

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani pada 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, dari pada hanya menganggapnya sebagai seseorang yang terpisah kualitas fisik dan mentalnya. Pendidikan jasmani merupakan suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang dirancang dan disusun secara sistematis untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif serta kecerdasan emosi.

Melalui pendidikan jasmani diharapkan siswa dapat memperoleh berbagai pengalaman untuk mengungkapkan kesan pribadi yang menyenangkan, kreatif, inovatif, terampil, meningkatkan dan pemeliharaan kesegaran jasmani serta pemahaman terhadap gerak manusia. Salah satu contoh aktifitas fisik dalam pendidikan jasmani terdapat pada suatu pola permainan olahraga, diantaranya bola basket.

Permainan bola basket merupakan salah satu permainan populer yang menyenangkan, mendidik, menghibur, dan menyehatkan. Permainan bola basket adalah permainan yang dimainkan oleh dua regu, dimana masing-masing regu

memiliki lima pemain, dan setiap regu bertugas untuk memasukkan bola ke dalam ring basket lawan dan menjaga ring basketnya sendiri agar tidak dimasuki oleh lawan. Bola basket sudah menjadi salah satu materi pelajaran wajib yang perlu diajarkan kepada peserta didik khususnya di SMA. Disamping itu bola basket juga lebih cepat merangsang motorik anak dan meningkatkan kebugaran jasmani dan dapat menanamkan jiwa-jiwa sosial.

Pada materi pembelajaran bola basket salah satu tehnik dasar yang paling sulit dipahami siswa untuk mempraktekkanya dengan tepat adalah tehnik melakukan *jump shoot*. Dimana siswa kadang terlihat kesulitan untuk melakukan tembakan pada saat melompat atau *jump*. Serta siswa juga tidak melakukan tehnik *jump shoot* sesuai dengan proses yang sebenarnya. Misalnya cara memegang bola, cara kuda-kuda sebelum melompat, dan cara melakukan tembakan saat melompat, serta saat mendarat, yang dimana siswa kurang memahami tehnik yang benar.

Permasalahan yang sering terjadi dalam permainan bola basket adalah kurangnya kemampuan siswa dalam melakukan *jump shoot*. Hal ini sesuai dengan hasil observasi dan wawancara peneliti dengan guru penjas SMA Negeri 3 Pematangsiantar. Pada waktu melakukan *jump shoot* dalam bola basket, sebagian besar siswa belum melakukan dengan benar, seperti cara memegang bola yang masih salah dan meletakkan posisi di atas kepala sehingga lengan membentuk siku 90 derajat. Kekurangan siswa dalam melakukan tehnik dasar *jump shoot* lainnya adalah tolakan bola selalu tidak tepat pada sasaran dan dalam melakukan *jump shoot* terjadi beberapa gerakan yang salah. Hal ini disebabkan karena siswa

tidak dilibatkan secara aktif dalam melakukan materi yang diajarkan karena guru kurang kreatif dalam memilih metode pengajaran, sehingga hasil akhir pembelajaran *jump shoot* bola basket kurang baik. Dari 32 orang siswa yang menjadi sampel dalam penelitian ini, 25 orang (78,13%) masih memiliki nilai dibawah KKM dan 7 orang (21,87%) telah memiliki nilai diatas KKM. Kenyataan tersebut merupakan salah satu masalah yang perlu segera diperbaiki.

Proses pembelajaran yang dilakukan selama ini masih cenderung menggunakan metode yang kurang inovatif serta terkesan monoton dan masih berpusat pada guru. Hal ini disebabkan sebagian besar proses pembelajaran bersumber dari guru, sedangkan siswa tinggal mendengar dan melakukan apa yang dikomandokan oleh guru penjas.

Untuk mengatasi masalah pada pembelajaran ini perlu digunakan metode atau model pembelajran yang dapat mendukung guru dalam meningkatkan minat belajar dan kemandirian siswa dalam proses pembelajaran.

Metode atau model pembelajaran kooperatif ini adalah salah satu metode yang membagi siswanya dalam beberapa kelompok heterogen dalam proses pembelajaran yang berlangsung. Yang dimaksud dengan heterogen adalah pembentukan kelompok secara acak, yang dimana setiap dari anggota kelompok terdiri dari siswa yang berbeda agama, suku, warna kulit, ras, dan kemampuan belajar. Dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode ini siswa berperan lebih dari pada guru, dimana siswa akan berdiskusi dengan teman sekelompoknya dalam membahas materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Dengan menerapkan metode ini, siswa yang biasanya malas dalam mengikuti

proses pembelajaran akan turut andil berperan dalam proses pembelajaran. Proses tersebut terjadi karena kelompok yang dibentuk secara heterogen berisikan beberapa siswa yang tingkat kemampuannya dalam mengikuti pelajaran tinggi dan rendah disatukan dalam satu kelompok diskusi selama pembelajaran berlangsung. Sehingga materi yang disampaikan oleh guru akan menjadi lebih mudah dimengerti siswa.

Keberhasilan belajar peserta didik yang dicapai dapat diukur melalui penilaian hasil belajar. Salah satu metode mengajar yaitu, belajar kooperatif (*Cooperative Learning*) yang memerlukan pendekatan pengajaran melalui penggunaan kelompok kecil siswa untuk bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar dalam mencapai tujuan belajar.

Pembelajaran kooperatif adalah satu bentuk pembelajaran yang berdasarkan paham konstruktivisme. Pembelajaran kooperatif merupakan strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompoknya, setiap siswa anggota kelompok harus saling bekerja sama dan saling membantu untuk memahami materi pelajaran. Dalam pembelajaran kooperatif, belajar dikatakan belum selesai jika salah satu teman dalam kelompok belum menguasai bahan pelajaran.

Tujuan model pembelajaran kooperatif adalah untuk meningkatkan hasil belajar akademik siswa serta dapat menerima berbagai keragaman dari temannya serta mengembangkan keterampilan sosial. Pembelajaran menuntut banyak keluhan-keluhan guru tentang pembelajran yang menggunakan diskusi kelompok

yang sudah dilakukan, di antaranya : Pemborosan waktu; siswa tidak dapat bekerja sama dengan teman secara efektif dalam kelompok; siswa yang rajin dan pandai merasa pembagian tugas dan penilaiannya tidak adil; siswa yang kurang pandai dan kurang rajin akan merasa minder bekerja sama dengan teman-temannya yang lebih mampu; serta terjadi situasi kelas yang gaduh.

Dalam proses belajar mengajar Pendidikan Jasmani, para siswa Sekolah Menengah Atas perlu dilatih untuk dapat bekerja sama dengan rekan-rekan sebayanya. Hal ini perlu dilakukan karena pada kegiatan belajar penjas ada materi yang akan lebih berhasil jika dikerjakan secara bersama-sama, misalnya dalam bentuk kerja sama kelompok. Selain itu latihan bekerja secara berkelompok sangatlah penting dalam perkembangan kepribadian anak. Dalam pembelajaran kooperatif siswa diajarkan untuk bekerja sama dan kolaborasi dalam belajar.

Pembelajaran Kooperatif model TGT (*Teams Games Tournament*) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktifitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsure permainan dan *reinforcement*.

Model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran kooperatif yang merupakan tingkat lanjutan dari STAD (*Student Team Achievement Devisions*).

Aktifitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks dan menyenangkan. Disamping itu juga dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Sehubungan dengan kenyataan tersebut maka peneliti merasa tertarik untuk menerapkan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dalam memperbaiki proses pembelajaran *jump shoot* pada siswa kelas X SMA Negeri 3 Pematangsiantar tahun ajaran 2013/2014.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah diatas, maka peneliti dapat mengidentifikasi beberapa masalah yang timbul antara lain :

1. Kurangnya minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran
2. Metode pembelajaran yang digunakan masih monoton yang berpusat pada guru
3. Siswa kurang dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran
4. Kurangnya motivasi guru terhadap siswa
5. Penggunaan teknik dasar yang masih kurang tepat

C. Pembatasan Masalah

Dari beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi, peneliti membatasi pada metode *Cooperative Learning* Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dan hasil belajar *jump shoot* pada permainan bola basket siswa kelas X SMA Negeri 3 Pematangsiantar tahun ajaran 2013/2014.

D. Rumusan Masalah

Yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah berpengaruh menerapkan solusi menggunakan metode *cooperative learning* tipe TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap hasil belajar *jump shoot* pada permainan bola basket siswa kelas X SMA Negeri 3 Pematangsiantar tahun ajaran 2013/2014.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar *jump shoot* dalam permainan bola basket dengan menggunakan metode *cooperative learning* tipe TGT (*Teams Games Tournament*) pada siswa kelas X di SMA Negeri 3 Pematangsiantar tahun ajaran 2013/2014.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dibedakan menjadi dua, manfaat secara teoritis dan manfaat secara praktis. Manfaat teoritis dari penelitian ini diharapkan dapat menambah khazanah keilmuan di bidang keolahragaan khususnya dalam hal proses pembelajaran Pendidikan Jasmani.

Adapun manfaat secara praktis dalam penelitian ini adalah :

1. Bagi peneliti, dengan adanya penelitian ini dapat menambah wawasan dan keterampilan lebih baik lagi terutama dalam hal pembelajaran kooperatif.

2. Bagi siswa, selain diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, juga dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani khususnya pelajaran bola basket. Dengan penelitian ini pula siswa diharapkan merasa senang terhadap mata pelajaran Pendidikan Jasmani.
3. Bagi guru, sebagai bahan pertimbangan bagi guru Pendidikan Jasmani di SMA Negeri 3 Pematangsiantar menjadi sumber informasi mengenai Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) serta pengaruhnya dalam Meningkatkan Hasil Belajar *Jump Shoot* dalam permainan bola basket Siswa SMA Negeri 3 Pematangsiantar.
4. Bagi pihak sekolah, mudah-mudahan penelitian ini dapat memberikan sumbangan dalam upaya meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran di sekolah khususnya pembelajaran Pendidikan Jasmani.