

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya, melalui kegiatan bimbingan, pengajaran dan atau latihan bagi peranannya dimasa yang akan datang. Pendidikan merupakan masalah yang krusial yang sedang dihadapi oleh negara-negara berkembang, termasuk Indonesia seperti masalah kuantitas, masalah efektifitas, masalah efesiensi, dan masalah relefansi. Pendidikan bukanlah hanya sekedar pengajaran, makin dasar jenjang sekolah maka makin besar pula peran pendidikan. (UU No. 20 Tahun 2003, bab 1, pasal 1, angka 1 (Dyah Ismayanti 2009:1). Hal ini berarti bahwa melalui pendidikan, siswa diharapkan memiliki nilai-nilai yang berguna bagi diri sendiri, keluarga, masyarakat dan bangsa. Pendidikan juga merupakan peristiwa dalam kehidupan melalui bentuk interaksi atau hubungan timbal balik antar manusia dengan lingkungan sekitarnya. Berbagai nilai yang dapat diraih melalui pendidikan adalah kecerdasan, moral, pengetahuan, keterampilan, memiliki kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian, kemandirian, serta tanggung jawab terhadap diri sendiri, keluarga, masyarakat dan bangsa.

Salah satu sebagai komponen dalam pendidikan yang wajib diajarkan di sekolah, pendidikan jasmani memiliki peran yang sangat strategis dalam pembentukan manusia seutuhnya. Pendidikan jasmani tidak hanya berdampak positif pada pertumbuhan fisik anak, melainkan juga perkembangan mental, intelektual, emosional dan sosialnya. Pendidikan jasmani yang merupakan bagian pendidikan keseluruhan pada hakikatnya adalah proses pendidikan dimana terjadi interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya yang dikelola melalui aktivitas jasmani secara sistematis menuju pembentukan manusia seutuhnya.

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani (fisik) dan kesehatan sebagai media untuk menghasilkan perkembangan individu secara menyeluruh. Melalui pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan ini siswa akan dapat meningkat serta

mengembangkan ketiga ranah yang ada yaitu, kognitif, afektif, serta psikomotorik. Proses pembelajaran merupakan inti dari proses pendidikan secara keseluruhan dimana guru sebagai pemeran utamanya. Tuntutan pendidikan, termasuk pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di era globalisasi ini adalah proses pembelajaran yang dinamis dan aktif .

Pendidikan jasmani adalah suatu mata pelajaran yang diajarkan dipersekolahan.

Menurut Mahendra (2014, hlm. 3) mengemukakan bahwa:

“Pendidikan jasmani hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. Pendidikan jasmani memperlakukan anak sebagai sebuah kesatuan utuh, makhluk total, dari pada hanya menganggapnya sebagai seseorang yang terpisah kualitas fisik dan mentalnya”.

Berdasarkan uraian diatas pendidikan jasmani mempunyai peranan yang sangat penting dan berbeda yang menjadi ciri khas dibanding bidang studi lainnya, karena pendidikan jasmani tidak hanya mementingkan perkembangan intelektual saja tetapi pengembangan diri baik dari segi keterampilan menjadi hal yang dikembangkan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani. Peran guru dalam pendidikan jasmani harus dapat mengarahkan dan membiasakan siswa terlibat dalam kegiatan belajar yang kondusif dan bisa merangsang siswa untuk lebih termotivasi dalam mengikuti kegiatan belajar juga bisa membawa hasil yang diharapkan. Pemahaman dan pengetahuan siswa di zaman sekarang ini sangat dimudahkan dengan adanya teknologi yang serba cepat dan canggih. Hal ini mengakibatkan rasa keingintahuan siswa menjadi lebih besar. Dalam hal ini guru harus lebih variatif mencari sumber belajar dan juga harus bisa memahami ataupun menguasai berbagai strategi, metode, media pembelajaran, pendekatan dan model-model pembelajaran untuk menunjang berlangsungnya kegiatan pembelajaran di sekolah.

Model praktik pembelajaran pendidikan jasmani yang dilakukan oleh guru cenderung tradisional, dan berpusat pada guru. Proses pembelajaran hampir tidak pernah dilakukan atas inisiatif anak sendiri. Disamping itu, anak sering dianggap sebagai “orang dewasa” yang mampu melakukan kegiatan layaknya orang

dewasa. Jadi dapat diramalkan bahwa tingkat keberhasilan siswa dalam menyelesaikan tugas pembelajaran tergolong rendah.

Berangkat dari kenyataan tersebut, pemerintah dalam hal ini Departemen Pendidikan, telah mengambil langkah-langkah tertentu sebagai upaya memperbaiki model pembelajaran Penjaskes di sekolah. Upaya tersebut ditempuh antara lain dengan mengintroduksi sebuah pendekatan pembelajaran yang disebut modifikasi olahraga. Dengan adanya gerakan ini, perkembangan pendidikan jasmani di Indonesia beberapa tahun terakhir menunjukkan adanya perkembangan yang cukup berarti. Sebagai model pembelajaran alternatif, modifikasi olahraga telah dikonsepsikan dan diujicobakan melalui beberapa penelitian hingga didapatkan paket-paket pembelajaran yang operasional. Model pembelajaran pendidikan jasmani dengan pendekatan ini, partisipasi siswa lebih tinggi dibandingkan pengajaran tradisional. Hal lain dari temuan penelitian ini anak merasa senang dan gembira dalam mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan observasi yang penulis lakukan di SMA Negeri 2 Cimahi, terlihat dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani khususnya dalam materi pembelajaran bolavoli, keinginan para siswa untuk langsung ke kegiatan permainan (*game*) padahal kerjasama bermain siswa dalam pembelajaran bolavoli itu sendiri masih rendah. Seperti contohnya, dalam melakukan passing bawah untuk mengoper ke pengumpan (*setter*) itu sendiri masih banyak yang belum bisa mengarahkan dengan baik, begitu juga dengan pengumpan yang masih mengandalkan temannya untuk memukul bola agar terciptanya angka yang didapat. Kurangnya rasa kerjasama siswa dalam pembelajaran bolavoli dapat terlihat dalam permainan berlangsung para siswa kurang bisa bekerjasama dengan siswa lainnya, kebanyakan siswa masih bermain seperti ingin menonjol sendiri atau masih ada rasa egoisme yang tinggi sehingga ketika permainan berlangsung tidak ada rasa kerjasama dalam permainan tersebut.

Jika dalam proses pembelajaran, kerjasama siswa kurang baik, maka dikhawatirkan akan berpengaruh terhadap jalannya proses pembelajaran permainan bolavoli. Dengan demikian hal yang harus diperhatikan adalah kemampuan bekerjasama siswa dalam pembelajaran, sehingga hasil sesuai dengan apa yang diharapkan. Dalam peningkatan efektivitas pembelajaran di sekolah,

peran guru memiliki sumbangan yang paling mungkin atau nyata bisa dirasakan dalam kegiatan belajar. Peranan tersebut adalah penggunaan model pembelajaran, strategi mengajar, media pembelajaran, metode-metode pembelajaran ataupun gaya mengajar yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Dalam pendidikan jasmani banyak model pembelajaran yang bisa diterapkan seperti model pembelajaran langsung, model pembelajaran kooperatif, model inkuiri, model pembelajaran pendidikan olahraga, model pendekatan taktis, model pembelajaran personal, dan model pembelajaran *peer teaching*. Namun, peneliti hanya mengambil model pembelajaran yang relevan dengan masalah ini yaitu model pembelajaran kooperatif.

Kooperatif sendiri terdapat banyak tipe yang bisa diaplikasikan kedalam proses pembelajaran sesuai dengan karakteristik dan perkembangan peserta didik. Tipe-tipe pembelajaran kooperatif salah satu diantaranya ialah tipe student team division (STAD), tipe jigsaw, tipe think pair and share, tipe numbered heads together, tipe two stay two stray dan tipe team game tournament.

Tipe *student team division* (STAD) atau pembagian pencapaian tim siswa. Dalam STAD para siswa dibagi dalam tim belajar yang terdiri dari empat orang dengan tingkat kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang etnik yang berbeda. Gagasan utama dari STAD adalah untuk memotivasi siswa agar dapat saling mendukung dan membantu satu sama lain dalam menguasai kemampuan yang diajarkan oleh guru.

Tipe jigsaw adalah salah satu pembelajaran kooperatif dimana pembelajaran melalui kelompok kecil siswa yang bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran dan mendapatkan pengalaman belajar yang maksimal, baik pengalaman individu maupun pengalaman kelompok. Dalam pembelajaran siswa diberikan kesempatan untuk berkolaborasi dan bekerja sama dengan teman sebaya dalam bentuk diskusi kelompok dalam memecahkan suatu permasalahan yang diberikan oleh pendidik Sudarsana (2014).

Tipe *Think Pair Share* ini adalah merupakan jenis pembelajaran kooperatif yang di rancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa. Pertama kali dikembangkan oleh Fang Lyman dan kolagennya di Universitas Maryland sesuai

yang dikutip Arends (1997), menyatakan bahwa TPS merupakan salah satu yang efektif untuk membuat variasi suasana pola diskusi.

Tipe *numbered heads together* ini diawali dengan *numbering*. Guru membagi kelas menjadi kelompok-kelompok kecil sesuai dengan konsep yang dipelajari jika jumlah dari satu kelas ada 40 orang maka kelompok terdiri dari 8 orang dan tiap kelompok diberi nomor 1-8. Setelah terbentuk kelompok guru mengajukan pertanyaan yang harus dijawab tiap kelompoknya sementara itu tiap kelompok berdiskusi memikirkan jawaban atas pertanyaan dari guru. Langkah berikutnya adalah guru memanggil tiap kelompok untuk menjawab. Berdasarkan jawaban-jawaban itu guru dapat mengembangkan diskusi lebih mendalam, sehingga peserta didik dapat menemukan jawaban pertanyaan itu sebagai pengetahuan yang utuh.

Tipe *two stay two stray* atau metode dua tinggal dua tamu. Pembelajaran ini dibagi kelompok dan guru memberikan tugas berupa permasalahan-permasalahan yang harus mereka diskusikan jawabannya. Anggota kelompok yang tidak mendapatkan tugas sebagai tamu mempunyai kewajiban untuk menerima tamu dari suatu kelompok. Tugas mereka adalah menyajikan hasil kerja kelompoknya kepada tamu tersebut. Dua orang yang bertugas sebagai tamu diwajibkan bertamu kepada semua kelompok. Jika tugas mereka telah selesai kembali ke masing-masing kelompok dan peserta didik dapat mencocokkan dan membahas hasil kerja yang telah mereka lakukan.

Tipe *Team Game Tournament (TGT)* merupakan tipe pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peranan siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur bermain dalam turnamen.

Salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang dimaksudkan yaitu tipe TGT. Pembelajaran ini tepat digunakan dalam mengatasi permasalahan diatas karena tipe pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan suatu tipe pembelajaran yang mengutamakan adanya kelompok-kelompok, setiap siswa yang ada dalam kelompok mempunyai tingkat kemampuan yang berbeda-beda (tinggi, sedang, dan rendah) jika memungkinkan anggota kelompok berasal dari ras, budaya dan suku yang berbeda (Iru dan Arihin 2012:63).

Dengan tipe *Team Game Tournament (TGT)* diharapkan siswa lebih termotivasi dan kegiatan yang dilakukan lebih menarik sehingga bermain siswa lebih meningkat sesuai yang diharapkan. Selain itu dengan tipe TGT yang mengandung unsur bermain dalam turnamen dan melibatkan peranan siswa sebagai tutor sebaya diharapkan akan terbentuk karakter-karakter siswa yang bisa bekerjasama dalam kelompok.

Oleh karena itu dapat disimpulkan untuk mengembangkan nilai-nilai kerjasama perlu diterapkan pada setiap kelompok yang tergabung dalam kelas pembelajaran penjas, karena dengan terbentuknya karakter pada setiap kelompok tersebut, maka akan tercipta suatu pembelajaran penjas yang selaras antara prestasi dengan perilaku yang baik sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai. Salah satu model pembelajaran yang dapat diimplementasikan untuk mengembangkan nilai-nilai kerjasama adalah model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament (TGT)*.

Dari penjelasan diatas bahwa kerjasama merupakan hal yang paling penting dalam bermain tim khususnya pada permainan bolavoli, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai **“Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament (TGT)* Dalam Pembelajaran Permainan Bola Voli Untuk Mengembangkan Nilai-Nilai Kerjasama Pada Siswa SMA Negeri 2 Cimahi”**.

1.2 Rumusan Masalah

Masalah penelitian merupakan suatu pertanyaan yang akan dicarikan jawabannya melalui pengumpulan data, dan analisis data, sehingga menjadi sebuah kesimpulan atau hasil dari suatu penelitian. Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah maka penelitian mengajukan rumusan masalah penelitian yaitu:

Bagaimana pengaruh implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament (TGT)* dalam pembelajaran permainan bolavoli terhadap pengembangan nilai-nilai kerjasama pada siswa SMA Negeri 2 Cimahi?

1.3 Batasan Masalah

Batasan penelitian ini sangat diperlukan dalam setiap penelitian agar masalah yang diteliti lebih terarah.

Karena keterbatasan waktu dan dana, maka tidak semua masalah dapat teridentifikasi akan diteliti, adapun ruang lingkup dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1.3.1 Populasi dan objek dalam penelitian ini adalah siswa-siswi di SMA Negeri 2 Cimahi.
- 1.3.2 Input dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI khususnya kelas XI IPS 3.
- 1.3.3 Proses dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* (TGT).
- 1.3.4 Output dalam penelitian ini adalah mengembangkan kerjasama dalam bermain bolavoli.
- 1.3.5 Instrumen dalam penelitian ini adalah *kuisisioner* (angket) dan observasi.
- 1.3.6 Lokasi penelitian di SMA Negeri 2 Cimahi.

1.4 Tujuan Penelitian

Dalam segala aspek bentuk kegiatan, tujuan merupakan dasar pemikiran yang paling utama, tanpa adanya tujuan suatu kegiatan tidak akan jelas dan berjalan dengan lancar. Adapun dalam penelitian ini penulis memiliki tujuan yang hendak dicapai. Berdasarkan rumusan masalah maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu:

Untuk mengetahui bagaimana pengaruh implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* (TGT) dalam pembelajaran permainan bolavoli terhadap pengembangan nilai-nilai kerjasama pada siswa SMA Negeri 2 Cimahi?

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari hasil penelitian dapat digunakan oleh mereka yang memerlukan merupakan harapan yang didambakan oleh setiap peneliti.

Manfaat dibagi menjadi dua, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

Dalam penelitian ini memiliki manfaat sebagai berikut:

1.5.1 Secara teoritis, peneliti ini dapat mendorong, menguatkan, menawarkan, menolak atau menyanggah terhadap teori-teori yang ada atau teori terdahulu dan teori dapat dijadikan metode untuk mengembangkan proses pembelajaran bermain bolavoli di SMA Negeri 2 Cimahi.

1.5.2 Secara Praktis, hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dan bahan masukan bagi pembimbing dan guru khususnya bermain bolavoli dalam mengembangkan kerjasama dalam bermain.

1.6 Struktur Organisasi

1.6.1 Bab I Pendahuluan meliputi:

- a. Latar Belakang
- b. Rumusan Masalah
- c. Batasan Masalah
- d. Tujuan Penelitian
- e. Manfaat Penelitian
- f. Struktur Organisasi Skripsi

1.6.2 Bab II Kajian Pustaka

- a. Belajar
- b. Pembelajaran
- c. Model Pembelajaran
- d. Model Pembelajaran Kooperatif
- e. Metode *Team Game Tournament* (TGT)
- f. Kerjasama
- g. Kerangka Berpikir
- h. Hipotesis

1.6.3 Bab III Metode Penelitian

- a. Jenis dan Rancangan Penelitian
- b. Waktu dan Tempat Penelitian
- c. Subjek Penelitian
- d. Variabel dan Definisi Operasional
- e. Prosedur Penelitian

f. Instrumen Penelitian

g. Pengolahan Data dan Analisis Data

1.6.4 Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

a. Hasil Penelitian

b. Pembahasan Penelitian

c. Penemuan Diskusi

1.6.5 Bab V Kesimpulan dan Saran

a. Kesimpulan

b. Saran