

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Peningkatan sumber daya manusia di Indonesia terus diupayakan dan dikembangkan seiring dengan perkembangan zaman yang semakin maju. Peningkatan sumber daya manusia ini sangat diperlukan dalam perkembangan dunia pendidikan, pendidikan yang merupakan ujung tombak dalam perkembangan sumber daya manusia harus bisa berperan aktif dalam meningkatkan kualitas dan juga kuantitas manusia itu sendiri. Upaya pengembangan pendidikan dimulai dengan memperhatikan proses pembelajaran dan pengajaran yang diberikan oleh seorang tenaga pendidik (guru). Salah satunya pendidikan Jasmani yang sangat berperan dalam dunia pendidikan. Berkaitan dengan hal ini, Mahendra (2015, hlm. 40) “Pendidikan Jasmani adalah proses pendidikan tentang dan melalui aktivitas jasmani, permainan dan olahraga yang terpilih untuk mencapai tujuan pendidikan”. Pendidikan jasmani memiliki kemampuan untuk merangkul perspektif ekologi dengan menghasilkan “individu yang terdidik secara jasmani” (Beale, 2014). Tujuannya adalah untuk membantu anak agar tumbuh dan berkembang secara wajar, sehingga anak menjadi dewasa dalam hal kematangan emosional, dan bahkan dalam hal keterampilan sosial. Hal ini lebih ditegaskan oleh Mahendra (2015, hlm. 22) mengenai tujuan penjas.

Tujuan pembelajaran pendidikan jasmani itu harus mencakup tujuan dalam domain psikomotorik, domain kognitif, dan tak kalah pentingnya dalam domain afektif. Pengembangan domain psikomotorik secara umum dapat diarahkan pada dua tujuan utama, pertama mencapai perkembangan aspek kebugaran jasmani, dan kedua, mencapai perkembangan aspek perseptual motorik. Ini menegaskan bahwa pembelajaran pendidikan jasmani harus melibatkan aktivitas fisik yang mampu merangsang kemampuan kebugaran jasmani serta sekaligus bersifat pembentukan penguasaan gerak ketrampilan itu sendiri.

Dalam rangka meningkatkan keterampilan siswa atau psikomotorik siswa maka pelaksanaan proses pembelajaran mendapat tambahan dukungan dalam proses yang dilakukan di dalam ekstrakurikuler. “Partisipasi dalam kegiatan ekstrakurikuler akan berkaitan dengan peningkatan pencapaian pendidikan, mengurangi perilaku negative atau bermasalah, meningkatkan sikap terhadap tujuan pendidikan, penyesuaian psikososial yang dipengaruhi secara positif, dan penurunan kemungkinan putus sekolah”(Feldman, F & Matjasko, L, 2005; Feldman & Matjasko, 2007; Mahoney, Cairns, & Farmer, 2003). Ekstrakurikuler adalah kegiatan pendidikan yang dilakukan peserta didik di luar jam belajar kurikulum standar. “Keterlibatan kegiatan ekstrakurikuler umumnya bermanfaat terhadap kemajuan dan keberhasilan siswa”(Peguero, 2011).

Kegiatan ekstrakurikuler itu sendiri dapat berbentuk seni, olahraga, pengembangan kepribadian, dan kegiatan positif untuk kemajuan siswa-siswi itu sendiri. Dengan beberapa kegiatan ekstrakurikuler yang ada, siswa dapat memilih kegiatan yang sesuai dengan kemampuan dan minat masing-masing. Seperti ekstrakurikuler Pramuka, Paskibra, Kesenian, PMR, PKS, Gerakan Pencinta Alam, Koperasi sekolah, UKS, dan Olahraga. Olahraga merupakan salah satu kegiatan ekstrakurikuler pada pembelajaran pendidikan jasmani, contohnya seperti silat, karate, bola voli, basket, futsal, sepak bola, dan termasuk hoki.

Kegiatan ekstrakurikuler hoki itu sendiri hanya ada di beberapa sekolah saja, karena merupakan olahraga permainan yang belum banyak dikenal masyarakat sekolah secara luas. Karena peralatan yang kurang memadai, cukup mahal, dan sulit terjangkau. “Olahraga hoki ini dinilai sebagai olahraga yang mempunyai karakteristik unik untuk di pelajari karena pada pemain hoki hanya dapat menggerakkan bola dengan menggunakan sisi tongkat yang diratakan”(Stöckl & Morgan, 2013), “akan tetapi permainan ini dianggap sebagai permainan yang membahayakan karena dalam prakteknya menggunakan alat berupa stick dan bola yang keras”(Tremayne, Thiel, & Nottle, 2011). Namun

Tara Lulu Tsalsa, 2018

IMPLEMENTASI MODEL KOOPERATIF LEARNING TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP PENGUASAAN PERMAINAN HOKI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |

perpustakaan.upi.edu

dibalik anggapan masyarakat, terdapat peraturan yang amat ketat dalam peralatan pelindung serta peraturan dalam bermain hoki ini yang menunjang keselamatan pemain hoki tersebut. “Permainan hoki adalah olahraga tim” (Buglione et al., 2013), “tujuan permainan hoki yaitu untuk memindahkan bola hoki ke pertahanan lawan dan memukul atau mendorong bola ke kandang lawan dengan menggunakan tongkat hoki” (Lidor & Ziv, 2015). Penguasaan terhadap teknik-teknik dasar dalam olahraga hoki membutuhkan model pembelajaran yang tepat dan seperti (Saunders, 1992) yang ”mengintrupsikan program perguruan tinggi untuk mendorong metode pengajaran baru”.

Untuk menciptakan proses latihan yang menyenangkan dan inovatif serta dapat diterima oleh siswa, guru harus merancang dan mencoba beberapa model pembelajaran atau pelatihan yang sesuai dengan karakteristik siswa. Dari hasil pengamatan penulis dalam proses pelaksanaan ekstrakurikuler di sekolah khususnya hoki belum terlihat adanya penerapan model pembelajaran yang sedang berkembang. Oleh karena itu penulis mencoba menerapkan model kooperatif learning tipe *Team Game Tournament* karena menurut pendapat (Wyk, 2011) “pembelajaran kooperatif adalah sebagai metodologi instruksional yang memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan dalam interaksi kelompok dan dalam bekerja dengan orang lain”.

Model pembelajaran *Teams Games Tournaments (TGT)*, merupakan salah satu tipe dari pembelajaran kooperatif atau pembelajaran kelompok. Menurut Artzt dan Newman (Dalam Trianto, 2014, hlm. 108) menyatakan, bahwa dalam “kooperatif siswa belajar bersama sebagai suatu tim dalam menyelesaikan tugas kelompok untuk mencapai tujuan Bersama”. Pada pembelajaran kooperatif, siswa di dorong untuk bekerjasama dan mereka mengkoordinasikan usahanya untuk menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. Pada proses kegiatan belajar mengajar siswa akan lebih termotivasi dan kegiatan yang dilakukan lebih menarik sehingga hasil belajar dan tujuan pembelajaran akan lebih mudah tercapai. Pembelajaran dengan model *Team Game Tournament (TGT)* merupakan model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, karena melibatkan seluruh siswa

Tara Lulu Tsalsa, 2018

IMPLEMENTASI MODEL KOOPERATIF LEARNING TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP PENGUASAAN PERMAINAN HOKI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |

perpustakaan.upi.edu

tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan. Dalam proses pembelajaran jasmani kemampuan dalam setiap siswa berbeda-beda, selain itu strategi dan metode yang digunakan oleh guru Pendidikan Jasmani cenderung mengajarkan teknik, sehingga siswa merasa bosan dan jenuh dalam mengikuti pembelajaran.

Dari persoalan-persoalan diatas yang telah dijelaskan penulis mencoba menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Team Game Tournament (*TGT*) karena dengan model kooperatif tipe team game tournament (*TGT*) dapat diterapkan dalam pembelajaran permainan hoki, siswa dituntut bekerjasama untuk menguasai materi yang diberikan guru. Dengan sistem yang mengacu pada kinerja kelompok dan kinerja individu dalam kontribusinya terhadap kinerja kelompok. Untuk melihat pengaruhnya terhadap hasil belajar dalam penguasaan permainan hoki. Maka berdasarkan uraian permasalahan diatas penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “Implementasi Model Kooperatif Learning tipe *Team Game Tournament (TGT)* Terhadap Penguasaan Permainan Hoki”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka inti dari permasalahan penelitian ini adalah mengetahui masalah-masalah apa saja yang terkait dalam penelitian ini, masalah dalam penelitian ini adalah dilator belakang oleh beberapa alasan, diantaranya yaitu kurangnya keterampilan siswa dalam bermain, model pembelajaran penjas yang digunakan kurang inovatif dan kreatif maka dalam penelitian ini penulis mengidentifikasi sebagai berikut;

Kurangnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran penguasaan permainan hoki. Maka kesimpulannya terdapat masalah dalam penelitian ini yaitu kurangnya keterampilan pada pembelajaran penguasaan permainan hoki yang berpengaruh pada hasil belajar siswa.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai

Tara Lulu Tsalsa, 2018

IMPLEMENTASI MODEL KOOPERATIF LEARNING TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP PENGUASAAN PERMAINAN HOKI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |

perpustakaan.upi.edu

berikut; “Apakah model kooperatif learning *tipe team game tournament (TGT)* dapat berpengaruh terhadap penguasaan permainan hoki?”.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif *tipe team game tournament (TGT)* terhadap hasil belajar siswa pada penguasaan permainan hoki?

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian dibedakan menjadi dua, manfaat secara teoritis dan manfaat secara praktis. Manfaat teoritis dari penelitian ini diharapkan dapat menambah khazanah keilmuan dibidang keolahrgaan khususnya dalam hal proses pembelajaran pendidikan jasmani.

Adapun manfaat secara praktis didalam penelitian ini adalah;

1. Penelitian ini dapat menambah wawasan tentang perilaku social siswa.
2. Untuk mengembangkan dan meningkatkan prestasi ekstrakurikuler hoki di sekolah tersebut.
3. Penelitian ini dapat memberikan sumbangan dalam upaya meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran disekolah ataupun dipusat latihan.

1.6 Struktur Organisasi

Struktur oganisasi skripsi berisi rincian tentang urusan penulisan dari setiap bab dan bagian bab dalam skripsi, mulai dari bab I hingga bab V.

Bab I berisi uraian tentang pendahuluan dan merupakan bagian awal dari skripsi yang terdiri dari

1. Latar Belakang Masalah
2. Identifikasi Masalah
3. Rumusan Masalah
4. Tujuan Penelitian
5. Manfaat Penelitian
6. Struktur Organisasi

Tara Lulu Tsalsa, 2018

IMPLEMENTASI MODEL KOOPERATIF LEARNING TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP PENGUASAAN PERMAINAN HOKI

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

Bab II berisi uraian tentang kajian pustaka dan hipotesis penelitian. Kajian pustaka mempunyai peran yang sangat penting, kajian pustaka berfungsi sebagai landasan teoritik dalam menyusun pertanyaan penelitian, tujuan, serta hipotesis, Bab II terdiri dari ;

1. Pembahasan teori – teori dan konsep dan turunannya dalam bidang yang dikaji.

Bab III berisi penjabaran yang rinci mengenai metode penelitian yang terdiri dari ;

1. Desain, metode dan ranvangan penelitian
2. Definisi operasional
3. Metode penelitian
4. Populasi dan sampel
5. Pengumpulan data
6. Pengolahan data
7. Dan analisis data

Bab IV berisi hasil penelitian dan pembahasan, dalam bab ini mengemukakan mengenai :

1. Deskripsi dari hasil penelitian yang meliputi gambaran umum objek penelitian
2. Gambaran variable yang diamati
3. Analisis data
4. Pengujian hipotesis serta pembahasannya

Bab V berisi kesimpulan, implikasi, rekomendasi. Bab ini berisi tentang :

1. Kesimpulan dari hasil penelitian yang dilakukan
2. Implikasi dan rekomendasi yang berhubungan dengan penelitian