

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Secara sederhana pendidikan sering diartikan sebagai usaha manusia untuk membina kepribadiannya sesuai dengan nilai-nilai di dalam masyarakat dan kebudayaan. Pendidikan sering terjadi di bawah bimbingan orang lain tetapi juga bisa secara otodidak. Oleh karena itu, dalam rangka mewujudkan potensi diri untuk menghasilkan perubahan dalam kualitas individu baik dalam fisik, mental serta emosional harus melewati proses pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran pengembangan suasana kesetaraan melalui komunikasi dialogis yang transparan, toleran dan tidak arogan seharusnya terwujud di dalam aktivitas pembelajaran. Suasana yang memberi kesempatan luas bagi peserta didik untuk berdialog dan mempertanyakan berbagai hal yang berkaitan dengan pengembangan diri dan potensinya. Dalam proses pembelajaran pengembangan potensi-potensi siswa harus dilakukan secara menyeluruh dan terpadu. Dalam proses pembelajaran di kelas guru tidak cukup hanya berbekal pengetahuan berkenaan dengan bidang studi yang diajarkan akan tetapi perlu memperhatikan aspek-aspek pembelajaran yang mendukung terwujudnya pengembangan potensi peserta didik.

Proses pembelajaran merupakan inti dari kegiatan Pendidikan di sekolah khususnya dalam pembelajaran pendidikan jasmani kesehatan dan olahraga (PJOK). Pembelajaran PJOK bertujuan untuk membantu siswa dalam berbagai aktivitas jasmani. Dengan demikian dalam kegiatan sehari harinya, guru PJOK selalu bersentuhan dengan aktivitas gerak fisik. Aktivitas gerak fisik tersebut akan tampak dalam aktivitas gerak siswa saat melakukan tugas-tugas gerak dalam proses pembelajaran PJOK sangat menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Pembelajaran PJOK sebagai mata pelajaran wajib, untuk siswa SD/MI, SMP/MTS, dan SMA/SMK mempunyai ciri khas menggunakan gerak untuk mencapai tujuan pembelajaran. Melalui PJOK siswa diberikan pengalaman belajar bergerak dan belajar melalui gerak. Belajar gerak menekankan pada bagaimana

siswa melakukan gerak secara efektif dan efisien serta memenuhi estetika. Sedangkan belajar melalui gerak lebih menekankan nilai-nilai positif dalam pembelajaran PJOK. Tugas gerak dirancang secara sistematis sesuai dengan perkembangan gerak, (Wahjoedi, Panca Adi, dan Damiami, 2017:932) menyatakan perkembangan motorik sangat berpengaruh terhadap aspekpek perkembangannya, anak yang kondisi fisiknya terlatih akan memiliki kesempatan lebih banyak dalam mengeksplorasi lingkungannya sehingga dapat lebih mengenal dan memahami lingkungannya. Upaya meningkatkan hasil belajar siswa, perlu dilakukan peningkatan kualitas pembelajaran. Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sangat dipengaruhi oleh faktor siswa, alat pendukung terjadinya pembelajaran sangat dipengaruhi oleh faktor siswa, alat pendukung terjadinya pembelajaran dan lingkungan. Alat pendukung pembelajaran meliputi guru, kurikulum, sarana dan prasarana. Guru merupakan alat pendukung pembelajaran karena guru bertugas mempersiapkan dan mengelola pembelajaran dengan baik dan tepat sehingga peserta didik lebih mudah mengerti dalam pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran yang dipilih berpengaruh pada hasil belajar siswa. Siswa diharapkan dapat berperan penuh dalam proses pembelajaran dengan guru sebagai fasilitator. Hal ini termasuk juga dalam mata pembelajaran PJOK maka hasil belajar siswa menjadi meningkat.

Kenyataan dilapangan proses pembelajaran dari dulu sampai sekarang ini masih merupakan pembelajaran yang masih di dominasi atau pembelajaran yang berpusat pada guru. Hal itu menyebabkan kegiatan belajar mengajar menjadi monoton dan kurang menarik perhatian siswa, sehingga sulit membuat siswa berkembang secara mandiri. Kelas yang kurang berpusat pada siswa membuat siswa kadang-kadang menjadi pasif dalam mengikuti pembelajaran sehingga pembelajaran pun menjadi membosankan. Kondisi seperti ini tentunya sangat tidak diharapkan dalam proses pembelajaran. Penggunaan metode pembelajaran yang kurang tepat diduga dapat memicu rendahnya kualitas pembelajaran yang akhirnya menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa. Disamping itu juga dikarenakan adanya kesenjangan kemampuan siswa yang pintar dan yang kurang pintar ikut memicu rendahnya hasil belajar siswa dalam suatu kelas.

Berdasarkan observasi awal yang peneliti lakukan di SMP N 2 Seririt di mana terungkap bahwa hasil belajar PJOK dalam mempelajari Teknik dasar Shoting bola basket belum dicapai oleh siswa sesuai ketuntasan minimal yang telah diterapkan yaitu 70. Dapat dilihat dari hasil yang peneliti peroleh langsung dari lapangan presentase hasil belajar Teknik dasar shoting bola basket pada siswa kelas VII yang terdiri dari 6 kelas yang berjumlah 195 siswa dengan rincian siswa yang tidak tuntas sebanyak 85 atau 45% dan yang tuntas berjumlah 110 siswa dari total siswa kelas 7 sehingga dapat disimpulkan hasil belajar siswa belum mencapai ketuntasan belajar secara keseluruhan. Dari nilai tidak tuntas tersebut didapatkan hasil bahwa nilai aspek psikomotor dari materi *jump shoot* bola basket yang sangat mempengaruhi ketidak tuntas tersebut.

Hal ini dikarenakan yang membuat siswa mengalami permasalahan dalam hasil belajar Teknik Dasar *jump shoot* yaitu (1) siswa masih saja lain-lain atau bercanda dengan temannya sehingga pembelajaran berjalan dengan kurang bagus, (2) guru masih menggunakan cara konvensional dan ceramah sehingga siswa merasa bosan dan kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa SMPN 2 Seririt Kelas VII belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM). Jika hal ini terus berlangsung maka akan mengakibatkan kegagalan pada siswa dalam proses pembelajaran maupun menghambat perolehan hasil belajar yang optimal. Untuk mengatasi hal tersebut maka dicarikan jalan keluar agar tujuan proses pembelajaran mencapai hasil yang diharapkan sesuai dengan tuntutan kurikulum.

Berdasarkan penjelasan diatas maka peneliti menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada pembelajaran materi Teknik Dasar *jump shoot* agar siswa SMP N 2 Seririt kelas VII bisa mendapatkan hasil belajar yang memenuhi KKM. Model pembelajaran merupakan konsep belajar yang membantu guru dalam mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya.

Pemilihan model pembelajaran kooperatif tipe pada penelitian ini juga dikuatkan oleh hasil penelitian dari peneliti sebelumnya yang menggunakan

model pembelajaran yang sama antara lain: (1) penelitian yang dilakukan oleh Dian Riski Nugroho (2012) dalam sikripsinya yang menyimpulkan bahwa motivasi siswa meningkat dalam mengikuti pembelajaran bola voli melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Panggul, (2) penelitian yang dilakukan oleh Wachit Nugroho (2012) dalam sikripsinya yang menyimpulkan bahwa hasil belajar bola voly meningkat melalui aplikasi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada siswa kelas IX SMP Negeri 3 Nguter, (3) Pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe terhadap hasil belajar telah dibuktikan melalui penelitian yang dilakukan oleh Agus Budiastawa Putra (2014) yang menemukan bahwa pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran tipe TGT memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas IV di Gugus VII Kecamatan Kubutambahan.

“Model pembelajaran ini dipilih karena pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang melibatkan kelompok-kelompok kecil yang heterogen dan belajar bekerja sama untuk mencapai tujuan-tujuan dan tugas-tugas akademi bersama, sementara sambil bekerjasama belajar keterampilan-keterampilan kolaboratif dan sosial.

Peneliti menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe ini dikarenakan: (1) model pembelajaran kooperatif dengan tipe adalah model pembelajaran yang sederhana, sehingga model pembelajaran kooperatif ini cocok diterapkan pada siswa SMP N 2 Seririt sesuai dengan permasalahan yang telah dikaji, (2) pada model pembelajaran ini siswa dibentuk dalam kelompok tersebut anggota kelompoknya memiliki prestasi akademik, jenis kelamin, rasa tau etnik yang berbeda sehingga dalam melakukan diskusi sesama anggota kelompok dapat saling mengisi. Berkaitan dengan hal tersebut membuat siswa berpartisipasi secara maksimal dan setiap siswa mempunyai tanggung jawab perseorangan untuk menguasai materi dengan sebaik-baiknya, dan (3) model pembelajaran kooperatif tipe mengajak dan mendorong siswa untuk belajar aktif karena adanya permainan akademik dan dapat mengimplementasikan hasil belajar dalam kelompok melalui tournament dalam bentuk kompetisi antar kelompok. Suasana belajar akan lebih kondusif dan menarik yang akhirnya berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Sehubungan dengan permasalahan tersebut di atas, maka peneliti mencoba melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar *jump shoot* Bola Basket Pada siswa kelas VII SMP N 2 Seririt Tahun Pelajaran 2019/2020”

## 1.2 Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah yang ditemui peneliti dalam melakukan observasi adalah sebagai berikut:

- a. Siswa kurang begitu memahami apa yang disampaikan oleh guru sehingga siswa tidak mengerti pada materi yang diajarkan oleh guru yang menyebabkan hasil belajar kurang maksimal.
- b. Hasil belajar siswa pada pembelajaran teknik dasar *jump shoot* bola basket masih banyak yang belum memenuhi KKM.
- c. Kurangnya model pada saat proses pembelajaran berlangsung.
- d. Guru kurang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

- a. Subjek yang digunakan hanya terbatas pada siswa kelas VII SMP N 2 Seririt tahun pelajaran 2019/2020
- b. Penelitian ini hanya terbatas pada hasil belajar teknik dasar *jump shoot* dan siswa
- c. Penelitian ini hanya terbatas menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*
- d. Instrumen pengetahuan dan keterampilan.

## 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah penelitian di atas maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah bagaimanakah pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*

terhadap hasil belajar teknik dasar *jump shoot* bola basket pada siswa kelas VII SMP N 2 Seririt tahun pelajaran 2019/2020?.

### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari rumusan masalah diatas maka tujuan dari dilaksanakannya penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar teknik dasar *jump shoot* bola basket pada siswa kelas VII SMPN 2 Seririt tahun pelajaran 2019/2020.

### 1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun kegunaan yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### Manfaat Teoritis

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pembaca agar mengetahui bagaimana memodifikasi pembelajaran teknik dasar *jump shoot* dalam permainan bola basket dapat mengoptimalkan hasil belajar dan juga supaya mengetahui bagaimana cara membuat siswa tertarik belajar Teknik dasar *jump shoot* dalam permainan bola basket.

#### Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, hasil penelitian diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar teknik dasar *jump shoot* permainan bola basket
- b. Bagi guru, agar guru di daerah perdesaan tidak mengajar secara monoton pembelajaran agar siswa lebih aktif dan tidak jenuh dalam melaksanakan pembelajaran
- c. Bagi sekolah, hasil dari penelitian memodifikasi pembelajaran ini memberikan referensi dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru