

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan jasmani merupakan suatu proses pendidikan yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan dalam kehidupan sehari – hari guna memperoleh peningkatan kemampuan dan keterampilan jasmani. Pendidikan jasmani merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari pendidikan pada umumnya yang mempengaruhi potensi peserta didik dalam hal kognitif, afektif, dan psikomotor. Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari pendidikan yang mencakup penekanan pada ketiga domain pendidikan (psikomotorik, kognitif dan afektif) bukan sebagai kualitas fisik dan mental yang terpisah dan tidak memiliki hubungan satu sama lain. Dalam pelaksanaannya aktivitas jasmani dipakai sebagai wahana atau pengalaman belajar dan melalui pengalaman itulah peserta didik tumbuh dan berkembang untuk mencapai tujuan pendidikan (Lengkana & Sofa, 2017).

Mengenal dunia pendidikan maka tidak akan terlepas dari istilah pembelajaran yang merupakan proses kegiatan dalam pendidikan. Pembelajaran dalam dunia pendidikan merupakan proses dimana pendidik dan peserta didik berinteraksi dalam lingkungan sekolah. Diperjelas oleh Tissen (2018) dalam penelitiannya menyimpulkan pembelajaran adalah proses yang melibatkan interaksi antara pembelajar, pengajar, fasilitas dan lingkungan untuk mendapatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap dalam mencapai tujuan yang baik. Adapun pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik, dengan bahan pelajaran, metode penyampaian, strategi pembelajaran, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Kemudian, keberhasilan dalam proses belajar dan pembelajaran dapat dilihat melalui tingkat keberhasilan dalam mencapai hasil belajar. Proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh siswa diharapkan dapat mengembangkan hasil belajar siswa tersebut, karena hasil belajar berkaitan dengan pencapaian aspek-aspek yang bersifat kognitif, afektif, dan psikomotor. Hal ini juga dipertegas oleh Sudjana (2010, hlm. 22) menyatakan bahwa pencapaian prestasi belajar atau hasil belajar siswa merujuk pada pencapaian aspek-aspek yang bersifat kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Proses pembelajaran di Sekolah Dasar sangat penting dalam membentuk hasil belajar siswa, setiap pertemuan atau akhir semester akan diberikannya hasil belajar siswa yaitu nilai dari mata pelajaran pendidikan jasmani, nilai ini merupakan sebuah evaluasi yang diberikan guru terhadap siswanya dan juga sebagai evaluasi keberhasilan guru dalam memberikan pembelajaran. Menurut Rink & Hall (2008) pendidikan jasmani memiliki tujuan yang jelas untuk mempromosikan hasil belajar dengan gaya hidup aktif secara fisik, merancang pengalaman belajar untuk mencapai hasil tersebut, dan menilai sejauh mana hasil-hasil tersebut telah dicapai. Kemudian Hoque (2016) dalam pendidikan jasmani di sekolah nilai atau hasil belajar siswa yaitu terdiri dari tiga domain, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Kurang antusiasnya siswa disekolah menjadi masalah penting pada proses pembelajaran terutama pada pembelajaran pendidikan jasmani. Salah satu masalah yang disorot peneliti adalah masalah hasil belajar siswa, dimana hasil belajar adalah hal yang penting untuk mengetahui sejauh mana perubahan kemampuan aktual dalam hal pengetahuan, sikap dan keterampilan siswa.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi di lapangan menunjukkan dalam proses pembelajaran siswa mengalami rendahnya minat belajar, yang menghambat aktivitas belajar mereka dan berdampak pada sikap belajar yang negatif serta pencapaian hasil belajar yang kurang baik. Kemudian, pembelajaran masih sering menggunakan metode pengajaran yang kuno seperti ceramah tanpa pendekatan konstruktif, sehingga siswa kurang terlibat secara aktif dan kesulitan menyerap materi yang akan berdampak langsung kepada ketuntasan hasil belajar nya yang terdiri dari tiga domain yaitu afektif, kognitif dan psikomotor. Guru menghabiskan waktu bukan untuk materi inti melainkan dihabiskan untuk menarik minat belajar mereka, ini berdampak pada hasil belajar mereka (Yunanda dkk.,2018). Hal ini ditakutkan akan terjadi sebuah kesalahan pemahaman konsep pembelajaran yang diterima oleh siswa, serta siswa akan merasa bosan karena tidak mendapatkan stimulus yang tepat dan hasil belajarnya pun akan menurun dikarenakan tidak adanya daya tarik atau pembelajaran inovatif yang dapat diberikan guru kepada peserta didik. Dengan proses dan pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani yang efektif. Pelaksanaan kegiatan

pembelajaran yang efektif menuntut adanya interaksi dua arah yang aktif antara guru dan siswa. Dimana perkembangan proses pendidikan saat ini ditandai dengan pembelajaran yang lebih berpusat pada siswa (Sudiarta & Widana, 2019).

Salah satu upaya dalam meningkatkan hasil belajar adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang ada. Menurut Joyce & Weil (2000) model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang bahkan dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau lingkungan belajar lain. Model pembelajaran mempunyai makna yang lebih luas daripada strategi, metode atau prosedur pembelajaran. Seperti yang dikemukakan oleh Amijaya dkk., (2018) bahwa sebagai salah satu faktor pendukung berhasilnya proses pembelajaran, pendidik perlu membantu peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar dan keterampilan berpikir kritisnya melalui model pembelajaran yang dapat mendukung peserta didik untuk belajar secara aktif. Maka dari itu, penentuan model pembelajaran sangat penting untuk mencapai maksud dan tujuan dari pembelajaran tersebut.

Keberagaman model pembelajaran menjadikan seorang guru pendidikan jasmani dituntut untuk menguasai pengetahuan serta pemahaman berkenaan dengan konsep dan cara-cara pengimplementasian model-model tersebut dalam pembelajaran. Dalam pendidikan jasmani terdapat tujuh model pembelajaran menurut Metzler (2016), model tersebut antara lain pertama, *direct intruction* adalah sebuah pendekatan cara mengajar yang bersifat teacher center atau berpusat pada guru, pada model ini guru menjadi pusat pembelajaran sehingga informasi yang didapatkan siswa bersumber dari guru, namun bukan berarti guru hanya memberikan pengetahuan secara linear. Kedua, *personalized system for intruction* merupakan model pembelajaran berbasis *personal* atau individu siswa dengan pembelajaran yang menggunakan sistem modular dimana siswa dibantu oleh seorang tutor yang dapat berupa guru atau teman satu kelasnya. Ketiga, *cooperative learning* adalah suatu strategi pengajaran yang digunakan dengan menerapkan banyak kegiatan belajar kepada kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari siswa dari tingkat keterampilan yang berbeda-beda untuk membuat mereka memahami mata pelajaran tertentu. Keempat, *sport education* menuntut

siswa memainkan banyak peran daripada olahraga pada umumnya yang hanya berperan sebagai pemain. Kelima, *tactical games* dalam pembelajaran permainan merupakan sebuah pendekatan pembelajaran menekankan pada bermain dan belajar keterampilan teknik dalam situasi bermain. Keenam, *inquiry learning* adalah kegiatan belajar yang menekankan pada pengembangan keterampilan penyelidikan dan kebiasaan berpikir yang memungkinkan peserta didik untuk melanjutkan pencarian pengetahuan. Terakhir, *peer teaching* model pembelajaran yang memungkinkan siswa saling memberi pengetahuannya kepada sesama rekannya atau mengajar teman sejawatnya. Dengan demikian dari ketujuh model pembelajaran dalam pendidikan jasmani yang disampaikan oleh Metzler, salah satu model pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa yaitu *cooperative learning*.

Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran dalam suatu kelompok kecil yang heterogen untuk saling bekerja sama, saling menyumbang pikiran dalam memahami konsep dan memecahkan masalah dengan tanggung jawab, saling berlatih berinteraksi, berkomunikasi, dan bersosialisasi (Anitra, 2021; Erzitka Inkadatu & Wibowo, 2017). Pada model pembelajaran kooperatif terdapat lima bentuk strategi belajar yaitu *Student Teams Achievement Divisions (STAD)*, *Team Games Tournament (TGT)*, *Team Assisted Instruction (TAI)*, *Jigsaw*, dan *Group Investigation* (Slavin, 2015, hlm. 28). Untuk meningkatkan hasil belajar siswa, peneliti memilih kooperatif tipe *team games tournament (TGT)* karena sesuai dengan yang dijelaskan oleh Steve Parson (dalam Slavin, 2008, hlm. 167) kooperatif tipe *team games tournament* mempunyai ciri khas games dan tournament ini menciptakan warna yang positif di dalam kelas karena kesenangan para siswa terhadap permainan tersebut. *Cooperative learning* tipe TGT, siswa bekerja dalam kelompok yang heterogen untuk mempelajari materi yang perlu dikuasai dan di akhir pembelajaran masing-masing anggota kelompok akan berkompetisi dengan anggota kelompok lainnya yang memiliki kemampuan akademis setara (*homogen*) di dalam sebuah turnamen akademik terkait dengan materi yang telah dipelajari (O'Mahony, 2006). Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih aktif disamping menumbuhkan tanggung

jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar (Nugroho & Rachman, 2013).

Pendidikan Jasmani, dalam proses pembelajaran materi pelajaran yang diajarkan salah satunya permainan bola tangan. Permainan bola tangan merupakan salah satu permainan olahraga yang kompleks dan mulai digemari siswa, khususnya bola tangan indoor (Mulyani & Sumarno, 2017). Olahraga bola tangan merupakan permainan beregu dengan tujuan memasukkan bola lebih banyak ke gawang lawan (Rahayu dkk., 2020). Sesuai dengan kurikulum yang dilaksanakan sekarang ini, bahwa di sekolah dasar (SD) juga diberikan permainan bola tangan tetapi dalam Kompetensi Dasar memahami konsep variasi dan kombinasi pola gerak dasar dalam berbagai permainan dan atau olahraga tradisional bola besar. Permainan bola tangan yang tercantum di dalam kurikulum yaitu memahami konsep dasar dalam berbagai permainan untuk dilaksanakan di SD. Namun demikian permainan bola tangan yang diajarkan untuk diberikan di sekolah dasar adalah permainan bola tangan yang umumnya dimainkan oleh orang dewasa, nampaknya perlu disesuaikan dengan keadaan anak-anak sekolah dasar.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Wahyudi dkk., (2018) menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam pembelajaran bola besar berorientasi permainan sepak takraw dapat meningkatkan keterampilan bermain dan kerjasama siswa. Penelitian lain yang dilakukan oleh Permatasari (2017) menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media gambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Kemudian penelitian lain yang dilakukan oleh Cartonno (2020) yang menyatakan bahwa penggunaan model kooperatif tipe tgt dapat mempengaruhi kemampuan teknik dasar siswa dalam olahraga bola kasti secara signifikan.

Maka dari itu dengan menerapkan model pembelajaran tgt sangat relevan jika diterapkan dalam pembelajaran permainan invasi seperti sepak bola, futsal, basket, handball dan hoki untuk mengembangkan hasil belajar siswa baik dari kognitif, apektif, dan psikomotor. Berdasarkan latar belakang dan penelitian relevan maka, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament melalui permainan invasi. Oleh karena itu peneliti segera melakukan penelitian ini agar dalam proses

pembelajaran lebih kreatif dan menarik, serta pemahaman dan hasil belajarnya meningkat.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang yang telah diuraikan diatas, dengan ini penulis dapat menentukan rumusan masalah sebagai bahan penelitian yaitu apakah terdapat peningkatan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* melalui permainan invasi?

1.3 Tujuan Penelitian

Segala bentuk kegiatan, tujuan menjadi dasar hal pemikiran utama, tanpa adanya tujuan suatu kegiatan tidak akan berjalan dengan lancar. Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini bertujuan. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* melalui permainan invasi.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan tujuan penelitian maka manfaat yang diharapkan penulis melalui penelitian ini yaitu secara teoritis dan praktis yang dipaparkan sebagai berikut :

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini dapat memberikan informasi kepada pembaca mengenai dampak model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* melalui permainan invasi terhadap hasil belajar khususnya dalam pendidikan jasmani.

1.4.2 Manfaat Berdasarkan Kebijakan

Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi guru pendidikan jasmani di sekolah dalam memilih pendekatan model pembelajaran.

1.4.3 Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi sekolah untuk mengembangkan model pembelajaran dan meningkatkan kualitas hidup peserta didik melalui pendidikan jasmani

b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat sebagai masukan kepada guru pendidikan jasmani dalam menyampaikan materi khususnya dalam permainan invasi sehingga siswa mendapatkan hasil belajar yang maksimal.

1.4.4 Manfaat dari Segi Isu Serta Aksi Sosial

Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk reset selanjutnya pada penelitian lebih mendalam.

1.5 Strukur Organisasi

Agar penulisan penelitian ini terstruktur sesuai dengan sistematika penelitian, maka berdasarkan pedoman penulisan karya tulis ilmiah Universitas Pendidikan Indonesia (2018) struktur penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. BAB I Pendahuluan yang berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi.
2. BAB II Kajian Teori yang berisikan kajian pustaka, kerangka berpikir, dan hipotesis penelitian.
3. BAB III Metode Penelitian yang berisikan desain penelitian, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian, tempat dan waktu penelitian, dan analisis data.
4. BAB IV menjelaskan mengenai hasil penelitian dan pembahasan, yang terdiri dari pengolahan hasil dari penelitian yang telah dilakukan peneliti.
5. BAB V berisikan kesimpulan dan saran terhadap hasil analisis dari temuan penelitian serta kurangnya penelitian.