

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 seluruh 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.

Hamalik Oemar (2008:3) mengatakan bahwa: “Pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi peserta didik supaya mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkannya untuk berfungsi secara baik dalam kehidupan masyarakat”.

Sedangkan Salma Dewi (2004:330) mengatakan bahwa ” pendidikan adalah kegiatan manusia yang dilaksanakan untuk membantu sesama manusia agar mau dan mampu meraih harkat dan martabatnya sebagai manusia atau sering ditingkatnya sebagai memanusiaikan manusia. ”

Hamalik (2008:3-4) mengatakan bahwa: “Tujuan pendidikan adalah seperangkat hasil pendidikan yang tercapai oleh peserta didik setelah diselenggarakannya kegiatan pendidikan. Tujuan pendidikan disusun secara bertingkat, mulai dari tujuan pendidikan yang sangat luas dan umum sampai ke tujuan pendidikan yang spesifik dan operasional, yaitu (a) tujuan pendidikan nasional, (b) tujuan institusional, (c) tujuan kurikulum, (d) tujuan pembelajaran.

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 lainya 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. Pencapaian tujuan tersebut berpangkal pada perencanaan pengalaman gerak yang sesuai dengan karakteristik anak.

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 *shooting* 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 dari observasi peneliti sekolah SMP YP. Cerdas Bangsa Kec. Namorambe pada tanggal 03 April 2013, bahwa banyak siswa yang tidak mampu melakukan teknik *shooting* dengan benar. Hal itu dilihat dari nilai siswa yang tidak memenuhi standart kelulusan, Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) di sekolah tersebut. Dimana KKM yang ada d sekolah tersebut adalah 75, sedangkan

dari hasil observasi pada kelas VIII.a hanya 8 orang siswa yang tuntas (21,63%) dan 29 orang siswa tidak tuntas (78,37%).

Hal-hal yang menyebabkan kurangnya kompetensi siswa SMP YP. Cerdas Bangsa Kec. Namorambe dalam melakukan teknik *shooting* bola basket adalah keterbatasan sarana dan prasarana, dimana sekolah tersebut memiliki satu lapangan bola basket, 2 (dua) buah bola basket dan dua orang guru pendidikan jasmani. Selain itu guru juga tidak mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, gaya mengajar guru terkesan monoton sehingga murid menjadi cepat bosan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru olahraga Bapak Barce Tarigan S.Pd pada tanggal 04 april 2013 bahwa “ siswa kurang memahami teknik *shooting* bola basket dikarenakan siswa tidak serius dalam mengikuti pelajaran, siswa masih suka bermain-main sewaktu pelajaran berlangsung”

Untuk menyelesaikan masalah di atas perlu diterapkan strategi pembelajaran yang tepat yaitu melalui gaya mengajar *Team Games Tournament* dimana karakteristik dari gaya mengajar ini memiliki unsur permainan yang dijadikan pertandingan, sehingga siswa jadi termotivasi untuk belajar sambil bermain.

Dari uraian di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai **“Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Shooting Bola Basket Melalui Penerapan Model Pembelajaran *teams games tournament (TGT)* Pada Siswa Kelas VIII SMP YP. Cerdas Bangsa Kec. Namorambe Tahun Ajaran 2012-2013 .”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah di atas, maka peneliti dapat mengidentifikasi beberapa masalah yang timbul antara lain sebagai berikut:

1. Siswa kurang berani bertanya atau berpendapat, siswa hanya menjawab jika ditanya guru.
2. Kurangnya kreativitas guru dalam menciptakan variasi pembelajaran.
3. Kurangnya partisipasi siswa dalam pembelajaran bola basket khususnya *shooting*.
4. Kurangnya respon siswa menanggapi intruksi yang diberikan oleh guru.
5. Sarana yang ada di sekolah tersebut terbatas.

C. Pembatasan Masalah

Dari beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi, peneliti membatasi pada Peningkatan hasil belajar *shooting* bola basket dengan jarak 4 meter dari bawah ring basket dengan menerapkan gaya mengajar *Team Games Tournament* pada siswa kelas VIII SMP YP. Cerdas Bangsa Kec. Namorambe tahun ajaran 2012/2013.

D. Rumusan Masalah

Yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah dengan penerapan gaya mengajar *Team Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar *shooting* bola basket siswa kelas VIII SMP YP. Cerdas Bangsa Kec. Namorambe Tahun Ajaran 2012/2013?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar *shooting* bola basket melalui penerapan gaya mengajar *Team Games Tournament* pada siswa kelas VIII SMP YP. Cerdas Bangsa Kec. Namorambe Tahun Ajaran 2012/2013.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi :

1. Peneliti menambah wawasan untuk mengembangkan pembelajaran yang lebih baik lagi terutama dalam hal *shooting* bola basket siswa.
2. Guru, sebagai bahan masukan untuk memperbaiki dan mengembangkan proses pembelajaran *shooting* bola basket siswa kelas VIII SMP YP. Cerdas Bangsa Delitua tahun ajaran 2012-2013.
3. Bagi siswa untuk mengatasi kesulitan belajar, terutama dalam proses pembelajaran *shooting* bola basket siswa kelas VIII SMP YP. Cerdas Bangsa kec. Namorambe Tahun Ajaran 2012/2013.
4. Bagi peneliti lain, sebagai bahan rujukan dalam pembelajaran *shooting* bola basket.