

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan kebutuhan manusia yang sangat penting karena pendidikan mempunyai peran aktif untuk menyiapkan SDM (Sumber Daya Manusia). Berdasarkan Undang undang Nomor 20 Ayat 1 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional dijelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Di samping itu untuk memperoleh pendidikan yang berkualitas maka harus didukung oleh proses belajar yang baik. Belajar merupakan kegiatan fisik atau suatu bentuk pertumbuhan atau perubahan dalam diri seseorang yang dinyatakan interaksi antar individu, dan individu dengan lingkungannya Slameto didalam (Oktiani, 2017). Dari kutipan tersebut dijelaskan bahwa manusia tidak bisa terlepas dari kata belajar, karena belajar merupakan bagian dari manusia dan hal tersebut berlangsung seumur hidup. Dengan belajar manusia tidak hanya bisa menambah wawasan secara luas dan mendalam akan tetapi juga dapat mengontrol emosionalnya.

Pendidikan jasmani mempunyai peran strategis dalam pembentukan karakter seseorang. Segala kegiatan mata pelajaran jasmani mampu menyentuh aspek penting manusia dalam membentuk dan

mengembangkan karakter yang dimilikinya. Aspek tersebut adalah aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotor. Aspek kognitif berisi tentang segala sesuatu yang berlandaskan pengetahuan. Pengetahuan dapat membantu seseorang membedakan hal yang baik dan hal yang buruk. Pengetahuan juga mengajarkan seseorang tentang cara melakukan sesuatu. Aspek afektif lebih kepada bagaimana mengelola sikap dan perasaan. Sikap dan perasaan lebih mengarah pada pembentukan mental yang terkait dengan kejiwaan seseorang. Hal yang berkaitan dengan pengembangan keterampilan gerak adalah aspek psikomotor. Pendidikan jasmani mempunyai ruang lingkup yang luas yaitu permainan dan olahraga, aktivitas pengembangan, aktivitas senam, aktifitas ritmik, aktifitas air, pendidikan luar sekolah, dan kesehatan. merupakan salah satu dalam ruang lingkup permainan dan olahraga. Permainan sangat kental dengan nilai - nilai pendidikan karakter sebagai tujuan dari pendidikan itu sendiri, karena permainan dimainkan sebagai kesatuan tim yang utuh. Kerja sama, saling percaya, fokus, pantang menyerah, lapang dada adalah nilai - nilai yang terkandung dalam permainan. Agar permainan dapat dilakukan dengan baik maka setiap pemainnya pun diharapkan dapat menguasai teknik - teknik dasar permainan. Servis, passing, smash, dan blok adalah contoh dari teknik- teknik dasar permainan (Ahmadi, 2017).

Berdasarkan observasi dan hasil penilaian yang dilakukan pada kelas IV SDN 14 Merapi Timur saat pembelajaran teknis bola kasti, beberapa siswa gagal dalam melakukan gerakan yang baik dan benar.

Kecenderungan mereka adalah melakukan gerakan yang hanya terfokus pada tangan dan bola sehingga membuat banyak bola hasil pukulan tidak sampai target atau bola malah mengarah ke luar kotak lapangan. Guru sebagai pengajar materi pembelajaran pun terlalu dominan. Guru terlalu langsung ke inti pembelajaran. Pengajaran guru yang tidak variatif dan tidak merinci membuat siswa kurang memahami dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Sebagai dampaknya adalah hasil pembelajaran yang kurang maksimal pada materi bola kasti.

Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah dengan nilai 70 hanya dapat dicapai 9 siswa (37.5%) dan hanya dapat dicapai 15 siswa (62.5%) dari 24 jumlah siswa secara keseluruhan. Team Games Tournament (TGT) adalah taktik yang dapat digunakan untuk mengajarkan definisi konsep. Taktik ini bertujuan untuk mempersiapkan siswa secara cepat dengan menggunakan dua hal yang terdiri dari example dan non examples dari suatu definisi dengan konsep yang ada. Example memberikan gambaran akan sesuatu yang menjadi contoh akan suatu materi yang sedang dibahas, sedangkan non example memberikan gambaran akan sesuatu yang bukanlah contoh dari suatu materi yang sedang dibahas. Penggunaan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) lebih menekankan pada konteks analisis siswa. Model Pembelajaran ini dapat menggunakan gambar melalui LCD Proyektor, ataupun yang paling sederhana adalah poster. Gambar yang digunakan harus terlihat dari jarak jauh, sehingga anak yang berada di belakang dapat juga melihat dengan jelas. Penggunaan media gambar disusun dan

dirancang agar anak dapat menganalisis gambar tersebut menjadi sebuah bentuk deskripsi singkat mengenai apa yang ada didalam gambar.

Model pembelajaran menjadi krusial dalam penyelenggaraan proses belajar mengajar yang nantinya akan nampak pada hasil belajar, karena semakin kaya seorang guru mempunyai referensi model pembelajaran maka guru pun juga mempunyai banyak jalan sebagai sebuah solusi ketika guru menghadapi persoalan satu dengan yang lain. Model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* merupakan salah satu model pembelajaran yang bersifat kooperatif. Model pembelajaran ini menggunakan media gambar sebagai sarana untuk mempermudah siswa memahami materi yang diajarkan. Model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* lebih mengajak siswa untuk aktif lewat diskusi dan analisis sebuah materi. Siswa akan dibagi menjadi beberapa kelompok dan setiap siswa yang berada di kelompok tersebut dapat saling mengemukakan analisis pendapatnya. Jadi, persoalan pembelajaran yang terlalu berpusat pada guru dan kurang menarik bagi siswa serta hasil belajar yang belum maksimal dapat terjawab dengan model pembelajaran ini. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan sebuah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Permainan Bola Kasti Melalui Team Games Tournament Pada Siswa Kelas IV SDN 14 Merapi Timur”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas dapat dilihat beberapa masalah sebagai berikut: Saat pembelajaran teknis bola kasti, beberapa siswa gagal dalam melakukan gerakan yang baik dan benar. Guru sebagai pengajar materi pembelajaran pun terlalu dominan dan terlalu langsung ke inti pembelajaran. Pengajaran guru yang tidak variatif dan tidak merinci membuat siswa kurang memahami dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Sebagian nilai yang diperoleh siswa masih terlalu rendah atau di bawah KKM.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang diambil maka peneliti merumuskan permasalahan sebagai berikut: Apakah dengan menerapkan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar permainan bola kasti pada siswa kelas IV di SD Negeri 14 Merapi Timur?

1.4 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan permasalahan yang telah diuraikan di atas, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini, yaitu untuk meningkatkan hasil belajar permainan bola kasti dengan menggunakan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) pada siswa kelas IV di SD Negeri 14 Merapi Timur.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak berikut ini.

a. Bagi Siswa:

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan kemampuan siswa dalam permainan bola kasti.

b. Guru Mata Pelajaran Penjas

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermampaat sebagai salah satu alternatif pembelajaran mata pelajaran Penjasorkes permainan bola kasti

c. Sekolah:

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bahan pengembangan Penjasorkes permainan bola kasti

Peneliti:

d. Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan kemampuan melaksanakan penelitian masalah serupa pada masa yang akan datang

Program Studi Pendidikan Olahraga:

e. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah Khazanah ilmu khususnya pembelajaran Mata Pelajaran Penjasorkes dapat meningkatkan motivasi dan kemampuan siswa dalam melakukan keterampilan bermain bola kasti.