

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Didalam undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 disebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan berencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Melalui pendidikan akan menentukan nasib kehidupan bangsa yang berkaitan langsung dalam pembangunan sumber daya manusia, pernyataan ini diperkuat oleh tujuan pendidikan nasional yang tercantum pada UU SISDIKNAS No. 20 tahun 2003, pendidikan adalah:

Usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.

Dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2003, tujuan pendidikan nasional adalah untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta tanggung jawab.

Inti dari proses pendidikan yaitu proses belajar mengajar, dalam prosesnya terdapat interaksi antara peserta didik, guru, metode, kurikulum, sarana, dan aspek lingkungan yang berkaitan untuk mencapai kompetensi pembelajaran. Dalam mencapai kompetensi pembelajaran tergantung pada proses pembelajaran, salah satunya yaitu melalui pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yang akan membantu peserta didik untuk mencapai kompetensi pembelajaran tersebut.

Selain sebagai mata pelajaran yang ada pada pendidikan formal seperti SD, SMP, dan SMA. Pendidikan jasmani pun merupakan proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan tiga aspek yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Pengalaman

belajar yang disajikan akan membantu siswa untuk memahami mengapa manusia bergerak dan bagaimana cara melakukan gerakan secara aman efisien dan efektif. Pengalaman tersebut di laksanakan secara berencana, bertahap dan berkelanjutan agar dapat meningkatkan sikap positif bagi diri sendiri sebagai pelaku dan menghargai manfaat aktivitas jasmani bagi peningkatan kualitas hidup seseorang, sehingga akan terbentuk jiwa sportif dan gaya hidup aktif. Penjas juga memiliki peranan yang amat penting, salah satunya seperti memenuhi kebutuhan akan gerak. Tujuan dari pendidikan jasmani pun salah satunya untuk mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktifitas jasmani dan olahraga.

Pendidikan jasmani merupakan mata pelajaran yang bisa dibidang berbeda dengan mata pelajaran lainnya, dalam pelaksanaannya lebih banyak dilakukan di luar kelas. Pendidikan jasmani juga lebih memanfaatkan aktivitas fisik dalam proses pembelajarannya, sehingga memberikan ruang yang lebih terhadap siswa untuk bergerak. Abduljabar (2011, hlm. 81). Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan tidak saja mempelajari cara melakukan suatu teknik cabang olahraga, tetapi juga mempelajari suatu proses pencapaian tujuan melalui berbagai macam usaha. Pada saat siswa belajar suatu gerak dasar suatu olahraga, siswa tidak saja belajar cara melakukannya tetapi juga belajar cara memahami kemampuannya memperbaiki diri.

Pendidikan jasmani juga dirancang untuk berbagai aktivitas belajar seperti yang disebutkan oleh BNSP (2006, hlm. 513), ruang lingkup mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan adalah sebagai berikut:

1. Permainan dan olahraga. Meliputi olahraga tradisional, permainan, eksplorasi gerak, keterampilan lokomotor non-lokomotor, dan manipulatif, atletik, kasti, rounders, sepakbola, bolabasket, bolavoli, tenis meja, tenis lapangan, bulu tangkis, dan beladiri serta aktivitas lainnya.
2. Aktivitas pengembangan. Meliputi: mekanika sikap tubuh, komponen kebugaran jasmani, dan bentuk postur tubuh serta aktivitas lainnya.
3. Aktivitas senam. Meliputi: ketangkasan sederhana, ketangkasan tanpa alat, ketangkasan dengan alat, dan senam lantai serta aktivitas lainnya.

4. Aktivitas ritmik. Meliputi: Gerak bebas, senam pagi, SKJ, dan senam aerobik serta aktivitas lainnya.
5. Aktivitas air. Meliputi: permainan di air, keselamatan air, keterampilan bergerak di air, dan renang serta aktivitas lainnya.
6. Pendidikan luar sekolah. Meliputi: piknik/karyawisata, pengenalan lingkungan, berkemah, menjelajah dan mendaki gunung.
7. Kesehatan. Meliputi: penanaman budaya hidup sehat dalam kehidupan sehari-hari, khususnya yang terkait dengan perawatan tubuh agar tetap sehat, merawat lingkungan yang sehat, memilih makanan dan minuman yang sehat, mencegah dan merawat cedera, mengatur waktu istirahat yang tepat dan berperan aktif dalam kegiatan P3K dan UKS.

Keberhasilan pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan salah satunya dipengaruhi oleh tingkat kedisiplinan siswa. Kedisiplinan tersebut seperti pakaian yang dipakai siswa saat mengikuti pembelajaran, tepat waktu tibanya disekolah, mengikuti perintah dari guru, dan lain-lain. Disiplin adalah seseorang yang belajar mengikuti dari seorang pemimpin. Menurut Kemendiknas (2010, hlm. 57) pengertian disiplin adalah tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan.

Dalam keberhasilan belajar, guru adalah ujung tombak dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Peran guru yang bisa langsung dirasakan dalam kegiatan belajar adalah penggunaan model pembelajaran, strategi mengajar, media pembelajaran, metode-metode pengajaran ataupun gaya mengajar, dengan hal ini diharapkan siswa dapat termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Juliantine dkk. (2015, hlm. 4) menjelaskan bahwa model merupakan garis besar atau pokok-pokok yang memerlukan pengembangan yang sangat situasional. Dalam studi pengembangan pembelajaran, model mendapat perhatian khusus. Secara umum istilah model diartikan sebagai pedoman atau acuan dalam melakukan suatu kegiatan. Dalam keberhasilan belajar, guru adalah ujung tombak dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Peran guru yang bisa langsung dirasakan dalam kegiatan belajar adalah penggunaan model pembelajaran, strategi mengajar, media pembelajaran, metode-metode pengajaran ataupun gaya mengajar. Noer Khosim (2017, hlm. 5) menyatakan bahwa model pembelajaran mempunyai makna yang

lebih luas dari pada strategi, metode atau prosedur pembelajaran, istilah model pembelajaran mempunyai 4 ciri khusus yang tidak dimiliki oleh strategi atau metode pembelajaran: 1) Rasional teoritis yang logis yang disusun oleh pendidik, 2) Tujuan pembelajaran yang akan dicapai, 3) langkah-langkah mengajar yang diperlukan agar model pembelajaran dapat dilaksanakan secara optimal, 4) Lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Model pembelajaran pendidikan jasmani salah satunya adalah model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT), *Team Game Tournament* merupakan salah satu tipe model pembelajaran kooperatif. *Team Game Tournament* adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan lima sampai enam orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda (Rusman, 2013, hlm. 224). *Team games tournament* (TGT) merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin pada tahun 1995 untuk membantu siswa mereview dan menguasai materi pelajaran. Pada pembelajaran kooperatif, siswa didorong untuk bekerja sama pada suatu tugas bersama dan mereka mengkoordinasikan usahanya untuk menyelesaikan tugas yang diberikan guru.

Menggunakan model *Team Game Tournament* (TGT) berarti siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan percaya diri siswa menjadi tinggi serta motivasi belajar menjadi lebih besar. Sehingga peneliti berpendapat bahwa model TGT dapat digunakan untuk meningkatkan kedisiplinan siswa, karena dengan model TGT siswa harus lebih disiplin didalam pembelajaran terhadap waktu, dan kerjasama dengan anggota kelompoknya, dalam memecahkan materi yang guru berikan. Hal tersebut diharapkan kedisiplinan siswa dapat ditingkatkan dan meningkat pula prestasi belajarnya.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* diharapkan bisa membentuk kedisiplinan didalam diri siswa. Oleh karena itu peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Analisis Literatur Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) Dalam Upaya Pembentukan Disiplin Siswa”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka peneliti memfokuskan masalah dalam pernyataan penelitian yaitu Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Team Game Tournament dalam upaya pembentukan disiplin siswa?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Team Game Tournament dalam upaya pembentukan disiplin siswa.

1.4 Manfaat Penelitian

Setelah melakukan penelitian diharapkan mempunyai manfaat, berkaitan dengan permasalahan dan tujuan penelitian diatas, manfaat penelitian antara lain:

1.4.1 Manfaat Teoritis

1.4.1.1 Penelitian ini dapat dijadikan sumbangan ilmu pengetahuan khususnya dari teori-teori penjasorkes.

1.4.1.2 Penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi bagi penelitian lain yang lebih mendalam.

1.4.2 Manfaat Praktis

1.4.2.1 Sebagai dasar untuk mengadakan penelitian lebih lanjut tentang pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament*.

1.4.2.2 Adanya penelitian ini dapat menambah wawasan, serta kedisiplinan melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament*.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi dalam penulisan skripsi yang peneliti tentukan adalah sebagai berikut:

BAB I Memuat tentang pendahuluan yang berisi latar belakang penelitian, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan penelitian, dan struktur organisasi penelitian.

BAB II

Berisi kajian pustaka mengenai pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament*, dan pembentukan disiplin.

BAB III

Desain penelitian, tahapan *systematic literature review*, metode pengumpulan data, metode analisis data, prosedur penelitian

BAB IV

Pembahasan mengenai data yang di proses melalui *systematic literature review*.

BAB V

Menjelaskan mengenai simpulan, implikasi, dan rekomendasi yang terkait dengan hasil peneliti.