

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan manusia. Pendidikan adalah upaya yang dilakukan secara sadar oleh manusia dalam rangka memperoleh perubahan tingkah laku dari titik sebelumnya menuju titik yang dianggap baik. Pendidikan ada yang bersifat formal ada juga yang bersifat non formal. Dalam wilayah formal hal ini dapat dilalui pada level tingkatan sekolah yang didalamnya berisi tentang kurikulum pembelajaran salah satunya adalah pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan.

Pendidikan jasmani adalah pendidikan yang termuat dalam kurikulum pendidikan nasional. Secara luas pendidikan jasmani memiliki peranan yang tidak kalah penting dalam membentuk potensi peserta didik, hanya saja pendidikan jasmani dalam mencapai tujuannya diolah melalui berbagai macam aktivitas fisik pada proses pembelajarannya. Tetapi konsep dan tujuan dari capaian akhir pembelajaran adalah sama-sama bertujuan mencerdaskan peserta didik, menumbuhkan potensi diri dan yang terpenting adalah pertumbuhan fisik dan perkembangan aspek mental dan sosial.

Disekolah pembelajaran pendidikan jasmani sama dengan pembelajaran mata pelajaran lainnya. Dimana mata pelajaran pendidikan jasmani sudah disusun berdasarkan kurikulum yang termuat dalam beberapa mata pelajaran yang terdiri dari aktivitas permainan, aktivitas atletik, aktivitas

air, ketangkasan, aktivitas bela, kebugaran dan pola hidup sehat. Dalam aktivitas permainan terdapat beberapa materi pelajaran yang diajarkan salah satunya permainan sepak bola.

Sepak bola merupakan permainan yang diajarkan dengan mengenalkan permainan sepak bola berdasarkan aturan permainan, teknik-teknik permainan dan cara bermain sepak bola yang benar dalam lingkungan pembelajaran. Banyak teknik-teknik permainan sepak bola yang harus dikuasai siswa salah satunya adalah *passing*. *Passing* adalah teknik dasar mengumpan bola baik dengan kaki bagian dalam maupun luar. Teknik ini berguna untuk memberikan umpan kepada pemain lainnya.

Hasil belajar merupakan kemampuan atau kompetensi tertentu yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar meliputi keterampilan kognitif, afektif dan psikomotorik. Tujuan peningkatan hasil belajar tentu meningkatkan kompetensi yang dimiliki siswa terhadap capaian hasil belajar, dimana salah satunya mengetahui tingkat ketercapaian hasil belajar yang lebih baik dari sebelumnya. Peningkatan hasil belajar menjadi tanggung jawab antara guru dan siswa.

Faktor yang mempengaruhi hasil belajar tentunya sangat bervariasi, tergantung objek atau sasaran dari pembelajaran tersebut. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar diantaranya adalah faktor internal akibat dari jasmani dan psikologi dari individu itu sendiri dan faktor eksternal yang bersumber dari lingkungan keluarga, lingkungan masyarakat atau bahkan

lingkungan sekolah itu sendiri dimana pusat perhatiannya adalah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, (Marlina, 2021).

Salah satu faktor yang berperan penting dalam pembelajaran tentu ada pada guru pendidikan jasmani dalam menyampaikan materi belajar. Guru dalam proses pembelajaran memiliki tugas sebagai fasilitator atau penyambung kebutuhan siswa. Sehingga peranan guru dalam tercapainya tujuan pembelajaran menjadi aspek yang sangat penting. Oleh karena itu guru harus mempersiapkan pembelajaran secara komprehensif termasuk penggunaan model pembelajaran sebagai pendukung tercapainya tujuan belajar.

Model belajar dimaknai sebagai blue print dalam mengajar dengan cara merencanakan pembelajaran sedemikian rupa untuk mewujudkan pembelajaran yang memiliki tujuan yang maksimal, (Khoerunnisa & Aqwal, 2020). Model belajar adalah rencana pembentukan pembelajaran melalui rancangan yang terencana, sehingga pembelajaran tidak berlangsung monoton dan meningkatkan daya tarik belajar bagi peserta didik. Termasuk penggunaan model belajar dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran pendidikan jasmani adalah model pembelajaran dengan tipe *team game tournament*.

Model belajar *team game tournamen* adalah model belajar dimana siswa dapat melakukan kerjasama kelompok secara kolaboratif sehingga proses pembelajarannya ini tidak hanya berpusat pada guru, tetapi berpusat pada siswa sebagai operator utama dalam belajar, (Putra & Sudarso, 2017). Tipe

*team game tournamen* dalam belajar adalah menjadi peserta didik sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan secara berkelompok, Hartanto (Lestari, Siregar, & Yulianti, 2021).

Penelitian-penelitian yang mendukung bahwa pembelajaran tipe kooperatif *team games tournamen* memberikan dampak pada peningkatan hasil belajar misalnya penelitian (Wardana, Adi, & Suwiwa, 2020). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar *passing control* sepak bola dalam PJOK di SMA Negeri 2 Singaraja karena hasil uji hipotesis 0,001 yaitu  $p < 0,05$ . (Nissa, Susianti, & Purnamaningsih, 2022). Pada Penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* menjadikan anak lebih aktif dalam pelajaran, dalam berpikir, bekerjasama dalam kelompok hingga memberikan kontribusi yang tinggi untuk memenangkan suatu pertandingan turnamen.

Model pembelajaran *team games tournamen* ini diharapkan dapat memperbaiki kualitas hasil belajar siswa khususnya pada materi *passing* permainan sepak bola. Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan melalui kegiatan penelitian pendahuluan, dalam proses pembelajaran di lingkungan SMA Negeri 1 Jejawu khususnya siswa kelas X materi *passing* permainan sepak bola, peneliti melihat beberapa kekeliruan dalam pembelajaran yang berlangsung adalah pembelajaran hanya berpusat pada guru dan tidak berpusat pada siswa, pembelajaran tidak membuat siswa efektif dalam bergerak,

pembelajaran membuat sebagian besar hanya duduk-duduk saja, guru sangat mendominasi kegiatan belajar.

Kekeliruan ini akhirnya berdampak pada hasil akhir pembelajaran dimana banyak siswa yang tidak tuntas pembelajaran dan melakukan remedi mata pelajaran penjas untuk materi *passing* permainan sepak bola. Oleh karena itu pembelajaran dengan model lama yang diterapkan guru harus dievaluasi dan diterapkan model pembelajaran yang dapat mewakili ketercapaian hasil belajar salah satunya model pembelajaran *team game tournamen*. Melalui penelitian ini peneliti berharap dengan diterapkannya model pembelajaran *team game tournamen* akan mempengaruhi hasil belajar *passing* permainan sepak bola siswa di lingkungan SMA Negeri 1 Jejaw.

## 1.2 Masalah Penelitian

### a. Identifikasi Masalah

Proses pembelajaran di lingkungan SMA Negeri 1 Jejaw khususnya siswa kelas X materi *passing* permainan sepak bola setelah diidentifikasi adalah:

- 1) Guru sangat mendominasi kegiatan belajar, sehingga pembelajaran hanya berpusat pada guru dan tidak berpusat pada siswa.
- 2) Pembelajaran tidak membuat siswa aktif dalam bergerak.
- 3) Pembelajaran membuat sebagian besar hanya duduk-duduk saja.

### b. Pembatasan Masalah

Penelitian ini diharapkan tidak menyimpang dari tujuan yang akan dicapai. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

- 1) Model pembelajaran yang digunakan adalah model *team game tournamen*.
- 2) Materi permainan sepak bola yang dipelajari adalah materi *passing*.
- 3) Siswa sebagai objek penelitian adalah siswa kelas X

c. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan permasalahan di atas, adapun rumusan permasalahan dalam penelitian ini adalah adakah pengaruh model *team game tournamen* terhadap hasil belajar *passing* permainan sepak bola pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Jejaw.

### 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perubahan hasil belajar *passing* permainan sepak bola setelah diberikan model *team games tournament* pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Jejaw.

### 1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian diharapkan sebagai berikut:

a. Bagi siswa

Bagi siswa penelitian ini dapat memperbaiki dan meningkatkan hasil belajar, memperbaiki keterampilan *passing*, bertambahnya wawasan belajar.

b. Bagi guru

Menjadi pedoman bagi guru untuk proses belajar mengajar yang diterapkan pada siswa. Sehingga guru memiliki panduan dalam penerapan model belajar.

c. Bagi sekolah

Bagi sekolah diharapkan dapat memberikan sumbangsi tentang banyak model belajar yang menjadi referensi bagi guru-guru disekolah tersebut.