

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan olahraga dan kesehatan adalah proses pendidikan yang dilakukan melalui aktivitas, olahraga dan permainan yang terpilih dalam upaya untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. Tujuan pendidikan nasional, yaitu upaya untuk mengembangkan aspek kognitif, psikomotor dan afektif (UU No. 20 tahun 2003).

Aspek psikomotor merupakan salah satu tujuan yang harus dicapai melalui mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan terdiri dari dua komponen yang harus dikembangkan yaitu aspek fisik dan aspek keterampilan. Aspek fisik dapat dilihat dari tingkat kebugaran jasmani siswa. Berdasarkan tujuan tersebut, maka peran guru menjadi kunci keberhasilan dalam misi pendidikan dan pembelajaran di sekolah selain bertanggung jawab untuk mengatur, mengarahkan dan menciptakan suasana kondusif yang mendorong siswa untuk melaksanakan kegiatan di kelas. Untuk itu maka guru dituntut untuk bisa memberikan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan, sehingga perhatian siswa bisa tercurahkan dan mampu menyerap dan memahami materi yang diberikan yang pada akhirnya prestasi siswa bisa meningkat. Suryabrata dalam Mustaqim : 51 menyatakan yang termasuk faktor internal adalah faktor fisiologis dan psikologis (misalnya: kecerdasan, motivasi, prestasi dan kemampuan kognitif), sedangkan yang termasuk faktor eksternal adalah faktor lingkungan dan instrumental (misalnya: guru, kurikulum, dan model pembelajaran).

TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 4 sampai 5 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda (Slavin, 1995). Guru menyajikan materi, dan siswa bekerja dalam kelompok mereka masing – masing. Dalam kerja kelompok guru memberikan tugas kepada setiap

kelompok. Tugas yang diberikan dikerjakan bersama – sama dengan anggota kelompoknya. apabila ada dari anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok yang lain bertanggungjawab untuk memberikan jawaban atau menjelaskannya, sebelum mengajukan pertanyaan tersebut kepada guru.

Akhirnya untuk memastikan bahwa seluruh anggota kelompok telah menguasai pelajaran, maka seluruh siswa akan diberikan permainan akademik. Dalam permainan akademik siswa akan dibagi dalam meja–meja turnamen, dimana setiap meja turnamen terdiri dari 4 sampai 5 orang yang merupakan wakil dari kelompoknya masing–masing. Dalam setiap meja permainan diusahakan agar tidak ada peserta yang berasal dari kelompok yang sama. Siswa dikelompokkan dalam satu meja turnamen secara homogen dari segi kemampuan akademik, artinya dalam satu meja turnamen kemampuan setiap peserta diusahakan agar setara. Hal ini dapat ditentukan dengan melihat nilai yang mereka peroleh pada saat *pre-test*. Skor yang diperoleh setiap peserta dalam permainan akademik dicatat pada lembar pencatat skor. Skor kelompok diperoleh dengan menjumlahkan skor–skor yang diperoleh anggota suatu kelompok, kemudian dibagi banyaknya anggota kelompok tersebut. Skor kelompok ini digunakan untuk memberikan penghargaan tim berupa sertifikat dengan mencantumkan predikat tertentu. Dengan menggunakan metode *Team Games Tournament* diharapkan peserta didik akan lebih mudah memahami dan mempraktikkan materi yang dijelaskan Guru, mereka juga dapat saling mendiskusikan masalah-masalah itu dengan temannya, sehingga tercapai hasil belajar yang optimal. Dengan belajar dalam kelompok, peserta didik dapat lebih bebas bertanya, memperagakan tentang hal-hal yang belum dipahami kepada temannya tanpa adanya rasa takut, malu, maupun rendah diri sehingga pemahaman peserta didik terhadap suatu konsep akan meningkat. Dengan meningkatnya pemahaman peserta didik terhadap suatu konsep diharapkan terjadi peningkatan pula pada hasil belajar dan aktivitas belajar peserta didik. Metode *Team Games Tournament* ( *TGT* ) pada dasarnya sama dengan

metode *Smool Group Discussion* dan metode belajar kelompok, prinsip dan langkah-langkahnya sama. Dari pendapat di atas dapat dipahami bahwa keberhasilan suatu proses pembelajaran dipengaruhi oleh banyak faktor, salah satunya adalah pemakaian metode pembelajaran. Begitu juga permasalahan yang dihadapi di SD NEGERI HAUSUSU, masalah metode ini masih menjadi kendala terciptanya proses pembelajaran yang efektif.

Selama ini Guru masih sering menggunakan metode konvensional seperti ceramah, dan dalam melakukan praktek kegiatan satu kelas selalu hanya di jadikansatu kelompok, sehingga anak banyak yang pasif Disamping itu peserta didik kurangterlibat dalam proses pembelajaran sehingga suasana kelas membosankan, baik bagi peserta didik maupun bagi guru. Peserta didik cenderung pasif dan kurang memberikan respon saat pembelajaran sedang berlangsung. Oleh karena itu, guru perlu memilih strategi pembelajaran yang bisa melibatkan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Salah satu metode yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran adalahdengan menerapkan metode *Team Games Tournament* ( *TGT* ). Namun selama ini, pembelajaran di SD NEGERI HAUSUSU masih mengalami kendala. Salah satu masalah dalam pembelajaran di sekolah adalah rendahnya prestasi belajar peserta didik. Prestasi belajar atau hasil belajar tersebut dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik faktor dari dalam (internal) maupun faktor dari luar (eksternal). Oleh karena itu penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul “Model Pembelajaran Bola Voli Dengan Menggunakan Metode Team Games Tournament Bagi Siswa Kelas 5 SD N Haususu TTS”

## **B. Identifikasi Masalah**

Dari judul dan latar belakang di atas maka penulis mengidentifikasi masalah yang akan diteliti

1. Untuk mengetahui model pembelajaran bola voli pada SD N Haususu Kabupaten TTS dengan menggunakan metode Team Games Tournament

2. Untuk melihat upaya meningkatkan hasil belajar siswa SD N Haususu Kabupaten TTS dalam mengetahui model pembelajaran bola voli dengan menggunakan metode Team Games Tournament.

### **C. Batasan Masalah**

Penelitian ini membatasi permasalahan yang di teliti yaitu tentang Model Pembelajaran Bola Voli Dengan Menggunakan Metode Team Games Tournament Bagi Siswa Kelas 5 SD N Haususu TTS.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan batasan masalah maka penulis merumuskan masalah penelitian yaitu bagaimana Model Pembelajaran Bola Voli Dengan Menggunakan Metode Team Games Tournament Bagi Siswa Kelas 5 SD N Haususu TTS.

### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui keterampilan belajar siswa dapat meningkat dan efektif dengan menggunakan metode Team Games Tournament.

### **F. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini dapat memberi manfaat:

#### 1. Bagi Peserta Didik

Diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam Model Pembelajaran Bola Voli Dengan Menggunakan Metode Team Games Tournamen Bagi Siswa Kelas 5 SD Negeri Haususu TTS.

#### 2. Bagi Guru

Dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi seorang guru agar dapat mendidik peserta didik secara maksimal, sehingga peserta didik terdorong untuk lebih giat belajar dan akhirnya berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajarnya.