

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan mendasar manusia yang senantiasa mengalami proses perubahan, perkembangan, dan penyempurnaan seiring dengan dinamika kehidupan. Perubahan tersebut mencakup berbagai aspek, mulai dari peningkatan kompetensi guru dan tenaga kependidikan, perbaikan mutu pendidikan, pengembangan kurikulum, penyediaan sarana serta prasarana, hingga pembaruan manajemen pendidikan. Tidak hanya itu, metode serta strategi pembelajaran juga terus diarahkan agar lebih inovatif. Seluruh upaya ini pada dasarnya bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.

Pendidikan tidak harus bersifat formal yang dilakukan didalam kelas saja, semisal pembelajaran olahraga yang bisa didapatkan diluar kelas. Pembelajaran olahraga dimana olahraga bukan hanya menjadi bagian integral dari pendidikan, tetapi juga memiliki hubungan yang kaitannya dengan dinamika sosial, budaya masyarakat, ekonomi, dan bangsa serta tuntutan kemajuan zaman pada era globalisasi. Olahraga merupakan instrumen yang efektif untuk meningkatkan kualitas hidup bangsa, dan hal tersebut sudah diyakini oleh PBB melalui komitmen internasional dan implementasinya Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan atau PJOK termasuk salah satu mata pelajaran. Tujuannya untuk mewujudkan perubahan yang baik secara fisik, mental, dan logika pada peserta didik. Permendikbud tahun 2016 Nomor 21 tentang muatan pendidikan dalam lembaga pendidikan formal, mewajibkan adanya mata pelajaran pendidikan jasmani dalam pembelajaran.

Salah satu bagian penting dalam sistem pendidikan adalah Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) yang diajarkan di berbagai jenjang, mulai dari sekolah dasar, menengah, hingga perguruan tinggi. Mata pelajaran ini tidak hanya berfokus pada kebugaran fisik, tetapi juga bertujuan mengembangkan keterampilan gerak, kemampuan berpikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, kestabilan emosi, perilaku moral, hingga pembiasaan pola hidup sehat. Oleh karena

itu, aktivitas yang diberikan dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani harus dirancang dengan pendekatan didaktis metodis agar setiap kegiatan benar-benar mampu mengantarkan peserta didik mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Menurut Kurniawan (2017, p. 554) “Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) dapat dipahami sebagai proses pendidikan yang berlangsung melalui aktivitas fisik atau olahraga”. Dalam lingkup yang lebih luas, Pendidikan Jasmani menjadi bagian integral dari keseluruhan proses pendidikan sekaligus sarana penting untuk mencapai tujuan pendidikan itu sendiri. Dengan kata lain, pendidikan jasmani berfungsi sebagai media dalam membentuk serta mengembangkan potensi anak secara menyeluruh melalui berbagai aktivitas jasmani. Melalui pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) di sekolah, tujuan yang ingin dicapai antara lain adalah membangun dasar karakter dan kepribadian yang kuat, menumbuhkan sikap positif, menanamkan kedisiplinan, mengembangkan rasa tanggung jawab, serta mendorong kemampuan bekerja sama. Menurut Manalu et al., (2020, p. 50) Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) adalah suatu kegiatan aktivitas gerak dengan proses interaksi antara pendidik dan siswa memanfaatkan perkembangan pengetahuan yang ada untuk meningkatkan kebugraan jasmani.

Pengembangan Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) bertujuan untuk mendorong inovasi dan meningkatkan kreativitas dalam olahraga. Kolaborasi dengan semua pemangku kepentingan, termasuk sekolah, guru, dan siswa, sangat penting untuk mencapai tujuan pendidikan secara efektif. Hasil belajar guru dapat dipengaruhi oleh penguasaan materi dan pelajaran, hasil belajar siswa juga dapat dipengaruhi oleh kemauan atau minat mereka dalam mempelajari materi. Di sekolah, kurikulum Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) menekankan penguasaan materi sebanyak mungkin, dengan proses pembelajaran yang berpusat pada guru. Jenis pengajaran ini tidak mendorong siswa untuk memaksimalkan dan mengembangkan potensi mereka, juga tidak menumbuhkan aktivitas dan kreativitas yang akan menjamin proses pembelajaran yang dinamis.

Dalam kurikulum Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK), siswa tidak hanya diajarkan mengenai pentingnya menjaga kebugaran jasmani, tetapi juga diperkenalkan pada berbagai cabang olahraga yang mengembangkan keterampilan motorik, koordinasi, dan kerjasama tim. Salah satu cabang olahraga yang diajarkan di sekolah adalah bola basket.

Dalam permainan bola basket, terdapat beberapa teknik dasar yang harus dikuasai oleh setiap pemain, seperti *passing* (mengoper bola), *shooting* (menembak bola ke ring), *rebounding* (merebut bola pantul), dan *dribbling* (menggiring bola). *Dribbling* menurut Taufik & Gaos (2019, p.45) merupakan kemampuan menggiring bola dari satu tempat ketempat lain dengan tetap menguasai bola yang berguna untuk menghindari hadangan lawan dan untuk mengatur tempo permainan. Caranya adalah dengan memantulkan bola kelantai dan ketangan, pemain boleh melakukan *dribbling* setelah mendapat operan. *dribbling* bisa dilakukan dengan satu tangan ataupun bergantian tangan, namun tidak diperkenankan menggunakan dua tangan sekaligus. Dengan kemampuan *Dribbling* yang baik, pemain dapat melewati lawan dan membuka ruang untuk rekan tim mereka, sehingga meningkatkan efektivitas serangan. Selain itu, *Dribbling* juga membantu pemain dalam mempertahankan penguasaan bola, yang sangat penting dalam menjaga momentum permainan. Keterampilan ini juga meningkatkan kepercayaan diri, karena pemain merasa lebih nyaman saat membawa bola dalam situasi yang menegangkan.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti serta hasil diskusi dengan guru PJOK, Bapak H. Asep Hermawan, S.Pd., M.Pd., diperoleh gambaran bahwa kemampuan hasil belajar siswa dalam keterampilan *dribbling* bola basket masih tergolong kurang memenuhi Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP). Hal ini terlihat dari hasil penilaian yang menunjukkan masih banyak siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar. Dari total 31 siswa yang terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 18 siswa perempuan, hanya 13 siswa atau sebesar 42% yang dinyatakan tuntas, sedangkan 18 siswa lainnya atau sekitar 58% belum mencapai kriteria ketuntasan yang ditetapkan. Kondisi tersebut juga dipengaruhi oleh karakteristik siswa kelas VII H di SMPN 12 Tasikmalaya yang pada umumnya lebih tertarik untuk bermain dibandingkan mengikuti proses pembelajaran secara fokus,

khususnya dalam mempelajari keterampilan dasar *dribbling* bola basket. Selain itu, proses pembelajaran yang berlangsung masih menggunakan model pembelajaran *Direct Instruction*, yang cenderung berpusat pada guru. Situasi ini membuat keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar menjadi kurang optimal, sehingga berdampak pada rendahnya penguasaan keterampilan *dribbling* bola basket yang dimiliki oleh sebagian besar siswa. Hal ini terlihat dari pola pikir mereka yang hanya ingin cenderung langsung memasukkan bola tanpa mau mempelajari teknik dasar seperti *dribbling* terlebih dahulu. Sebagian siswa juga mudah merasa jenuh dalam mengikuti pembelajaran *dribbling* bola basket, meskipun teknik *dribbling* bola basket siswa tergolong sudah cukup baik. Motivasi belajar siswa terhadap pembelajaran *dribbling* bola basket juga masih kurang cukup, sehingga capaian belajar siswa belum optimal. Meskipun keterampilan *dribbling* siswa sudah cukup baik, kejenuhan dalam proses pembelajaran serta rendahnya minat untuk berpartisipasi aktif menyebabkan hanya sebagian kecil siswa mampu mencapai ketuntasan pada pembelajaran *dribbling* bola basket. Salah satu faktor penyebabnya adalah model pembelajaran yang masih bersifat konvensional, di mana guru lebih banyak menggunakan ceramah dan latihan individu. Akibatnya, siswa kurang dilibatkan secara aktif, cepat merasa jenuh, dan tidak memiliki motivasi yang cukup untuk terlibat dalam proses pembelajaran. Untuk mengatasi permasalahan ini, perlu ditemukan model pembelajaran yang dapat mendukung transformasi pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) yang awalnya dilakukan secara klasikal menjadi pengalaman belajar yang menyenangkan. Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan meningkatkan prestasi akademik adalah model pembelajaran kooperatif.

Pembelajaran kooperatif sudah dikenal dalam pembelajaran sehari-hari, namun dalam pelaksanaannya masih ada yang menganggap sebagai belajar kelompok biasa. Berikut beberapa pengertian pembelajaran kooperatif menurut para ahli Menurut (Hariyanto, 2020, p. 83) pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang melibatkan sejumlah kelompok kecil siswa bekerja sama dan belajar bersama dengan saling membantu secara interaktif untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dirumuskan. Dengan demikian, materi pembelajaran dapat

disampaikan dapat meningkatkan keaktifan dan potensi setiap peserta didik dalam meningkatkan hasil belajarnya. Salah satu model yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT). Model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) merupakan salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif atau pembelajaran kelompok.

Menurut (Sulistio & Haryanti, 2022, p. 20) mengemukakan bahwa “model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) merupakan pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, di mana peserta didik berkompetensi sebagai wakil dari tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara mereka”. Menurut (Rusman, 2016, p. 72) mengemukakan bahwa “*Team Game Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan lima sampai enam orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda”. Berdasarkan beberapa pendapat ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) adalah kegiatan pembelajaran yang melibatkan siswa dibentuk dalam sebuah kelompok belajar dengan kemampuan yang berbeda. Melalui model permainan dan perlombaan, maka suasana pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) menjadi menyenangkan dan mendorong siswa untuk berkompetisi dengan sportif.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi dalam strategi pembelajaran yang mampu mendorong partisipasi aktif, meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, serta memperbaiki hasil belajar siswa. Salah satu pendekatan yang mampu mengastasi permasalahan yang dihadapi oleh siswa terutama motivasi belajar adalah adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT). Model *Team Game Tournament* (TGT) menempatkan peserta didik sebagai pusat aktivitas pembelajaran tanpa membedakan status di antara mereka. Model ini mendorong keterlibatan aktif setiap siswa, sekaligus memberi kesempatan untuk berperan sebagai tutor bagi teman sebaya. Selain itu, *Team Game Tournament* (TGT) juga mengandung unsur permainan serta

penguatan (*reinforcement*) yang membuat proses belajar terasa lebih menyenangkan dan bermakna. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar *dribbling* bola basket pada siswa SMPN 12 Tasikmalaya, baik dari aspek keterampilan teknik, sikap kerja sama, maupun motivasi belajar.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti tertarik untuk meneliti dan mengkaji "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar *Dribbling* Bola Basket Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) pada Siswa kelas VII H SMPN 12 Tasikmalaya"

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penulis merumuskan masalah penelitian sebagai berikut, "Apakah model pembelajaran kooperatif *Team Game Turnamen* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar *dribbling* dalam pembelajaran bola basket pada siswa kelas VII H SMP Negeri 12 Tasikmalaya?".

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada latar belakang dan rumusan masalah, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui "model pembelajaran kooperatif *Team Game Turnamen* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar *dribbling* dalam pembelajaran bola basket pada siswa kela VII H SMP Negeri 12 Tasikmalaya."

1.4 Kegunaan Penelitian

Setiap melakukan kegiatan tentunya diharapkan bermanfaat untuk diri pribadi sendiri maupun orang lain, begitu pula dalam melakukan penelitian ini penulis berharap hasil penelitian ini bermanfaat bagi semua pihak-pihak yang terkait baik secara teoritis maupun secara praktis.

1) Manfaat Teoritis

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam memperkaya kajian mengenai model pembelajaran kolaboratif serta perannya dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dan diharapkan bermanfaat bagi

guru PJOK sebagai acuan atau pedoman dalam menyampaikan materi pembelajaran, khususnya pada aspek keterampilan gerak *dribbling* dalam pembelajaran bola basket.

2) Manfaat Praktis

Secara praktis, penerapan model pembelajaran ini mampu mendorong peningkatan partisipasi sekaligus hasil belajar siswa secara signifikan. Melalui kerja kelompok, siswa tidak hanya terlatih dalam keterampilan akademik, tetapi juga dalam membangun kemampuan interpersonal dan kolaborasi. Bagi guru, model pembelajaran ini dapat menjadi strategi konkret untuk memperkuat keterlibatan siswa sehingga tercipta suasana belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan dinamis.

3) Manfaat Empiris

Menambah pengalaman penulis dalam menulis karya ilmiah dan wawasan dalam ilmu pendidikan yang akan menjadi bekal dalam menjadi seorang guru.