

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di era sekarang ini pendidikan merupakan hal yang penting bagi perkembangan kehidupan seseorang untuk meningkatkan ilmu pengetahuannya. Dengan adanya pendidikan, seseorang akan mendapat pembelajaran untuk mencapai pengetahuan yang lebih tinggi. Menurut Yunus mengungkapkan bahwa:

Pendidikan ialah suatu usaha yang dengan sengaja dipilih untuk mempengaruhi dan membantu anak yang bertujuan untuk meningkatkan ilmu pengetahuan, jasmani dan akhlak sehingga secara perlahan bisa mengantarkan anak kepada tujuan dan cita-citanya yang paling tinggi. Agar memperoleh kehidupan yang bahagia dan apa yang dilakukannya dapat bermanfaat bagi dirinya sendiri, masyarakat, bangsa, negara dan agamanya. (<http://www.seputarpengetahuan.com/2015/02/15-pengertian-pendidikan-menurut-para-ahli.html> , 2015).

Pendapat lain dikemukakan oleh 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.”

Pada umumnya terdapat tingkatan pendidikan yang meliputi TK, SD, SMP dan SMA. Tingkatan tersebut ditempuh untuk mencapai tujuan pendidikan. Menurut Piaget (dalam Juliantine, 2012, hlm. 7), “tujuan utama pendidikan adalah untuk mengembangkan individu menjadi individu-individu yang kreatif, berdaya cipta, dan yang dapat menemukan (*discover*).”

Pendidikan bisa di dapat dari banyak cara, salah satunya dengan belajar. Menurut Sudjana (dalam Ruhimat, dkk. 2013, hlm. 127) “belajar pada hakikatnya adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu. Belajar dapat dipandang sebagai proses yang diarahkan kepada tujuan dan proses berbuat melalui berbagai pengalaman. Belajar juga merupakan proses melihat, mengamati dan memahami sesuatu.”

Dari proses belajar, hasil belajar akan tampak pada perubahan perilaku sebagai akibat kegiatan belajarnya. Adapun tiga ranah hasil belajar menurut Bloom yaitu kognitif, afektif dan psikomotor (Bloom dalam Ruhimat, dkk. 2013, hlm. 140). Sehingga dapat disimpulkan bahwa keseluruhan proses belajar, pada akhirnya akan merujuk kepada perubahan tingkah laku dari ketiga ranah tersebut.

Salah satu mata pelajaran di sekolah yang dapat melihat hasil dari proses belajar adalah pendidikan jasmani. Pendidikan jasmani merupakan alat pendidikan yang menggunakan aktivitas jasmani dan rohani sebagai media untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan. Tujuan pendidikan jasmani sendiri yaitu memberikan kesempatan kepada anak untuk mempelajari berbagai kegiatan yang membina sekaligus mengembangkan potensi anak, baik aspek fisik, mental, sosial, emosional dan moral (Mahendra 2014, hlm. 22).

Oleh karena itu pendidikan jasmani merupakan mata pelajaran yang penting bagi siswa di sekolah karena di dalamnya terdapat aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan gerak. Seperti yang diungkapkan oleh Mahendra (2014, hlm. 23) secara sederhana tujuan pendidikan jasmani meliputi tiga ranah (domain) sebagai satu kesatuan sebagai berikut:

1. Kognitif (konsep gerak, arti sehat, memecahkan masalah, kritis dan cerdas)
2. Psikomotor (gerak dan keterampilan, kemampuan fisik dan motorik, dan perbaikan fungsi organ tubuh)
3. Afektif (menyukai kegiatan fisik, merasa nyaman dengan diri sendiri, dan ingin terlibat dalam pergaulan sosial).

Ke tiga tujuan tersebut bisa didapat melalui pembelajaran permainan bola besar salah satunya permainan bolabasket. Permainan bolabasket adalah permainan beregu yang dimainkan oleh 2 regu yang berlawanan, tujuannya untuk memasukan bola dan mencetak angka sebanyak-banyaknya ke dalam keranjang lawan. Hal ini dijelaskan buku FIBA (2014, hlm. 1) dalam yaitu: “Bolabasket dimainkan oleh dua tim yang masing- masing terdiri dari lima pemain. Tujuan dari masing-masing tim adalah untuk mencetak angka ke keranjang lawan dan berusaha mencegah tim lawan mencetak angka.”

Permasalahan yang sering muncul dalam pembelajaran permainan bola besar khususnya permainan bolabasket adalah kurangnya minat siswa dalam

proses belajar yang monoton dan mengakibatkan banyak siswa menjadi tidak aktif. Seringkali guru memberikan instruksi yang mengacu ke teknik dasar sehingga siswa banyak menunggu giliran dan ditambah dengan cara mengajar guru yang masih menggunakan model pembelajaran konvensional yang kurang menggugah minat siswa dalam pembelajaran.

Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang membuat siswa menjadi bergerak dan aktif dalam kegiatan belajar. Menurut Joyce dan Weil (dalam Juliantine, 2013, hlm. 10) bahwa:

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang dikemukakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, film, komputer, kurikulum, dll.

Salah satu model pembelajaran yang ada yaitu model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif menekankan siswa aktif dalam kelompok-kelompok kecil untuk bekerjasama dalam belajar dan bertanggung jawab terhadap teman satu kelompoknya. Hal ini sejalan dengan apa yang dijelaskan oleh Eggen dan Kauchak (dalam Juliantine, 2013, hlm. 56) “pembelajaran kooperatif merupakan sebuah kelompok strategi pengajaran yang melibatkan siswa bekerja secara berkolaborasi untuk mencapai tujuan bersama.”

Dalam model pembelajaran kooperatif ada beberapa tipe, salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Team – Games – Tournament (TGT)*. Menurut Juliantine (2013, hlm. 75) menyatakan bahwa:

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.

Melalui model kooperatif tipe *Team – Games – Tournament (TGT)* siswa berusaha untuk menang dalam permainan. Siswa bisa belajar bagaimana mengambil keputusan saat bermain, membantu teman saat bermain dan menunjukkan keterampilan dalam permainan bolabasket. Dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team-Games-Tournament (TGT)* pula

diharapkan siswa lebih termotivasi dalam proses pembelajaran permainan bolabasket dan kegiatan yang sedang dilakukan dapat membuat siswa menjadi aktif bergerak sehingga dapat meningkatkan hasil belajar bermain bolabasket.

Berdasarkan penjelasan latar belakang diatas, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team – Games – Tournament (TGT)* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Bermain Bola Basket.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, peneliti mengajukan masalah diatas yaitu:

1. Tingkat hasil belajar bermain bolabasket dalam pembelajaran permainan bolabasket yang masih rendah.
2. Penggunaan model pembelajaran yang masih belum efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar bermain bolabasket siswa dalam pembelajaran permainan bolabasket di sekolah.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diungkapkan di atas, maka rumusan masalah yang diajukan adalah: Apakah model pembelajaran kooperatif tipe *Team – Games – Tournament (TGT)* berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan hasil belajar bermain bolabasket bagi siswi yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler permainan bolabasket di SMAN 9 Bandung?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah model pembelajaran kooperatif tipe *Team – Games – Tournament (TGT)* berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan hasil belajar bermain bolabasket dalam pembelajaran permainan bolabasket.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Masayu Rizka R, 2017

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM - GAMES - TOURNAMENT (TGT)
TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR BERMAIN BOLABASKET**

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

Hasil penelitian diharapkan dapat menambah kajian ilmu pengetahuan tentang pendidikan jasmani dalam pembelajaran permainan bolabasket di sekolah.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian diharapkan dapat digunakan oleh guru sebagai acuan untuk menerapkan model pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran permainan bolabasket, khususnya dalam hal meningkatkan hasil belajar bermain bolabasket.

F. Batasan Penelitian

Untuk menghindari timbulnya penafsiran-penafsiran yang luas dan agar tidak menyimpang dari permasalahan yang akan diteliti, peneliti membatasi masalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini difokuskan kepada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team – Games – Tournament (TGT)* terhadap peningkatan hasil belajar bermain bola basket dalam aspek psikomotor
2. Penelitian ini dilakukan di SMAN 9 Bandung
3. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswi yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler permainan bolabasket di SMAN 9 Bandung
4. Sampel penelitian berjumlah 15 orang
5. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen
6. Instrument yang digunakan adalah instrumen penilaian berupa tes keterampilan bermain bolabasket siswa dengan menggunakan *Game Performance Assesment Instrument (GPAI)*. Insrument yang diciptakan oleh Griffin, Mitchell, dan Oslin (1997).

G. Definisi Operasional

Adapun istilah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Sudjana (2010) menyatakan hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar.

(<https://himitsuqalbu.wordpress.com/2014/03/21/definisi-hasil-belajar-menurut-para-ahli>).

2. Hasil Belajar menurut Sudjana (2003:3) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik yang dimiliki oleh siswa setelah menerima pengalaman belajar (http://repository.upi.edu/7248/6/S_POR_0901129_Chapter3.pdf)
3. Menurut Eggen dan Kauchak dalam Juliantine (2013, hlm. 56) pembelajaran kooperatif merupakan sebuah kelompok strategi pengajaran yang melibatkan siswa bekerja secara berkolaborasi untuk mencapai tujuan bersama.
4. Menurut Anita Lie (2002) dalam Juliantine (2013, hlm. 62) Pembelajaran kooperatif atau pembelajaran gotong royong adalah sistem pengajaran yang memberi kesempatan kepada anak didik untuk bekerjasama dengan sesama siswa dalam tugas-tugas yang terstruktur.
5. 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.
6. Bolabasket: Menurut FIBA (2010, hlm. 1) yaitu: “Bolabasket dimainkan oleh dua tim yang masing- masing terdiri dari lima pemain. Tujuan dari masing-masing tim adalah untuk mencetak angka ke keranjang lawan dan berusaha mencegah tim lawan mencetak angka.”

H. Struktur Organisasi

Sistematika penulis yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I: Pendahuluan yang berisikan latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan penelitian, definisi operasional dan struktur organisasi skripsi.

BAB II: Kajian teoritis yang berisikan kajian pustaka atau landasan teoritis, kerangka pemikiran, beberapa pengertian dan konsep dari para ahli mengenai permasalahan penelitian dan hipotesis tindakan

- BAB III: Metode penelitian yang berisikan lokasi dan subyek penelitian, desain penelitian, metode penelitian, instrument penelitian, teknik pengumpulan data dan analisis data.
- BAB IV: Hasil penelitian dan pembahasan yang berisikan temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan data dan analisis data. pembahasan temuan penelitian.
- BAB V: Berisi simpulan, implikasi dan rekomendasi. Pada bab ini penulis menyimpulkan hasil dari analisis temuan yang penulis teliti, juga mengajukan hal-hal penting yang dapat bermanfaat dari hasil penelitian.