

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan memiliki peranan penting bagi kehidupan manusia dalam meningkatkan kehidupannya. Dengan pendidikan, manusia memperoleh pengetahuan atau wawasan, melalui pendidikan pula manusia dapat mengembangkan potensi-potensi yang ada pada dirinya. Rasyidin dkk. (2014, hlm. 27) mengemukakan bahwa “pendidikan adalah segala pengalaman belajar yang berlangsung dalam lingkungan dan sepanjang hidup, pendidikan adalah segala situasi hidup yang mempengaruhi pertumbuhan individu”.

Penjas merupakan pendidikan yang dilakukan melalui aktivitas fisik sebagai media utama untuk mencapai tujuan. Mahendra (2015, hlm. 40) mengemukakan bahwa “pendidikan jasmani adalah proses pendidikan tentang dan melalui aktivitas jasmani, permainan dan olahraga yang terpilih untuk mencapai tujuan pendidikan”.

Dalam kurikulum penjas ada beberapa aspek sebagaimana yang dijelaskan Abduljabar (2010, hlm. 22) tentang tujuan penjas menyatakan bahwa:

Di dalam kurikulum, tujuan pendidikan jasmani menyokong perkembangan kognitif dan afektif. Pendidikan jasmani dapat berkontribusi kepada perkembangan kognitif dan afektif siswa. Namun demikian, hal ini sangat bergantung pada bagaimana guru pendidikan jasmani menekankan atau mengorientasikan perkembangan di dalam program-program pembelajaran.

Hoki adalah sebuah permainan yang termasuk kedalam permainan bola kecil. Hoki juga merupakan olahraga yang unik dengan memainkan bola kecil menggunakan tongkat atau biasa di sebut dengan stik hoki sehingga bisa sebagai olahraga rekreatif. Powwel (dalam Adriani, 2013, hlm. 24) memberikan pendapat bahwa “Permainan hoki adalah sebuah permainan tim yang menyenangkan, cepat, dan membutuhkan keterampilan”.

Olahraga hoki memiliki beberapa keterampilan teknik yang harus dikuasai diantaranya keterampilan push (mendorong bola), hit (memukul bola), stop (menahan

bola), dribble (menggiring bola), flick (mencukil bola), jab (menjangkau bola), tackle (merampas bola), dan scoop (mengangkat bola) yang merupakan keterampilan dasar dalam olahraga hoki. Tujuan permainan hoki adalah memasukan bola ke gawang lawan sebanyak banyak nya melalui penggunaan teknik dan penerapan strategi serta menjaga gawang sendiri agar tidak kemasukan bola oleh lawan.

Oleh karena itu dibutuhkan kerjasama antar pemain dalam satu tim. Tujuan tersebut akan sulit terealisasi jika kemampuan *passing* para pemain kurang mendukung, jangankan untuk merancang serangan dan mencetak gol kedalam gawang lawan, untuk mengumpan bola ke teman satu tim pun akan kesulitan karena kemampuan akurasi *passing* yang sangat lemah teknik *passing* khususnya teknik *push* tidak dikuasai dengan baik dan benar. Penguasaan terhadap teknik dasar hoki bukanlah hal yang mudah, karena olahraga hoki merupakan olahraga kompetitif dan dinamis yang menuntut pemainnya bergerak kian kemari dari satu tempat ke tempat yang lain melalui penerapan strategi permainan.

Cabang olahraga hoki merupakan cabang olahraga yang termasuk ke dalam cabang olahraga ekstrakurikuler di SMP dan SMA. Hoki merupakan olahraga beregu, kompetitif, dan dinamis yang menuntut pemainnya bergerak dari satu tempat ke tempat lain. Di Indonesia Olahraga Hoki yang berkembang adalah hoki *Field* dan hoki ruangan (*Indoor*). Hoki *field* dimainkan di lapangan terbuka seperti di rumput dan di karpet dimainkan oleh 11 orang pemain dalam satu tim. Sedangkan hoki ruangan (*indoor*) jumlah pemain dalam satu tim 5 orang dan dalam permainan hoki ruangan mempunyai peraturan tersendiri atau khusus yang sebagian tidak sama dengan permainan hoki *field* dimana dalam hoki ruangan pemain tidak boleh menggunakan teknik *scoop* (mengangkat bola), *hit* (memukul bola), dan *tapping* (menghentikan bola).

Hoki merupakan olahraga beregu, maka perlu adanya kerjasama tim untuk meraih kesuksesan. Akan tetapi dituntut pula adanya kemampuan dari setiap individu pemain dalam menguasai teknik-teknik dasar yang baik, maka seorang pemain hoki akan dengan mudah melakukan kerjasama dalam permainan hoki. Hal ini sependapat dengan yang dikemukakan oleh Sneyers dalam Haryanto (1993, hlm. 24) menyatakan

R. ALDI RIZALDI, 2020

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT DAN TIPE JIGSAW TERHADAP KERJASAMA BERMAIN HOKI PADA SISWA SMA SERBA BAKTI SURYALAYA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

bahwa:

Mutu permainan suatu kesebelasan ditentukan oleh penguasaan teknik dasar, semakin terampil seorang pemain dengan bola akan semakin mudah ia dapat (tanpa kehilangan bola) meloloskan diri dari suatu situasi, semakin baik jalannya pertandingan bagi kesebelasannya.

Penguasaan terhadap teknik dasar hoki bukanlah hal yang mudah, karena olahraga hoki merupakan olahraga kompetitif dan dinamis yang menuntut pemainnya bergerak kian kemari dari satu tempat ke tempat yang lain melalui penerapan strategi permainan. Dalam pergerakannya, setiap pemain harus menguasai beberapa teknik dasar keterampilan permainan hoki. Karena kalau tidak menguasai teknik-teknik dasar tersebut maka tidak akan tercipta permainan hoki yang baik dan efektif. Beberapa keterampilan teknik yang harus dikuasai diantaranya adalah keterampilan *push* (mendorong bola), *hit* (memukul bola), *stop* (menahan bola), *dribble* (menggiring bola), *flick* (mencungkil bola), *jab* (menjangkau bola), *tackle* (merampas bola) dan *scoop* (menganangkat bola).

Seorang pemain hoki diwajibkan untuk menguasai teknik, keterampilan, dan fisik yang baik agar bisa bermain dengan baik dalam suatu pertandingan. Dalam permainan hoki terdapat berbagai macam keterampilan dalam bermain hoki diantaranya *push* dan *dribbling* dua teknik dasar ini sangat sering digunakan pada saat kita sedang bermain hoki, bagi seorang pemain hoki keterampilan *push* dan *dribbling* adalah teknik yang sangat wajib dikuasai oleh seorang pemain hoki, karena keterampilan ini akan menjadi kunci untuk mengalirkan bola pada saat sedang melakukan permainan hoki. Ketika pemain sudah menguasai keterampilan *push* dan *dribbling* secara efektif, maka pengaruh pemain dalam pertandingan hoki akan sangat terlihat, dibandingkan dengan pemain yang kurang menguasai keterampilan bermain hoki.

Dalam pembelajaran penjas tidak hanya aspek psikomotor yang dicapai melainkan ada aspek kognitif dan afektif yang harus dicapai, karena aspek kognitif

berpengaruh terhadap pengetahuan atau berorientasi terhadap kemampuan berfikir intelektual yang lebih sederhana sampai pada kemampuan memecahkan masalah yang menuntut siswa untuk menghubungkan dan menggabungkan beberapa ide, dan aspek afektif juga berkaitan dengan sikap terhadap siswa dalam suatu proses pembelajaran yang mencakup minat, sikap, emosi, dan nilai.

Dalam upaya guru meningkatkan keterampilan dan kerjasama salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif. Model kooperatif adalah model pembelajaran yang menekankan pada kegiatan belajar berkelompok sebagaimana Metzler (dalam Suherman, 2016, hlm. 9) Mengemukakan bahwa “model *cooperative learning* sebagai strategi pembelajaran yang melibatkan siswa dalam aktivitas kelompok untuk menyelesaikan tugas tertentu dengan harapan bahwa seluruh siswa berkontribusi terhadap proses dan hasil belajar yang diperolehnya”.

Model pembelajaran kooperatif terdapat beberapa tipe diantaranya tipe Team Games Tournament (TGT), tipe Jigsaw, tipe Team Accelerated Instruction (TAI), dan Student Team Achievement Division (STAD). Dalam penelitian ini penulis ingin meneliti tipe Team Games Tournament (TGT) dan tipe Jigsaw. Dalam penelitian ini penulis ingin mengetahui peningkatan keterampilan dan kerjasama melalui model pembelajaran kooperatif tipe Team Game Tournament (TGT) dan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw.

Dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT siswa diharapkan menjadi aktif bergerak dan menunjukkan keterampilan yang ada pada dirinya, karena dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT siswa ditempatkan pada situasi kerjasama dalam bermain. Seperti yang diungkapkan oleh Jauhar (2011, hlm. 62) menyatakan bahwa :

Aktifitas belajar dirancang dengan menggunakan model pembelajaran TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks (santai) tanpa ada tekanan dari siapa pun, pembelajaran model TGT dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab,

kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar secara langsung. Keterlibatan siswa belajar secara langsung membuat pembelajaran yang disampaikan oleh guru akan lebih mudah dipahami.

Berdasarkan kesimpulan di atas bahwa model kooperatif Tipe team game tournament (TGT) dapat diterapkan dalam pembelajaran Hoki, karena melalui tipe team game tournament (TGT) siswa dituntut bekerjasama dan terampil untuk menguasai materi yang diberikan oleh guru.

Model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw merupakan model pembelajaran yang membuat siswa berfikir kreatif dan belajar bekerja sama dengan teman sebagaimana Sudarsana dkk (dalam Hidayat, dkk. 2017, hlm. 39) mengemukakan bahwa :

tipe jigsaw adalah salah satu pembelajaran kooperatif dimana pembelajaran melalui kelompok kecil siswa yang bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran dan mendapatkan pengalaman belajar yang maksimal, baik pengalaman individu maupun pengalaman kelompok. Dalam pembelajaran siswa diberikan kesempatan untuk berkolaborasi dan bekerja sama dengan teman sebaya dalam bentuk diskusi kelompok dalam memecahkan suatu permasalahan yang diberikan oleh pendidik.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa Melalui model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw siswa bekerjasama dengan teman sebayanya sehingga mendapatkan pengalaman yang maksimal.

Dengan ini guru pendidikan jasmani harus mampu menciptakan pembelajaran yang dapat memotivasi siswa agar senantiasa bergairah dalam proses belajar mengajar, serta merangsang siswa untuk aktif dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan tipe jigsaw dalam menguasai kerjasama dalam permainan hoki.

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, maka peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian yang dilakukan di SMA Serba Bakti Suryalaya, kemudian penulis akan menuangkan dalam bentuk skripsi dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT dan tipe Jigsaw Terhadap Kerjasama Bermain Hoki

pada Siswa SMA Serba Bakti Suryalaya (Studi Eksperimen Terhadap Siswa Yang Mengikuti Ekstrakurikuler Hoki di SMA Serba Bakti Suryalaya)”.

1.2 Rumusan Masalah

Dengan mengacu kepada latar belakang masalah tersebut, maka penulis merumuskan permasalahan penelitian yaitu untuk mengetahui :

- 1) Apakah ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw terhadap kerjasama bermain hoki?
- 2) Apakah ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw terhadap kerjasama bermain hoki?
- 3) Model pembelajaran kooperatif tipe manakah yang lebih berpengaruh antara tipe TGT dan model pembelajaran tipe jigsaw terhadap kerjasama bermain hoki?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penulis menetapkan tujuan penelitian sebagai berikut:

- 1) Untuk mengetahui apakah ada pengaruh model pembelajaran tipe TGT dan model pembelajaran tipe jigsaw terhadap kerjasama bermain hoki.
- 2) Untuk mengetahui apakah ada pengaruh model pembelajaran tipe TGT dan model pembelajaran tipe jigsaw terhadap kerjasama bermain hoki
- 3) Untuk mengetahui tipe manakah yang lebih efektif antara model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan model pembelajaran tipe jigsaw terhadap k kerjasama bermain hoki..

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan dampak yang positif bagi kemajuan dunia pendidikan khususnya pendidikan jasmani, tentunya juga bagi kepentingan penulis, pihak sekolah, dan guru-guru penjas. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

R. ALDI RIZALDI, 2020

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT DAN TIPE JIGSAW TERHADAP KERJASAMA BERMAIN HOKI PADA SISWA SMA SERBA BAKTI SURYALAYA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1.4.1 Secara Teoritis

Dapat memberikan informasi maupun pengetahuan yang bermanfaat tentang model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dan tipe team game tournament (TGT). dan penelitian ini dapat dijadikan sumbangan pikiran dan pedoman bagi guru pendidikan jasmani untuk keberlangsungan proses belajar mengajar penjas khususnya permainan hoki di SMA Serba Bakti Suryalaya.

1.4.2 Secara praktis

Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dan referensi bagi guru pendidikan jasmani maupun komponen sekolah lainnya dalam upaya meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran pendidikan jasmani khususnya dalam pembelajaran permainan hoki.

a. Bagi Guru

Untuk menambah referensi model pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani.

b. Bagi Siswa

Untuk menumbuhkan minat siswa, meningkatkan kreativitas siswa dan meningkatkan hasil belajar keterampilan dasar pada permainan hoki siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

c. Bagi Kepala Sekolah

Kepada kepala sekolah dan pemegang kebijakan pendidikan dalam meningkatkan proses kegiatan belajar mengajar terutama mengarahkan guru untuk menekankan pada model pembelajaran yang tepat.

1.5 Struktur Organisasi

Untuk mempermudah dalam pembahasan dan penyusunan selanjutnya, berikut rencana penulis untuk membuat kerangka penulisan yang akan diuraikan berdasarkan sistematika penulisan, sebagai berikut,

Pada BAB 1 Pendahuluan, terdapat latar belakang penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian dan manfaat penelitian.

Pada BAB II Kajian teoritis, berisi tentang teori-teori serta konsep yang

R. ALDI RIZALDI, 2020

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT DAN TIPE JIGSAW TERHADAP KERJASAMA BERMAIN HOKI PADA SISWA SMA SERBA BAKTI SURYALAYA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

berhubungan dengan peneliti yang dilakukan, tentang pembelajaran kooperatif tipe TGT dan tipe jigsaw, keterampilan dan kerjasama bermain hoki.

Pada BAB III Metode penelitian, berisi tentang lokasi dan subjek penelitian, sampel penelitian, desain penelitian, metode penelitian yang digunakan, instrument penelitian yang dipakai, teknik pengumpulan data dan analisis data.

Pada BAB IV Hasil penelitian dan pembahasan, pada bab ini menganalisis data-data yang telah dikumpulkan atau didapatkan pada saat melakukan penelitian kemudian dipaparkan pembahasannya secara terperinci.

Pada BAB V Kesimpulan dan saran, berisi tentang kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan dan saran-saran yang diberikan baik untuk penulis dan pembaca.

