

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktifitas jasmani yang direncanakan secara sistematis dan metodik dengan tujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan kemampuan jasmani individu baik secara organik, *neuromuskuler*, perseptual, kognitif, dan emosional dalam satu kerangka sistem pendidikan nasional (Depdiknas, 2003:1). Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan salah satu mata pelajaran yang harus disampaikan dan diajarkan di sekolah. Mata pelajaran ini mengembangkan tiga komponen pokok pembelajaran yang meliputi: afektif, kognitif dan psikomotor pada anak yang pelaksanaannya dapat bersifat teoritis maupun aktifitas praktis. Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan berusaha mencapai tujuan pendidikan melalui aktivitas jasmani. Aktivitas jasmani yang diajarkan di sekolah meliputi : olahraga permainan (sepakbola, bolavoli, basket, *badminton*, tenis meja, kasti, dll).

Secara umum dalam pembelajaran pendidikan jasmani kegiatan atau aktifitas yang dilakukan di dalam kelas lebih banyak dilaksanakan di lapangan. Pada umumnya dalam pendidikan jasmani siswa lebih condong menyukai atau lebih tertarik pada olahraga atau aktivitas jasmani yang bersifat permainan yang dilakukan secara berkelompok. Salah satu permainan yang dilakukan secara berkelompok yang banyak disukai oleh anak-anak adalah permainan jala ikan dan permainan ular naga memakan mangsa. Permainan jala ikan dan permainan

ular naga memakan mangsa yang merupakan permainan tradisional ini sampai sekarang masih banyak disukai anak-anak selain olahraga permainan seperti sepakbola, bolavoli, basket, *badminton*, tenis meja, kasti dan lain sebagainya.

Pengertian bulutangkis dikutip dari PB. PBSI (2006:2) Bulutangkis merupakan suatu olahraga menggunakan media raket yang dimainkan dua orang (tunggal) atau dua pasangan (ganda) yang saling berlawanan. Bulutangkis dengan dimainkan di satu sisi bertujuan untuk memukul bola permainan (“kok” atau “*shuttlecock*”) melewati net agar jatuh di bidang permainan lawan yang sudah ditentukan, dan juga harus mencoba mencegah lawannya melakukan hal tersebut kepadanya. Sejak tanggal 1 Februari 2006, semua partai memakai sistem “pemenang dua dari tiga set” (*best of three*) yang masing-masing diraih dengan mencapai skor 21 angka secara *rally point*.

Berdasarkan dari beberapa pengertian diatas dapat diambil sebuah kesimpulan bahwa proses dalam pendidikan jasmani yang menggunakan suatu kegiatan jasmani yang sudah di konsep secara terancang dengan target untuk menguraikan dan meningkatkan pendidikan jasmani melalui tiga komponen. Tiga komponen tersebut adalah: sikap (afektif), pengetahuan (kognitif) dan keterampilan (psikomotor) pada anak yang pelaksanaannya akan memberikan permainan permainan sehingga siswa lebih condong menyukai atau lebih tertarik pada olahraga atau aktivitas jasmani yang bersifat permainan yang dilakukan secara berkelompok. Salah satu permainan tersebut adalah permainan jala ikan dan ular naga memakan mangsa. Sehingga anak-anak akan tertarik pada materi pembejaran tentang materi badminton yang metode

pembelajaran menggunakan media raket dan kok yang dimainkan oleh dua pasangan ganda dan 2 orang untuk tunggal yang berlawanan. Namun memakai sistem "pemenang dua dari tiga set" yang masing-masing diraih dengan mencapai 21 poin tiap satu set.

Namun pada pelaksanaannya, terkadang seorang guru masih kesulitan dalam menyampaikan materi pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan kepada siswa, meskipun model pembelajaran yang diterapkan model pembelajaran *Team Game Tournament (TGT)* pada proses belajar mengajar servis bulutangkis. Hal tersebut bisa disebabkan karena kurangnya pemahaman seorang guru tentang hal tersebut. Sehingga guru lebih memilih melakukan materi dalam kelas daripada di lapangan. Karena seringkali guru tidak melakukan praktek, sehingga hal tersebut bisa berakibat pada Siswa cepat bosan dan akibatnya pemahaman pada materi pembelajarannya menjadi kurang. Jadi dilihat dari hasil tanya jawab dengan salah satu guru dan siswa dapat diketahui bahwa proses pembelajaran materi servis *backhand* bulutangkis yang dilakukan oleh guru sebelumnya masih kurang mempengaruhi minat terhadap siswa untuk melakukan materi tersebut.

Dari hasil observasi awal dan Wawancara yang dilakukan di lapangan pada kelas X di SMA Toha Praktika pada tanggal 30 November 2019, diketahui bahwa pelaksanaannya model pembelajaran *Team Game Tournament (TGT)* pada proses belajar mengajar servis bulutangkis sudah berjalan sesuai dengan rencana pembelajaran guru. Peneliti berinisiatif akan melakukan proses pembelajaran secara *daring* pada materi servis bulutangkis untuk melihat

respon dari proses pembelajaran menggunakan model *Team Game Tournament (TGT)* yang diberikan oleh guru yang dilihat dari sisi pendapat siswa. Sedangkan menurut guru kelas X yang diwawancarai oleh peneliti, beliau menyampaikan bahwa hasil guru mengajar dengan berpedoman pada langkah-langkah yang terdapat dalam buku guru yang kadang juga menggunakan buku tambahan berupa buku paket. Namun dari sisi siswa menyampaikan bahwa mereka tidak sepenuhnya memahami terkait materi yang disampaikan salah satunya tentang servis bulutangkis. Hal ini dibuktikan dengan hasil wawancara yang dilakukan peneliti terhadap salah satu siswa. Bahwa proses belajar mengajar pada materi servis bulutangkis seorang guru masih kurang diminati dari sisi pendapat siswa.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat diambil sebuah masalah utama yaitu proses belajar mengajar pada servis bulutangkis yang diberikan oleh guru kurang diminati oleh siswa sehingga proses pembelajaran tidak berjalan maksimal. Karena model pembelajaran yang digunakan oleh guru terlalu monoton sehingga siswa cenderung bosan. Oleh karena itu perlu adanya model pembelajaran yang bisa diminati dan siswa menjadi mengerti isi materi yang diberikan oleh guru. Hal ini dilakukan dengan tujuan agar guru dapat memaksimalkan materi servis bulutangkis semasa metode pembelajaran berlangsung. Model pembelajaran yang akan diberikan pada materi bulutangkis adalah model pembelajaran *team game tournament (TGT)*.

Untuk mengatasi atau memecahkan masalah tersebut, peneliti akan mencoba memberikan materi pembelajaran dengan model kooperatif dalam

bentuk permainan ialah dengan model pembelajaran *Team Game Tournament (TGT)*. Sanjaya (jayanto, 2013:3) model pembelajaran *TGT* mampu dapat mengurangi ketergantungan siswa kepada guru, mengembangkan kemampuan, mengungkapkan ide dan inspirasi, membantu menguatkan siswa lebih bertanggung jawab dalam mengikuti dalam belajar mengajar, juga meningkatkan hasil belajar siswa, dan meningkatkan keaktifan siswa. implementasi model pembelajaran *Team Game Tournament (TGT)* tentunya bisa meningkatkan hasil proses pembelajaran servis bulutangkis pada siswa. Karena siswa secara berkelompok akan menemukan pengetahuan dan pengalaman baru sehingga siswa akan berperan aktif dimana siswa akan saling berbagi dengan teman kelompoknya.

Maka dari permasalahan tersebut, penulis tertarik untuk mengetahui lebih dalam melalui penelitian survei dengan judul “SURVEI PROSES BELAJAR MENGAJAR SERVIS BULUTANGKIS MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAME TOURNAMENT (TGT)*” (Studi Pada Pembelajaran PJOK di SMA Toha Praktik Tahun Pelajaran 2019-2020).

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Guru yang mengajar pendidikan jasmani tidak sesuai dengan bidang profesinya.
2. Model pembelajaran yang digunakan tidak berubah ubah, sehingga pembelajaran cenderung monoton.

3. Karena seringnya guru tidak melakukan praktek, sehingga siswa cepat bosan dan akibatnya pemahaman pada materi praktek menjadi kurang.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan indentifikasi masalah tersebut, maka peneliti memberi batasan pada permasalahan yang ada. Oleh karena itu peneliti membatasi masalah pada:

Proses belajar mengajar servis bulutangkis di SMA Toha Praktika dengan menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament (TGT)*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti merumuskan masalah yang ingin dikemukakan yaitu, Bagaimana proses belajar mengajar servis bulutangkis menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament (TGT)* (Studi Pada Pembelajaran PJOK di SMA Toha Praktika Tahun Pelajaran 2019-2020?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian ini adalah Untuk mengetahui proses belajar mengajar servis bulutangkis menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament (TGT)* (Studi Pada Pembelajaran PJOK di SMA Toha Praktika Tahun Pelajaran 2019-2020.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, model pembelajaran *Team Game Tournament (TGT)* dapat meningkatkan materi pembelajaran yang menekankan kenyamanan

belajar dan menciptakan suasana menyenangkan sehingga keterampilan servis pada materi bulutangkis siswa meningkat.

2. Manfaat Praktis

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini, adalah :

a. Bagi mahasiswa :

- 1) Sebagai penambah wawasan tentang model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*.
- 2) Sebagai referensi model pembelajaran yang nantinya akan diterapkan kepada siswa Sekolah Menengah Atas.

b. Bagi guru :

- 1) Untuk mengetahui tingkat keberhasilan pada materi pembelajaran servis bulutangkis siswa kelas X SMA Toha Praktika dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*.

c. Bagi siswa :

- 1) Sebagai penambah wawasan tentang materi servis pada materi bulutangkis melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*.
- 2) Melatih siswa untuk berfikir lebih aktif.

G. Definisi Operasional

1. Model pembelajaran adalah suatu proses kegiatan belajar mengajar yang di berikan materi pembelajaran oleh guru secara langsung dan saling mempengaruhi satu sama lain untuk mencapai sebuah tujuan.

2. Robert E Slavin (2010:13) Pembelajaran kooperatif model TGT adalah salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan seluruh siswa tanpa ada perbedaan status.
3. Keterampilan adalah kemampuan seseorang untuk berfikir menghasilkan ide dan kreatifitas dalam mengerjakan hal apapun sehingga mampu mengubah ataupun membuat sesuatu menjadi hal baru dan bermakna dari hasil pekerjaan tersebut.
4. Pukulan servis bulutangkis adalah pukulan dengan menggunakan raket untuk menerbangkan (“kok” atau “*shuttlecock*”) di area lapangan lawan dan bertujuan sebagai awal atau permulaan permainan bulutangkis.

