

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Jasmani merupakan materi pembelajaran yang paling diminati oleh siswa, dibandingkan dengan matapelajaran yang lain (matematika, fisika, bahasa Indonesia), dengan alasan tidak menjenuhkan. Menurut Mahendra (2009 hlm. 21) menjelaskan "Pendidikan Jasmani adalah proses pendidikan melalui aktivitas jasmani, permainan, atau olahraga yang terpilih untuk mencapai tujuan pendidikan". Dan menurut Lutan (2000 hlm. 15) menjelaskan bahwa "Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan melalui aktivitas jasmani. Tujuan yang ingin dicapai bersifat menyeluruh mencakup domain afektif, kognitif, dan psikomotor".

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang menilai bukan dari aspek penilaian saja tetapi menilai dengan tiga aspek belajar yaitu afektif, kognitif, dan psikomotor. Pendidikan jasmani bukan hanya mengajarkan aspek keterampilan saja tetapi mengajarkan tentang perilaku sosial seperti kerjasama, menghargai antar teman, disiplin, kerjasama, dan sifat kejujuran.

Dalam kurikulum pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah, Bola Tangan merupakan salah satu materi ajar yang harus diberikan kepada siswa. Bola Tangan merupakan suatu alat yang digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani. Melalui pembelajaran Bola Tangan dalam pendidikan jasmani, diharapkan dapat mencapai tujuan-tujuan yang ada dalam kurikulum tersebut.

Pembelajaran pendidikan jasmani mempunyai beberapa model pembelajaran, Model pembelajaran pendidikan jasmani sangat banyak dan salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif atau yang disebut dengan *Coperatif Learning*. Model pembelajaran model kooperatif juga ada beberapa macam, diantaranya adalah :*Student*,

Team,- Acihievment Division (STAD), Team Game Tournament (TGT) dan jigsaw II.

Model pembelajaran ini merupakan salah satu tipe dari pembelajaran Kooperatif Learning atau pembelajaran kelompok menurut Rusman (2010, hlm. 203) “Model pembelajaran kooperatif yaitu strategi pemelajaran yang melibatkan siswa dalam satu kelompok kecil untuk saling berinteraksi”. Pada pembelajaran kooperatif, siswa didorong untuk bekerjasama untuk menyelesaikan suatu tugas bersama dan mereka mengkoordinasikan tugas setiap orang pada kelompoknya agar tugas yang diberikan oleh guru dapat terselesaikan.

Banyaknya model pembelajaran yang mengharuskan seorang guru penjas untuk selalu mengikuti perkembangan dan kemajuan model-model pembelajaran. Namun pada kenyataannya masih banyak guru yang belum memahami dan mengetahui tentang model pembelajaran yang ada dan tengah berkembang saat ini. Padahal dengan mengikuti perkembangan pembelajaran yang ada, maka seorang guru akan memiliki alternatif untuk menyelesaikan permasalahan yang ada.

Salah satu model pembelajaran yang akhir-akhir ini baru marak diperbincangkan adalah model pembelajaran kooperatif. Inti dari pembelajaran kooperatif itu sendiri adalah dimana siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya dalam mempelajari materi pelajaran. Sedangkan dalam penerapannya pembelajaran kooperatif itu terdiri dari berbagai macam tipe. Salah satunya adalah tipe *Teams Game Tournament (TGT)*.

Dalam pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament (TGT)* ini siswa dituntut untuk saling kerjasama, aktif dan bertanggungjawab terhadap dirinya sendiri maupun kelompoknya. Selain itu dalam pembelajaran TGT ini siswa dihadapkan pada suatu permainan dan kompetisi, sehingga kemauan dan kemampuan siswa ada perubahan.

Hafidz Ribhi, 2018

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (*Teams Game Tournament*) TERHADAP KERJASAMA DALAM KETERAMPILAN BERMAINBOLA TANGAN (*Studi Eksperimen Pada Siswa - Siswi kelas VIII ADi SMPNegeri 2 Lembang*)

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

Kerjasama merupakan suatu aspek penting dalam kehidupan sehari-hari, manusia di ciptakan sebagai makhluk sosial dimana setiap individu tidak bisa menjalani kehidupannya hanya seorang diri. Manusia pasti saling bergantung kepada manusia lainnya dari mulai manusia dilahirkan hingga manusia tersebut meninggal dunia. Maka dari itu aspek kerjasama sangatlah penting dalam kehidupan sehari-hari apabila aspek kerjasama diabaikan dan lebih mengedepankan aspek egois terhadap lingkungan sekitar nya maka tingkah laku individu tersebut akan berdampak negatif pada diri sendiri dan lingkungan sekitar nya.

Setiap individu memiliki tingkat kerjasama yang berbeda. Hal ini menjadi permasalahan utama dalam permainan bola tangan karena permainan bola tangan merupakan olahraga beregu, hasil yang diharapkan dalam kompetensi dasar nilai-nilai kerjasama, kejujuran, menghargai, semangat dan percaya diri. Kurangnya rasa kerjasama siswa dalam permainan bola tangan terlihat ketika permainan berlangsung para siswa kurang bisa bekerjasama dengan siswa lainnya, siswa masih bermain secara individual dan rasa egoisme yang cukup tinggi sehingga ketika permainan berlangsung tidak ada rasa kerjasama dalam permainan tersebut. Hal ini merupakan masalah yang serius bukan hanya merusak keadaan di dalam lapangan tetapi dapat berpengaruh juga di luar lapangan yaitu hubungan diantara sesama siswa tersebut.

Salah satu cara agar siswa berkualitas dalam proses pertumbuhan dan perkembangan hidupnya yaitu melalui kegiatan permainan bola tangan. Permainan bola tangan merupakan suatu upaya yang dilakukan agar aspek afektif, kognitif, dan psikomotor siswa menjadi lebih sempurna walau dalam kenyataannya manusia tidak ada yang sempurna. Lebih lanjut Harsono (1988, hlm. 242) mengemukakan:

“Aspek-aspek psikologis berpengaruh penting bahkan dapat dijadikan sebagai penentu dalam usaha orang atau atlet untuk mencapai prestasi diantaranya peranan motivasi, aktivasi, frustrasi, rasa bimbang, kekuatan, kecemasan, percaya diri, kerjasama dan masih banyak lagi aspek psikologis yang mempengaruhinya”.

Hafidz Ribhi, 2018

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (Teams Game Tournament) TERHADAP KERJASAMA DALAM KETERAMPILAN BERMAINBOLA TANGAN (Studi Eksperimen Pada Siswa - Siswi kelas VIII ADi SMPNegeri 2 Lembang)

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

Banyak tugas gerak yang harus dikuasai oleh siswa dalam proses pembelajarannya, yaitu dapat dideskripsikan melalui suasana bermain bahwa pemain tidak hanya memerlukan keterampilan dasar permainan bola tangan saja, melainkan membutuhkan aspek-aspek lain untuk menunjang kegiatan bermain. Dalam domain kognitif misalnya, kemampuan intelektual siswa dalam berfikir, mengetahui dan memecahkan masalah yang terjadi dilapangan pada saat bermain bola tangan. sehingga dibutuhkan pengetahuan, pemahaman terhadap peraturan bermain bola tangan yang telah ditetapkan, penerapan dari konsep gerak yang telah diketahui sebelumnya, serta analisis gerakan-gerakan terkait melakukan keterampilan dasar bermain bola tangan.

Ketika dikaitkan dalam bermain bola tangan, beberapa kategori dalam domain afektif diperlukan juga pada saat melakukan kegiatan bermain bola tangan, seperti misalnya sikap penerimaan keunggulan lawan pada saat bermain, tidak mencederai lawan, toleransi menghargai keputusan temannya dan orang lain, sampai kepada domain psikomotor, keterampilan dasar bermain bola tangan diperlukan demi menunjang keberhasilan bermain bola tangan, dalam hal ini keterampilan bermain yang di amati hanya mencakup 3 kategori, yaitu: “menangkapbola (*catching*), mengoper (*Passing*), menggiring bola(*dribbling*), membak bola (*shooting*)”.

Kata keterampilan sama artinya dengan kata kecekatan. Terampil atau cekatan adalah kepandaian melakukan sesuatu dengan cepat dan benar. Seseorang yang dapat melakukan sesuatu dengan cepat tetapi salah tidak dapat dikatakan terampil. Demikian pula apabila seseorang dapat melakukan sesuatu dengan benar tetapi lambat, juga tidak sapat dikatakan terampil (Soemarjadi, Muzni Ramanto, Wikdati Zahri,1991, hlm. 2).

Schmidt (dalam Mahendra, hlm. 6) mencoba menggambarkan definisi keterampilan tersebut dengan meminjam definisi yang diciptakan oleh E.R. Guthrie, yang mengatakan bahwa: "Keterampilan merupakan kemampuan untuk membuat hasil akhir dengan kepastian yang maksimum dan pengeluaran energi dan waktu yang minimum."

Hafidz Ribhi, 2018

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT(Teams Game Tournament) TERHADAP KERJASAMA DALAM KETERAMPILAN BERMAINBOLA TANGAN (Studi Eksperimen Pada Siswa - Siswi kelas VIII ADi SMPNegeri 2 Lembang)

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

Menurut Hans Daeng (dalam Andang Ismail, 2009, hlm. 17) bermain adalah bagian mutlak dari kehidupan anak dan permainan merupakan bagian integral dari proses pembentukan kepribadian anak. Bermain menurut pendapat Elizabeth Hurlock (1987, hlm. 320) adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimulkannya tanpa mempertimbangkan hasil akhir.

Pada cabang olahraga bola tangan, sebetulnya ada banyak gerak dasar yang harus dikuasai oleh setiap siswa, tetapi penulis ingin menciptakan suasana belajar sepakbola itu tidak monoton dan berubah-ubah sehingga siswa termotivasi dengan apa yang akan nantinya di ajarkan oleh guru dikala ada beberapa siswa tidak bisa dalam melakukan tugas gerak dasar bermain bola tangan.

Pengertian bola tangan yang diungkapkan menurut Mahendra (2000 hlm. 6) mengemukakan bahwa :“Bola Tangan dapat diartikan sebagai permainan beregu yang menggunakan bola sebagai alatnya, yang dimainkan dengan menggunakan salah satu atau dengan kedua tangan. Bola tangan tersebut boleh dilempar, dipantulkan atau ditembakkan ke gawang lawan untuk memasukan bola sebanyak – banyaknya.”

Dari pendapat di atas dapat digambarkan bahwa Bola Tangan merupakan salah satu olahraga beregu yang mempunyai tujuan untuk memasukkan bola sebanyak-banyaknya ke gawang lawan dan mencegah agar tim lawan tidak dapat memasukkan bola kedalam gawang.

Penelitian ini diawali dari permasalahan pada saat peneliti melakukan observasi ke sekolah dengan memperhatikan siswa kelas VIII di SMP Negeri 2 Lembang yang sedang melakukan pembelajaran bola tangan, penulis melihat antusias siswa sangat tinggi terhadap materi olahraga permainan tersebut. Hal itu terlihat dari semangat siswa saat menyiapkan sarana belajar. Namun ketika masuk pada materi inti, proses pembelajaran yang penulis amati terlihat monoton.

Selain itu ketika proses pembelajaran berlangsung para siswa kurang begitu baik dalam melakukan permainan, sehingga membuat

Hafidz Ribhi, 2018

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (Teams Game Tournament) TERHADAP KERJASAMA DALAM KETERAMPILAN BERMAINBOLA TANGAN (Studi Eksperimen Pada Siswa - Siswi kelas VIII ADi SMPNegeri 2 Lembang)

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

siswa dari yang tadinya antusias jadi tidak bersemangat mengikuti pembelajaran bola tangan tersebut, karena guru masih menggunakan pendekatan pembelajaran konvensional/tradisional. Artinya bahwa pembelajaran tersebut masih berpusat terhadap guru (*teacher centered*). kurangnya kebebasan seorang murid dalam mengeksplorasi kemampuannya serta pembelajaran yang dilakukan dengan berulang-ulang dan sering kali siswa harus menunggu giliran untuk melakukan.

Sehingga hal ini berdampak pada munculnya emosional siswa yaitu rasa bosan dan disertai dengan ketidakseriusan untuk melakukan kegiatan pembelajaran. Padahal untuk anak tingkat usia SMP (Sekolah Menengah Pertama) merupakan masa peralihan dari anak-anak ke dewasa sehingga tingkat usia anak SMP khususnya kelas VIII, masih didominasi oleh masa bermain (siswa tertarik pada permainan) sehingga guru harus menyesuaikan dengan usia perkembangan siswa.

Hidayatullah (2008 hlm. 3) menyatakan, “Anak dapat dibantu mempelajari banyak hal melalui bermain (*play*) dan permainan (*game*)”. Mendesain, mengemas dan memberikan penyajian pembelajaran bolatangan yang menarik, praktis dan diminati siswa adalah tugas utama seorang guru. Oleh karena itu guru harus mampu menyesuaikan dan menganalisis karakteristik yang berhubungan dengan siswa dan materi pembelajaran tersebut. Guru juga harus mampu menerapkan model, metode dan strategi yang sesuai dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan. Kebanyakan pada anak usia SMP mereka masih ingin mencari jati dirinya sendiri. Mereka mencari sesuatu yang baru, termasuk didalamnya dalam pembelajaran bola tangan.

Berdasarkan latar belakang diatas penulis tertarik untuk menerapkan model pembelajarankooperatif tipe TGT(*Team Game Tournament*) terhadap kerja samadalam keterampilan bermain siswadalam permainan bola tangan. Maka judul yang diambil oleh penulis adalah “Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT(*Team Game Tournament*) terhadap kerja sama dalam keterampilan

Hafidz Ribhi, 2018

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT(*Teams Game Tournament*) TERHADAP KERJASAMA DALAM KETERAMPILAN BERMAINBOLA TANGAN (*Studi Eksperimen Pada Siswa - Siswi kelas VIII ADi SMPNegeri 2 Lembang*)

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

bermain bola tangan di SMP Negeri 2 Lembang pada siswa kelas VIII A”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka masalah yang dikaji dalam penelitian ini dapat dirumuskan “ Apakah ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT(*Team Games Tournament*), terhadap kerja sama dalam keterampilan bermain bola tangan di SMP Negeri 2 Lembang pada siswa kelas VIII A?.”

C. Tujuan Penelitian.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendapatkan jawaban terhadap masalah yang telah dirumuskan sesuai dengan latar belakang masalah maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah “Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap kerjasama dalam keterampilan bermain bola tangan di SMP Negeri 2 Lembang pada siswa kelas VIII A”.

D. Manfaat Penelitian.

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan menjadi bahan masukan serta penimbangan dalam upaya mengembangkan pembelajaran pendidikan jasmani. Adapun manfaat yang dapat diambil dari hasil penelitian ini adalah :

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan memberikan referensi bagi pembelajaran disekolah, meningkatkan ilmu pengetahuan, peningkatan mutu pendidikan disekolah dalam aspek pembelajaran terutama pembelajaran pendidikan jasmani.

2. Manfaat praktis

Hafidz Ribhi, 2018

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT(*Teams Game Tournament*) TERHADAP KERJASAMA DALAM KETERAMPILAN BERMAINBOLA TANGAN (*Studi Eksperimen Pada Siswa - Siswi kelas VIII ADi SMPNegeri 2 Lembang*)

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

Bagi Guru Pendidikan Jasmani. Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam penerapan model pembelajaran *team games tournament* (TGT) kepada siswa di sekolah.

Hafidz Ribhi, 2018

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (Teams Game Tournament) TERHADAP KERJASAMA DALAM KETERAMPILAN BERMAINBOLA TANGAN (Studi Eksperimen Pada Siswa - Siswi kelas VIII ADi SMPNegeri 2 Lembang)

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