

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar belakang masalah**

Pendidikan Jasmani merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga, dan kesehatan terpiih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan.

Pendidikan jasmani menurut Mulya, Gumilar dan Resty Agustriyani (2014:8) pada hakikatnya pendidikan jasmani adalah “Proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik dan kesehatan untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional”. Sedangkan menurut Hidayat, Cucu *at.al*, 2016:4 menyatakan bahwa “Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari pendidikan keseluruhan, dan merupakan media yang diyakini mampu mawadahi semua potensi yang dimiliki siswa untuk terlibat secara langsung dalam aneka pengalaman belajar yang dinamis”.

Dari kutipan tersebut penulis menyimpulkan bahwa pendidikan jasmani merupakan pertumbuhan dalam segi hal fisik dan perkembangan dalam segi hal pengetahuan seorang individu dalam meningkatkan potensi individu tersebut. Pendidikan jasmani dapat dicapai oleh para guru pendidikan jasmani, maka dari itu harus memahami standar isi kurikulum pendidikan jasmani yang diajarkannya. Standar isi kurikulum pendidikan jasmani tersebut antara lain mencakup:

*Pertama*, aktivitas permainan dan olahraga, berisi kegiatan berbagai jenis permainan, olahraga, dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya. Seperti olahraga tradisional, nomor-nomor atletik, permainan olahraga bola voli, sepak bola, bola basket, bola tangan, bulutangkis, tenis meja dan sebagainya. *Kedua*, aktivitas pengembangan diri, berisi kegiatan yang berfungsi untuk membentuk postur tubuh yang ideal, pengembangan komponen kebugaran jasmani dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya. Seperti latihan kekuatan, daya tahan, kecepatan, kelincahan, kelenturan, keseimbangan, dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya. Bentuk latihannya seperti *push up*, *sit up*, *pull up*, *squat jump*, *shuttle run*, dan lain-lain. *Ketiga*, aktivitas uji diri, berisi kegiatan yang berhubungan dengan ketangkasan, dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya. Seperti senam lantai, senam alat, dan aktivitas fisik lainnya yang bertujuan untuk meningkatkan keberanian dan kapasitas diri. *Keempat*, aktivitas ritmik, berisi kegiatan-kegiatan yang mengandung estetika gerak tubuh, dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya. Seperti senam aerobik, SKJ, dan lain-lain. *Kelima*, aktivitas *aquatic* (air), berisi kegiatan-kegiatan di air, seperti permainan air, renang, keselamatan di air, serta etika di kolam renang. *Keenam*, aktivitas di luar gedung sekolah (*outdoor school*), berisi kegiatan-kegiatan di alam bebas, dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya. Seperti berkemah, mendaki gunung, menelusuri sungai, menjelajah, dan sebagainya.

Di dalam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan terdapat beberapa bentuk cabang olahraga atau permainan permainan yang membangkitkan semangat siswa diantaranya cabang olahraga *aquatik*, senam ritmik, senam lantai dan beberapa olahraga permainan seperti permainan sepak bola, permainan bola voli, permainan bola basket.

Salah satu bahan ajar di sekolah menengah atas yang termasuk permainan bola besar adalah permainan bola basket Bola basket menurut Indrawan, Budi dan Deni Nurhidayat (2013:1) adalah “salah satu cabang olahraga permainan yang dilaksanakan secara beregu (tim) dimana tiap tim terdiri dari 5 orang, baik putra maupun putri”. Tujuan dari permainan bola basket adalah memasukan bola ke ring lawan sebanyak-banyaknya dan menjaga ring kita kemasukan bola. Untuk mencapai tujuan tersebut maka setiap pemain harus menguasai teknik–teknik dasar bola basket.

Teknik–teknik dasar permainan bola basket menurut Wissel, Hall (Nita Nurfhitriani, 2014: 13) sebagai berikut:

1. *Foot work* (gerakan kaki)
2. *Dribble* (menggirng bola dengan tangan cara dipantulkan kelantai)
3. *Passing* (mengoper bola)
4. *Chatching* (menangkap bola)
5. *Rebounding* (penyelamatan bola)
6. *Defending* (pertahanan)
7. *Shooting* (menembak bola ke ring)
8. Bergerak tanpa bola
9. Bergerak dengan bola

Teknik-teknik dasar tersebut harus dilatih dan dikuasai secara sempurna karena akan menentukan gerak keseluruhan dalam permainan bola basket dan menentukan hasil permainan Pada dasarnya olahraga permainan banyak diminati

oleh siswa dikarenakan olahraga permainan lebih mudah dilakukan dan antusiasme siswa untuk melakukan aktifitas tersebut sangatlah baik. Salah satu permainan olahraga yang diminati oleh siswa salah satunya adalah permainan bola Basket.

Maka dari itu permainan bola basket sangat di perlukan operan atau passing yang baik. *Passing* (operan) yang baik penting bagi permainan tim dan keahlian seperti itulah yang membuat bola basket menjadi permainan tim yang indah. *Passing* merupakan keahlian paling besar yang sering diabaikan. Pemain jarang berlatih *passing* karena kurang mendapat perhatian fans dibandingkan si pencetak skor (point). Mengembangkan teknik *passing* menjadi kita pemain yang lebih andal, baik dan sangat menolong rekan satu tim.

adapun menurut Indrawan, Budi dan Deni Nurhidayat (2013: 8) 5 kegunaan passing adalah untuk :

- a) Mengalihkan bola dari arah padat pemain.
- b) Menggerakkan bola dengan cepat pada *fast break*.
- c) Membangun permainan yang offensif.
- d) Mengoper ke rekan yang sedang terbuka untuk menembakan.
- e) Mengoper dan memotong untuk melakukan tembakan sendiri.

Sedangkan permainan bola basket menurut Muhajir (2016:42) adalah sebagai berikut Melempar dan menangkap bola:

- a) Keterampilan teknik melempar bola setinggi dada (*chest pass*)
- b) Teknik melempar bola pantul (*bounce pass*)
- c) Keterampilan teknik melempar bola dari atas kepala (*over head pass*)
- d) Keterampilan gerak dasar menangkap bola

Adapun pengertian Indrawan, Budi dan Deni Nurhidayat (2013:8) *Chest pass* menurutnyadalah:

Gerakan *passing* atau mengoper bola kepada rekan satu tim, yang dilakukan dengan cara mengangkat bola didepan dada lalu mendorong bola dengan kuat. Jenis operan ini merupakan jenis *passing* yang sangat cocok dan efektif dilakukan ketika tidak ada lawan yang menghalangi diantara pengoper/ pemberi bola dan penerima bola karena *passing* yang dilakukan sangat cepat dan tepat sasaran.

Berdasarkan dari hasil observasi pada pembelajaran *chest pass* basket di SMP Negeri 9 Kota Tasikmalaya dengan jumlah siswa 1245 siswa, pada kelas VIII terdiri dari 9 kelas, dengan jumlah siswa 245 orang. Maka didapatkan di simpulkan dari kelas VIII tersebut khusus pada kelas VIII C dengan jumlah siswa 35 orang, dari hasil observasi yang dilakukan menunjukkan bahwa hasil belajar *chest pass* dalam permainan bola basket kelas VIII C tidak mencapai kriteria ketuntasan minimal, dari jumlah siswa dalam kelas sebanyak 35 hanya 35 % yg mencapai kriteria. Dengan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas VIII C SMP Negeri 9 Tasikmalaya dalam pembelajarannya masih minim.

**Tabel 4.1 Kriteria Ketuntasan Belajar**

NO	KRITERIA PENILAIAN	JUMLAH	KETERANGAN
1	Kriteria Ketuntasan Minimum	75	Batas Nilai Kelulusan
2	Jumlah Siswa	35 Orang	> 75 = 15 ORANG(Tuntas) < 75 = 20 ORANG (BelumTuntas)
Jumlah Presentase Belum Tuntas			65 % Belum Tuntas
Jumlah Presentase Tuntas			35 % Tuntas

Dalam masalah yang di hadapi pengajar pada saat melakukan pembelajaran pendidikan jasmani dalam materi permainan bola basket hasil dari identifikasi permasalahan yang dialami pada kelas VIII C penulis mengemukakan beberapa hal sebagai berikut :

1. siswa cenderung belajar secara individu
2. siswa yang dianggap mampu melakukan *chest pass* cenderung memilih berkelompok dengan yang sudah mampu
3. siswa yang memiliki kemampuan individu dibawah rata rata cenderung sulit melakukan *chest pass* karena merasa rendah diri
4. siswa yang memiliki keterampilan *chest pass* yang cukup baik cenderung merasa belajarnya sudah maksimal

Maka dari itu harus ada perubahan pada cara atau model pembelajaran agar siswa lebih kreatif dan bertanggung jawab yaitu dengan menggunakan pendekatan kolaboratif. Pada pendekatan ini siswa didorong untuk mampu memiliki dan melakukan hal-hal berikut, seperti membantu orang lain, menerima orang lain, menghadapi tantangan dan mampu bekerja dalam Tim.

Model pembelajaran yang dipilih pada pendekatan kolaboratif adalah model pembelajaran tipe *Team Game Tournament*.

Adapun metode ini juga melatih siswa untuk bersosialisasi dengan baik, karena model pembelajaran ini dapat digunakan untuk semua pelajaran dan untuk tingkat usia peserta didik. Dimana model pembelajaran tipe *Team Game Tournament* memiliki keunggulan yaitu mampu meningkatkan motivasi belajar

siswa terutama hal yang berkaitan dengan kerja sama karena, setiap siswa akan merasa bertanggung jawab pada anggota kelompoknya masing-masing. Penulis mengambil penelitian dengan judul Upaya meningkatkan hasil belajar siswa dalam mengikuti mata pelajaran pjok menggunakan model pembelajaran *cooperative learning tipe Team Game Tournament* berpengaruh terhadap hasil belajar *chest pass* dalam permainan bola basket pada siswa kelas VIII C Negeri 9 Tasikmalaya

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah disampaikan, rumusan masalah dalam penelitian ini dapat penulis rumuskan sebagai berikut: Apakah penerapan model pembelajaran *cooperative learning tipe Team Game Tournament* berpengaruh terhadap hasil belajar *chest pass* dalam permainan bola basket pada siswa kelas VIII C Negeri 9 Tasikmalaya ?

### **C. Definisi Oprasional**

Penjelasan mengenai definisi operasional perlu dibuat untuk menghindari kekeliruan dalam pembahasan hasil penelitian ini. Penjelasan tersebut diuraikan sebagai berikut:

1. Pembelajaran menurut Suharsimi, Arikunto (2010: 12) adalah “Suatu kegiatan yang mengandung terjadinya proses penguasaan pengetahuan, keterampilan dan sikap oleh subjek yang sedang belajar”. Yang dimaksud pembelajaran dalam penelitian ini adalah proses pembelajaran *chest pass*

permainan bola basket dengan menerapkan model pembelajaran *Cooperative Learning Team Game Tournament*.

2. Pembelajaran *Cooperative Learning* menurut Rusman (2013:202) adalah “Bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen”. Yang dimaksud pembelajaran kooperatif dalam penelitian ini adalah pembelajaran *chest pass* pembelajaran secara berkelompok dimana kelompoknya dibagi secara heterogen.
3. *Teams Games Tournament* (TGT), pada mulanya dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards, ini merupakan metode pembelajaran pertama dari Johns Hopkins. Dalam metode ini, para siswa dibagi dalam tim belajar yang terdiri atas empat sampai lima orang yang berbeda-beda tingkat kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang etniknya. Guru menyampaikan pelajaran, lalu siswa bekerja dalam tim mereka untuk memastikan bahwa semua anggota tim telah menguasai pelajaran. Selanjutnya diadakan turnamen, di mana siswa memainkan game akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya. TGT menambahkan dimensi kegembiraan yang diperoleh dari penggunaan permainan. Teman satu tim akan saling membantu dalam mempersiapkan diri untuk permainan dengan mempelajari lembar kegiatan dan menjelaskan masalah-masalah satu sama lain, memastikan telah terjadi tanggung jawab individual (Robert E. Slavin, 2008). merupakan sistem pembelajaran kelompok dengan tujuan agar

siswa saling bekerja sama, bertanggung jawab, saling membantu memecahkan masalah, dan saling menolong satu sama lain untuk berprestasi. Yang dimaksud tipe *Team Games Tournament* dalam penelitian ini adalah membagi beberapa kelompok yang setiap kelompoknya terdiri dari empat siswa kelompok yang dibentukpun merupakan kelompok yang heterogen terdiri dari satu siswa berkemampuan tinggi dua siswa berkemampuan sedang dan satu siswa berkemampuan rendah bertujuan untuk memberikan kesempatan pada siswa saling mendukung.

4. Adapun pengertian Indrawan, Budi dan Deni Nurhidayat (2013:8) *Chest pass* menurutnya adalah: Gerakan *passing* atau mengoper bola kepada rekan satu tim, yang dilakukan dengan cara mengangkat bola didepan dada lalu mendorong bola dengan kuat. Jenis operan ini merupakan jenis *passing* yang sangat cocok dan efektif dilakukan ketika tidak ada lawan yang menghalangi diantara pengoper/ pemberi bola dan penerima bola karena *passing* yang dilakukan sangat cepat dan tepat sasaran.

#### **D. Tujuan Penelitian**

Setiap kegiatan yang bermakna, tentu saja mempunyai tujuan yang ingin dicapai.

##### **1. Tujuan Umum**

Tujuan dalam penelitian ini secara umum penelitian ini bertujuan untuk memperoleh fakta mengetahui seberapa besar pengaruh penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap hasil belajar *Chest Pass* dalam permainan bola basket

## 2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus dalam penelitian ini adalah: secara khusus bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap hasil belajar *Chest Pass* dalam permainan bola basket siswa kelas VIII C SMP Negeri 9 Tasikmalaya

### **E. Manfaat Penelitian**

Secara teoretis hasil penelitian diharapkan dapat memperkaya khasanah ilmu keolahragaan serta dapat mendukung dan mempertahankan teori yang sudah ada khususnya ilmu kepelatihan dan ilmu pertumbuhan dan perkembangan anak usia sekolah menengah atas.

Manfaat dalam penelitian ini adalah:

- a. Manfaat penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* bagi siswa lebih mudah menguasai materi *Chest Pass* dalam permainan bola basket karena materi lebih dipahami.
- b. Manfaat penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* bagi guru dalam penyampaian materi lebih mudah dikarenakan anak dituntut lebih aktif, dan guru lebih objektif dalam memberikan penilaian terhadap siswa.
- c. Manfaat penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* bagi sekolah Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dan pertimbangan para guru, pembina, dan pelatih olahraga di sekolah dalam menyusun program pembelajaran dan pelatihan yang bertujuan meningkatkan hasil belajar siswa binaannya.