

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan memiliki peranan penting dalam perkembangan suatu bangsa yang dapat menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Berdasarkan hal tersebut hasil belajar menjadi salah satu dari lima kompetensi penting yang harus diperhatikan oleh pendidik dan peserta didik pada pendidikan abad-21. Hasil belajar adalah kemampuan peserta didik yang diperoleh setelah kegiatan belajar (Nugraha, 2020). Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu yang dicapai oleh peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar dan meliputi keterampilan kognitif, afektif, maupun psikomotor (Wulandari, 2021). Pendapat dari Mustakim (2020) hasil belajar adalah segala sesuatu yang dicapai oleh peserta didik dengan penilaian tertentu yang sudah ditetapkan oleh kurikulum lembaga pendidikan sebelumnya. Dari beberapa pendapat diatas hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil dari proses belajar mengajar baik kognitif, afektif, maupun psikomotor dengan penilaian yang sesuai dengan kurikulum pembelajaran lembaga pendidikan.

Hasil belajar merujuk pada pencapaian atau prestasi peserta didik dalam memahami, menguasai, dan mengaplikasikan pengetahuan, keterampilan, konsep, dan nilai-nilai yang diajarkan dalam konteks pendidikan. Hasil belajar mencerminkan sejauh mana peserta didik telah berhasil mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Hasil belajar diukur melalui berbagai cara,

termasuk ujian, tugas, proyek, penilaian formatif, dan penilaian sumatif. Hasil belajar adalah indikator utama yang digunakan oleh pendidik dan lembaga pendidikan untuk menilai efektivitas proses pembelajaran dan mengukur pencapaian peserta didik. Tujuan akhir dari pendidikan adalah untuk mencapai hasil belajar yang bermakna dan relevan yang dapat membantu peserta didik dalam menghadapi tantangan di masa depan dan berkontribusi pada perkembangan pribadi dan masyarakat. Dari beberapa pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan suatu pencapaian peserta didik selama mengikuti proses kegiatan pembelajaran sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya dalam periode tertentu.

Hasil belajar merupakan sesuatu yang sangat penting untuk diperhatikan dalam pembelajaran disekolah, salah satunya dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Pelajaran pendidikan jasmani di Indonesia telah mengalami beberapa kali perubahan nama. Saat ini nama yang digunakan untuk pelajaran pendidikan jasmani adalah Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan disingkat menjadi PJOK. Penggunaan nama terakhir ini memperjelas sasaran dan tujuan dari pelajaran pendidikan jasmani ini. Pelajaran PJOK merupakan bagian dari mata pelajaran yang diberikan di sekolah-sekolah seluruh Indonesia, sesuai dengan kurikulum pendidikan yang berlaku. Pemerintah memasukkan mata pelajaran PJOK dalam kurikulum pendidikan nasional. Pendidikan jasmani merupakan salah satu bagian dari pendidikan secara keseluruhan yang mengutamakan aktivitas jasmani dan pembinaan hidup sehat untuk tumbuh kembang jasmani, mental, sosial dan emosional yang serasi, selaras dan seimbang (Depdiknas :2006:131). Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) adalah salah satu mata pelajaran yang

memiliki peran penting dalam pengembangan fisik, kesehatan, dan keterampilan motorik peserta didik di sekolah dasar.

Dalam proses pembelajaran PJOK seringkali terdapat masalah-masalah dalam proses dan prestasi belajar peserta didik di sekolah dasar. Masalah-masalah pembelajaran PJOK ini juga dialami oleh Sekolah Dasar di Gugus V Kecamatan Sawan. Gugus V yang berada dikecamatan Sawan terdiri dari 6 sekolah dasar yang berada dipedesaan antara lain SD Negeri 6 Sangsit, SD Negeri 1 Jagaraga, SD Negeri 2 Sangsit, SD Negeri 3 Jagaraga, SD Negeri 1 Giri Mas serta SD Negeri 9 sangsit. Berdasarkan hasil Observasi awal yang telah dilakukan pada saat kegiatan kampus mengajar angkatan 5 di SD Negeri 6 Sangsit. Permasalahan prestasi belajar Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) di Kelas VI di Gugus V Sekolah Dasar Kecamatan Sawan, dipengaruhi oleh berbagai faktor. Beberapa permasalahan yang terjadi dalam hal hasil belajar PJOK di wilayah tersebut meliputi kurangnya fasilitas dan sarana olahraga, sekolah di wilayah pedesaan seringkali menghadapi keterbatasan fasilitas olahraga, seperti lapangan olahraga yang tidak sesuai dan peralatan olahraga yang kurang memadai.

Hal ini dapat membatasi kemungkinan pembelajaran yang efektif. Ini dapat memengaruhi motivasi peserta didik untuk belajar PJOK. Proses pembelajaran PJOK yang berlangsung di Gugus V Sekolah Dasar Kecamatan Sawan masih berpusat pada guru dengan menggunakan Model Pembelajaran Konvensional dan penugasan kepada peserta didik, media yang digunakan seadanya sehingga tidak menarik perhatian peserta didik, peserta didik hanya diberi tugas dan dikerjakan sendiri-sendiri. Pada pembelajaran PJOK guru masih kurang maksimal dalam menggunakan model pembelajaran inovatif, di mana guru lebih aktif daripada

peserta didik. Selama pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas juga masih banyak peserta didik yang belum terlibat aktif selama pembelajaran berlangsung. Hal ini terbukti ketika guru bertanya dan memberikan *quiz* maupun ulangan harian hanya beberapa peserta didik saja yang dapat memberikan respon dan menjawab dengan tepat dan benar.

Selain itu juga, dalam kegiatan pembelajaran hanya peserta didik yang pandai saja yang dapat menjawab dan bertanya selama pembelajaran, sedangkan peserta didik yang kurang pandai cenderung pasif dan terlihat bosan selama pembelajaran sehingga di setiap pembelajaran hanya peserta didik yang pandai saja yang terlihat aktif. Dalam proses pembelajaran juga jarang adanya komunikasi antar peserta didik yang pandai dan peserta didik yang kurang pandai. Selain itu juga dalam pembelajaran PJOK guru belum menerapkan model pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk melakukan *games* atau permainan dalam pembelajaran sehingga peserta didik tidak pasif dan bosan selama pembelajaran. Permainan yang dibuat dalam pembelajaran adalah permainan akademik yang dapat membuat peserta didik aktif bekerja sama dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

Salah satu upaya yang dilakukan untuk menyelesaikan permasalahan di atas adalah menggunakan model pembelajaran. Model pembelajaran berperan penting dalam mengisi kegiatan pembelajaran. Guru harus mengaitkan model-model pembelajaran pada materi yang diajarkan kepada peserta didik. Model pembelajaran yang akan penulis terapkan yaitu model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dianggap tepat untuk pembelajaran PJOK karena merupakan model pembelajaran yang menggunakan kerja sama tim untuk menyelesaikan suatu permasalahan. *Team*

Games Tournament (TGT) merupakan salah satu tipe pembelajaran yang membagi peserta didik dalam kelompok-kelompok belajar dengan beranggotakan 5-6 orang yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, ras ataupun etnis yang berbeda (Hikmah, dkk., 2020: 48). Menurut Fuji et al., (2022) Model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) merupakan salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan.

Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) menyajikan suatu konsep dengan disertai belajar secara kelompok dan permainan, serta berhubungan dengan bagaimana seseorang belajar atau gaya/cara peserta didik belajar, relevansi, dan manfaat penuh terhadap belajar (Karini et al., 2020; Yunita et al., 2020). Dalam *Teams Games Tournament* (TGT) peserta didik memainkan permainan-permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing (Hamdani et al., 2020). Permainan dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran (Mawardi et al., 2020). Kadang-kadang dapat juga diselengi dengan pertanyaan yang berkaitan dengan kelompok. Permainan dalam *Teams Games Tournament* (TGT) dapat berupa pertanyaan-pertanyaan yang ditulis pada kartu-kartu yang diberi angka dan gambar (Harahap, 2020). Berdasarkan semua definisi tersebut dapat dikatakan bahwa Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah kombinasi antara kerja sama dalam tim dan kompetisi yang sehat. Peserta didik bekerja sama dalam kelompok kecil untuk belajar dan berlatih, dan kemudian mereka diuji melalui permainan turnamen untuk mengukur pemahaman

dan kinerja mereka. Pendekatan ini bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik, motivasi, dan hasil pembelajaran.

Adapun kelebihan model tipe *Teams Games Tournament* yaitu (1) pembelajaran lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar; pembelajaran menjadi lebih jelas dan bermakna, sehingga dapat dipahami oleh peserta didik; (3) metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal atau ceramah melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga peserta didik tidak merasa jenuh, bosan, dan guru tidak kehabisan tenaga; (4) peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, memerankan, dan mendemonstrasikan (Sulfemi, 2020). Dalam pengimplementasian model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) ini menggunakan istilah tournament akademik, yaitu menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana para peserta didik berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain untuk mengumpulkan skor (Sulfemi, 2020).

Beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya mengungkapkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) secara signifikan mampu memberikan pengaruh yang positif terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar peserta didik SMA (Hikmah et al., 2020). Hasil penelitian selanjutnya juga mengungkapkan hal serupa, yakni dimana penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) telah meningkatkan hasil belajar peserta didik, yang ditunjukkan dengan adanya peningkatan hasil belajar di setiap siklus penelitian (Sugiata, 2020). Berdasarkan paparan masalah tersebut peneliti memandang perlu untuk dilakukan penelitian tentang bagaimana “Pengaruh Model Pembelajaran

Kooperatif Tipe *Teams Games Turnamen* (TGT) Terhadap Hasil Belajar PJOK Materi Kebugaran Jasmani peserta didik Kelas VI Di Gugus V Sekolah Dasar Kecamatan Sawan”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka masalah-masalah yang timbulkan dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- 1.2.1 Proses pembelajaran PJOK yang didalamnya terdapat materi pembelajaran kebugaran jasmani masih berpusat pada guru, dimana peserta didik masih menerima informasi yang disampaikan oleh guru saja.
- 1.2.2 Tidak ada aktivitas lainnya selain peserta didik mendengarkan dan guru menjelaskan materi dari buku paket atau buku panduan peserta didik.
- 1.2.3 Model pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi.
- 1.2.4 Sarana dan prasarana yang kurang mendukung dalam proses pembelajaran

1.3 Batasan Masalah

Guna membatasi ruang lingkup penelitian agar tidak menimbulkan penafsiran yang berbeda, maka ada cakupan permasalahan yang akan diteliti terbatas pada pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Dalam penelitian ini akan meneliti pada permasalahan hasil belajar PJOK Peserta Didik kelas VI SD Materi Kebugaran Jasmani dengan menggunakan Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut “Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar PJOK Materi kebugaran jasmani pada Peserta Didik Kelas VI di Gugus V Sekolah Dasar Kecamatan Sawan Tahun Pelajaran 2023/2024?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penerapan terhadap hasil belajar materi kebugaran jasmani peserta didik yang dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Turnamen* (TGT) dan peserta didik yang dibelajarkan dengan model konvensional pada Peserta Didik Kelas VI Gugus V Sekolah Dasar Kecamatan Sawan Tahun Pelajaran 2023/2024.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi pengembangan pembelajaran PJOK baik secara teoritis maupun secara praktis. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan penilaian yang positif bagi perkembangan dan kemajuan pendidikan, terutama dalam pembelajaran di sekolah pada umumnya dan dalam pembelajaran PJOK di Kelas VI jenjang sekolah dasar pada khususnya.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Peserta Didik

Peserta Didik memperoleh pengalaman belajar baru melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Turnamen* (TGT) yang dapat meningkatkan hasil belajar PJOK peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

2. Bagi guru

Diharapkan guru mata pelajaran PJOK dapat menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Turnamen* (TGT) dalam upaya meningkatkan hasil belajar PJOK Peserta Didik dalam proses pembelajaran.

3. Bagi Sekolah

Sebagai masukan yang memberikan wawasan dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran PJOK.

4. Bagi Peneliti

Penelitian ini akan sangat bermanfaat bagi peneliti sebagai wahana dalam menerapkan model ilmiah secara sistematis dan terkontrol, dalam upaya menemukan dan mengatasi permasalahan-permasalahan yang berkaitan dengan proses pembelajaran PJOK pada Peserta Didik sekolah dasar.