

BAB I

PENDHUUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan memegang peranan sangat penting bagi perkembangan individu. Kualitas masyarakat yang berpendidikan akan mendukung perkembangan suatu negara menjadi bangsa yang besar, bermartabat, dan bangga serta cinta tanah air. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Salah satu tempat yang digunakan untuk menempuh Pendidikan secara Formal adalah Sekolah.

Sekolah, dalam hal ini sebagai 'miniatur dunia, tentunya diharapkan dapat menyiapkan siswa menjadi pribadi yang tangguh, kritis, kreatif, dan memiliki sikap positif dalam menghadapi perubahan. Sekolah harus siap membimbing siswa untuk berkembang di setiap proses belajarnya sehingga mereka akan menjadi pribadi yang memiliki kompetensi untuk menjadi bagian dari masyarakat dunia.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (**KBBI**), sekolah adalah suatu lembaga atau bangunan yang dipakai untuk aktivitas belajar dan mengajar sesuai dengan jenjang pendidikannya (SD, SLTP, SLTA).

Sekolah menyelenggarakan aktivitas belajar dan mengajar dengan menerima siswa dan memberikan pelajaran kepada siswanya sesuai dengan tingkatan, jurusan, dan lainnya. Kegiatan belajar mengajar sendiri harus didukung oleh sarana dan prasarana serta berbagai aturan atau peraturan yang telah dirancang atau ditetapkan oleh pemerintah.

Menurut Hamalik (2014) dalam Ari & Astra (2017) Sekolah sebagai suatu lembaga pendidikan formal, secara sistematis merencanakan bermacam-macam lingkungan, yakni lingkungan pendidikan yang menyediakan berbagai kesempatan bagi peserta didik untuk melakukan berbagai kegiatan belajar. Dengan berbagai kesempatan belajar, pertumbuhan dan perkembangan peserta didik diarahkan dan didorong ke arah pencapaian tujuan yang dicita-citakan. Lingkungan tersebut disusun dan ditata dalam suatu kurikulum, yang pada gilirannya dilaksanakan dalam bentuk proses pembelajaran.

Proses pembelajaran merupakan inti dari kegiatan pendidikan di sekolah khususnya dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (penjasorkes). Pendidikan jasmani juga bertujuan ikut membantu meningkatkan kualitas manusia Indonesia seutuhnya yang menekankan pada pembinaan perilaku hidup sehat, dengan menganut prinsip pendidikan melalui jasmani. Pembelajaran penjasorkes merupakan media untuk mendorong perkembangan keterampilan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan, penalaran, penghayatan nilai (sikap, mental, emosional, spiritual, sosial), dan pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan serta perkembangan yang seimbang.

Pada hakekatnya proses pembelajaran adalah suatu proses interaksi yang terjadi dua arus atau hubungan timbal balik antara guru, siswa dan antara sesama

siswa dalam satuan pembelajaran dengan mendambakan hasil belajar yang optimal. Guru sebagai salah satu komponen dalam proses pembelajaran merupakan pemegang peran yang sangat penting. Guru bukan hanya sekedar penyampai materi saja, tetapi guru juga dapat dikatakan sebagai sentral pembelajaran. Menghindari proses pembelajaran yang satu arah yang kurang efektif, guru diharapkan dapat menyiapkan model pembelajaran dengan baik dan tepat sehingga peserta didik lebih mudah membangun pemahamannya sendiri, karena berpengaruh pada hasil belajar siswa. Siswa diharapkan dapat berperan penuh dalam proses pembelajaran dengan guru sebagai fasilitator. Model pembelajaran yang dimaksud adalah model pembelajaran yang dapat melibatkan banyak siswa dalam proses pembelajaran sehingga membantu siswa lebih aktif dan kreatif dalam beraktivitas.

Menurut Kanca, dkk (2017) Pembelajaran merupakan suatu proses yang melibatkan interaksi antara siswa dengan guru maupun siswa dengan siswa dimana dari interaksi tersebut siswa diharapkan mendapatkan pemahaman dan kemajuan hasil belajar tentang ajaran yang diperoleh dalam situasi belajar mengajar. Dalam pelaksanaan pembelajaran tersebut selalu terkait dengan beberapa faktor, salah satunya siswa adalah faktor internal lain siswa yang bersangkutan.

Salah satu tahapan pendidikan awal selama sembilan tahun yaitu enam tahun sekolah dasar (SD) dan tiga tahun sekolah menengah pertama (SMP). Bahkan pendidikan dasar selama 9 tahun ini adalah bentuk program wajib belajar yang di canangkan oleh pemerintah Indonesia.

Sekolah Dasar Negeri 1 Samsam adalah salah satu sekolah negeri yang ada di desa saya Desa Samsam Kecamatan Kerambitan Kabupaten Tabanan Bali. Sekolah pada hakekatnya merupakan wadah bagi perkembangan seluruh aspek kepribadian anak yang direncanakan secara sistematis dan terprogram dengan mengembangkan potensi yang ada dalam diri setiap siswa. Anak-anak di sekolah dasar adalah anak-anak yang kebutuhan belajarnya sangat tinggi. Salah satu pembelajaran yang sangat penting adalah Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK)

Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) adalah bagian integral kurikulum yang mempunyai tujuan untuk mengembangkan kesehatan baik fisik, mental, dan sosial, kebugaran jasmani, keterampilan motorik, serta nilai-nilai kepribadian siswa. (Marani, Ika, dkk : 2024).

Salah Satu Permainan Olahraga yang ada dalam Kurikulum di SD Negeri 1 Samsam adalah Permainan Olahraga Bulu Tangkis. Olahraga Bulu Tangkis awal mula dimainkan dalam upacara adat atau sebagai hiburan. Berawal dari permainan tersebut maka dikembangkan menjadi olahraga yang lebih kompetitif. Olahraga Bulu Tangkis dimainkan di Inggris pada abad ke-12. Di Indonesia olahraga Bulu Tangkis dimulai sejak tahun 1930an (Karyono, 2020). Sampai Saat ini permainan olahraga bulu tangkis masih sangat diminati di semua kalangan baik dari usia anak-anak sampai dewasa. Namun nyatanya banyak Pemain bulu tangkis belum menguasai Model latihan permainan bulu tangkis, sehingga mereka hanya sekedar melakukan permainan tanpa menguasai Teknik-model latihan yang harus dikuasai sebelumnya.

Berdasarkan data satu tahun terakhir yang peneliti peroleh dari guru penjasorkes kelas VI di SD Negeri 1 Samsam mengenai proses pembelajaran penjasorkes materi Model latihan pada permainan Bulu Tangkis, bahwa nilai hasil ulangan harian materi bola kecil (bulu tangkis) model latihan *Service* pada siswa kelas VI masih banyak ditemukan siswa yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKTP) rincian sebagai berikut. Dari 20 orang siswa, hanya 3 orang (15%) memperoleh nilai ≥ 70 , 17 orang (85%) memperoleh nilai 51-69 dan tidak ada siswa (0%) memperoleh nilai ≤ 50 . KKM yang harus dicapai siswa kelas VI adalah 70. Frekuensi nilai tersebut harus ditingkatkan ke arah perolehan nilai yang lebih tinggi, yaitu ≥ 70 . Sebaran nilai ini menunjukkan adanya proses pembelajaran yang masih belum optimal. Metode pembelajaran yang monoton membuat siswa kurang interaktif dalam mengikuti proses pembelajaran, sehingga siswa terkadang merasa bosan. Berdasarkan hasil observasi yang peneliti dapatkan, terlihat bahwa siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran, bahkan ada yang mengobrol satu sama lain, sehingga materi yang disampaikan oleh guru tidak dapat diserap secara optimal oleh siswa. Perlu kita ketahui bahwa kemampuan setiap individu siswa belum tentu sama, yaitu latar belakang yang berbeda-beda yaitu latar belakang sosial, tingkat prestasi dan kemampuan setiap individu. Sehingga memerlukan inovasi pembelajaran yang sesuai, agar hasil pembelajaran penjasorkes dapat berjalan sesuai dengan tujuan. Untuk itu diberikan inovasi pembelajaran yang sesuai dengan latar belakang tersebut.

Model pembelajaran perlu dipahami oleh guru agar dapat melaksanakan pembelajaran secara efektif dalam meningkatkan hasil pembelajaran. Dalam penerapannya, model pembelajaran harus dilaksanakan sesuai dengan kebutuhan

siswa karena masing-masing model pembelajaran memiliki tujuan, prinsip, tekanan utama yang berbeda-beda.

Shoffa, Shoffan (2024: 2) Media pembelajaran adalah merupakan faktor penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Hal ini disebabkan karena perkembangan teknologi di bidang pendidikan yang memerlukan efisiensi dan efektivitas dalam pembelajaran. Untuk mencapai tingkat efektifitas dan efisiensi yang optimal, salah satu upaya yang harus dilakukan adalah dengan 3 mengurangi atau bahkan bila perlu menghilangkan dominasi sistem pembelajaran verbal dengan menggunakan media pembelajaran. media adalah segala bentuk fisik yang dapat menyampaikan pesan serta merangsang peserta didik untuk belajar. Pengklasifikasian yang dilakukan Heinich ini pada dasarnya adalah penggolongan media berdasarkan bentuk fisiknya, yaitu apakah media tersebut masuk dalam golongan media yang tidak diproyeksikan atau yang diproyeksikan, atau apakah media tertentu masuk dalam dalam golongan media yang dapat didengar lewat audio atau dapat dilihat secara visual, dan seterusnya. Media grafis tergolong jenis media visual yang menyalurkan pesan lewat simbol-simbol visual. Grafis juga berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas sajian pelajaran, dan mengilustrasikan suatu fakta atau konsep. Banyak konsep yang justru lebih mudah dijelaskan melalui gambar daripada menggunakan kata-kata verbal. Ingat ungkapan “Satu gambar berbicara seribu kata”.

Salah satu alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran penjaskes pada siswa kelas VI SD Negeri 1 Samsam adalah melalui pembelajaran kooperatif karena penerapan pembelajaran kooperatif ini dalam pembelajaran PJOK merupakan satu bentuk perubahan pola pikir dalam kegiatan

belajar mengajar penjaskes di sekolah. Guru tidak lagi mendominasi kegiatan pembelajaran tetapi guru lebih banyak menjadi fasilitator dan mediator dalam proses pembelajaran untuk mendukung hal ini diperlukan penerapan model pembelajaran yang lebih berorientasi pada aktivitas siswa. Salah satu alternative model pembelajaran yang dalam penerapannya berpusat pada siswa adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD).

Menurut Sulistio (2022:16), Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) ini dikembangkan oleh Robert Slavin dan kawan-kawannya dari Universitas John Hopkins. Model ini merupakan salah satu model yang banyak digunakan dalam pembelajaran kooperatif, karena model yang praktis akan memudahkan melaksanakannya. Dalam model pembelajaran kooperatif tipe STAD guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok kecil atau tim belajar dengan jumlah anggota setiap kelompok 4 atau 5 orang secara heterogen. Setiap kelompok menggunakan lembar kerja akademik dan saling membantu untuk menguasai materi ajar melalui tanya jawab atau diskusi antar anggota kelompok. Kemudian seluruh siswa diberi tes dan tidak diperbolehkan saling membantu dalam mengerjakannya.

Melihat dari model pembelajaran yang digunakan peneliti adalah model pembelajaran kooperatif tipe STAD maka peneliti menggunakan perbandingan dengan para peneliti lain yang sudah berhasil menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD. Seperti yang telah dilaksanakan oleh para peneliti lain maka berikut ini adalah simpulan hasil penelitian dari mereka yaitu: (1). Kanca, dkk (2017) menemukan bahwa hasil belajar teknik dasar *passing* (*passing* bawah dan *passing* atas) bola voli meningkat melalui penerapan model pembelajaran

kooperatif tipe STAD pada siswa kelas IX A SMP Muhammadiyah 2 Singaraja tahun pelajaran 2016/2017, (2). Suardiana, I Made menemukan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD pada siswa kelas IV SD Negeri 2 Telaga semester II tahun pelajaran 2018/2019 dapat meningkatkan hasil belajar matematika, (3). Ari Sudana, I Putu dan Astra Wesnama I Gede (2017) menemukan bahwa model pembelajaran Tipe STAD dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IV A semester ganjil Tahun Pelajaran 2016/2017 di SD No. 3 Dalung.

Dari permasalahan di atas dan kesimpulan para peneliti lain yang sudah berhasil maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Division* (Stad) Terhadap Hasil Belajar Pjok Materi *Service Permainan Bulu Tangkis* pada Siswa Kelas VI di SD Negeri 1 Samsam Tahun Pelajaran 2025/2026”.

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang penelitian diatas, dapat diidentifikasi bahwa permasalahannya adalah:

1. Model pembelajaran yang kurang inovatif dan kreatif, karena guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional yang sifatnya monoton dengan metode ceramah dan demonstrasi dari guru
2. Guru jarang mengajak siswa untuk belajar secara berkelompok dan jarang memberikan diskusi kepada siswa pada saat proses pembelajaran
3. Siswa kurang antusias mengikuti proses pembelajaran, jarang adanya komunikasi antar siswa yang menimbulkan kesenjangan antara siswa yang

pandai dengan siswa yang kurang pandai, sehingga hasil belajarnya kurang baik dan siswa juga kurang dalam berdiskusi dalam pembelajaran.

1.3 Batasan Masalah

Mengingat luasnya permasalahan dan dengan mempertimbangkan segala keterbatasan penulis, maka penulis membatasi permasalahan yaitu :

1. Subjek yang digunakan dalam penelitian ini terbatas pada siswa kelas VI SD Negeri 1 Samsam Tahun Pelajaran 2025/2026.
2. Penelitian ini terbatas pada hasil belajar model latihan *Service* permainan Bulu Tangkis.
3. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terbatas pada lembar asesmen kemampuan model latihan *Service* Permainan Bulu Tangkis, yang terdiri dari 3 (tiga) aspek, yaitu aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotor.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini adalah “ Bagaimanakah Hasil Belajar PJOK Materi *Service* Permainan Bulu Tangkis melalui Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe (Student Teams Achievement Divisions (STAD) Pada Siswa Kelas VI di SD Negeri 1 Samsam?”.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan Hasil Belajar PJOK Materi *Service* Permainan Bulu Tangkis melalui Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe (Student

Teams Achievement Divisions (STAD) terhadap Hasil Belajar PJOK Materi *Service* Permainan Bulu Tangkis Pada Siswa Kelas VI di SD Negeri 1 Samsam Tahun Ajaran 2025/2026.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan pada tujuan penelitian diatas,maka manfaat yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1.6.1 Manfaat Teoritis

- a. Secara teoritis, hasil penelitian ini memberikan manfaat untuk menambah wawasan seperti dapat membuat variasi dalam mengembangkan metode pengajaran khususnya untuk mencapai hasil belajar PJOK Materi *Service* Permainan Bulu Tangkis Pada Siswa Kelas VI SD Negeri 1 Samsam Tahun Ajaran 2025/2026.
- b. Hasil penelitian ini, dapat digunakan sebagai tolok ukur dan acuan untuk menyusun rencana pembelajaran, sehingga dapat berfungsi sebagai pedoman dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar agar lebih terarah dan berjalan efektif dan efisien.

1.6.2 Manfaat Praktis

- a. Bagi guru

Penelitian ini dapat digunakan sebagai opsi serta masukan bagi guru untuk menambah pengetahuan dan serta wawasan terkait inovasi dalam mengembangkan metode pengajaran.

- b. Bagi siswa
- c. Untuk meningkatkan kemampuan hasil belajar peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran PJOK materi *Service* permainan bulu tangkis (forehand dan backhand).
- d. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PJOK materi *Service* permainan bulu tangkis, khususnya di SD Negeri 1 Samsam sehingga dapat menciptakan *output* yang berkualitas.

- e. Bagi Peneliti

Manfaat penelitian ini bagi peneliti sendiri adalah mendapatkan wawasan, pengetahuan dan pengalaman dalam meneliti model pembelajaran Kooperatif Tipe (Student Teams Achievement Divisions (STAD) untuk meningkatkan hasil belajar PJOK Materi *Service* Permainan Bulu Tangkis pada Siswa Kelas VI Sd Negeri 1 Samsam Tahun Ajaran 2024/2025.

