

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan adalah suatu proses pembelajaran *integral* yang menyangkut keseluruhan baik secara *fisik* dan *non fisik* yang bertujuan untuk meningkatkan kebugaraan jasmani, kemampuan *motorik*, pengetahuan dan perilaku hidup sehat serta moral melalui aktivitas jasmani dan olahraga. Menurut (Sugito, 2015) Pendidikan jasmani merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia, melalui pendidikan jasmani manusia dapat belajar lebih banyak hal yang berhubungan dengan *afektif*, *kognitif*, dan *psikomotor* yang merupakan bekal manusia untuk mencapai tujuan hidup. Pendidikan jasmani adalah wahana untuk mendidik anak. Para ahli sepakat bahwa pendidikan jasmani merupakan media untuk membina anak agar kelak mampu membuat keputusan terbaik tentang *aktivitas* jasmani yang dilakukan dan menjalani hidup sehat di sepanjang hayatnya. Tujuan ini akan tercapai melalui penyediaan pengalaman langsung dan nyata berupa *aktivitas* jasmani. *Aktivitas* jasmani itu dapat berupa permainan atau olahraga yang terpilih. PJOK merupakan proses pendidikan yang memanfaatkan *aktivitas* jasmani yang direncanakan secara sistematis bertujuan untuk meningkatkan individu secara *organik*, *neumascular*, *perseptual*, *kognitif*, *social*, dan *emosional* menurut (.Abdul Kadir Ateng dan Adang Suherman, 1992, 2015)

Dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani terdapat macam-macam cabang olahraga dan permainan Sepak bola merupakan salah satu cabang olahraga dan permainan yang termasuk dalam materi pokok pendidikan jasmani teknik

permainan bola besar sepak bola merupakan permainan beregu dimana setiap regu beranggotakan sebelas pemain dan salah satunya akan menjadi gawang dalam sepak bola hampir seluruhnya dimainkan menggunakan tungkai kecuali tangan hanya untuk penjaga gawang. Permainan Sepak bola merupakan jenis permainan bola besar yang di mana didalamnya terdapat beberapa jenis teknik dasar seperti *passing*, *kontrol* dan *shooting*, nilai suatu keberhasilan dalam materi sepak bola dalam permainan Sepak bola dilihat dari langkah – langkah dasar seperti persiapan, pelaksanaan dan gerakan akhir. Untuk mempelajari teknik/langkah- langkah permainan sepak bola yang benar diperlukanlah *kekreatifan* guru yang dapat memacu siswa berperan aktif dalam pembelajaran dan keberhasilan kegiatan belajar mengajar dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani dapat diukur dari keberhasilan siswa dalam mengikuti pembelajaran tersebut. Menurut (Insan & Private, 2021) keberhasilan pendidikan jasmani di sekolah tergantung pada kreativitas guru dan penerapan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Keberhasilan tersebut juga dapat dilihat dari pemahaman dan penguasaan materi yang pada akhirnya ditunjukkan dalam hasil belajar siswa. Semakin tinggi pemahaman, penguasaan materi dan hasil belajar maka semakin tinggi pula tingkat keberhasilan pembelajaran

Dari pengamatan / observasi langsung dan Informasi yang diperoleh dari guru Penjas kelas VIIA SMP Negeri 1 Dukun Gresik pada tahun 2021/2022 mengungkapkan bahwa kemampuan siswa dalam mengikuti pelajaran PJOK khususnya pembelajaran materi sepak bola pada permainan sepak bola Masih terdapat siswa yang belum memenuhi kriteria ketuntasan maksimum KKM yaitu 78

hal tersebut dilihat dari hasil yang diperoleh kelas VII A yang keseluruhan peserta didik berjumlah 32 yang diantaranya 17 peserta didik (53%) yang tuntas, 15 (46.8%) tidak tuntas/Pas dengan KKM, hal itu dapat diartikan bawah model pembelajaran masih kurang efektif sebab dalam pelaksanaan masih banyak peserta didik yang belum masuk dalam nilai ketuntasan. Serta Peserta didik juga sering melakukan kesalahan dalam melakukan teknik dalam permainan sepak bola sehingga terlihat asal – asalan karena siswa belum memahami langkah- langkah khususnya dalam teknik sepak bola. Berdasarkan hasil tersebut maka hasil belajar peserta didik tergolong kurang apabila hal tersebut terus berlangsung maka akan mengakibatkan kegagalan pada peserta didik dalam proses pembelajaran maupun menghambat perolehan hasil belajar yang optimal hal ini mungkin dikarenakan penyajian materi masih bersifat monoton dan membosankan serta kurangnya sarana pendukung sehingga peserta didik kurang tertarik untuk belajar dalam permainan sepak bola. Untuk itu diperlukan lah solusi agar seluruh peserta didik merasa menjadi bagian dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu maka peneliti tertarik untuk memecahkan permasalahan tersebut dengan melakukan penelitian yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis ICT dalam melakukan teknik dalam permainan sepak bola. Sebab model pembelajaran TGT berbasis ICT merupakan model yang sangat efektif karena dalam pelaksanaannya siswa lebih memahami materi pembelajaran, serta siswa lebih berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) merupakan model pembelajaran yang memiliki prinsip peserta didik harus saling berkerja sama hal tersebut juga di samapaikan oleh (Hasbillah & Suparman, 2021: 114) *Teams Games*

Tournament (TGT) merupakan bagian dari metode-metode student team learning yang didasarkan pada prinsip bahwa siswa harus belajar bersama dan bertanggung jawab atas pembelajarannya sendiri dan pembelajaran teman-teman satu kelompoknya dan juga menekankan pentingnya tujuan dan kesuksesan kelompok yang dapat dicapai hanya jika semua anggota kelompok benar-benar mempelajari materi yang ditugaskan. Model pembelajaran ini dapat diterapkan karena Peserta didik secara bersama-sama dapat bekerja sama untuk memecahkan masalah dalam pembelajaran dan bersama-sama pula dalam melakukan aktivitas pembelajaran. Dari perbandingan tersebut, menunjukkan adanya peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa dari siklus I yaitu 16 orang siswa dengan persentase 59,25% ke siklus II dengan jumlah siswa sebanyak 27 orang dengan persentase 100% yang mencapai KKM. Dari data tersebut dapat disimpulkan penelitian tindakan kelas dalam upaya meningkatkan hasil belajar passing dalam permainan sepak bola melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT siswa kelas VIII A SMP Negeri 1 Tanasitolo Kabupaten Wajo dengan KKM 75 dan persentase ketuntasan hasil belajar yaitu 100% pada siklus II.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam abad 21 perkembangan teknologi semakin cepat, dilihat dari peran pendidikan teknologi merupakan pendorong kemudahan dalam pendidikan. Menurut (Wardani & Harwanto, 2020) ICT dapat diterapkan pada semua tahapan aktivitas belajar mengajar mulai dari pembuatan rencana pembelajaran, persiapan materi, penyajian materi, pelaksanaan pembelajaran hingga evaluasi. Hal yang sama juga disampaikan oleh (Wardani & Harwanto, 2020) menjelaskan bahwa pemanfaatan ICT dalam pembelajaran dilakukan untuk meningkatkan efektivitas dalam

pelaksanaan proses pembelajaran yang hasilnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta kualitas. Dalam pelaksanaannya, penelitian ini melibatkan sebanyak 90 siswa Kelas X SMK Barunawati Surabaya Tahun Pelajaran 2018/2019 yang terdiri dari dua kompetensi keahlian yaitu kompetensi keahlian Multimedia dan Teknik Komputer dan Jaringan. Hasil analisis statistik deskriptif diperoleh nilai rata-rata posttest kelompok perlakuan strategi pembelajaran berbasis ICT adalah 75,11 dengan standar deviasi 5,963 sedangkan kelompok perlakuan metode konvensional adalah 61,51 dengan standar deviasi 6,891. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada kelompok perlakuan strategi pembelajaran berbasis ICT lebih tinggi dibandingkan pada kelompok perlakuan metode konvensional.

Dari uraian di atas upaya untuk meningkatkan Kemampuan Hasil belajar materi sepak bola, maka peneliti tertarik untuk meneliti “Meningkatkan Kemampuan Hasil Belajar PJOK materi Sepak Bola Dengan Menerapkan Model Pembelajaran *Kooperatif TGT (Teams Games Tournament)* Berbasis ICT Pada Peserta Didik Kelas VIIA SMP Negeri 1 Dukun Gresik Tahun ajaran 2021/2022”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat di identifikasikan masalah yaitu sebagai berikut:

1. Hasil belajar PJOK materi sepak bola masih rendah
2. Kurang Pemahaman peserta didik mengenai teknik dasar / langkah-langkah yang ada dalam permainan sepak bola

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang sudah dipaparkan di atas, maka masalah harus dibatasi agar tidak menjadi luas dan fokus terhadap satu pokok bahasan saja. Sehingga penelitian ini terbatas pada Meningkatkan Kemampuan Hasil Belajar PJOK Materi Sepak Bola Dengan Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tgt (*Teams Games Tournament*) Berbasis ICT Pada Peserta Didik Kelas VII A SMPN 1 DUKUN Gresik tahun 2021/2022

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan yang sudah dijelaskan diatas dapat disampaikan rumusan masalah yakni Bagaimanakah model pembelajaran kooperatif TGT *Teams Games Tournament Berbasis ICT* untuk meningkatkan hasil belajar PJOK materi Sepak Bola di SMPN 1 DUKUN ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah Untuk meningkatkan hasil belajar PJOK materi sepak bola Kelas VII A dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif TGT *Teams Games Tournament* berbasis ICT di SMPN 1 DUKUN

1.6 Manfaat

a. Manfaat Teoritis

Berdasarkan penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan referensi dalam melaksanakan proses pembelajaran serta dapat memberikan informasi secara ilmiah dan dapat sebagai bahan kajian dalam meningkatkan dan mengembangkan mutu proses pembelajaran sepak bola khususnya teknik-teknik dasar.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi peneliti adalah menambah wawasan, pengetahuan, pemahaman dan keterampilan peneliti khususnya terkait dengan pembelajaran *materi* sepak bola
2. Bagi siswa membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar materi sepak bola melalui penerapan model pembelajaran kooperatif TGT berbasis ICT
3. Bagi guru guru yang terlibat dalam penelitian ini, akan memperoleh pengetahuan, wawasan dan pengalaman langsung dalam penerapan model pembelajaran TGT berbasis ICT dalam meningkatkan hasil belajar .
4. Bagi sekolah hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan acuan dalam melakukan perbaikan kualitas pembelajaran baik itu menyakut pada peningkatan aktivitas maupun hasil belajar siswa pada mata pelajaran lainya

