswa lebih banyak diam dari pada melakukan aktivitas, sehingga siswa kurang tertarik untuk mengikuti pembelajaran permainan bolabasket. Dampaknya banyak siswa yang tidak bisa bermain permainan bola basket meskipun hampir di tiap sekolah minimal terdapat 1 buah lapangan bolabasket, sehingga harus ada pembaharuan yang dilakukan oleh guru penjas untuk mengatasi masalah tersebut, keterampilan permainan bolabasket yang dimaksudkan disini bukan merupakan teknik dasar yang mewajibkan siswa melakukan gerakan seperti gerakan-gerakan dasar dalam olahraga bola basket tetapi keterampilan bermain bolabasket dalam lingkup permainan yang peraturannya disepakati oleh semua siswa yang sedang mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “pengaruh pembelajaran kooperatif tipe TGT (*team game tournament*) dengan pendekatan taktis terhadap keterampilan bermain bolabasket pada ekstrakurikuler bolabasket di SMK Negeri 1 Kadipaten”. Penelitian ini diharapkan dapat membentuk suasana yang lebih menarik dan *variatif* guna tercapainya hasil belajar siswa yang memuaskan.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, terdapat permasalahan yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Lemahnya model pendekatan pembelajaran yang diterapkan oleh guru penjas sehingga pembelajaran terlihat monoton.

Iqbal Nur Hamzah, 2015

**PENGARUH PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (TEAM GAME TOURNAMENT) DENGAN MODEL PENDEKATAN TAKTIS TERHADAP KETERAMPILAN BERMAIN BOLABASKET PADA EKSTRAKURIKULER BOLABASKET DI SMK NEGERI 1 KADIPATEN**

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

2. Masih kurangnya keterampilan dasar siswa dalam permainan bolabasket karena kebanyakan siswa terlalu banyak menunggu dari pada melakukan gerakan.
3. Kurang aktifnya siswa saat pembelajaran sedang berlangsung.
4. Sarana dan prasarana yang kurang mendukung dalam pembelajaran.
5. Guru kurang kreatif dalam memberikan pembelajaran.
6. Kurangnya pengalaman gerak siswa.
7. Minimnya sarana dan prasarana yang d butuhkan di sekolah.

### **C. Rumusan Masalah**

Dari uraian latar belakang di atas maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Apakah pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) berpengaruh terhadap keterampilan bermain bolabasket pada ekstra kurikuler bolabasket di SMK Negeri 1 Kadipaten?
2. Apakah pembelajaran taktis berpengaruh terhadap keterampilan bermain bolabasket pada ekstra kurikuler bolabasket di SMK Negeri 1 Kadipaten?
3. Manakah model yang lebih berpengaruh terhadap keterampilan bolabasket pada ekstra kurikuler bolabasket di SMK Negeri 1 Kadipaten?

### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui apakah pembelajaran kooperatif tipe TGT (*team game tournament*) berpengaruh terhadap keterampilan bermain bolabasket pada ekstra kurikuler bolabasket di SMK Negeri 1 Kadipaten.
2. Untuk mengetahui apakah pembelajaran taktis berpengaruh terhadap keterampilan bermain bolabasket pada ekstra kurikuler bolabasket di SMK Negeri 1 Kadipaten.
3. Untuk mengetahui manakah model yang lebih berpengaruh terhadap keterampilan bermain bolabasket pada ekstra kurikuler bolabasket di SMK Negeri 1 Kadipaten.

## **E. Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

### **a. Manfaat Ilmiah**

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menambah khasanah ilmu pengetahuan dan untuk memberikan sumbangan ilmu pengetahuan dan pemikiran mengenai hasil belajar siswa SMA khususnya tentang pengaruh pembelajaran kooperatif terhadap keterampilan bermain bolabasket pada ekstra kurikuler bolabasket di SMK Negeri 1 Kadipaten.

### **b. Manfaat Praktis**

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat disajikan bahan informasi bagi pihak-pihak yang berkepentingan di dunia pendidikan dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan. Khususnya sebagai masukan sistem model pembelajaran agar dapat tercapai sistem pengajaran yang diharapkan.

## **F. Struktur Organisasi Skripsi**

Bagian ini berisi rincian tentang urutan penulisan dari setiap bab dan bagian bab dalam skripsi, mulai bab pertama hingga bab akhir.

PERNYATAAN.

ABSTRAK.

KATA PENGANTAR.

DAFTAR ISI.

DAFTAR TABEL.

DAFTAR GAMBAR.

Tabel 1.1  
Daftar Lampiran

BAB I	<p>PENDAHULUAN.</p> <p>A. Latar Belakang Penelitian.</p> <p>B. Identifikasi Masalah Penelitian.</p> <p>C. Rumusan Masalah Penelitian.</p> <p>D. Tujuan Penelitian.</p> <p>E. Manfaat Penelitian.</p> <p>F. Stuktur Organisasi Skripsi.</p>
BAB II	<p>KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PEMIKIRAN, DAN HIPOTESIS PENELITIAN</p> <p>A. Belajar dan Pembelajaran.</p> <p>B. Model dan Pendekatan Pembelajaran</p> <p>C. Hakikat Permainan Bolabasket.</p> <p>D. Keterkaitan Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT Terhadap Hasil Keterampilan Bermain Bolabasket.</p> <p>E. Keterkaitan Pendekatan Pembelajaran Taktis Terhadap Hasil Keterampilan Bermain Bolabasket.</p> <p>F. Kerangka Pemikiran.</p> <p>G. Hipotesis.</p>
BAB III	<p>METODE PENELITIAN.</p> <p>A. Metode Dan Desain Penelitian.</p> <p>B. Populasi Dan Sampel.</p> <p>C. Definisi Operasional.</p> <p>D. Instrumen Penelitian.</p> <p>E. Prosedur Penelitian.</p> <p>F. Teknik Pengumpulan Data.</p>
BAB IV	<p>HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.</p> <p>A. Hasil Penelitian.</p> <p>1. Peningkatan Keterampilan Bermain Bolabasket Menggunakan</p>

Iqbal Nur Hamzah, 2015

**PENGARUH PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (TEAM GAME TOURNAMENT) DENGAN MODEL PENDEKATAN TAKTIS TERHADAP KETERAMPILAN BERMAIN BOLABASKET PADA EKSTRAKURIKULER BOLABASKET DI SMK NEGERI 1 KADIPATEN**

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



BAB V	<p>Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. Peningkatan Keterampilan Bermain Bolabasket Menggunakan Model Pembelajaran Taktis.</li> <li>3. Peningkatan Keterampilan Bermain Bolabasket yang Paling Efektif.</li> <li>4. Pembelajaran Bolabasket.</li> <li>5. Respon Siswa Terhadap Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dengan Taktis dalam Pembelajaran Bolabasket.</li> </ol> <p>B. Pembahasan Analisis Data.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Penguasaan Keterampilan Bermain dalam Pembelajaran Bolabasket Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT.</li> <li>2. Penguasaan Keterampilan Bermain dalam Pembelajaran Bolabasket Menggunakan Model Pembelajaran Taktis.</li> <li>3. Respon Siswa Terhadap Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dengan Model Pembelajaran Taktis.</li> </ol> <p>SIMPULAN DAN SARAN.</p> <p>A. Simpulan.</p> <p>B. Saran.</p>
DAFTAR PUSTAKA.	
LAMPIRAN.	