

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Pendidikan adalah tujuan yang bertujuan untuk mengembangkan kualitas manusia, sebagai suatu kegiatan yang sadar akan tujuan, maka dalam pelaksanaannya berada dalam suatu proses yang berkesinambungan dalam setiap jenis dan jenjang pendidikan semuanya berkaitan dalam suatu sistem pendidikan yang integral.

Pendidikan pada hakekatnya merupakan upaya untuk mengembalikan dan meningkatkan aktifitas guru dan siswa. Para ahli pendidikan telah menyadari bahwa mutu pendidikan sangat tergantung pada kualitas guru dan model pembelajarannya, sehingga peningkatan kualitas pembelajaran merupakan isu mendasar bagi peningkatan mutu pendidikan secara nasional.

Dalam proses belajar mengajar, hal yang cukup berperan adalah cara guru mengajar atau menyampaikan pelajaran yang bertujuan untuk menarik perhatian siswa. Model yang akan digunakan dapat memberikan kesan siswa kurang menyenangkan pelajaran.

Pola hidup baru tersebut tentu memberikan dampak negatif, yaitu munculnya berbagai penyakit yang diakibatkan kurang bergerak. Dalam hal ini dijelaskan pula oleh Supandi (1992:33) sebagai berikut:

Kekurangan gerak yang diderita manusia itu disebut *hipokinetik* atau penyakit kurang gerak. Kurang gerak ini sering timbul karena ulah manusia itu sendiri. Di sepanjang kehidupannya, manusia selalu berusaha agar bisa hidup lebih nyaman dan lebih ringan. Dorongan ini menyebabkan kebudayaan berkembang, terutama teknologi yang maju dengan pesat. Akibatnya ialah kehidupan manusia menjadi lebih ringan, mudah, dan nyaman.

Berbagai penyakit akibat kurang bergerak akan muncul antara lain fisik seseorang lebih gemuk dan menurunnya kebugaran jasmani. Oleh karena itu, untuk menumbuhkan kesadaran dan pentingnya kesehatan bagi masyarakat, maka pola hidup aktif harus digalakkan antara lain melalui pendidikan jasmani.

Keberadaan pendidikan jasmani dalam lingkup pendidikan nasional dijelaskan dalam Depdiknas (2004:4) sebagai berikut:

Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis, terencana, dan terarah yang bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan individu secara organik, neuromuskuler, perseptual, kognitif, dan emosional, dalam kerangka sistem pendidikan nasional.

Sehubungan dengan batasan pendidikan jasmani di atas, tujuan pendidikan jasmani bukan saja mengembangkan aspek fisik atau jasmani tetapi mencakup perkembangan yang menyeluruh meliputi aspek intelektual, sosial, dan moral. Hal ini dikemukakan juga oleh Ateng (1992:1) bahwa, "... pendidikan jasmani berkaitan dengan perasaan, hubungan pribadi, tingkah laku kelompok, perkembangan mental dan sosial, intelektual serta estetika".

Pendidikan jasmani akan memberikan kontribusi yang berarti terhadap tujuan pendidikan secara keseluruhan, maka diharapkan dalam situasi dan kondisi pada

proses belajar mengajar sudah tentu harus diselenggarakan dan dirancang secara baik.

Pendidikan jasmani di Indonesia tidak terlepas dengan sistem pendidikan nasional. Hal tersebut dapat diamati dalam pelaksanaan pendidikan jasmani dan olahraga yang dilaksanakan pada setiap jenjang sekolah, yaitu dari Taman Kanak-kanak hingga Sekolah Lanjutan Tingkat Atas. Selain itu terdapat beberapa perguruan tinggi yang mewajibkan seluruh mahasiswa untuk mengikuti perkuliahan pendidikan jasmani dan olahraga.

Untuk meningkatkan kualitas dan kuantitas mengenai pendidikan telah banyak upaya pemerintah antara lain mengenai pembaharuan dan penyempurnaan kurikulum, sarana-prasarana, serta pengelola pendidikan seperti guru sebagai pelaksana pendidikan di sekolah.

Dalam konteks peningkatan efektivitas pendidikan jasmani di sekolah, sumbangan yang paling mungkin atau nyata adalah guru sebagai ujung tombak dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani. Guru diharapkan mengembangkan cara-cara mengajarnya yang dapat menunjang keberhasilan proses pembelajaran yang dikelolanya. Kenyataan menunjukkan, guru merupakan pembuat keputusan akhir dalam memberikan kesempatan belajar kepada siswa. Karena itu, dapat dikatakan bahwa efektivitas pelaksanaan kurikulum pendidikan jasmani banyak ditentukan oleh kepedulian dan kemampuan guru dalam menerapkannya yang diwujudkan melalui antara lain penggunaan media pembelajaran. Hal ini dijelaskan oleh Hamalik (1989:1) bahwa, "Media pendidikan adalah suatu bagian integral dari proses pendidikan di sekolah karena

itu menjadi suatu bidang yang harus dikuasai oleh setiap guru profesional”. Jadi guru diharapkan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani dapat menerapkan media pembelajaran agar tujuan pembelajaran yang diharapkan tercapai seperti yang diharapkan.

Sehubungan dengan media pembelajaran dijelaskan pula oleh Slameto (2003: 37) sebagai berikut:

Dengan pemilihan media yang tepat dapat membantu guru menjelaskan pelajaran yang diberikan. Juga membantu siswa untuk membentuk pengertian di dalam jiwanya. Di samping itu mengajar dengan menggunakan bermacam-macam media akan lebih menarik perhatian siswa, lebih merangsang siswa untuk berpikir. Guru diharapkan dapat membina dan membuat alat-alat media yang sederhana, praktis dan ekonomis bersama siswa, tapi efektif untuk pengajaran.

Melalui media pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani yang dikelola oleh guru, diharapkan membantu siswa untuk dapat melakukan suatu kegiatan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani. Selain itu, melalui media pembelajaran diharapkan terdapat peningkatan perhatian siswa dan memotivasi siswa untuk melakukan suatu kegiatan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani.

Berdasarkan uraian diatas penulis beranggapan bahwa dalam proses pendidikan secara formal yang berkenaan dengan proses pembelajaran baik antara guru dan siswa sangat erat kaitannya dengan proses pembelajaran tersebut. Kegiatan belajar yang dilakukan siswa sangat terpengaruh bagi kelangsungan proses pembelajaran baik dari diri sendiri yang melibatkan gerak yang didapat dari lingkungan serta motivasi yang timbul dalam dirinya sendiri ataupun dorongan dari luar.

Penulis mengamati dalam kegiatan belajar mengajar siswa umumnya sulit dan malas mengikuti pelajaran penjas, sehingga siswa kurang memperhatikan dan kurang termotivasi untuk mempelajari bolabasket secara lebih dalam. Kesulitan maupun kegagalan yang dialami siswa tidak hanya bersumber dari kemampuan siswa yang kurang. Tetapi ada faktor lain yang turut menentukan termotivasinya siswa dalam belajar bolabasket, yaitu faktor dari luar diri siswa salah satunya adalah kurangnya perhatian siswa saat guru menerangkan dan mempraktekan, model yang digunakan guru juga kurang menarik.

Bolabasket merupakan cabang olahraga permainan yang dimainkan dengan cara mengoper, menggiring, dan menembak ke arah keranjang di lapangan permainan sesuai dengan peraturan. Permainan ini dimulai dari lingkaran tengah lapangan yang diperebutkan oleh dua pemain setelah dilambungkan oleh wasit. Permainan bolabasket dilakukan oleh dua regu yang terdiri atas lima orang dari setiap regu. Tujuan permainan bolabasket adalah memasukan bola sebanyak mungkin yang ditentukan oleh jumlah hasil tembakan ke keranjang (basket) yang dilakukan oleh suatu regu.

Di Sekolah Menengah Atas, permainan bolabasket merupakan salah satu materi atau bahan pendidikan jasmani yang harus diberikan dalam suatu proses belajar mengajar pada semester satu dan dua di kelas X sampai kelas XII. Sejalan dengan tujuan kurikuler, maka tujuan pembelajaran permainan bolabasket diarahkan agar siswa dapat bermain bola basket. Untuk dapat bermain bola basket para siswa diberikan beberapa teknik dasar. Dalam permainan bolabasket terdapat beberapa teknik dasar yang harus dikuasai oleh seorang pemain, yaitu: 1). Operan

(*passing*) yang meliputi operan dua tangan dan operan satu tangan; 2). Menangkap (*catching*); 3). Menggiring (*dribble*); dan 4). Menembak (*shooting*).

Dalam upaya meningkatkan efektivitas pembelajaran bolabasket diperlukan sebuah model pembelajar yang menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan efektif. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi siswa dalam pelajaran Penjas khususnya bolabasket serta pencapaian hasil pembelajaran yang baik. Berdasarkan gambaran umum permasalahan yang ada peneliti mencoba untuk menerapkan model yang mampu meningkatkan motivasi dan kualitas pembelajaran Penjas di sekolah.

Salah satu metode pembelajaran yang digunakan untuk mengantisipasi kelemahan metode yg digunakan guru penjas lainnya adalah pembelajaran dengan menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT). Pembelajaran dengan model *Team Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model *Team Games Tournament* (TGT) memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Model *Team Games Tournament* (TGT) ini dirancang untuk menciptakan kerjasama antar siswa agar suasana pembelajaran menarik, lebih rileks dan bisa menciptakan suasana yang kondusif.



Dengan menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) pada proses belajar mengajar akan lebih berkesan dan menarik agar meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga diperoleh prestasi atau hasil belajar yang diharapkan.

Selain itu yang terpenting, pembelajaran kooperatif mengajarkan keterampilan bekerja sama dalam kelompok atau *team work*. Keterampilan ini sangat dibutuhkan anak saat nanti lepas ke tengah masyarakat.

Untuk mengatasi masalah ini peneliti mencoba menggunakan model pembelajaran kooperatif model TGT (*Teams Games Tournaments*) dengan sistem penilaian mengacu pada kinerja kelompok dan kinerja individu dalam kontribusinya terhadap kinerja kelompok. Untuk melihat pengaruhnya terhadap penguasaan teknik dasar dalam permainan bolabasket.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian masalah-masalah di atas, penulis menarik suatu rumusan masalah yang akan menjadi fokus dalam penelitian. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* terhadap penguasaan teknik dasar dalam permainan bolabasket?

### 1.3. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum. Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan suatu temuan baru dan sebagai alternatif guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran permainan bolabasket baik dalam aktivitas intra kurikuler
2. Tujuan Khusus. Tujuan khusus penelitian ini adalah Mengungkapkan penguasaan keterampilan teknik dasar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT

### 1.4. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Manfaat hasil penelitian ini bermanfaat untuk materi atau bahan kajian yang terdapat dalam batang tubuh pedagogi mengenai teori pengajaran, khususnya mengenai media pembelajaran pendidikan jasmani dan olahraga.

2. Secara Praktis

- a Manfaat pada guru pendidikan jasmani dan olahraga antara lain dalam pelaksanaan pengajaran khususnya penguasaan keterampilan teknik dasar bolabasket perlu ada penyempurnaan, sehingga masalah yang dihadapi belajar siswa dalam penguasaan keterampilan teknik dasar dapat diatasi secara efektif.
- b Manfaat pada siswa diharapkan akan menambah pengetahuan, perasaan senang, dan terampil dalam bermain bolabasket.
- c Manfaat pada pembina, diharapkan menjadi kontribusi pemikiran untuk mengembangkan permainan bolabasket, sehingga permainan tersebut



menjadi salah satu alternatif untuk mengisi waktu luang secara positif bagi siswa.

### **1.5. Batasan Penelitian**

Adapun untuk menghindari penyimpangan dalam pembahasan ini dan untuk menggambarkan ruang lingkup penelitian, penulis membatasi masalah yang akan diteliti yaitu difokuskan kepada model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Adapun metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian eksperimen, karena metode ini dapat mengungkapkan, menggambarkan dan menyimpulkan hasil yang akan penulis teliti, serta dapat menjawab persoalan-persoalan fenomena yang ada dan berlaku saat ini.

Dalam penelitian ini, penulis perlu membatasi ruang lingkup masalah agar penelitian ini dapat lebih terarah dan menghindari timbulnya berbagai penafsiran yang terlalu luas,

Berdasarkan penjelasan di atas, dalam penelitian ini memiliki beberapa pembatasan sebagai berikut:

1. Penelitian ini difokuskan pada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap penguasaan keterampilan teknik dasar dalam permainan bolabasket
2. Materi pembelajaran yang diberikan adalah teknik dasar permainan bolabasket
3. Populasi penelitian adalah siswa pemula kelas XI siswa SMA Pasundan 2 Bandung yang berjumlah 353 orang dan sampel penelitian berjumlah 60

orang siswa yang termasuk dalam kegiatan pembelajaran bolabasket. Terdiri atas dua kelompok, yaitu 30 orang siswa pemula kelompok X<sub>1</sub> dan 30 orang siswa pemula kelompok X<sub>2</sub>. Kelompok X<sub>1</sub> diberikan materi pembelajaran keterampilan gerak dasar bolabasket tidak menggunakan model kooperatif tipe TGT dan kelompok X<sub>2</sub> diberikan materi pembelajaran penguasaan keterampilan teknik dasar bolabasket dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

4. Pengukuran hasil belajar penguasaan keterampilan teknik dasar permainan bolabasket, yaitu setelah melalui proses pembelajaran dari Tes bolabasket Johnson yang memiliki tingkat validitas 0,88 dan reliabilitas 0,89 (Application Of Measurement, 1950:305). Tes tersebut merupakan baterai tes dan sehubungan dengan penelitian ini penulis hanya mengambil tiga item tes saja, yaitu item tes operan (*pasing*), *chess pas* ke tembok, Menggiring (*dribble*) zig-zag dan Menembak (*shooting*) dari area bawah ring basket (*under the basket*) selama 30 detik.
5. Kegiatan penelitian dilakukan selama 1,5 bulan (12 kali pertemuan) di lapangan permainan bola basket SMA Pasundan 2 Bandung. Frekuensi latihan masing-masing kelompok yaitu dua kali dalam seminggu.

## 1.6. Penjelasan Istilah

Supaya tidak terjadi salah penafsiran yang keliru, maka perlu penulis memaparkan secara operasional yang berkaitan dengan hal-hal yang penting sebagai berikut:

- a. Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang”.
- b. Pembelajaran, menurut UUSPN No.20 Tahun 2003 yang dikutip oleh Damajanti Kusuma Dewi adalah “proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”.
- c. Metode pembelajaran kooperatif atau cooperative learning adalah salah satu metode pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai subjek pembelajaran (*student oriented*). Dengan suasana kelas yang demokratis, yang saling membelajarkan member kesempatan peluang lebih besar dalam memberdayakan potensi siswa secara maksimal.
- d. Model Pembelajaran kooperatif model TGT (*Team Games Tournament*) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.
- e. Keterampilan teknik dasar adalah suatu gerakan yang sederhana, mudah dilakukan dengan mendasari gerak selanjutnya serta sebagai faktor

penunjang untuk dapat bermain bolabasket dengan baik. Kemampuan penguasaan teknik dasar permainan basket merupakan syarat untuk menjadi pemain basket yang handal

- c. Siswa adalah orang yang dengan segala karakteristiknya terus berusaha mengembangkan dirinya seoptimal mungkin melalui berbagai kegiatan guna mencapai tujuannya sesuai dengan tahapan perkembangan yang dijalaninya.
- d. Guru adalah suatu jabatan professional yang harus memenuhi kriteria professional, yang meliputi syarat-syarat fisik, mental, pengetahuan, dan keterampilan. ( Oamar Hamalik).
- e. Pendidikan Jasmani adalah proses pendidikan melalui aktivitas jasmani, permainan atau olahraga yang terpilih untuk mencapai tujuan pendidikan.
- f. Permainan bolabasket menurut Perbasi (2004:1) adalah permainan bola yang dimainkan oleh dua regu yang masing-masing regu terdiri dari 5 orang. Setiap regu berusaha mencetak angka (*point*) ke keranjang lawan dan mencegah regu lain mencetak angka.