BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (penjas) merupakan salah satu kelompok mata pelajaran dalam sistem kurikulum pendidikan nasional di Indonesia. Tentang standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah, cakupan materi kelompok mata pelajaran jasmani, olahraga dan kesehatan dimaksudkan untuk meningkatkan potensi fisik serta membudayakan sikap sportif, disiplin, kerjasama, dan hidup sehat. Kemudian didalam teknik penilaiannya mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan mengacu pada tiga aspek penilaian yaitu aspek kognitif, afektif dan psikomotor peserta didik. Melalui pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan yang teratur, terencana, terarah dan terbimbing diharapkan dapat merubah perilaku peserta didik serta dapat mencapai seperangkat tujuan yang meliputi pembinaan dan pembentukan bagi pertumbuhan dan perkembangan jasmani peserta didik, Salah satu materi (penjas) yaitu senam lantai.

Senam lantai sebagai suatu latihan tubuh yang dipilih dan dikonstruksi dengan sengaja, dilakukan secara sadar dan terencana, disusun secara sistematis dengan tujuan meningkatkan kesegaran jasmani, mengembangkan keterampilan dan menanamkan nilai-nilai mental spiritual. Aktivitas senam lantai lebih banyak menggunakan aspek psikomotor yaitu gerakan seluruh bagian tubuh untuk bergerak atau beraktivitas. Itulah sebabnya aktivitas senam ini dikatakan sebagai

aktivitas dasar dan menjelma dari setiap bagian anggota tubuh dari kemampuan komponen motorik atau gerak seperti kekuatan, kecepatan, keseimbangan, kelenturan, kelincahan, dan ketepatan.

Aspek psikomotor merupakan salah satu tujuan yang harus dicapai melalui mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan materi senam lantai terdiri dari dua komponen yang harus dikembangkan yaitu aspek fisik dan aspek keterampilan. Aspek fisik dapat dilihat dari tingkat kebugaran jasmani siswa. Pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (penjas) yang mengandalkan aktifitas gerak adalah materi senam lantai khususnya untuk materi guling depan. Senam lantai guling depan adalah berguling kedepan atas bagian belakang badan tengkuk, punggung, pinggang, dan pinggul bagian belakang. Gerakan guling depan dengan gaya berdiri misalnya, dimulai dengan sikap awal berdiri dengan kedua kaki rapat, lalu letakkan tangan di atas matras selebar bahu di depan ujung kaki sejauh kurang lebih 50 cm, bengkakan kedua tangan, lalu letakan pundak di atas matras dan kepala di lipat sampai dagu menempel bagian dada. Kemudian berguling di depan yaitu saat panggul menyentuh matras lipat kedua kaki dan memegang tulang kering menuju ke posisi jongkok kemudian kembali berdiri dengan sikap sempurna.

Prestasi belajar atau hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik faktor dari dalam (internal) maupun faktor dari luar (eksternal). 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). Uraian di atas dapat dipahami bahwa keberhasilan suatu proses pembelajaran

pengaruhi oleh banyak faktor, salah satunya adalah pemakaian metode pembelajaran. Dalam permasalahan penggunaan metode belajar, maka peran guru menjadi kunci keberhasilan dalam misi pendidikan dan pembelajaran khususnya materi guling depan di sekolah dan juga bertanggung jawab untuk mengatur, mengarahkan dan menciptakan suasana kondusif yang mendorong siswa untuk melaksanakan kegiatan belajar materi guling depan. 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 hasil belajar siswa bisa meningkat.

Hasil observasi pengamatan dan wawancara dengan guru (penjas) beserta siswa saat pembelajaran materi guling depan pada hari rabu tanggal 18 oktober 2017 di SMP N 2 Weleri, salah satu masalah dalam pembelajaran guling depan adalah kurangnya kemampuan siswa dalam melakukan praktik guling depan sehingga menyebabkan rendahnya hasil belajar peserta didik. Permasalahan metode pembelajaran ini masih menjadi kendala terciptanya proses pembelajaran yang efektif sehingga berdampak pada hasil belajar peserta didik. Selama ini Guru masih sering menggunakan metode konvensional seperti ceramah. Belajar secara individu, dan dalam melakukan praktek kegiatan satu kelas selalu hanya di jadikan satu kelompok, sehingga peserta didik banyak yang kurang aktif bahkan cenderung pasif disamping itu peserta didik kurang terlibat dalam proses pembelajaran sehingga suasana kelas membosankan. Peserta didik kurang memberikan respon saat pembelajaran sedang berlangsung, banyak peserta didik yang takut dan kurang percaya diri karena saat praktik guling depan mengundang

resiko cidera karena kurangnya melakukan gerakan atau latihan teknik guling depan.

Hal ini ditunjukkan dari penilaian praktik teknik guling depan pada siswa kelas VII A di SMP Negeri 2 weleri tahun ajaran 2017/2018 masih sangat kurang. Diketahui hasil dari 32 siswa, nilai rata-rata kemampuan lempar cakram 70 dengan rincian, siswa yang dapat melakukan terknik guling depan dengan nilai diatas 75 ke atas, hanya 7 siswa atau 23,33%, sedangkan 25 siswa lain 76,67% nilai kemampuan guling depan masih dibawah 75 angka yang ditetapkan oleh sekolah, yaitu 75 (ketuntasan minimalis), artinya 25 siswa tersebut belum tuntas. Permasalahan yang sering dijumpai oleh guru adalah saat praktik teknik guling depan yaitu tumpuan tangan tidak kuat sehingga ketika melakukan gerakan mengguling siswa tidak bisa berguling dan jatuhnya miring dan banyak peserta didik kurang percaya diri saat melakukan, terutama untuk siswi perempuan dan hasilnya tidak sesuai dengan yang diharapkan.

Permasalahan yang sering dihadapi guru dalam proses pembelajaran adalah upaya untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik agar tertarik unuk mengikuti pembelajaran dengan aktif dan menyenangkan, oleh karena itu guru harus mempunyai kreatifitas dalam penyampaian materi pembelajaran sehingga dapat meningkatkan minat dan keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Salah satu metode pembelajaran yang dapa tmeningkatkan keaktifan peserta didik adalah metode pembelajaran kooperatif atau berkelompok yaitu pemebelajaran yang terfokus pada keaktifan siswa. Metode pembelajaran kooperatif akan lebih efektif dan efisien dalam penyampaian materi guling depan

yang diberikan oleh guru karena siswa memiliki tanggung jawab terhadap dirinya dan kelompoknya, oleh karena itu guru perlu memilih strategi pembelajaran yang bisa melibatkan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Salah satu metode yang dapat digunakan yaitu pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok– kelompok belajar yang beranggotakan 4 sampai 5 orang siswa yang melibatkan seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan menggunakan unsur permainan.

Metode pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) diharapkan peserta didik akan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran dan 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.

Uraian latar belakang yang di sampaikan, maka penulis ingin menerapkan sebuah metode pendekatan dalam proses pembelajaran materi guling depan dengan metode *team game tournament* dalam upaya peningkatan pembelajaran guling depan pada siswa kelas VII A di SMP Negeri 2 Weleri.

1.2. Identifikasi Masalah

Uraian latar belakang dapat diidentifikasi berbagai permasalahan sebagai berikut :

1. Masih rendahnya penguasaan peserta didik dalam melakukan gerakan guling depan disebabkan peserta didik kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran.
2. Penyajian materi yang monoton sehingga peserta didik kurang aktif dan cenderung pasif dalam mengikuti proses pembelajaran.
3. Peserta didik banyak yang tidak bisa melakukan gerakan guling depan dengan baik dan benarkarena kurangnya latihan melakukan gerakan guling depan sehingga tidak memiliki kepercayaan diri.
4. Penggunaan metode pembelajaran *team game tournament* dapat meningkatkan penguasaan teknik guling depan pada peserta didik.

1.3. Pembatasan Masalah

Suatu penelitian agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam penafsiran, haruslah ditentukan pembatasan masalah oleh peneliti. Penelitian ini dilakukan dengan memusatkan perhatian pada upaya untuk meningkatkan hasil belajar guling depan pada siswa kelas VII A di SMP Negeri 2 Weleri.

1.4. Rumusan Masalah

Uraian identifikasi masalah dan pembatasan masalah dapat dirumuskan masalah penelitian, yaitu : apakah dengan menggunakan metode belajart *team game tournament* dapat meningkatkan hasil belajar guling depan pada siswa kelas VII A di SMP Negweri 2 Weleri.

1.5. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran *team game tournament* (TGT) terhadap hasil belajar pembelajaran guling depan pada siswa kelas VII SMP N 2 Weleri.

1.6. Manfaat Penelitian

Manfaat Penelitian berupa metode pembelajaran diharapkan dapat berguna bagi berbagai pihak, yaitu :

1.6.1. Bagi Guru

1. Memperoleh metode pembelajaran yang lebih variatif bagi guru dan sekolah.
2. Sebagai masukan untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar sehingga tercapai tujuan pembelajaran seperti yang diharapkan.
3. Informasi ini nantinya bisa dijadikan bahan masukan dalam upaya meningkatkan proses pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan yang lebih baik.

1.6.2. Bagi Peneliti

1. Menambah wawasan mahasiswa untuk dapat berfikir secara kritis dan sistematis dalam menghadapi permasalahan yang terjadi
2. Menambah pengetahuan dan wawasan mahasiswa dalam praktek pembelajaran lapangan.
3. Menumbuh kembangkan kultur pembelajaran yang inovatif dan kreatif melalui metode pembelajaran.
4. Menambah pengetahuan dan pengalaman, khususnya tentang pengaruh metode *team game tournament* (TGT) terhadap hasil belajar gerakan guling depan.

1.6.3. Bagi Peserta Didik

1. Adanya metode pembelajaran ini memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam belajar dan memahami materi yang diajarkan.
2. Meningkatkan motivasi dan prestasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan terutama pada materi guling depan senam lantai.
3. Media pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan pengalaman merarik bagi peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga.