

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Dalam usaha pencapaian tujuan belajar perlu diciptakan adanya sistem lingkungan (kondisi) belajar yang lebih kondusif. Proses belajar mengajar dikatakan efektif apabila siswa terlibat secara aktif baik mental, fisik, maupun sosial. Oleh karena itu, guru dikatakan sebagai penggerak perjalanan belajar dan fasilitator belajar siswa yang diharapkan mampu memantau tingkat perkembangan hasil belajar siswa.

Keberhasilan suatu belajar tidak hanya tergantung pada siswa saja, tetapi juga peran guru. Siswa dan guru harus berperan aktif dalam pembelajaran. Guru dituntut untuk mengkondisikan kelas dan memilih metode pembelajaran dengan tepat agar prestasi belajar siswa dapat meningkat. Harapan yang tidak pernah sirna dari seorang guru adalah bagaimana agar bahan pelajaran yang disampaikan dapat diterima anak didik dengan tuntas.

Sejalan dengan penerapan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidik (KTSP), dimana guru dituntut untuk mampu menciptakan pembelajaran yang lebih bervariasi tidak monoton serta dapat meningkatkan peran siswa dalam proses pembelajaran, maka harus dirancang dan dibangun suasana kelas sedemikian rupa sehingga siswa mendapat kesempatan untuk belajar serta berinteraksi dengan baik satu dengan yang lainnya.

Lutan (2000:1-2) mengatakan bahwa: Pendidikan jasmani adalah wahana untuk mendidik anak. Para ahli sepakat, bahwa pendidikan jasmani merupakan “alat” untuk membina anak muda agar kelak mereka mampu membuat keputusan terbaik tentang aktivitas jasmani yang dilakukan dan menjalani pola hidup sehat di sepanjang hayatnya. Tujuan ideal adalah bahwa program pendidikan jasmani itu bersifat menyeluruh, sebab mencakup bukan hanya aspek fisik tetapi juga aspek lain yang mencakup aspek intelektual, emosi, sosial, dan moral dengan maksud kelak anak muda itu bisa menjadi seseorang yang percaya diri, berdisiplin, sehat, bugar, dan hidup bahagia.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa Pendidikan jasmani merupakan bagian penting dari proses pendidikan. Artinya, pendidikan jasmani bukan hanya dekorasi yang ditempel pada program sekolah sebagai alat untuk membuat anak sibuk. Tetapi pendidikan jasmani adalah bagian penting dari pendidikan. Melalui pendidikan jasmani yang diarahkan dengan baik, anak-anak akan mengembangkan keterampilan yang berguna bagi pengisian waktu senggang, terlibat dalam aktivitas yang kondusif untuk mengembangkan hidup sehat, berkembang secara sosial, dan menyumbang pada kesehatan fisik dan mentalnya.

Pendidikan jasmani merupakan bagian tak terpisahkan dari pendidikan umum. Tujuannya adalah untuk membantu anak agar tumbuh dan berkembang secara wajar sesuai dengan tujuan pendidikan nasional, yaitu menjadi manusia Indonesia seutuhnya.

Jadi, pendidikan jasmani diartikan sebagai proses pendidikan melalui aktivitas jasmani atau olahraga. Intinya adalah mendidik anak. Yang membedakannya dengan mata pelajaran lain adalah alat yang digunakan adalah gerak insani, manusia yang bergerak secara sadar. Gerak itu dirancang secara sadar oleh gurunya dan diberikan dalam situasi yang tepat, agar dapat merangsang pertumbuhan dan perkembangan anak didik.

Tujuan pendidikan jasmani yaitu memberikan kesempatan kepada anak untuk mempelajari berbagai kegiatan yang membina sekaligus mengembangkan potensi anak, baik dalam aspek fisik, mental, sosial, emosional dan moral. Singkatnya, pendidikan jasmani bertujuan untuk mengembangkan potensi setiap anak setinggi-tingginya, contohnya bola basket. Keterampilan gerak dasar yang baik sangat penting bagi siswa, karena dengan keterampilan gerak dasar yang baik siswa dapat mengembangkan kemampuannya dalam bermain bola basket.

Ada banyak hal yang menyebabkan siswa kurang mampu dalam bermain bola basket antara lain : guru kurang aktif dalam proses belajar-mengajar, guru kurang kreatif dalam menyajikan materi, siswa menganggap pendidikan jasmani hanya sarana bermain. Kebanyakan guru pendidikan jasmani tidak memiliki variasi dalam mengajar sehingga siswa tidak tertarik untuk belajar. Siswa lebih sering belajar sendiri tanpa diarahkan dan dibimbing oleh guru pendidikan jasmani tersebut sehingga siswa tidak mampu menguasai materi dalam pendidikan jasmani dengan baik.

Karena hal itulah, maka tujuan dari pembelajaran pendidikan jasmani belum bisa tercapai, karena guru pendidikan jasmani belum bisa melaksanakan pembelajaran penjas dengan baik. Rendahnya hasil belajar siswa diakibatkan karena kurangnya strategi guru dalam menyampaikan materi yang membuat siswa tertarik dan lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Untuk mengatasi hal itu maka seorang guru pendidikan jasmani harus memiliki kreativitas dalam merancang proses kegiatan belajar mengajar, contohnya dalam belajar teknik *Dribbling* dalam bola basket, guru dapat memodifikasi permainan agar siswa dapat tertarik atau dapat menggunakan media tertentu yang dapat menarik perhatian siswa tersebut.

Untuk mencapai tujuan dari pendidikan jasmani tersebut, maka perlu merancang sebuah strategi yang menarik sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai. Keberhasilan proses kegiatan belajar mengajar pada pembelajaran pendidikan jasmani dapat diukur dari keberhasilan siswa yang mengikuti kegiatan tersebut. Keberhasilan itu dapat dilihat dari tingkat pemahaman, penguasaan materi dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru pendidikan jasmani Kelas XI SMK Negeri 1 Kisaran Kabupaten Asahan T.A. 2015/2016. Adapun diketahui bahwa hasil belajar *dribbling* bola basket siswa masih kurang baik. Sebagian siswa masih belum mampu melakukan teknik-teknik dasar *dribbling*, waktu melakukandribbling siswa sering melakukan kesalahan terutama terlihat dari membawa bola dan tolakan (tekanan) tangan. *Dribbling* yang dilakukan siswa sering

terlepas dari penguasaan, sehingga bola mudah di ambil oleh lawan. Bahkan ketika *dribbling* dilakukan bola basket yang di pegang oleh siswa tidak dapat digiring hingga menuju *ring*. Sarana dan prasarana yang tidak lengkap juga merupakan permasalahan yang terjadi.

Kesalahan yang juga sering terjadi adalah *dribbling* bola basket yang dilakukan siswa terlalu buru-buru. Kemudian jika dianalisis gerak dalam melakukan *dribbling*, siswa terlihat menampar bola sehingga tingkat stabilitas bola rendah, lengan kaku, dan koordinasi mata dan tangan sangat kurang dilihat dari banyaknya siswa yang fokus pada bola saja. Sehingga *dribbling* yang dilakukan tidak sesuai dengan yang diinginkan.

Setelah berkonsultasi dengan Bapak Rudi Tampubolon S.Pd selaku guru pendidikan jasmani disekolah itu. Nilai yang terendah diantara 10 kelas tersebut adalah kelas XI Administrasi Perkantoran-1, maka kelas XI Administrasi Perkantoran-1 yang berjumlah 36 siswa yang menjadi sampel. Dari 36 siswa, yang sudah mencapai ketuntasan *dribbling* pada permainan bola basket ada 6 siswa (16,7%), dan yang belum mencapai ketuntasan ada 30 siswa (83,3%), besar rata-rata nilai siswa yang di bawah 75 menjadi bukti kongkrit bahwa hasil belajar siswa-siswi di kelas XI Administrasi Perkantoran-1 SMK Negeri 1Kisaran Kabupaten Asahan belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75.

Tinggi rendahnya hasil belajar pendidikan jasmani tergantung pada proses pembelajaran yang dihadapi oleh siswa. Dalam pembelajaran pendidikan jasmani, guru menguasai materi yang diajarkan dan cara penyampaiannya. Cara penyampaian

pelajaran sering disebut gaya mengajar merupakan faktor yang penting diperhatikan oleh seorang guru. Cara penyampaian pelajaran dengan satu arah akan membingungkan siswa, karena siswa akan menjadi pasif (bersifat manerima saja) tentang apa yang dipelajarinya, sehingga proses belajar pendidikan jasmani menjadi membosankan. Hal ini menyebabkan siswa hanya menjadikan permainan bola basket sekedar melepas kebosanan dalam belajar sehingga penguasaan teknik *dribbling* dalam permainan bola basket tidak memperbaiki. Permasalahan yang juga ditemukan adalah mengenai cara mengajar guru di sekolah belum optimal, hal ini dikarenakan kurangnya model pembelajaran yang diberikan oleh guru pendidikan jasmani dalam mengajar. Dan kurangnya sarana di sekolah tersebut.

Salah satu alternative yang dapat memperbaiki hasil belajar siswa adalah penerapan model pembelajaran *kooperatif*. Pembelajaran *kooperatif* merupakan model pembelajaran secara berkelompok yang variatif. Salah satu model *kooperatif* adalah model pembelajaran *Tipe Team Assisted Individualization* (TAI). Slavin (2008), bahwa di dalam tipe TAI ini siswa belajar dari teman melalui belajar kelompok diskusi dan saling mengoreksi. Siswa diberi waktu lebih banyak berfikir, menjawab dan saling membantu satu sama lain. Dalam hal ini siswa yang lemah dalam mata pelajaran tidak segan untuk berdiskusi dengan siswa yang dianggap mampu. Dalam upaya memperbaiki hasil belajar siswa melalui penerapan pembelajaran *kooperatif* tipe TAI ini diharapkan suasana belajar lebih menyenangkan, siswa lebih aktif dikarenakan siswa dapat belajar dan saling berdiskusi dengan teman kelompoknya.

Upaya memperbaiki hasil belajar inilah yang menarik untuk dikaji lebih jauh. Maka dengan demikian saya tertarik dengan menerapkan model pembelajaran (T.A.I.) untuk memperbaiki hasil belajar *dribbling* bola basket pada siswa SMK Negeri 1 Kisaran Kabupaten Asahan. Diharapkan dengan penerapan model T.A.I. yang saya tawarkan dapat memperbaiki hasil belajar siswa, membangkitkan semangat belajar siswa, dan diharapkan dapat memotivasi siswa untuk lebih semangat dalam belajar. Dan kepada guru untuk lebih mengontrol siswa dalam melakukan belajar mengajar.

Berdasarkan pemaparan teori dan fakta yang terjadi dilapangan. Penulis tertarik untuk meneliti dan untuk memperbaiki hasil belajar inilah yang menarik untuk dikaji lebih jauh. Maka dengan demikian penulis merasa tertarik mengadakan penelitian dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Assisted Individualization* (T.A.I.) Untuk Memperbaiki Hasil Belajar *Dribbling* Bola Basket Pada Siswa Kelas XI SMKNegeri 1 Kisaran Kabupaten Asahan Tahun Ajaran 2015/2016”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Siswa di kelas XI SMK Negeri 1 Kisaran Kabupaten Asahan belum menunjukkan hasil maksimal pada pembelajaran teknik dasar *dribbling* bola basket

2. Kurangnya sarana dan prasarana dalam permainan bola basket
3. Kurangnya perhatian guru dalam memilih model pembelajaran yang cocok dalam pembelajaran penjas.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang ditemukan di atas, maka yang menjadi batasan masalah pada penelitian ini “Model Pembelajaran *Kooperatif Tipe Team Assisted Individualization* (T.A.I.) Dan Hasil Belajar *Dribbling* Bola Basket Di lingkungan Kelas XI SMK Negeri 1 Kisaran Kabupaten Asahan”.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pada uraian dalam latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan diteliti sebagai berikut : Bagaimana Penerapan Model Pembelajaran *Kooperatif Tipe Team Assisted Individualization* (T.A.I.) Untuk Memperbaiki Hasil Belajar *Dribbling* Bola Basket Pada Siswa Kelas XI SMK Negeri 1 Kisaran Kabupaten Asahan Tahun Ajaran 2015/2016.

### **E. Tujuan Penelitian**

Yang menjadi tujuan penelitian ini adalah untuk Memperbaiki Hasil Belajar *Dribbling* Bola Basket Pada Siswa Kelas XI SMK Negeri 1 Kisaran Kabupaten Asahan Tahun Ajaran 2015/2016.



## **F. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat pada pengembangan ilmu pengetahuan di bidang olahraga. Disamping itu hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat sebagai berikut :

1. Bagi guru, sebagai bahan masukan agar lebih kreatif dalam menggunakan model pembelajaran pendidikan jasmani.
2. Bagi sekolah, memberikan satu perbandingan dalam upaya memperbaiki kualitas pendidikan dan pengajaran di sekolah.
3. Bagi peneliti, menambah pengetahuan dan wawasan dalam penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Assisted Individualization* (TAI) untuk memperbaiki hasil belajar siswa.
4. Bagi UNIMED, sebagai bahan referensi dan masukan bagi mahasiswa UNIMED khususnya jurusan PJKR yang nantinya akan menjadi tenaga pengajar.