

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pembelajaran merupakan interaksi yang dilakukan peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar agar mendapatkan suatu pemerolehan ilmu dan pengetahuan yang bertujuan untuk mendapatkan hasil belajar yang optimal. Salah satu komponen dalam proses pembelajaran merupakan pemegang peran yang sangat penting adalah pendidik, bukan hanya sebagai penyampai materi saja, tetapi pembelajaran yang berkualitas sangat tergantung dari motivasi peserta didik dan kreatifitas pendidik. Pembelajaran yang memiliki motivasi tinggi ditunjang dengan pendidik yang mampu menyiapkan model pembelajaran dengan baik sehingga ada target belajar yang akan tercapai. Target belajar dapat diukur melalui perubahan sikap dan kemampuan peserta didik melalui proses belajar. Model pembelajaran yang dimaksud adalah model pembelajaran yang dapat melibatkan banyak peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga proses pembelajaran menjadi aktif dan kreatif.

Proses pembelajaran merupakan suatu proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup, salah satu pembelajaran yang ada didalam sekolah yaitu, pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan (PJOK) adalah suatu tahapan dari program pendidikan umum yang memberikan kontribusi pada keseluruhan

pertumbuhan dan perkembangan peserta didik, yaitu: psikomotor, kognitif, dan afektif yang didapatkan terutama melalui pengalaman gerakan. Pelaksanaan pembelajaran PJOK tidak terlepas dari berbagai komponen yang berkaitan. Proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila ada perubahan-perubahan didalam diri peserta didik, baik yang menyangkut perubahan sikap, pengetahuan dan juga keterampilan dimana dalam proses pembelajaran ini melibatkan peserta didik dengan pendidik maupun pendidik dengan peserta didik.

Untuk mencapai tujuan itu, dalam proses pembelajaran PJOK guru diharapkan mengajarkan berbagai keterampilan gerak dasar, teknik dan strategi permainan dan olahraga internalisasi nilai-nilai (sportifitas, jujur, kerjasama) dan pembiasaan pola hidup sehat, dimana dalam pelaksanaannya bukan melalui pengajaran yang konvensional didalam kelas yang bersifat kajian teoritis, melainkan pelaksanaan pengajaran menggunakan model pembelajaran yang tepat sesuai dengan karakteristik peserta didik dilapangan dan menjadikan proses pembelajaran menjadi aktif dengan menggunakan model pembelajaran yang kreatif. Sehingga peserta didik dapat melakukan secara langsung dan melihat langsung bagaimana gerakan dan teknik dari kegiatan pembelajaran yang dilakukan.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SMP Negeri 4 Singaraja pada hari Jumat, 15 November 2019 dan Sabtu, 17 November 2019 dalam mata pelajaran PJOK khususnya materi *passing control* sepak bola (kaki bagian dalam) yaitu pada kelas VIII yang berjumlah 11 kelas dengan jumlah 345 peserta didik, yang dikategorikan tuntas sebanyak 116 peserta didik (33,6%) dan yang tidak tuntas sebanyak 229 peserta didik (66,4%). Secara rinci dikelas VIII A1 yang

berjumlah 32 peserta didik, 10 peserta didik tuntas dan 22 peserta didik tidak tuntas, kelas VIII A2 yang berjumlah 32 peserta didik, 12 peserta didik tuntas dan 20 peserta didik tidak tuntas, kelas VIII B1 yang berjumlah 32 peserta didik, 10 peserta didik tuntas dan 22 peserta didik tidak tuntas, kelas VIII B2 yang berjumlah 32 peserta didik, 9 peserta didik tuntas dan 23 peserta didik tidak tuntas, kelas VIII B3 yang berjumlah 32 peserta didik, 11 peserta didik tuntas dan 21 peserta didik tidak tuntas, kelas VIII B4 yang berjumlah 32 peserta didik, 8 peserta didik tuntas dan 24 peserta didik tidak tuntas, kelas VIII B5 yang berjumlah 32 peserta didik, 9 peserta didik tuntas dan 23 peserta didik tidak tuntas, kelas VIII B6 yang berjumlah 32 peserta didik, 12 peserta didik tuntas dan 20 peserta didik tidak tuntas, kelas VIII B7 yang berjumlah 32 peserta didik, 13 peserta didik tuntas dan 19 peserta didik tidak tuntas, kelas VIII B8 yang berjumlah 29 peserta didik, 10 peserta didik tuntas dan 19 peserta didik tidak tuntas, kelas VIII B9 yang berjumlah 28 peserta didik, 12 peserta didik tuntas dan 16 peserta didik tidak tuntas. Pada kenyataannya guru masih kesulitan untuk mengaktifkan peserta didik dalam belajar sehingga proses pembelajaran belum memenuhi standar proses sesuai dengan yang diharapkan. Hal ini dikarenakan guru hanya memberikan peragaan contoh gerak tanpa ada variasi permainan didalamnya yang mengakibatkan proses pembelajaran peserta didik menjadi pasif. Sehingga peserta didik tidak mengerti tentang konsep materi yang dipelajari dan hanya menghafalkan materi.

Untuk meningkatkan hasil belajar agar sesuai dengan standar proses yang diharapkan diperlukan peran guru untuk kreatif dalam mengajar dalam menggunakan model atau media pembelajaran. Salah satu model pembelajaran

yang bisa digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik yang memberi kebebasan pada peserta didik mengembangkan kreatifitas dengan melalui pembentukan kelompok-kelompok kecil. Djahiri dalam Isjoni (2009:26) pembelajaran kooperatif sebagai pembelajaran kelompok kooperatif yang menuntut diterapkannya pendekatan belajar yang siswa sentris, humanistic, dan demokratis yang disesuaikan dengan kemampuan peserta didik dan lingkungan belajarnya.

Terdapat beberapa tipe pembelajaran kooperatif, diantaranya yaitu model pembelajaran kooperatif tipe, STAD, *Jigsaw*, *Teams Games Tournament* (TGT), *Group Investigation* (GI). *Teams Games Tournament* (TGT) adalah jenis pembelajaran kooperatif dimana peserta didik setelah belajar dalam kelompok diadakan turnamen akademik. Dalam turnamen tersebut, peserta didik akan berkompetisi sebagai wakil-wakil dari kelompok mereka dengan anggota dari kelompok lain yang berkemampuan sama. Nilai yang diperoleh dari turnamen akan menjadi nilai dari masing-masing kelompok. Model ini sangat efisien digunakan untuk meningkatkan hasil belajar permainan sepak bola karena anak akan antusias dengan model pembelajaran yang bersifat *games* atau *tournament*. Keberhasilan individu dalam kelompok merupakan tanggung jawab dari semua anggota dalam kelompok. Slavin (2005:166), langkah-langkah model pembelajaran TGT ada lima tahap, yaitu: tahap presentasi dikelas, tm, games, turnamen dan rekognisi tim.

Penelitian ini juga didukung oleh bebeapa sumber, diantaranya: 1) Andini Hijria (2017), menemukan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT

berpengaruh sangat signifikan terhadap peningkatan hasil belajar teknik dasar *passing* bola basket pada kelas XI SMK TI Bali Global Singaraja tahun pelajaran 2016/2017, 2) Dhani Wasito Adi Putra, Sudarso (2017), menemukan bahwa ada peningkatan yang signifikan pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap ketuntasan belajar *shooting* bola basket dalam pembelajaran PJOK pada peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Tulangan, 3) Fandi Eka Ardiansah, Setiyo Hartoto (2018), menemukan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pemberian model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar renang gaya bebas pada peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Wonoayu Siduarjo dengan peningkatan 26,49 %.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar *Passing Control* Sepak Bola Kelas VIII SMP Negeri 4 Singaraja tahun pelajaran 2019/2020”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang diatas, dapat diidentifikasi suatu permasalahan, yaitu.

1. Peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran karena model pembelajaran kurang kreatif.
2. Proses pembelajaran tidak sesuai dengan hasil yang diharapkan.
3. Peserta didik cenderung belajar individual.
4. Peserta didik kurang mampu untuk bekerjasama dengan peserta didik lainnya.
5. Kurangnya sarana dan prasarana yang mendukung kegiatan belajar

6. Peserta didik kurang bisa saling tolong menolong antar peserta didik lainnya.
7. Kurangnya model pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam kelompok belajar.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Adapun batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Subjek yang digunakan dalam penelitian ini terbatas pada peserta didik kelas VIII SMP Negeri 4 Singaraja tahun pelajaran 2019/2020
2. Penelitian ini terbatas pada hasil belajar *passing control* (kaki bagian dalam) permainan sepak bola.
3. Model pembelajaran yang digunakan terbatas pada model pembelajaran kooperatif tipe TGT.
4. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini terbatas pada lembar asesmen kemampuan teknik dasar *passing* kaki bagian dalam dan *control* kaki bagian dalam permainan sepak bola pada aspek psikomotor.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka permasalahan yang ingin di pecahkan peneliti adalah apakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berpengaruh terhadap hasil belajar *passing control* sepak bola peserta didik kelas VIII SMP Negeri 4 Singaraja tahun pelajaran 2019/2020.

## 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas, adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada “Pengaruh Model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar *Passing control* Sepak Bola Kelas VIII SMP Negeri 4 Singaraja tahun pelajaran 2019/2020”

## 1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang diperoleh dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

### 1.6.1 Manfaat Teoritis

- a. Dapat memberikan informasi tentang model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*.
- b. Hasil penelitian dapat digunakan sebagai salah satu cara untuk memberi solusi dalam meningkatkan hasil belajar serta keaktifan peserta didik pada pembelajaran PJOK.

### 1.6.2 Manfaat Praktis

- a. Bagi guru  
Meningkatkan wawasan dan keterampilan guru dalam proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dalam pembelajaran PJOK.
- b. Bagi peserta didik  
Membantu peserta didik dalam meningkatkan proses dan hasil belajar PJOK melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dalam pembelajaran PJOK.

c. Bagi sekolah

Membantu sekolah dalam meningkatkan pemberdayaan, keakapan dan kualitas lulusan baik dalam proses dan hasil belajar peserta didik, serta mempersiapkan diri para peserta didiknya untuk terjun ke masyarakat maupun untuk kepentingan melanjutkan studi ke jenjang yang lebih tinggi.

d. Bagi peneliti

Menambah pengetahuan dan wawasan peneliti mengenai model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*, serta untuk memperoleh pengalaman menganalisis dan memecahkan masalah.

