

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan pondasi paling penting bagi kehidupan manusia seutuhnya. Pendidikan juga merupakan sarana untuk mengembangkan dan meningkatkan sumber daya manusia yang lebih baik, karena pendidikan sangat penting bagi manusia, khususnya di Negara Indonesia yang masih berkembang. Pendidikan berintikan interaksi antara pendidik dengan peserta didik dalam upaya membantu peserta didik menguasai tujuan-tujuan pendidikan. Interaksi pendidikan dapat berlangsung dalam lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat.

Menurut Ihsan (2010, hlm. 2) menjelaskan bahwa “Pendidikan bagi kehidupan umat manusia merupakan kebutuhan mutlak yang harus dipenuhi sepanjang hayat.” Memang pendidikan merupakan kebutuhan mutlak, karena tanpa pendidikan sama sekali mustahil suatu kelompok manusia dapat hidup berkembang sejalan dengan aspirasi (cita-cita) untuk maju, sejahtera dan bahagia menurut konsep pandangan hidup mereka.

Pendidikan Jasmani (Penjas) merupakan salah satu mata pelajaran di sekolah yang berperan penting bagi siswa dalam mengembangkan aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan gerak. Keterampilan gerak merupakan perwujudan dari kualitas koordinasi dan kontrol tubuh dalam melakukan gerak. Keterampilan gerak juga diperoleh melalui proses belajar yaitu dengan cara memahami gerakan dan melakukan gerakan berulang-ulang dengan kesadaran pikir akan benar tidaknya gerakan yang telah dilakukan. Karena pada dasarnya pembelajaran Penjas merupakan proses yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik (menyeluruh) dalam kualitas individu baik fisik, mental dan emosional. Menurut Mahendra (2015, hlm. 48) “Penjas berarti program pendidikan lewat gerak atau permainan dan olahraga. Di dalamnya terkandung arti bahwa gerakan, permainan atau cabang olahraga tertentu dipilih hanyalah alat untuk mendidik.” Jadi untuk menjalankan program pembelajaran yang bertujuan untuk mencapai keberhasilan pembelajaran Penjas selayaknya dipersiapkan dengan tujuan tercapainya perkembangan kemampuan gerak siswa yang lebih

kompleks. Untuk mencapai tujuan Penjas tersebut, maka dalam proses pengajaran guru Penjas harus mampu membangkitkan suasana belajar pada siswa. Dalam proses belajar-mengajar Penjas terdapat beberapa aspek, yaitu: aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Psikomotor merupakan aspek yang paling ditekankan dalam Penjas yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas gerak tubuh pada siswa.

Pengembangan nilai-nilai dalam olahraga menuntut kemampuan guru dalam memilih dan menggunakan strategi yang tepat dalam pembelajaran Penjas agar tujuan yang diharapkan dapat tercapai dengan optimal. Strategi pembelajaran yang efektif dapat dilakukan dengan cara berusaha melibatkan siswa secara tepat dalam materi pembelajaran tertentu, dengan persentase keterlibatan siswa yang tinggi dari waktu yang tersedia melalui pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan, agar siswa lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran.

Menurut Juliantine dkk. (2015, hlm. 5) mendefinisikan bahwa “Model adalah suatu penyajian fisik atau konseptual dari sistem pembelajaran, serta berupaya menjelaskan keterkaitan berbagai komponen sistem pembelajaran kedalam suatu pola/kerangka yang disajikan secara utuh.” Jadi model merupakan salah satu strategi pembelajaran yang dapat menciptakan suasana belajar sehingga dapat mencapai tujuan hasil belajar yang diharapkan.

Berdasarkan hasil pengamatan di lapangan, pada aktivitas pembelajaran Penjas dalam permainan bulutangkis di SD Negeri 053 Cisitu Kota Bandung, guru cenderung mengajarkan pembelajaran permainan bulutangkis secara kecabangan sesuai dengan aturan dan permainan yang sesungguhnya tanpa memperhatikan sarana dan prasarana yang ada di sekolah dengan jumlah siswa yang cukup banyak sehingga keterampilan yang dimiliki siswa kurang berkembang, sementara dampak dari proses pembelajaran tersebut yaitu banyak siswa yang menunggu giliran dengan cara diam tanpa kegiatan lain sehingga terkesan kurang aktif. Lalu permasalahan selanjutnya yaitu beberapa peserta didik menjadi seorang yang pemilih dalam mengikuti permainan dengan teman yang lebih hebat darinya agar menjadi pemenang, sehingga sifat individualnya masih belum bisa di rubah, hanya beberapa orang yang terlihat dapat bekerjasama saling

memberitahu dan saling mengajarkan sesama teman saat proses pembelajaran berlangsung.

Permasalahan yang terjadi, dimana guru kurang tepat dalam menerapkan model pembelajaran dan metode yang cocok untuk diberikan kepada siswa pada saat pembelajaran permainan bulutangkis. Inilah yang membuat peningkatan keterampilan bermain dan pengembangan nilai kerjasama dalam pembelajaran permainan bulutangkis menjadi terhambat.

Didalam kurikulum mengenai Penjas di Sekolah Dasar mencantumkan permainan bulutangkis sebagai salah satu pilihan permainan yang harus diajarkan oleh guru penjas kepada siswanya. Bermain dalam bulutangkis merupakan sarana untuk mempraktikkan dan melakukan konsolidasi konsep-konsep serta keterampilan yang telah dipelajari. Mininjau dari pernyataan tersebut, bulutangkis dirasa sangat perlu diterapkan di sekolah dasar, karena selain menyenangkan untuk siswa, permainan bulutangkis juga dapat meningkatkan perilaku siswa. Perubahan perilaku tersebut meliputi perilaku kognitif, afektif dan psikomotor. Bulutangkis merupakan salah satu cabang olahraga permainan yang sangat populer dan digemari masyarakat di Indonesia, bahkan seluruh Dunia. Permainan bulutangkis ini menggunakan raket sebagai alat pemukul dan *shuttlecock* sebagai objek pukul, bulutangkis dapat dimainkan pada lapangan tertutup maupun terbuka yang memiliki net sebagai pemisah lapangan dan dibatasi oleh garis-garis pinggir atau tengah untuk pembentuk suatu lapangan bulutangkis. Permainan ini dapat dimainkan oleh anak-anak, remaja, dewasa, sampai orang tua, putra, putri, bahkan dapat dimainkan secara berpasangan (ganda campuran). Permainan bulutangkis dimainkan dengan berbagai tujuan, yaitu: untuk rekreasi, menjaga atau meningkatkan kesehatan, rekreasi, media pembelajaran Penjas di sekolah, dan lain-lain.

Dalam Penjas pada pembelajaran permainan bulutangkis khususnya di sekolah dasar, siswa diajarkan mengenai keterampilan dasar. Menurut Tohar (dalam Hidayat dkk. 2017, hlm. 2.5) mengatakan bahwa ‘Keterampilan dasar merupakan salah satu jenis keterampilan yang harus dipahami dan dikuasai oleh setiap pemain dalam melakukan kegiatan bermain bulutangkis.’ Oleh karena itu, keterampilan dasar pemukul dalam permainan bulutangkis harus diajarkan oleh

guru Penjas sekolah dasar kepada siswanya untuk menjadi penunjang dalam proses peningkatan keterampilan bermain siswa.

Menurut Hidayat dkk. (2017, hlm. 1.5) mengatakan bahwa “Bulutangkis merupakan salah satu cabang permainan yang banyak digemari masyarakat Indonesia. Permainan bulutangkis bersifat individual yang dapat dimainkan dengan cara satu orang melawan satu orang atau dua orang melawan dua orang.” Bulutangkis memang merupakan permainan individual yang dimainkan satu lawan satu, atau dua lawan dua orang, namun pada kenyataannya sarana dan prasarana atau media yang disediakan sekolah sangat terbatas. Arsyad (2013, hlm. 2) menjelaskan bahwa “Media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya dunia pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya.” Apabila media atau sarana dan prasarana tidak memadai maka yang terjadi pada pembelajaran permainan bulutangkis di sekolah akhirnya membuat siswa menjadi mudah bosan, keterampilan bermain yang rendah atau bahkan kurang motivasi untuk mengikuti proses pembelajaran tersebut, sehingga membuat pembelajaran kurang efektif dan efisien, yang berpengaruh pada hasil belajar siswa.

Salah satu upaya untuk memecahkan permasalahan tersebut yaitu dengan mengembangkan suatu model pembelajaran yang dipandang mampu meningkatkan keterampilan bermain dan nilai kerjasama pada siswa. Model pembelajaran yang dianggap mampu meningkatkan keterampilan bermain dan nilai kerjasama siswa dalam pembelajaran permainan bulutangkis adalah model pembelajaran kooperatif *TGT*.

Pembelajaran kooperatif *TGT* merupakan metode pembelajaran yang menyajikan ide bahwa peserta didik harus mampu melaksanakan kerjasama antar yang satu dengan yang lainnya melalui sebuah tim yang nantinya akan dipertandingkan agar proses pembelajaran dapat lebih bertanggungjawab bagi semua siswa sehingga siswa akan berusaha memperbaiki keterampilan bermainnya untuk kebutuhan timnya sendiri. Selain itu dengan berkelompok atau bekerja sama akan lebih mengefektifkan waktu dalam suatu proses pembelajaran dan interaksi sosial siswa akan lebih baik.

Menurut Savitri (2013, hlm. 3) “Salah satu model pembelajaran yang memberikan kesempatan seluas-luasnya kepada siswa untuk belajar adalah model kooperatif tipe *Teams Games Tournaments*.” Pernyataan tersebut memang benar adanya, dengan model pembelajaran kooperatif *TGT* ini siswa memiliki banyak kesempatan dalam mengikuti proses pembelajaran, itu artinya siswa memiliki banyak kesempatan untuk memperbaiki keterampilan bermain maupun mengembangkan nilai kerjasamanya. Pada penelitian kali ini, peneliti mencoba untuk membagi kelompok belajar pada siswa secara heterogen, baik dilihat dari kemampuan, pemahaman dan keaktifan siswa, agar pembelajaran tersebut dapat berjalan seimbang. Karena pada dasarnya, melalui Penjas secara tidak disadari mereka akan melakukan suatu proses kerjasama antara siswa yang satu dengan yang lainnya.

Melalui model pembelajaran kooperatif tipe *TGT (Team Games Tournament)*, peneliti berharap siswa akan belajar kerjasama dengan tujuan yang sama pula untuk mendapatkan hasil yang baik, selain itu peneliti berharap dapat meningkatkan keterampilan bermain juga pada siswa, karena pembelajaran yang terbagi kelompok sepertinya akan memudahkan peneliti untuk mengontrol perkembangan pada setiap anak ditengah keterbatasan sarana dan prasarana di sekolah.

Penelitian yang dilakukan oleh Dea Angga Pertiwi Savitri pada tahun 2013 dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *TGT* Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Teknik Dasar Pukulan *lob* Bulutangkis.” Metode yang digunakan penelitian tindakan kelas. Savitri menjelaskan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa:

Aktivitas belajar teknik dasar pukulan *lob* bulutangkis pada observasi awal 5,59 mengalami peningkatan sebesar 16,7% dari siklus I menjadi 7,1 dan mengalami peningkatan sebesar 40,47% pada siklus II menjadi 7,98 meningkat 57,14% dari observasi awal. Sedangkan ketuntasan hasil belajar pada observasi awal 3,33% meningkat sebesar 45,23% pada siklus I menjadi 78,57% dan terjadi peningkatan sebesar 11,9% menjadi 90,48% pada siklus II. Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa aktivitas dan hasil belajar teknik dasar pukulan *lob* bulutangkis meningkat melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* pada siswa kelas X UPW B SMK Negeri 1 Singaraja tahun pelajaran 2013/2014 (hlm. 5).

Berdasarkan data di atas, penelitian terdahulu tidak disertakan dengan pengembangan nilai kerjasama dan keterampilan bermain lainnya dalam bulutangkis, untuk subjek penelitiannya pun merupakan siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP), sehingga peneliti tertarik untuk meneliti mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif *TGT* untuk mengembangkan nilai kerjasama dan keterampilan bermain dalam pembelajaran permainan bulutangkis pada siswa Sekolah Dasar.

Dari pemaparan latar belakang di atas terkait mengembangkan nilai kerjasama dan keterampilan bermain dalam pembelajaran permainan bulutangkis dan bagaimana pentingnya memilih model pembelajaran sebagai bahan ajar untuk mencapai tujuan hasil belajar yang diharapkan, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *TGT* untuk Mengembangkan Nilai Kerjasama dan Keterampilan Bermain dalam Pembelajaran Permainan Bulutangkis”.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Sebelum peneliti menetapkan rumusan masalah, terlebih dahulu peneliti mengidentifikasi berbagai permasalahan dalam pembelajaran. Dalam identifikasi masalah penelitian ini, dilakukan analisis pada pembelajaran permainan bulutangkis di Sekolah Dasar yang dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu:

- 1.2.1 Perkembangan motorik kasar belum optimal, sehingga keterampilan bermain pada siswa sangat rendah.
- 1.2.2 Proses pembelajaran permainan bulutangkis di sekolah masih belum menjadi daya tarik siswa, dikarenakan kurangnya kreativitas guru dalam memberikan materi pembelajaran.
- 1.2.3 Sarana dan prasarana masih terbatas.
- 1.2.4 Model pembelajaran yang diterapkan guru selalu monoton, sehingga diduga menjadi hambatan peningkatana keterampilan bermain dan pengembangan kerjasama dalam pembelajaran permainan bulutangkis.
- 1.2.5 Siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran, tidak berbaur dan identik berkelompok dengan orang-orang tertentu saja (Kurang nilai kerjasama).

Berdasarkan identifikasi masalah penelitian yang telah dijelaskan di atas, maka rumusan masalah yang akan diteliti sebagai berikut: Apakah penerapan model pembelajaran kooperatif *TGT* dapat mengembangkan nilai kerjasama dan keterampilan bermain dalam pembelajaran permainan bulutangkis?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan, maka tujuan dari penelitian ini diantaranya, yaitu:

1.3.1 Tujuan Umum

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan penulis ataupun pembaca terkait penerapan model pembelajaran kooperatif *TGT* dalam pembelajaran permainan bulutangkis terhadap pengembangan kerjasama dan keterampilan bermain khususnya di Sekolah Dasar.

1.3.2 Tujuan Khusus

Untuk mengetahui sejauh mana penerapan model pembelajaran kooperatif *TGT* dapat mengembangkan kerjasama dan keterampilan bermain pada siswa dalam pembelajaran permainan bulutangkis.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian dapat diambil dari beberapa segi diantaranya segi teori, kebijakan, praktik dan isu atau aksi sosial. Berikut penjelasannya:

1.4.1 Dilihat dari segi teori, yaitu sebagai bahan untuk menambah pengetahuan dan memberikan masukan bagi semua pihak sekolah dalam melaksanakan pembelajaran permainan bulutangkis yang lebih menarik dan aktif khususnya di Sekolah Dasar.

1.4.2 Dilihat dari segi kebijakan, yaitu dengan adanya penelitian ini dapat mengetahui pengaruh dari model pembelajaran kooperatif *TGT*. Model ini perlu di terapkan dalam proses pembelajaran baik di lapangan maupun di kelas.

1.4.3 Dilihat dari segi praktik, yaitu dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) ataupun sebagai bahan ajar dalam proses pembelajaran

Pendidikan Jasmani, sehingga dapat memecahkan permasalahan yang muncul saat dilapangan maupun di kelas.

- 1.4.4 Dilihat dari segi isu atau aksi sosial, yaitu dengan adanya penelitian ini diharapkan kerjasama dan keterampilan bermain pada siswa dapat berkembang dan lebih baik dari sebelumnya. Dari penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi penelitian selajutnya, sehingga memperkuat teori maupun pendapat mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* dalam pembelajaran permainan bulutangkis untuk meningkatkan kerjasama dan keterampilan bermain pada siswa di Sekolah Dasar.

1.5 Struktur Organisasi

Dalam penyusunan skripsi ini terdiri dari lima bab. Untuk mempermudah pembahasan dan penyusunannya, maka dibuatlah uraian sistematika penulisan sebagai berikut:

1.5.1 Bab I (Pendahuluan)

Pada bab pertama akan membahas mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi.

1.5.2 Bab II (Kajian Pustaka)

Pada bab kedua akan membahas mengenai landasan teori yang tersusun dari kajian pustaka yaitu tinjauan teoritis berisikan rangkuman teori-teori yang mendukung dan relevan dengan penelitian ini, kerangka pemikiran, dan hipotesis yaitu jawaban sementara dari persoalan yang masih dibuktikan kebenarannya.

1.5.3 Bab III (Metode Penelitian)

Pada bab ketiga berisi tentang rancangan yang digunakan dalam penelitian dari mulai tempat penelitian, waktu penelitian, instrumen penelitian, prosedur penelitian, data penelitian, dan teknik analisis data.

1.5.4 Bab IV (Temuan dan Pembahasan)

Pada bab keempat akan dibahas tentang hasil penelitian yang diperoleh untuk mendapatkan suatu jawaban yang benar dan sesuai dengan hipotesis penelitian. Dalam bab ini berisikan tentang dua hal utama, yaitu:

pengolahan dan analisis data terkait apa yang sudah didapatkan dari hasil penelitian.

1.5.5 Bab V (Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi)

Pada bab terakhir ini memuat simpulan dan saran. Kesimpulan merupakan pernyataan singkat yang diberikan dari hasil penelitian dan pembahasan untuk membuktikan kebenaran hipotesis. Saran dibuat berdasarkan hasil temuan dan pertimbangan penyusun untuk diberikan pada para pembaca.