

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Belajar adalah aktifitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap dan menghasilkan kepribadian (Edy, M. Farhan Wahid, and Abidin 2022, hlm. 23). Slameto menyatakan dalam (Edy et al. 2022, hlm. 9) bahwa belajar merupakan proses usaha yang dilalui seseorang untuk memperbaiki tingkah laku. Dikutip dari pandangan Benjamin S.Bloom dalam (Ulfah and Opan Arifudin 2021) bahwa Belajar merupakan perubahan kualitas kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik untuk meningkatkan taraf hidup peserta didik, baik sebagai pribadi dan anggota masyarakat maupun sebagai makhluk Tuhan Yang Maha Esa. Selaras dengan pernyataan tersebut (Pramana 2024, hlm. 4) berpendapat bahwa belajar merupakan serangkaian aktivitas manusia dengan memanfaatkan potensi diri otak menjadi pengalaman untuk memahami diri sendiri dan lingkungan sekitar yang dilakukan atas dorongan sendiri, baik di dalam maupun luar diri manusia yang didukung oleh pancaindera dalam kehidupan lingkungan alam dan lingkungan sosial yang bertujuan menginginkan adanya perubahan dari terus menerus mengalami perubahan sebagai wujud tuntutan hidup secara dinamis. Dari beberapa pendapat ahli diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa pada dasarnya belajar adalah sebuah proses perubahan di dalam kepribadian manusia dan perubahan tersebut ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, ketrampilan, daya pikir, dan kemampuan-kemampuan yang lain.

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar. Pembelajaran dipandang secara nasional sebagai suatu proses interaksi yang melibatkan komponen-komponen utama, yaitu peserta didik, pendidik, dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar.

Pembelajaran merupakan setiap upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik yang dapat menyebabkan peserta didik melakukan kegiatan belajar (Festiawan 2020, hlm. 12). Selaras dengan pernyataan di atas, Nasution dalam (Festiawan 2020) mengemukakan bahwa pembelajaran sebagai suatu aktivitas mengorganisasi atau mengatur lingkungan sebaik-baiknya dan menghubungkan dengan anak didik. Berdasarkan pernyataan menurut para ahli di atas dapat diketahui bahwa pembelajaran sebagai interaksi peserta didik dengan guru dan sumber belajar dalam lingkungan belajar. Pembelajaran juga merupakan upaya yang dilakukan untuk membantu anak didik belajar dengan lebih baik di sekolah.

Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah yaitu Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. (Dewanti et al. 2021, hlm. 77) menyatakan pendidikan jasmani merupakan suatu kegiatan mendidik anak dengan proses pendidikan melalui aktivitas PJOK untuk membantu anak agar tumbuh dan berkembang secara wajar sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Kesegaran jasmani yang baik akan memberikan dampak yang positif kepada peserta didik yaitu akan mudah menerima setiap materi yang diberikan guru (Herlina & Suherman, 2020, hlm. 78). Esensi PJOK adalah suatu proses belajar untuk bergerak dan belajar melalui gerak (Maulana ., 2021, hlm. 78). Berdasarkan tujuan tersebut dapat disimpulkan bahwa orientasi PJOK tidak semata hanya bertujuan untuk meningkatkan keterampilan motorik maupun kemampuan fisik semata melainkan juga mencakup peningkatan sikap, pengetahuan, dan keterampilan siswa. Sesuai dengan Permendiknas No. 22 tahun 2006 yang menyatakan pembelajaran pendidikan jasmani SMA / SMALB / SMK / MAK dimaksudkan untuk meningkatkan potensi fisik serta membudayakan sikap sportif, disiplin, kerjasama, dan hidup sehat (Jasmani et al. 2014). Sedangkan menurut Menurut (Kristiyandaru) dalam Jasmani 2014, hlm 39) salah satu tujuan pendidikan jasmani adalah mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerjasama, percaya diri, dan demokratis melalui aktivitas jasmani, permainan, dan olahraga. Kemudian, Bucher dalam (Budi, Rouf, and Budiman 2021, hlm. 43) mengatakan mengklasifikasikan tujuan pendidikan jasmani dalam empat kategori yaitu: Perkembangan fisik, perkembangan gerak, perkembangan mental dan

perkembangan sosial. Perkembangan fisik berhubungan dengan kemampuan melakukan aktivitas yang melibatkan kekuatan fisik dari berbagai organ tubuh. Perkembangan gerak berhubungan dengan kemampuan melakukan gerak secara efektif, efisien, halus, indah, sempurna.

Sepak bola adalah salah satu materi dalam pembelajaran PJOK. Sepak bola merupakan cabang olahraga yang menggunakan bola yang umumnya terbuat dari kulit dan dimainkan oleh dua tim masing-masing beranggotakan 11 (sebelas) orang. Permainan sepak bola sering sekali dimainkan oleh masyarakat untuk kebugaran, rekreasi dan prestasi, sehingga tidak heran mengapa sepak bola menjadi cabang olahraga yang sangat populer dan digemari oleh seluruh lapisan masyarakat. Pengertian sepak bola menurut (Sudjarwo, Iwan, 2017, hlm. 1) Sepak bola ialah olahraga beregu yang di dasari atas teknik, pengolahan bola, dan pengertian setiap pemain terhadap permainan. Ada beberapa teknik yang harus dikuasai oleh setiap pemain agar dapat bermain sepak bola dengan baik.

Salah satu aspek dasar bermain sepak bola adalah menguasai Teknik-teknik dasar penting seperti mengoper bola (*Passing*), menggiring bola (*Dribbling*), menendang bola (*Shooting*), menahan bola (*Control*) dan menyundul bola (*Heading*). Diantara Teknik-teknik tersebut mengumpan bola (*Passing*) dianggap salah satu hal penting dalam bermain sepak bola. Menurut (Ibrahim 2022) mengemukakan bahwa *passing* merupakan salah satu teknik bermain sepak bola yang penting untuk dapat dikuasai, karena dengan teknik ini permainan lebih efektif daripada banyak menggiring bola. Dengan *passing*, kita bisa menghubungkan permainan ke semua daerah lapangan.

Dalam pernyataan tersebut dapat di ketahui bahwa teknik *passing* dalam permainan sepak bola merupakan teknik dasar yang sangat penting dan perlu dikuasi oleh setiap pemain sepak bola, karena dengan *passing* dapat menghubungkan permainan ke setiap pemain team dan dapat terjadinya sebuah gol. Menurut (Aditya et al. 2019, hlm. 79) Pendekatan bermain sepak bola salah satu bentuk kegiatan di dalam proses mengajar Pendidikan jasmani. Hal ini dikarenakan bermain sepak bola dalam Pendidikan Jasmani merupakan bagian dari belajar, hal ini didasari oleh: Bermain dan permainan merupakan alat

pendidikan melalui aktifitas jasmani, bahwa dengan bermain akan terjadi stimulus mengembangkan daya pikir dan kemampuan fisik atau jasmani. Bila peserta didik mendapatkan kesempatan bermain yang sesuai dengan pilihannya, maka tidak pernah terjadi hal-hal merugikan, bahkan akan terjadi nilai tambah baginya mengenai kebutuhan materi pengembangan diri dan pengembangan emosional. Dengan hal itu materi sepak bola dalam pembelajaran PJOK di perlukan hasil belajar.

Keberhasilan dalam pembelajaran tergantung dari strategi guru. Strategi dalam menyusun kegiatan pembelajaran sangat berpengaruh terhadap keberhasilan belajar. Dalam strategi pembelajaran harus memperhatikan model pembelajaran, metode pembelajaran serta langkah-langkah kegiatan pembelajaran. Menurut (Khoerunnisa and Aqwal 2020, hlm. 3) berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain. Pelaksanaan Implementasi model-model pembelajaran yang bervariasi dengan konsep yang berbeda-beda yang sangat bermanfaat bagi perkembangan siswa dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotornya (Gustiawati, Fahrudin, and Syafei 2014, hlm. 34) dengan begitu guru perlu menerapkan model-model pembelajaran PJOK yang cocok sesuai dengan materi ajarnya.

Menurut (Somayana 2020, hlm. 468) hasil belajar merupakan prestasi yang dicapai siswa secara akademis melalui ujian dan tugas, keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung perolehan hasil belajar tersebut. Dari sisi peserta didik, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar. Sedangkan menurut Suprijono dalam (Somayana 2020, hlm. 468) hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Hasil belajar ditandai dengan kriteria penilaian, ada yang buruk, cukup, baik dan baik sekali. Buruknya hasil belajar biasanya ditandai dengan pola dan cara sikap siswa selama proses pembelajaran. Dalam hal ini agar supaya hasil belajar siswa dapat berhasil dengan maksimal, maka perlunya peningkatan hasil belajar melalui berbagai upaya (Farizal 2018, hlm. 694).

Beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa peningkatan hasil belajar ditandai dengan adanya perubahan respon yang tadinya kurang menjadi lebih baik.

Hasil belajar dalam mata pelajaran PJOK dapat dilihat dari ranah afektif, kognitif dan psikomotor. seperti yang dikatakan oleh (Nugroho 2019, hlm. 3) bahwa ranah afektif merupakan kawasan yang berkaitan dengan aspek - aspek emosional seperti perasaan, minat, sikap, kepatuhan terhadap moral dan sebagainya, dalam pendidikan jasmani ranah afektif berkaitan erat dengan perilaku sosial dan kepribadian seperti: usaha, sikap dan sportivitas. Ranah kognitif merupakan kawasan yang berkaitan dengan aspek - aspek intelektual atau secara logis yang bisa diukur dengan pikiran atau nalar, dalam pendidikan jasmani ranah kognitif berkaitan dengan pengetahuan tentang penjasorkes, pemahaman asas - asas dan mekanisme gerak, peraturan pertandingan dan sejarah olahraga. Ranah psikomotorik merupakan kawasan yang berkaitan dengan aspek - aspek keterampilan yang melibatkan fungsi sistem syaraf dan otot (*neuronmuscular system*) dan fungsi psikis, dalam pendidikan jasmani ranah psikomotorik meliputi pencapaian dalam keterampilan, kemampuan bermain dan kesegaran jasmani siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada proses pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) di kelas XI IPA 1 SMA Negeri 1 Cigugur, diperoleh informasi bahwa hasil belajar siswa dalam pembelajaran sepak bola, khususnya pada materi *passing*, masih tergolong rendah. Hal ini diduga disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain seperti metode pembelajaran yang masih bersifat *teacher-centered* sehingga kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif berlatih serta dalam kegiatan pembelajaran ditemukan bahwa interaksi antar siswa masih terbatas. Hanya beberapa siswa yang berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, sedangkan yang lain cenderung bergantung pada teman. Kurangnya variasi dalam metode pembelajaran membuat suasana belajar menjadi monoton dan kurang menyenangkan, sehingga siswa cepat merasa bosan dan minimnya kompetisi atau tantangan yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Dari data tersebut dapat diambil data tabel berikut ini:

Tabel 1. 1 Data Tes Harian Semester Ganjil 2025/2026

No	Nama	NA	Kriteria	Intervensi
1	Afdal Frastyo	77	ST	Tidak perlu remedial
2	Agung Gumelar	63	BT	Remedial di bagian yang diperlukan
3	Alfian Frastyo	77	ST	Tidak perlu remedial
4	Apip Yasin Al Basit	81	ST	Tidak perlu remedial
5	Ardi Vaizal Fazri	63	BT	Remedial di bagian yang diperlukan
6	Ari Satya Nugraha	81	ST	Tidak perlu remedial
7	Dede Riyadi	81	ST	Tidak perlu remedial
8	Dede Tia Aulia	55	BT	Remedial di bagian yang diperlukan
9	Detha Adijaya Nugraha	63	BT	Remedial di bagian yang diperlukan
10	Diaz Arya Aradea	58	BT	Remedial di bagian yang diperlukan
11	Elsa Nazwa Apriliani	50	BT	Remedial di bagian yang diperlukan
12	Farid Hidayat	77	ST	Tidak perlu remedial
13	Fatimah Azzahra	50	BT	Remedial di bagian yang diperlukan
14	Grillya Vertikal D	81	ST	Tidak perlu remedial
15	Hermawati Dwi	63	BT	Remedial di bagian yang diperlukan
16	Irmana Mubarak	63	BT	Remedial di bagian yang diperlukan
17	Jajang Nurjaman	63	BT	Remedial di bagian yang diperlukan
18	Juwita Salsa Febrian	50	BT	Remedial di bagian yang diperlukan
19	Khusnul Yuli	55	BT	Remedial di bagian yang diperlukan
20	Lucky Alamsyah H	77	ST	Tidak perlu remedial
21	Muhammad Fauzi H	77	ST	Tidak perlu remedial
22	Mujib Kuswara	68	BT	Remedial di bagian yang diperlukan
23	Nainatul Komara	50	BT	Remedial di bagian yang diperlukan
24	Najwan Hilmy	50	BT	Remedial di bagian yang diperlukan
25	Nikaila Nanda R	50	BT	Remedial di bagian yang diperlukan
26	Nurdin Maulana	72	BT	Remedial di bagian yang diperlukan
27	Pahri Ramdani	63	BT	Remedial di bagian yang diperlukan
28	Raipan Nugraha	68	BT	Remedial di bagian yang diperlukan
29	Rara Amelia Puspa	55	BT	Remedial di bagian yang diperlukan
30	Rendi Chandra Saputra	77	ST	Tidak perlu remedial
31	Reza Ramdani	81	ST	Tidak perlu remedial
32	Rezky Ramdani	77	ST	Tidak perlu remedial
33	Rifka Risdaini	55	BT	Remedial di bagian yang diperlukan
34	Temi Desmira	77	ST	Tidak perlu remedial

Keterangan:

INTERVAL	KRITERIA	INTERVENSI
0 – 45%	Belum Tuntas	Remedial diseluruh bagian
41 – 74%	Belum Tuntas	Remedial di bagian yang diperlukan
75– 85%	Sudah Tuntas	Tidak perlu remedial
86 – 100%	Sudah Tuntas	Diberikan pengayaan atau tantangan lebih

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan suatu inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan, kerja sama, dan motivasi belajar siswa. Salah satu model pembelajaran yang dinilai potensial dalam pembelajaran ini Adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Peneliti ingin memaksimalkan pembelajaran dengan model tersebut. Dalam hal ini Model TGT menekankan kerja sama antar anggota kelompok dalam memahami materi melalui kegiatan belajar yang dikombinasikan dengan unsur permainan dan kompetisi. Melalui turnamen akademik yang dilakukan secara berkelompok, siswa akan termotivasi untuk belajar lebih giat agar dapat memberikan kontribusi terbaik bagi timnya.

Dengan memaksimalkan model *Cooperative Learning* tipe TGT diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Model ini tidak hanya membantu siswa memahami materi pelajaran dengan lebih baik, tetapi juga melatih keterampilan sosial, sportivitas, dan rasa tanggung jawab. Oleh karena itu, penelitian tindakan kelas ini dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas XI IPA 1 SMA Negeri 1 Cigugur.

Menurut (Somayana 2020, hlm.649) untuk meningkatkan hasil belajar ini sangat dibutuhkan guru yang memiliki kompetensi yang tinggi, pembelajaran yang efektif dan peran dari orang tua. Sejalan dengan hal tersebut (Aritonatonang 2018, hlm. 17) mengemukakan bahwa guru sebagai fasilitator harus mampu memilih dan mengolah metode, model pembelajaran, strategi dan motif mengajar yang dapat meningkatkan minat belajar para siswa dan guru terlibat langsung dalam

proses belajar-mengajar. Selaras dengan hal itu (Aritonatonang 2018, hlm. 63) Untuk mencapai tujuan pendidikan jasmani yang berkaitan dengan kreatifitas, nilai-nilai pribadi siswa serta hasil belajar siswa diperlukan sebuah model pembelajaran yang baik.

Menurut (Putra, Permadi, and Sonjaya 2023, hlm. 14) Banyaknya model pembelajaran yang mengharuskan seorang guru penjas untuk selalu mengikuti perkembangan dan kemajuan model-model pembelajaran. Model pembelajaran menurut (Khoerunnisa and Aqwal 2020, hlm. 3) berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahanbahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa untuk membelajarkan sesuai dengan cara-gaya belajar, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan optimal ada berbagai model pembelajaran. Dalam prakteknya, harus ingat bahwa tidak ada model pembelajaran yang paling tepat untuk segala situasi dan kondisi. Oleh karena itu, dalam memilih model pembelajaran yang tepat tetapi semuanya tergantung pada memilih model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi peserta didik, sifat materi bahan ajar, fasilitas-media yang tersedia, dan kondisi guru itu sendiri. Model pembelajaran yang marak diperbincangkan adalah model pembelajaran kooperatif. Inti dari pembelajaran kooperatif itu sendiri adalah dimana siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya dalam mempelajari materi pelajaran (Putra et al. 2023, hlm. 14).

Model pembelajaran kooperatif salah satu model pembelajaran yang sering digunakan dalam pembelajaran PJOK. Menurut (Ibrahim 2022, hlm. 114) pembelajaran kooperatif mengacu pada metode pembelajaran di mana siswa bekerja sama dalam kelompok kecil dan saling membantu dalam belajar. Pada hakekatnya pembelajaran kooperatif menekankan pada kerja sama siswa untuk saling bertukar pikiran dan pendapat untuk bersama-sama pula mencari solusi yang tepat untuk memecahkan masalah yang dihadapi. Sejalan dengan pernyataan di atas Menurut Nurdyansyah dalam (Hasbillah and Suparman 2021, hlm. 114)

pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*) merupakan model pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat hingga lima orang siswa dengan struktur kelompok bersifat heterogen. Konsep heterogen di sini adalah struktur kelompok yang memiliki perbedaan latar belakang kemampuan akademik, perbedaan jenis kelamin, perbedaan ras dan bahkan mungkin etnisitas. Model pembelajaran kooperatif bertujuan untuk meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademik, juga dapat memberikan keuntungan pada siswa kelompok bawah dan kelompok atas yang bekerja sama dalam menyelesaikan tugas-tugas akademik (Asda 2022, hlm. 162). Beberapa berdasarkan uraian di atas bahwa dapat disimpulkan pembelajaran kooperatif dinilai bisa diterapkan dalam mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di sekolah. Model pembelajaran kooperatif terdiri dari beberapa tipe, salah satu nya adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament*.

(Hasbillah and Suparman 2021, hlm. 115) menyatakan bahwa teknik pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* menggabungkan kelompok belajar dan kompetisi tim digunakan untuk meningkatkan pembelajaran dengan beragam fakta konsep dan keterampilan. Sedangkan menurut (Shoimin 2014, hlm. 203) pembelajaran kooperatif model *Team Games Tournament* adalah salah satu model kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Pembelajaran kooperatif model *Team Games Tournament* ini juga memungkinkan siswa dapat lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar sehingga bisa dijadikan stimulus untuk para peserta didik dalam kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, aktif dan termotivasi.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik dengan penelitian dengan judul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar *Passing* Dalam Sepak bola Melalui Model *Cooperative Learning* Dengan Tipe *Team Games Tournament* di SMAN 1 Cigugur”.

1.2 Rumusan Masalah

Menurut (Sugiyono 2018, hlm. 1), rumusan masalah harus dirancang sedemikian rupa agar dapat dijawab melalui data yang diperoleh dari proses penelitian, sehingga mampu memberikan arah dan fokus yang relevan terhadap isu yang diangkat. Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti merumuskan masalah sebagai berikut “Apakah terdapat peningkatan hasil belajar *passing* sepak bola menggunakan model *Cooprative Learning* tipe *Team games Tournament* ?”

1.3 Tujuan Penelitian

Selain rumusan masalah, tujuan penelitian memiliki peran penting dalam membangun kerangka penelitian. Tujuan yang dirumuskan dengan jelas, spesifik, dan terukur memungkinkan peneliti untuk mengembangkan strategi penelitian yang efektif (Sugiyono 2018, hlm. 1). Berdasarkan rumusan penelitian di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar *passing* sepak bola melalui model *Cooprative Learning* tipe *Team games Tournament*.

1.4 Kegunaan Penelitian

Berdasarkan tujuan yang dikemukakan oleh peneliti, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara komprehensif yang terakit baik secara teoretis maupun secara praktis sebagai berikut:

1.4.1 Teoretis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sebuah manfaat dan menjadi referensi serta bahan pustaka upaya meningkatkan peningkatan hasil belajar *passing* sepak bola dengan menggunakan model *Cooprative Learning* tipe *Team Games Tournament*

1.4.2 Praktis

Secara praktis hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik bagi penulis khususnya dan guru serta mahasiswa pada umumnya dalam upaya hasil pembelajaran.