

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pada era globalisasi saat ini, pendidikan merupakan aspek penting untuk menghasilkan sumber daya manusia dengan kualitas yang baik. Maka dari itu, pendidikan harus dapat beradaptasi dengan berbagai perubahan yang terjadi. Pendidikan merujuk pada proses belajar mengajar yang dilakukan secara sadar dan terencana oleh para guru dengan melibatkan siswa guna untuk menghasilkan generasi penerus yang berpengetahuan luas, menguasai beragam keterampilan, serta memiliki sikap dan perilaku yang baik. Dalam pembelajaran, guru dituntut agar dapat memberikan suasana belajar yang nyaman bagi para siswa, sehingga mereka dapat mengembangkan potensi diri secara aktif. Selain itu, siswa juga dapat memiliki spiritualitas yang kuat, pengendalian diri, berkepribadian, cerdas, berahlak mulia, serta menguasai keterampilan yang dibutuhkan diri sendiri, masyarakat, bangsa dan negara.

Pada pendidikan jasmani di sekolah, banyak kejadian di mana sebagian besar siswa menyepelkan proses pembelajaran yang berlangsung. Siswa lebih memilih untuk aktif di bidang akademik-akademik lain. Hal ini disebabkan karena minimnya kreativitas guru dan pengetahuan yang kurang mengenai pentingnya pendidikan jasmani. Akibatnya, ketika pembelajaran berlangsung maka siswa lebih senang ketika tidak materi yang diberikan oleh guru sehingga mereka memiliki kebebasan untuk bermain. Namun, ketika guru memberikan materi mereka justru tidak mendengarkan dan asik berbicara dengan sesamanya. Hal tersebut

mengakibatkan rendahnya aktivitas belajar siswa dan memberikan dampak belajar siswa yang rendah dalam mata pelajaran penjas dengan materi permainan bola voli. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di kelas XII SMA PN Batang Kibul, diketahui bahwa siswa dalam kategori sangat aktif berjumlah 2 orang (13,3%), siswa dalam kategori aktif 3 berjumlah orang

(20%), siswa dalam kategori cukup aktif berjumlah 4 orang (26,6%), siswa dalam kategori kurang aktif berjumlah 6 orang (40%), dan tidak ada siswa yang masuk dalam kategori sangat kurang aktif.

Jadi, setelah dilakukan analisis klasikal, ditemukan bahwa tingkat aktivitas pembelajaran permainan voli sebesar 33,81 yang dapat dikategorikan sebagai cukup aktif. Sementara itu, untuk persentasenya berkisar pada 56,35% yang masuk pada kategori sangat kurang. Beberapa hal yang menjadi menyebabkan hal tersebut sebagai berikut.

- a. Siswa mengalami kejenuhan ketika mengikuti pembelajaran yang menyebabkan fokus dalam menyerap materi pembelajaran menurun.
- b. Siswa memiliki aktivitas belajar yang rendah karena cenderung menunggu guru memberikan perintah, dan hanya sebagian kecil yang memiliki keseriusan untuk memahami proses belajar permainan bola voli.
- c. Interaksi pembelajaran yang muncul cenderung bersifat satu arah, dimana guru memberikan informasi kepada siswa tanpa adanya timbale balik. Akibatnya, siswa menjadi kurang aktif dan kurang kreatif, karena mereka menganggap guru sebagai satu-satunya sumber pembelajaran.
- d. Siswa dengan kepintaran yang lebih tinggi cenderung enggan membantu temannya, kecuali ada permintaan dari guru.

Di samping itu, kurangnya kreativitas yang guru menyebabkan siswa menjadi bosan dengan metode pengajaran yang diterapkan. Guru cenderung memisahkan waktu pemberian pemahaman teori dan gerakan teknik dasar. Sering kali, siswa diperintahkan untuk mengulangi gerakan teknik dasar secara terus menerus. Model seperti ini menyebabkan siswa merasa jenuh dan mengeluh, karena mereka menghadapi kesulitan yang berulang, mengakibatkan pemborosan waktu dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani. Untuk

mengatasi hal ini, perlu dicari solusi dengan mengadopsi model pembelajaran yang dapat meningkatkan proses belajar-mengajar dan membuat siswa lebih termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Di samping itu, kreativitas pendidik juga terbatas, menyebabkan siswa merasa bosan dengan metode pengajaran. Pendidik cenderung memberikan pemahaman teori dan gerakan teknik dasar secara terpisah, sering kali memerintahkan siswa untuk mengulangi gerakan teknik dasar secara berulang-ulang. Untuk mengatasi hal ini, perlu dicari solusi dengan mengadopsi model pembelajaran yang dapat meningkatkan proses belajar-mengajar dan membuat siswa lebih termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Salah satu pilihan yang diambil dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament). Model ini memiliki karakteristik permainan dan turnamen yang menciptakan suasana positif di dalam kelas karena siswa menikmati kegiatan permainan tersebut (Steve Parson dalam Slavin, 2008:167). Model pembelajaran kooperatif seperti TGT diharapkan dapat membantu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih dinamis dan mengatasi kebosanan serta meningkatkan motivasi siswa.

Berdasarkan gambaran fenomena tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif tipe (*Team Games Tournament*) TGT terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran bola voli di SMAN PN Batang Kibul. Sebagai tutor sebaya, model ini melibatkan unsur permainan yang dapat membangkitkan semangat belajar dan memanfaatkan *reinforcement*. Aktivitas pembelajaran dengan permainan yang diintegrasikan dalam model TGT memungkinkan siswa belajar secara lebih santai, sambil mengembangkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar. Penilaian hasil didasarkan pada peningkatan skor total tim, yang merupakan hasil dari kontribusi individu dalam tim. Skor yang diperoleh oleh

setiap anggota tim pada dasarnya menjadi skor bagi seluruh tim, mendorong siswa untuk meningkatkan kontribusi mereka demi kesuksesan tim. Keberhasilan model ini sangat dipengaruhi oleh keberagaman anggota dalam satu kelompok, baik dari segi tingkat keterampilan, pengalaman, etnik, gender, keterampilan komunikasi, kepemimpinan, maupun semangat perjuangan untuk keberhasilan tim.

Dengan menggunakan metode *Team Games Tournament*, diharapkan siswa dapat lebih mudah dan mengaplikasikan materi yang diajarkan oleh guru. Mereka juga dapat saling berdiskusi tentang permasalahan-permasalahan yang muncul, sehingga dapat mencapai hasil belajar yang optimal.

Dengan pembelajaran kelompok, siswa akan memiliki kebebasan untuk bertanya dan memperagakan konsep-konsep yang belum mereka pahami kepada teman-teman mereka tanpa harus merasakan ketakutan, malu, atau rendah diri. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap suatu konsep tertentu. Dengan pemahaman yang meningkat, diharapkan terjadi peningkatan hasil belajar dan aktivitas belajar siswa secara keseluruhan.

Berdasarkan kan latar belakang diatas peneliti merasa tertarik untuk menyusun penelitian ini dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe (*Team Games Tournament*) TGT Terhadap Hasil Belajar Siswa Mengikuti Pembelajaran passing atas Bola Voli”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka masalah yang teridentifikasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Terdapatnya metode yang kurang efektif dan penyajian nya terlalu monoton dalam pembelajaran passing atas bola voli pada siswa kelas XII di SMA PN Batang Kibul.

2. Kurangnya keseriusan pada siswa kelas XII di SMA PN Batang Kibul dalam mengikuti proses pembelajaran passing atas bola voli yang mempengaruhi hasil pembelajaran tersebut.
3. Kurangnya motivasi siswa kelas XII di SMA PN Batang Kibul dalam model pembelajaran passing atas Bola Voli tipe TGT (*Team Games Tournament*).

1.3 Rumusan Masalah

1. Metode apa saja yang efektif dalam pembelajaran passing atas bola voli pada siswa di SMA PN Batang Kibul ?
2. Apakah terdapat pengaruh pembelajaran metode kooperatif tipe TGT terhadap Hasil Belajar siswa mengikuti pembelajaran passing atas bola voli ?
3. Bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam proses pembelajaran?

1.4 Batasan masalah

Agar penelitian ini tidak menyebarluas kemana-mana maka penulis harus membuat batasan masalah, hal ini supaya penelitian ini lebih terarah tujuan nya kearah mana, maka masalah yang akan dikaji oleh penulis yaitu “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournament*) Hasil Belajar Siswa Mengikuti Pembelajaran Passing atas Bola Voli”

1.5 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe (*Team Games Tournament*) TGT Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Mengikuti Pembelajaran passing atas Bola Voli.

2. Mengetahui berapa berpengaruh nya metode TGT (*Team Games Tournament*) terhadap hasil belajar siswa.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Bagi Peserta Didik

Hasil belajar siswa dalam matapelajaran pendidikan olahraga di SMA PN Batang Kibul dapat meningkat.

2. Bagi Guru

Diharapkan hasil penelitian berkontribusi untuk para guru agar memberikan pendidikan dengan maksimal, sehingga siswa lebih termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran.

3. Bagi Sekolah

Diharapkan dapat menunjukkan sikap propokati, mendukung, dan memberi kesempatan kepada guru untuk senantiasa meningkatkan kualitas pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.