

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani pada hakikatnya suatu proses pendidikan yang menggunakan aktivitas jasmani untuk menciptakan aktivitas jasmani dan perubahan menyeluruh pada kualitas fisik, mental, dan emosional individu (Trisna Rahayu & Zinat Achmad, 2021)

Pendidikan tidak selalu harus berlangsung secara formal di dalam kelas banyak pengetahuan juga bisa diperoleh di luar kelas. Contohnya adalah pembelajaran olahraga, yang tak hanya menjadi bagian integral dari pendidikan, tetapi juga memiliki hubungan erat dengan dinamika sosial, budaya, ekonomi, dan perkembangan suatu bangsa dalam menghadapi tuntutan era globalisasi. Olahraga berfungsi sebagai sarana yang efektif untuk meningkatkan kualitas hidup masyarakat, dan hal ini telah diakui oleh PBB melalui komitmen internasional serta implementasi Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) sebagai salah satu mata pelajaran yang penting

Pendidikan jasmani dirancang secara cermat untuk mendorong pertumbuhan dan perkembangan di semua bidang: afektif, psikomotor dan kognitif penting untuk mencapai tujuan hidup. Pendidikan jasmani juga berfungsi sebagai sarana untuk mendidik anak-anak (Fikri et al., 2024)

Sepak bola merupakan olahraga yang cukup populer di dalam pembelajaran pendidikan jasmani, sepak bola merupakan sebuah materi yang tidak asing bagi siswa maupun bagi guru pendidikan jasmani, sepak bola merupakan permainan beregu, setiap tim terdiri dari sebelas pemain, salah satunya

adalah kiper, dan dimainkan hampir seluruhnya dengan tendangan, namun di area penalti penjaga gawang dapat menggunakan tangannya. Teknik dasar dalam sepak bola mencakup: "menendang (*shooting*), menahan (*stoping*), menyundul (*heading*), merebut bola (*tackling*), lemparan ke dalam (*throw in*), dan menggiring (*dribbling*). Setiap unsur mempunyai ciri khas tersendiri dan ciri khasnya yang sulit untuk bermain sepak bola dengan baik, semua teknik tersebut harus ditingkatkan secara maksimal (Prakoso & Sembiring, 2022)

Dribbling sepak bola adalah teknik untuk menggerakkan bola dengan kaki secara terus-menerus diatas permukaan lapangan sepak bola. Ini adalah keterampilan penting yang memungkinkan pemain untuk mempertahankan kontrol atas bola sambil menghindari tekanan dari lawan-lawannya. Dengan menggunakan berbagai gerakan kaki. Peran guru yang memberikan peningkatan hasil belajar kepada siswa melalui metode pengajaran yang diterapkan oleh guru pendidikan jasmani mutlak diperlukan untuk meningkatkan hasil belajar, karena penerapan metode pengajaran sangat mempengaruhi hasil belajar siswa. Karena di era globalisasi ini, siswa sudah terbiasa belajar dari apa yang mereka lihat, dengar, dan lain-lain. Artinya jika guru pendidikan jasmani tidak menguasai gaya mengajar atau metode pembelajaran lain maka akan membuat siswa semakin jenuh dalam belajar (Prastyo et al., 2025)

Kenyataannya dalam pembelajaran sehari-hari di dalam kegiatan belajar mengajar (KBM) bidang studi pendidikan jasmani, masih banyak guru yang belum memanfaatkan seluruh potensinya dalam manajemen pengajarannya, baik dalam penguasaan materi maupun dalam menggunakan metode pembelajaran, melainkan hanya menggunakan metode demonstrasi. Sedangkan materi dalam pendidikan

jasmani kita tidak hanya diberikan perintah saja, namun juga harus disertai kerjasama yang baik, seringkali didapati pembelajaran Pendidikan Jasmani yang kurang efektif dan efisien. Pembelajaran Pendidikan Jasmani ada empat komponen utama sebagai tujuan sangat penting dalam pengembangan program Pendidikan Jasmani yaitu, (1) rangsangan pertumbuhan dan perkembangan organik (2) keterampilan neuromuscular motoric (3) perkembangan emosional (Rejeki & Samsudin, 2020)

Dikatakan siswa kurang puas atau tidak aktif karena pada saat pembelajaran, pada saat guru menjelaskan dan memberikan contoh kepada siswa cara melakukan teknik *dribbling* sepak bola, guru membagi siswa menjadi dua kelompok membentuk dua barisan, guru mengarahkan siswa untuk melakukan secara bergantian satu per satu tanpa melihat dan mengoreksi teknik pelaksanaannya.

Maka dengan gaya mengajar guru demikian menyebabkan siswa lebih banyak terdiam menunggu gilirannya, kurangnya juga media yang disediakan guru untuk menunjang kegiatan pembelajaran khususnya materi *dribbling* sepak bola. Guru cukup mampu dalam menjelaskan materi, namun masih banyak waktu yang terbuang karena metode pengajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran kurang bervariasi. Respon siswa kepada guru selama proses pembelajaran cukup baik. namun masih banyak siswa yang kurang serius dan kebanyakan bermain-main dan mengganggu teman - temannya selama proses pembelajaran

Observasi yang dilakukan oleh peneliti di SDN Gunung Sahari Utara 01 pada tanggal 21 April 2025, hasil temuan menunjukkan bahwa kelas 5 mempunyai

kelemahan terkait pendidikan jasmani, antara lain: (1) lemahnya penguasaan siswa terhadap materi yang disampaikan, (2) Tidak ada kegiatan belajar atau berbagi antar kelompok dan, (3) siswa tidak berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Mengenai kesalahan yang dilakukan pada saat proses pembelajaran menggiring bola, mereka yang menggiring bola melakukan kesalahan pada sikap fase awal, fase pelaksanaan, dan fase akhir. Proses pembelajaran yang dilakukan sampai saat ini masih berdasarkan model lama yang kurang inovatif dan terkesan monoton seperti metode komando. Hal ini dikarenakan sebagian besar proses pembelajaran berasal dari guru, sedangkan siswa hanya mendengarkan dan melakukan apa yang diperintahkan oleh guru. Hal ini tidak berarti bahwa usaha yang guru lakukan dalam memperbaiki proses pembelajaran menjadi kurang efektif. Namun demikian, perlu untuk lebih memperbaikinya dan mencari peluang lain yang dapat meningkatkan kualitas pendidikan. Oleh karena itu, pembelajaran memerlukan metode yang tepat. Salah satu metode pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar pendidikan jasmani adalah dengan menggunakan *cooperative learning* tipe TGT (*Team Game Tournaments*).

Dalam proses belajar mengajar pendidikan jasmani, siswa sekolah dasar perlu dilatih untuk bekerja sama dengan teman sebayanya. Hal ini diperlukan karena dalam kegiatan belajar pendidikan jasmani terdapat materi yang lebih berhasil bila dilakukan secara bersama-sama, misalnya dalam bentuk kerjasama kelompok. Selain itu kerjasama tim sangat penting dalam pengembangan kepribadian anak. TGT (*Team Game Tournaments*) merupakan salah satu jenis model pembelajaran kooperatif yang melibatkan kelompok, jenis ini meliputi diskusi kelompok, permainan, dan diakhiri dengan kompetisi. Dalam TGT, setiap

siswa ditempatkan dalam kelompok yang terdiri dari 4-6 orang yang terdiri dari orang-orang berketerampilan rendah, sedang, dan tinggi. Aktivitas belajar dengan permainan dirancang untuk pembelajaran tipe TGT (*Teams Games Tournament*). Siswa dapat belajar dengan lebih santai dan menyenangkan. Selain itu, menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerjasama, kompetisi yang sehat dan partisipasi dalam pembelajaran (Putra Alamsyah et al., 2023)

Beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan TGT (*Teams Games Tournament*) dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan meningkatkan keterampilan hubungan sosial, meningkatkan sikap menerima kekurangan diri sendiri dan orang lain serta memperbaiki kepribadian siswa. Kedua, pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) dapat memenuhi kebutuhan siswa untuk belajar berfikir, memecahkan masalah, dan memadukan pengetahuan dengan keterampilan. Oleh karena kedua alasan tersebut, maka pembelajaran *Teams Games Tournament* merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang dapat memperbaiki sistem pembelajaran dengan kelemahan – kelemahan yang selama ini ada. Jadi dalam pembelajaran *Teams Games Tournament* ini siswa harus mampu berkomunikasi dan bekerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dengan demikian, model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar bertanggung jawab bersama teman-temannya dalam kelompok untuk saling membantu mencapai tujuan bersama.

Melihat permasalahan di atas maka suatu pemikiran yang muncul bahwa perlu adanya penelitian tentang “Pembelajaran Berbasis *cooperative learning* tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Sebagai upaya peningkatan hasil belajar *dribbling* sepak bola pada siswa kelas 5 di SDN Gunung Sahari Utara 01.

B. Fokus Penelitian

Dengan demikian, fokus penelitian adalah untuk memahami sejauh mana model *cooperative learning* tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dapat meningkatkan hasil belajar keterampilan *dribbling* sepak bola siswa kelas 5 SDN Gunung Sahari Utara 01, serta faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan penerapannya dalam lingkungan pendidikan tersebut.

C. Perumusan Masalah

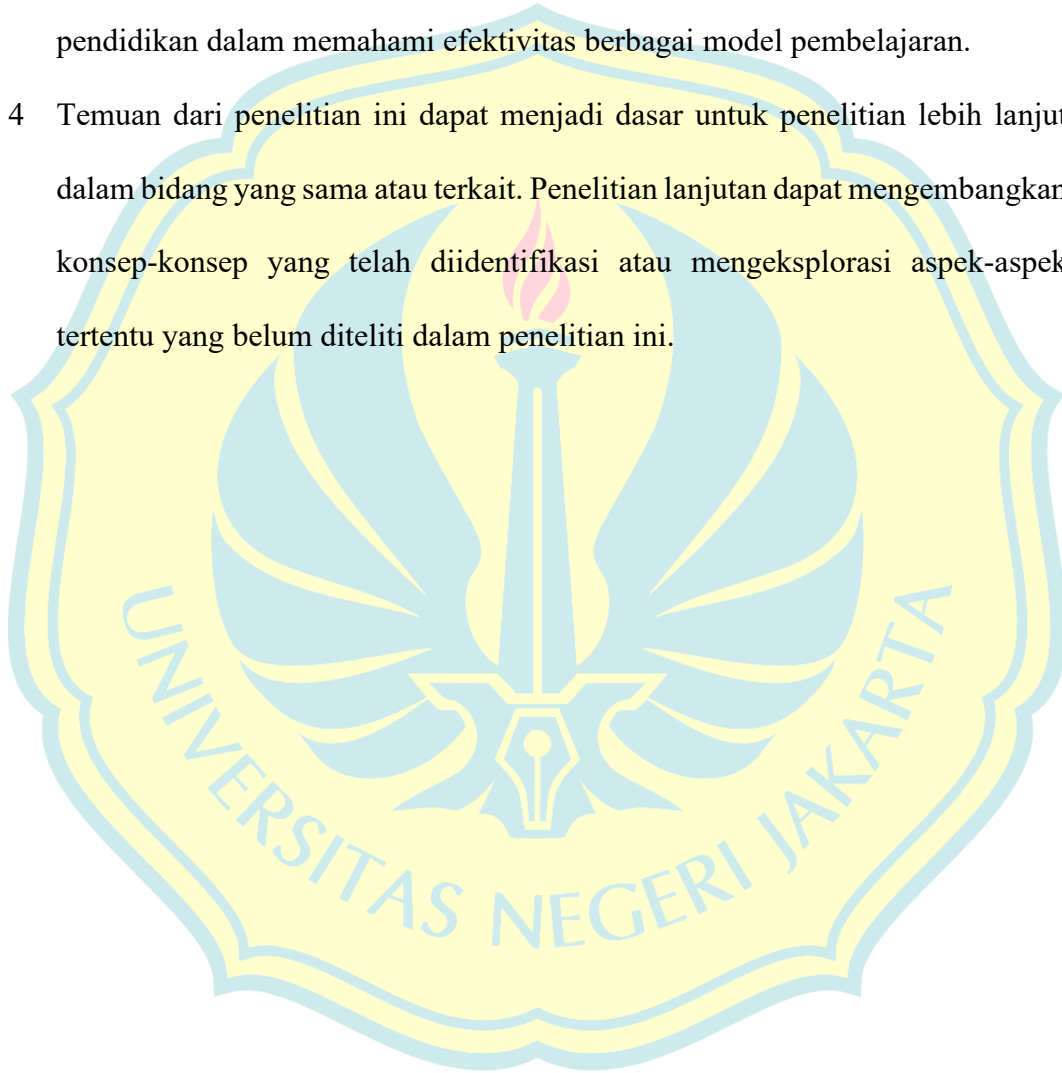
Bagaimana upaya penerapan model *cooperative learning* tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) terhadap peningkatan hasil belajar keterampilan *dribbling* sepak bola pada siswa SDN Gunung Sahari Utara 01?

D. Kegunaan Hasil Penelitian

Berdasarkan hal-hal di atas, maka kegunaan hasil dari penelitian ini adalah:

1. Hasil penelitian dapat memberikan kontribusi penting dalam pengembangan metode pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan keterampilan *dribbling* sepak bola pada siswa SDN Gunung Sahari Utara 01. Informasi yang diperoleh dari penelitian ini dapat digunakan oleh guru dan lembaga pendidikan untuk menyusun strategi pembelajaran yang lebih baik dan lebih sesuai dengan kebutuhan siswa.
2. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar *dribbling* sepak bola, sehingga hasil penelitian yang positif akan memberikan manfaat langsung bagi siswa. Dengan menerapkan model pembelajaran yang efektif, siswa dapat meningkatkan keterampilan teknis mereka dalam sepak bola, yang dapat berdampak positif pada kinerja mereka dalam olahraga tersebut.

- 3 Hasil penelitian ini dapat menjadi tambahan pada literatur akademik di bidang pendidikan olahraga, khususnya dalam konteks penggunaan model *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar. Hal ini dapat memberikan wawasan baru bagi para peneliti dan praktisi pendidikan dalam memahami efektivitas berbagai model pembelajaran.
- 4 Temuan dari penelitian ini dapat menjadi dasar untuk penelitian lebih lanjut dalam bidang yang sama atau terkait. Penelitian lanjutan dapat mengembangkan konsep-konsep yang telah diidentifikasi atau mengeksplorasi aspek-aspek tertentu yang belum diteliti dalam penelitian ini.



Intelligentia - Dignitas