

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada hakikatnya merupakan upaya untuk mengembalikan dan meningkatkan aktifitas guru dan siswa. Para ahli pendidikan telah menyadari bahwa mutu pendidikan sangat tergantung pada kualitas guru dan model pembelajarannya, sehingga peningkatan kualitas pembelajaran merupakan isu mendasar bagi peningkatan mutu secara nasional.

Pendidikan jasmani merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di Indonesia saat ini yang banyak di temukan baik itu tingkat SD, SMP maupun SMA, yang dikenal dengan sebutan umum yakni penjasorkes. Untuk mewujudkan tujuan pemerintah dalam mencerdaskan kehidupan bangsa maka para guru perlu mengantisipasi hal-hal yang berkaitan dengan pendidikan dan menerapkan berbagai model pembelajaran khususnya pembelajaran penjaskes, sehingga kemampuan siswa dalam memahami apa yang telah di ajarkan dapat diterima dan merupakan salah satu sebagai penentu pengembangan pendidikan. Untuk mencapai kemajuan pendidikan tersebut, perlu direalisasikan dalam kegiatan yang berbentuk pengadaan sarana dan prasarana, tenaga akademis yang terampil, sistem pengajaran dan kurikulum yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di sekolah sehingga siswa dapat memahami apa yang telah di ajarkan di sekolah. Apabila sarana dan prasarana telah tersedia dengan baik dan model pembelajaran yang di terapkan oleh guru sudah tepat maka siswa akan lebih mudah menerima dengan baik apa yang di ajarkan dalam proses pembelajaran.

Dalam proses belajar mengajar, hal yang cukup berperan adalah cara guru mengajar atau menyampaikan pelajaran yang bertujuan untuk menarik perhatian siswa. Metode atau model yang digunakan dapat mempengaruhi tingkat pemahaman siswa dalam menerima pelajaran. Kualitas guru pendidikan jasmani yang ada pada sekolah dasar dan lanjutan pada umumnya kurang memadai. Banyak faktor-faktor yang mempengaruhi diantaranya sarana dan prasarana dan juga model pembelajaran yang diterapkan. Gaya mengajar yang dilakukan oleh guru dalam pembelajaran pendidikan jasmani cenderung tradisional. Model pembelajaran dipusatkan

pada guru (*Teacher Centered*) yaitu siswa melakukan latihan fisik berdasarkan perintah yang ditentukan oleh guru. Latihan-latihan tersebut hampir tidak pernah dilakukan oleh anak sesuai dengan inisiatif sendiri (*Student Centered*).

Permainan bola basket akhir-akhir ini menunjukkan peningkatan yang sangat pesat, yaitu dengan banyaknya perkumpulan dan pertandingan serta banyaknya jumlah penonton dalam suatu pertandingan baik orang tua maupun yang muda. Hal ini memberikan gambaran bahwa permainan bolabasket sangat populer dan digemari oleh masyarakat banyak. Bolabasket adalah permainan yang dilakukan oleh 2 regu yang masing-masing dimainkan oleh 5 orang pemain, tujuan dari masing-masing tim adalah memasukkan bola ke keranjang lawan dan berusaha mencegah tim lawan untuk memasukkan bola. Permainan bolabasket diawasi oleh seorang wasit (*officials*), *table officials*, dan seorang pengawas pertandingan.

Berdasarkan hasil pengamatan pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani khususnya pada cabang olahraga basket di SMA Negeri 2 Kota Gorontalo dalam proses pembelajaran masih belum maksimal. Dilihat dari proses belajar mengajar cenderung masih menggunakan model pembelajaran demonstrasi yang mana metode ini kurang tepat untuk diterapkan pada siswa/siswi khususnya pada permainan bola basket pada teknik dasar lay up shoot. Melihat kondisi yang ada di sekolah tersebut banyak terdapat siswa-siswa yang mempunyai bakat dalam mencapai prestasi, namun bakat yang mereka miliki tidak tersalurkan dengan baik, misalnya pada permainan bolabasket, siswa kurang mampu dalam melakukan teknik dasar lay up shoot. Diantaranya pada saat melakukan dribbling, melangkah, memasukan bola dan pada saat mendarat. Hal itu disebabkan karena metode yang digunakan kurang tepat, sehingga siswa kurang tertarik dalam mempelajari dan memahami bagaimana cara melakukan lay up shoot dengan baik dan benar.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “ meningkatkan penguasaan teknik dasar lay up shoot melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT (times games tournament) di kelas X SMA Negeri 2 Kota Gorontalo.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian yang telah diuraikan pada latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi berbagai permasalahan diantaranya:

1. Model pembelajaran yang diterapkan disekolah masih belum maksimal.

2. Metode pembelajaran yang digunakan masih cenderung tradisional.
3. Minimnya sarana dan prasarana pendukung kegiatan pembelajaran.
4. Konsep yang digunakan bersifat statis/tidak mengalami perubahan dari waktu ke waktu.
5. Kemampuan siswa/siswi dalam melakukan teknik dasar lay up shoot sangat kurang.
6. Perlunya mengubah model pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*teams games tournament*)

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: Apakah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan penguasaan teknik dasar lay up shoot di kelas X SMA Negeri 2 Kota Gorontalo?

1.4 Pemecahan Masalah

Mengatasi permasalahan diatas serta meningkatkan kemampuan gerakan lay up shoot pada permainan bolabasket maka dilakukan dengan pembelajaran kooperatif tipe TGT, pembelajaran kooperatif dilaksanakan dengan cara:

- 1) Langkah-langkah dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT mengikuti urutan sebagai berikut: pengaturan klasikal; belajar kelompok; turnamen akademik; penghargaan tim dan pemindahan atau bumping.
- 2) Pelajaran diawali dengan memberikan pelajaran, selanjutnya diumumkan kepada semua siswa bahwa akan melaksanakan pembelajaran kooperatif tipe TGT dan siswa diminta memindahkan

bangku untuk membentuk meja tim. kepada siswa disampaikan bahwa mereka akan bekerja sama dengan kelompok belajar selama beberapa pertemuan, mengikuti turnamen akademik untuk memperoleh poin bagi nilai tim mereka serta diberitahukan tim yang dapat nilai tinggi akan mendapat penghargaan.

- 3) Kegiatan dalam turnamen adalah persaingan pada meja turnamen dari 3-4 siswa dari tim yang berbeda dengan kemampuan setara. Pada permulaan turnamen diumumkan penetapan meja bagi siswa. Siswa diminta mengatur meja yang telah ditetapkan..nomor meja turnamen bisa diacak. Setelah kelengkapan dibagikan dapat dimulai kegiatan turnamen.
- 4) Pada akhir putaran pemenang mendapat satu kartu bernomor, penantang yang kalah mengembalikan perolehaan kartunya bila sudah ada namun jika pembaca kalah tidak diberi hukuman. Penskoran didasarkan pada jumlah perolehan kartu, misalnya pada meja turnamen terdiri dari 3 siswa yang tidak seri, peraih tertinggi mendapat skor 60, kedua 40, dan yang ketiga 20.
- 5) Dengan model yang mengutamakan kerja kelompok dan kemampuan menyatukan intelegensi siswa yang berbeda-beda akan dapat membuat siswa mempunyai nilai dalam segi kognitif, afektif dan psikomotor secara merata satu siswa dengan siswa yang lain.

1.5 Tujuan Penelitian

Dalam kegiatan penelitian ini tujuan yang ingin dicapai adalah untuk meningkatkan penguasaan teknik dasar Lay Up Shoot melalui model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) di kelas X SMA Negeri 2 Kota Gorontalo

1.6 Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Manfaat dari hasil penelitian ini dapat dijadikan meteri atau bahan kajian yang terdapat dalam batabg tubuh pedagogi mengenai teori pembelajaran khususnya mengenai media pembelajaran jasmani.

2. Manfaat Praktis

- a. Manfaat bagi sekolah, pendidikan jasmani dan olahraga antara lain dalam pelaksanaan pengajaran khususnya penguasaan teknik dasar bolabasket perlu ada penyempurnaan, sehingga masalah yang dihadapi belajar siswa dalam penguasaan teknik dasar dapat diatasi secara efektif.
- b. Manfaat bagi siswa diharapkan akan menambah pengetahuan, perasaan senang, dan terampil dalam bolabasket.
- c. Manfaat bagi guru, selain menambah pengalaman dalaam proses pembelajaran bolabasket juga bisa menjadi salah satu model pembelajaran yang efektif sebagai upaya meningkatkan kemampuan siswa

- d. Manfaat bagi peneliti, dapat dijadikan landasan guna penelitian secara ilmiah tentang penerapan strategi pembelajaran yang bermakna, khususnya dalam permainan bolabasket.