

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu proses perubahan sikap dan perilaku seseorang atau sekelompok orang melalui berbagai proses untuk mencapai tujuan. Dimana melalui pendidikan seseorang mendapatkan ilmu, pengalaman, wawasan dan dapat meningkatkan derajat serta mendapatkan kedudukan di kalangan masyarakat. Pendidikan tak terlepas dari kurikulum yang merupakan pedoman dalam penyelenggaraan kegiatan pembelajaran mengenai isi dan bahan pelajaran. Mendefinisikan kurikulum sebagai rencana yang dikembangkan untuk mendukung proses belajar/mengajar didalam sekolah, akademi/universitas. Kurikulum yang berlaku pada sistem pendidikan nasional sekarang menggunakan kurikulum merdeka belajar karena kurikulum merdeka belajar merupakan kurikulum yang dikembangkan untuk meningkatkan dan menyeimbangkan kemampuan soft skills dan hard skills yang berupa sikap (Afektif), keterampilan (Kognitif), dan pengetahuan (Psikomotor) dalam berbagai mata pelajaran, salah satunya yaitu mata pelajaran PJOK.

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK) pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. Pendidikan jasmani memperlakukan anak sebagai sebuah kesatuan utuh, makhluk total, daripada hanya menganggapnya sebagai seseorang yang

terpisah kualitas fisik dan mentalnya. Pada kenyataannya, pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan adalah suatu bidang kajian yang sungguh luas. Titik perhatiannya adalah peningkatan gerak manusia. Lebih khusus lagi, penjas berkaitan dengan hubungan antara gerak manusia dan wilayah pendidikan lainnya hubungan dari perkembangan tubuh-fisik dengan pikiran dan jiwanya. Fokusnya pada pengaruh perkembangan fisik terhadap wilayah pertumbuhan dan perkembangan aspek lain dari manusia itulah yang menjadikannya unik. Tidak ada bidang tunggal lainnya seperti pendidikan jasmani yang berkepentingan dengan perkembangan total manusia. Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia dan sistem pendidikan, hal tersebut dikarenakan pendidikan jasmani memberikan lebih banyak gerakan sebagai aktivitas jasmani yang merupakan dasar bagi manusia melakukan kegiatan dan mengenal diri sendiri (Sari et al., 2024). Pembelajaran PJOK merupakan media untuk mendorong perkembangan keterampilan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan, penalaran, penghayatan nilai, dan pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan serta perkembangan yang seimbang. Keberhasilan tersebut juga dapat dilihat dari pemahaman dan penugasan materi yang pada akhirnya ditunjukkan dalam hasil belajar siswa.

Dari hasil observasi SMA Negeri 2 singaraja terdapat masalah pada peserta didik di kelas X I kemampuan peserta didik dalam mengikuti pelajaran PJOK masih perlu perhatian khusus serta pendampingan dalam proses pembelajaran. Sebagian besar peserta didik menganggap bahwa teknik dasar *shooting* merupakan gerakan yang sulit untuk mendapatkan hasil yang memuaskan karena peserta didik masih kurang paham mengenai teknik dasar *shooting* dalam permainan bola basket.

Peserta didik juga sering melakukan kesalahan dalam melakukan teknik, sehingga melakukan dengan asal-asalan karena sebagian dari peserta didik belum mampu menguasai teknik dasar *shooting*. Berdasarkan pemaparan tersebut maka hasil belajar peserta didik tergolong rendah dan apabila hal tersebut terus berlangsung maka akan mengakibatkan kegagalan pada peserta didik dalam proses pembelajaran serta menghambat perolehan hasil belajar yang optimal.

Hal ini juga dapat dilihat pada hasil tes yang telah diberikan kepada siswa sebagai bentuk bahan pertimbangan terkait hasil belajar siswa pada pembelajaran PJOK materi *shooting*, khususnya pada siswa kelas XI SMA N 2 Singaraja. Adapun hasil tes siswa kelas XI adalah sebagai berikut,

Tabel 1. 1
Hasil Tes Hasil Belajar Siswa Kelas XI Materi Shooting

Nama Sekolah	Kelas	KKM	Jumlah Siswa	Siswa yang Mencapai KKM		Siswa yang Belum Mencapai KKM	
				Siswa	%	Siswa	%
SMAN 2 Singaraja	XI	75	42	13	31%	29	69%

Berdasarkan hasil tes hasil belajar siswa yang dapat dilihat pada table 1, diketahui bahwa sebesar 69% siswa belum mencapai KKM. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa pada materi *shooting* pada mata pelajaran PJOK belum maksimal. Oleh karena itu peneliti mencoba memberi alternatif pemecahan dari permasalahan pembelajaran yang ada, yaitu dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dalam melakukan pembelajaran PJOK materi *Shooting* dalam permainan bola basket.

Model Teams Games Tournament (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan peserta didik dalam kelompok-

kelompok belajar. Guru menyajikan pelajaran, selanjutnya peserta didik bekerja dalam kelompok mereka untuk memastikan bahwa semua anggota kelompok telah menguasai materi. Keterlibatan siswa dalam bentuk sikap, pikiran, perhatian dan aktivitas dalam kegiatan pembelajaran guna menunjang keberhasilan proses belajar mengajar dan memperoleh manfaat dari kegiatan tersebut (Sabarrudin et al., 2022). Menurut Slavin dalam (Gayatri, 2009) pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari 5 langkah tahapan yaitu: tahap penyajian kelas (*class presentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*). Manfaat pembelajaran kooperatif tipe TGT antara lain sebagai alternatif untuk menciptakan kondisi yang variatif dalam kegiatan belajar mengajar, dapat membantu guru untuk menyelesaikan masalah dalam pembelajaran, seperti rendahnya minat belajar siswa, rendahnya aktivitas proses belajar peserta didik ataupun rendahnya hasil belajar peserta didik dan melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, juga melibatkan peran peserta didik sebagai "tutor sebaya", dan mengandung unsur *reinforcement*.

Bola basket merupakan olahraga kelompok yang menggunakan bola dengan beranggotakan lima orang dalam satu tim. Dalam olahraga bola basket dibentuk sebuah tim tetapi juga melibatkan individu. Setiap individu pasti memiliki motivasi yang berbeda dalam bermain bola basket. Menurut Bandura dalam (Sunyoto, 2015) menyatakan bahwa *Self-efficacy* merupakan keyakinan seseorang terhadap kemampuannya dalam mengatur dan melaksanakan tindakan untuk menyelesaikan tugas tertentu. Oleh karena itu, *self-efficacy* sangat dibutuhkan untuk menumbuhkan motivasi yang dimiliki oleh siswa. Motivasi berprestasi merupakan

suatu dorongan yang ada pada diri individu untuk meningkatkan suatu kualitas sebaik-baiknya menjelaskan PER didefinisikan sebagai kinerja atlet terhitung pada setiap menit ketika sedang bermain basket dengan ketentuan waktu 4x10 menit untuk mengetahui produktivitas atlet di lapangan. Tujuan penelitian ini adalah menguji hubungan *Self-efficacy*, motivasi berprestasi dan performa *efficiency rating* pada setiap atlet bola basket putri Profesional WNBI Indonesia.

Permainan bola basket adalah permainan yang dimainkan oleh dua tim yang beranggotakan lima pemain tiap tim, permainan ini menuntut pemain untuk melakukan *shooting* sebanyak mungkin karena penentuan pemenang dalam permainan ini, ditentukan oleh banyaknya bola yang masuk ke *ring* basket. Setiap tim yang menguasai bola sudah barang pasti mencari posisi untuk melakukan *shooting* agar dapat memenangkan pertandingan. Meskipun banyak faktor yang dapat mempengaruhi prestasi puncak pemain bola basket, peran pelatih dalam merencanakan program latihan perlu mendapat perhatian. Banyak pelatih saat mengevaluasi hasil akhir dari *even* yang diikuti oleh tim, biasanya mengatakan “apa yang mereka dapatkan hari ini berasal dari proses latihan yang telah mereka jalankan”. Dari ungkapan ini dapat kita simpulkan keberhasilan suatu tim atau kegagalan suatu tim berasal dari proses latihan atau proses perencanaan latihan, oleh sebab itu dalam proses perencanaan latihan dalam meningkatkan kemampuan penguasaan teknik dasar khusus *shooting* pada pemain bola basket perlu desain latihan yang sesuai dengan posisi dan kebutuhan pemain itu (Saputro, 2014).

Dari teknik-teknik tersebut yang paling penting dalam permainan bola basket adalah *shooting*. *Shooting* merupakan senjata dari setiap tim bola basket untuk melakukan penyerangan dalam mengumpulkan angka dan meraih

kemenangan. *Shooting* merupakan keahlian yang sangat penting untuk dikuasai dalam permainan bola basket (Harliawan, 2024). *Shooting* penting dikuasai karena jumlah banyaknya bola yang masuk ke dalam *ring*-lah yang akan menentukan kemenangan suatu tim dalam pertandingan.

Dalam hal ini *shooting* sangat berpengaruh dalam permainan bola basket, karena yang menentukan poin dalam satu pertandingan adalah berapa banyak bola yang dimasukkan dalam keranjang, oleh sebab itu *shooting* sangat berpengaruh dalam permainan bola basket. Menembak (*shooting*) yang baik bagi permainan tim dan memiliki keahlian akan membuat bola basket menjadi permainan tim yang indah. Disamping itu dengan memiliki dan menguasai berbagai teknik *shooting* ini, akan membuka kesempatan mengolah bola sehingga terbuka kesempatan melaksanakan tembakan (*shooting*) kearah sasaran. Perkembangan strategi menyerang dalam permainan bola basket saat ini pun meningkat dengan pesat. Berbagai jenis *shooting* sebagai strategi menyerang menjadi pilihan untuk menghambat lawan memperoleh angka. Menurut Wissel & Bagus dalam (Rizal & Bangsawan, 2024a) terdapat beberapa jenis *shooting* dalam permainan bola basket yang terdiri atas (*one-hand set shoot*), tembakan bebas (*free throw*), tembakan sambil melompat (*jump shoot*), tembakan tiga angka (*tree point shoot*), tembakan mengait (*hook shoot*), *lay-up shoot*, dan *runner*. Dalam *shooting* bola basket diperlukan kekuatan serta ketepatan yang mendorong bola keatas sampai masuk kedalam jala keranjang. Berdasarkan uraian sebelumnya, maka dilakukanlah penelitian dengan judul Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT untuk Meningkatkan Hasil Belajar PJOK Materi *Shooting* dalam Permainan Bola Basket pada Peserta Didik Kelas X I Sman 2 Singaraja Tahun Ajaran 2024/2025.

1.2 Identifikasi Masalah

Masalah dapat diidentifikasi berdasarkan latar belakang yang telah di paparkan penulis dalam penelitian ini yakni sebagai berikut,

1. Peserta didik masih merasa takut melakukan tugas gerak yang dicontohkan oleh guru.
2. Peserta didik kurang mampu untuk bekerja sama dengan peserta didik lainnya.
3. Peserta didik mengalami kejenuhan dan rasa bosan pada saat pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Adapun batasan masalah pada penelitian ini yang dapat diuraikan penulis sebagai berikut,

1. Subjek penelitian pada penelitian ini terbatas hanya untuk peserta didik kelas X I SMAN 2 Singaraja Tahun ajaran 2024/2025.
2. Penelitian ini terbatas hanya untuk meningkatkan hasil belajar PJOK pada materi *shooting* dalam permainan bola basket.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas maka permasalahan yang diteliti dalam penelitian ini adalah bagaimana pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT materi *shooting* dalam permainan bola basket terhadap peningkatan hasil belajar PJOK peserta didik kelas XI SMAN 2 Singaraja Tahun Ajaran 2024/2025?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang dirumuskan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah,

1. Tujuan Umum

Untuk meningkatkan hasil belajar pada materi *shooting* pada permainan bola basket melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada Peserta didik Kelas X I SMAN 2 Singaraja Tahun 2024/2025.

2. Tujuan Khusus

Untuk meningkatkan hasil belajar PJOK materi *shooting* permainan bola basket pada peserta didik Kelas XI SMAN 2 Singaraja Tahun ajaran 2024/2025.

1.6 Manfaat Pengembangan

Hasil penelitian ini diharapkan akan dapat memberikan manfaat dalam proses belajar mengajar, yaitu sebagai berikut,

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu cara dalam meningkatkan hasil belajar PJOK khususnya materi *shooting* dalam permainan bola basket melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis yang dapat diambil dalam penelitian ini yaitu,

a. Bagi Guru

Meningkatkan wawasan dan keterampilan guru PJOK dalam pengajaran materi *shooting* dalam permainan bola basket melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

b. Bagi Peserta Didik

Membantu peserta didik dalam meningkatkan proses dan hasil belajar PJOK materi *shooting* dalam permainan bola basket melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) bagi peserta didik SMAN 2 Singaraja Tahun ajaran 2024/2025.

c. Bagi Kepala Sekolah

Membantu sekolah untuk meningkatkan sumber daya manusia peserta didik, sehingga dapat bersaing dalam kompetisi antar sekolah maupun untuk kepentingan melanjutkan studi ke jenjang yang lebih tinggi.

d. Bagi Peneliti Lain

Memberikan pengalaman bagi peneliti dalam menghadapi situasi dan kondisi dalam proses pembelajaran dan menambah wawasan bagi peneliti mengenai model pembelajaran *teams games tournament* (TGT).

