

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran agar murid secara aktif mampu mengembangkan potensi dirinya, baik dari aspek spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, hingga keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat (A. Rahman et al., 2022). Ki Hadjar Dewantara menegaskan bahwa pendidikan adalah proses yang memajukan pertumbuhan budi pekerti, pikiran, dan tubuh anak secara seimbang (Sanga & Wangdra, 2023). Pendidikan berlangsung sepanjang hayat (*long life education*) dan dapat terjadi kapan saja dan di mana saja, tidak terbatas hanya pada lembaga formal (Amirin, 2013).

Dalam pelaksanaannya, pendidikan merupakan tanggung jawab bersama antara lembaga formal, keluarga, dan masyarakat. Ketiganya memiliki peran strategis dalam membentuk karakter, pengetahuan, dan sikap peserta didik (Putri et al., 2024). PJOK adalah proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang dimaksudkan untuk meningkatkan keterampilan motorik, kecerdasan emosi, sportivitas, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, serta kebugaran jasmani (Gulo et al., 2025). Salah satu bentuk pendidikan yang integral dan tidak dapat dipisahkan dari keseluruhan proses pembelajaran adalah Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK). PJOK tidak hanya menyentuh aspek fisik, tetapi juga aspek mental, sosial, dan emosional peserta didik (Fikri et al., 2023). Tujuan utamanya adalah untuk meningkatkan kebugaran jasmani, keterampilan motorik,

pengetahuan hidup sehat, serta penguatan karakter melalui aktivitas jasmani dan olahraga (Piliana et al., 2020).

Pemerintah menaruh harapan besar terhadap mata pelajaran PJOK untuk membentuk murid yang sehat, aktif, kritis, terampil secara sosial, dan stabil secara emosional (I Gusti Made et al., 2022). Untuk mewujudkan harapan tersebut, peran guru menjadi sangat penting. Guru sebagai fasilitator dan penggerak utama dalam proses pembelajaran dituntut untuk memiliki kompetensi yang tinggi, terlebih di era perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Haris et al., 2021). Guru PJOK secara khusus harus mampu mengelola pembelajaran tidak hanya di dalam kelas tetapi juga di lapangan, dengan pendekatan dan model pembelajaran yang variatif dan efektif.

Dalam mata pelajaran PJOK, terdapat berbagai cabang olahraga, salah satunya adalah permainan sepak bola yang termasuk dalam kategori permainan bola besar. Sepak bola adalah permainan yang menekankan pada kerja sama tim, keterampilan teknik dasar seperti *dribble*, *passing*, *control*, *shooting*, dan *heading*, serta dapat melatih kemampuan afektif dan sosial murid seperti empati, toleransi, dan kerja sama (Tama et al., 2019; Sudirman et al., 2022; Budi et al., 2021).

Namun demikian, dalam pelaksanaan pembelajaran PJOK khususnya materi keterampilan gerak dasar permainan sepak bola, masih ditemukan berbagai permasalahan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SD Negeri 2 Penarungan bersama Ibu Tina selaku guru PJOK pada tanggal 29 Juli 2025, diketahui bahwa pembelajaran masih kurang bervariasi sehingga pembelajaran monoton. Kurangnya kepercayaan diri murid, murid merasa malu dan tidak ingin mencoba dan saat pembelajaran murid sering kali hanya menunggu

giliran saat praktik, sehingga cepat merasa bosan, kurang fokus, dan tidak memperhatikan materi dengan baik. Hal ini berdampak pada rendahnya hasil belajar murid. Dari 15 murid yang mengikuti ulangan tengah semester, hanya 6 murid yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 78, sementara 9 murid lainnya tidak tuntas. Permasalahan ini diperparah dengan kurangnya variasi model pembelajaran, minimnya keterlibatan murid secara aktif, dan kurangnya kerja sama baik antara guru dan murid maupun antar murid itu sendiri. Kondisi ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran belum berlangsung secara optimal dan dapat menghambat pencapaian tujuan pendidikan. Salah satu alternatif solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Model ini menekankan pada kerja sama tim, kompetisi yang sehat, dan partisipasi aktif murid dalam proses belajar, yang diyakini dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar murid.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti merasa meneliti terkait pembelajaran PJOK dan kooperatif TGT dengan judul “Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar PJOK Keterampilan Gerak Dasar dalam Permainan Sepak Bola pada Murid Kelas V di SD Negeri 2 Penarungan”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang masalah yang dikemukakan, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan pada penelitian ini sebagai berikut.

1. Minimnya variasi model pembelajaran menyebabkan murid cepat bosan, kurang fokus, dan tidak aktif dalam mengikuti pembelajaran.

2. Partisipasi dan keterlibatan murid dalam proses pembelajaran rendah karena terbatasnya kesempatan praktik langsung dan kurangnya kerja sama antar murid.
3. Hasil belajar murid pada materi sepak bola masih di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), dengan mayoritas murid belum mencapai standar yang ditetapkan.
4. Kurangnya penerapan model pembelajaran yang inovatif dan kooperatif yang dapat meningkatkan motivasi, kerja sama, serta keterampilan sosial murid dalam pembelajaran PJOK.
5. Diperlukan upaya untuk menemukan dan menerapkan model pembelajaran yang tepat dalam rangka meningkatkan efektivitas pembelajaran PJOK, khususnya pada materi keterampilan gerak dasar sepak bola.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan, maka penelitian ini dibatasi pada hal-hal sebagai berikut.

1. Penelitian difokuskan pada mata pelajaran PJOK, khususnya materi keterampilan gerak dasar dalam permainan sepak bola pada murid kelas V SD N 2 Penarungan.
2. Permasalahan yang dikaji terbatas pada rendahnya hasil belajar murid akibat penggunaan model pembelajaran konvensional yang monoton dan kurang melibatkan murid secara aktif.
3. Upaya pemecahan masalah difokuskan pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai alternatif untuk meningkatkan partisipasi, motivasi, kerja sama, dan hasil belajar murid.

4. Hasil penelitian dibatasi pada pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar keterampilan gerak dasar permainan sepak bola, tidak mencakup cabang olahraga atau materi PJOK lainnya.
5. Subjek penelitian dibatasi pada murid kelas V SD Negeri 2 Penarungan tahun ajaran 2025/2026.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan identifikasi masalah dan batasan masalah yang telah dikemukakan, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut.

1. Bagaimanakah proses pembelajaran PJOK materi keterampilan gerak dasar permainan sepak bola pada murid kelas V SD Negeri 2 Penarungan sebelum diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT)?
2. Bagaimanakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran PJOK materi keterampilan gerak dasar permainan sepak bola pada murid kelas V SD Negeri 2 Penarungan?
3. Bagaimanakah hasil belajar murid setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada materi keterampilan gerak dasar permainan sepak bola di kelas V SD Negeri 2 Penarungan?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar PJOK melalui Implementasi Model Pembelajaran kooperatif berbasis permainan *Teams Games Tournament* (TGT) materi keterampilan gerak dalam permainan sepakbola pada murid kelas V SD Negeri 2 Penarungan tahun ajaran 2025/2026.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a) Hasil penelitian ini, nantinya dapat digunakan sebagai tolak ukur dan sumber acuan untuk menyusun rencana pembelajaran, sehingga dapat berfungsi sebagai pedoman dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar agar lebih terarah serta berjalan efektif dan efisien.
- b) Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam pengembangan model pembelajaran, khususnya model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), sebagai acuan bagi guru PJOK dalam merancang pembelajaran keterampilan gerak dasar permainan sepak bola yang efektif dan relevan.

2. Manfaat Praktis

- a) Bagi Guru

Meningkatkan wawasan dan keterampilan guru pendidikan jasmani dalam mengimplementasikan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran keterampilan gerak dalam permainan sepakbola.

- b) Bagi Murid

Membantu murid dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar keterampilan gerak dalam permainan sepakbola dengan implementasi model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) sehingga belajar siswa lebih bermakna dan *powerfull*.

c) Bagi Sekolah

Membantu sekolah meningkatkan pemberdayaan kecakapan hidup para murid sehingga diharapkan lebih dapat bersaing dalam kompetensi antar sekolah baik untuk terjun ke masyarakat maupun untuk kepentingan melanjutkan studi ke jenjang yang lebih tinggi.

d) Bagi Peneliti

Memberikan pengalaman bagi peneliti dalam menghadapi situasi dan kondisi dalam proses pembelajaran dan menambah wawasan bagi peneliti mengenai model pembelajaran *Taems Games Tournamen* (TGT) dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

