

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan bagaian integral bagi sistem pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan berfikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran dan tindakan moral melalui aktifitas jasmani dan olahraga Ega Trisna rahayu, (2013:1). Tujuan pendidikan jasmani adalah mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmanin serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani dan olahraga yang terpilih, meningkatkan pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik, meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar, meletakkan landasan karakter moral yang kuat melalui internalisasi nilai-nilai yang terkandung di dalam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan Permendiknas nomer 22 tahun 2006.

Pembelajaran yang terjadi selama ini, khususnya dalam pembelajaran bolavoli adalah pembelajaran yang hanya memfokuskan pada gerak dasar dan tidak memperhatikan permainan apa yang dapat diterapkan. Oleh karena itu siswa akan cepat bosan dalam pembelajaran. Dunia anak lebih dekat dengan situasi permainan dari pada yang serius, di dalam pembelajaran disajikan banyak variasi-variasi atau modifikasi-modifikasi agar tidak mudah jenuh sebab siswa kerap kali juga cepat bosan melaksanakan kegiatannya.

Masa SMA merupakan akhir remaja yang di tinjau dari rentang kehidupan manusia dianggap sebagai masa perahlian dari masa anak-anak ke masa dewasa. Hurlock (Izzati, 2013:122) menyatakan bahwa awal masa remaja berlangsung kira-kira dari usia 13 tahun dan akhir masa remaja pada usia 16 sampai 18 tahun. Pra remaja cenderung memilih begabung dengan teman sekelompoknya. salah satu model pembelajaran yang bisa diterapkan untuk mengatasi masalah tersebut dan yang sesuai dengan perkembangan anak SMA adalah model pembelajaran kooperatif. Salvin (Prastowo, 2013:78) menyatakan

bahwahmodel pembelajaran kooperatif mengalahkan siswa untuk berinteraksi secara aktif dan positif didalam kelompok.

Model pembelajaran yang diterapkan dalam penelitian ini adalah metode pembelajaran *Student Centerd* dengan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* melalui teknik bermain. Model pemebelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* melalui teknik bermain dipilih karena model pembelajaran tersebut selain melibatkan seluruh siswad dan kerjasama kelompok juga sesuai dengan perkembangan siswa yang masih berada pada akhir masa remaja. Model pemebelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* melalui teknik bermain juga menuntut siswa untuk berkopesitasi melalui turnamen dalam permainan sehingga akan memicu untuk memperbaiki hasil belajar *service* atas.

. Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), model ini merupakan salah satu tipe dari pembelajaran kooperatif atau pembelajaran kelompok. Menurut Rusman, (2012:224) “ TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku kata atau ras yang berbeda”. Pada pembelajaran kooperatif, siswa didorong untuk bekerjasama untuk menyelesaikan tugas bersama yang dibrikan guru. Dengan menggunakan model TGT (*Teams Games Tournament*) pada proses kegiatan belajar mengajar diharapkan siswa lebih termotivasi dan kegiatan yang dilakukan lebih menarik sehingga hasil belajar lebih meningkat sesuai yang diharapkan.

Dengan adanya proses pembelajaran pendidikan jasmani materi *service* atas bolavoli perlu adanya suatu perubahan proses pembelajaran pendidikan jasmani dalam penguasaan teknik-teknik dasar bolavoli dengan baik dan benar. Selama ini model pembelajaran yang digunakan metode demonstrasi masih belum maksimal untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam penguasaan teknik dasar keterampilan bermin bolavoli khususnya *service* atas. Untuk mencapai tujuan pendidikan jasmani peran guru sangat diperlukan dalam menentukan dan memilih model pembelajaran yang tepat untuk mengunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*). Diharapkan dengan diberikan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games*

Tournament) siswa dapat belajar kelompok bersama temanya dengan cara saling menghargai pendapat dan memberikan kesempatan kepada temanya untuk mengemukakan gagasan dengan menyampaikan pendapat mereka secara berkelompok sehingga pembelajaran akan menyenangkan. Akan tetapi apabila dalam pembelajaran tersebut masih kurang jelas tentang materi yang sudah disampaikan, maka bisa bertanya kepada guru.

Dari uraian diatas, maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul: “Pengaruh Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) Terhadap Keterampilan Servis Atas Bolavoli Pada Siswa Kelas X SMA Bani Hasyim Lengkong Cerme Gresik”.

B. Batasan Masalah

Agar permasalahan yang diteliti tidak meluas maka adanya batasan masalah yaitu:

1. Lingkup penelitian ini terbatas pada keterampilan servis atas bolavoli.
2. Penelitian ini terbatas pada model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*).
3. Siswa yang diteliti adalah siswa kelas X SMA Bani Hasyim Lengkong Cerme Gresik tahun ajaran 2019-2020

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap keterampilan servis atas bolavoli?
2. Seberapa besar pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap keterampilan servis atas bolavoli?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap keterampilan servis atas bolavoli.
2. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap keterampilan servis atas bolavoli.

E. Manfaat Penelitian

Setelah penelitian ini selesai, diharapkan akan bermanfaat secara teoritis maupun praktis:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Sebagai sumbangan pemikiran yang dapat menambah pengetahuan dan wawasan bagi lembaga pendidikan.
 - b. Metode pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dapat menjadi rujukan dalam pemilihan metode pembelajaran bagi guru penjas khususnya dan guru dibidang studi lain pada umumnya.
 - c. Menjadi rujukan bagi peneliti untuk kegiatan penelitian berikutnya yang sesuai.
2. Manfaat Praktis
 - a. Sebagai informasi bagi para pelaku pendidikan tentang metode pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) pada siswa Sekolah Menengah Atas, sehingga dapat menjadi acuan dalam peningkatan mutu pendidikan.
 - b. Sebagai bahan pertimbangan bagi para guru penjas untuk menentukan metode yang tepat saat mengajar mata pembelajaran penjas.
 - c. Sebagai sebuah informasi bagi siswa agar dapat belajar lebih aktif dan kreatif.