

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Secara umum, PJOK adalah singkatan dari pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan. PJOK merupakan proses pendidikan yang menggunakan aktivitas fisik untuk mencapai perubahan dan perkembangan pada kualitas individu, mencakup fisik, mental, dan emosional. Melalui PJOK, peserta didik diharapkan dapat mengembangkan kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berpikir kritis, sikap sportivitas, serta pengenalan pola hidup sehat yang berkelanjutan. PJOK juga memiliki muatan lokal yang mengenalkan permainan dan olahraga tradisional yang diajarkan di berbagai jenjang mulai dari SD hingga SMA sebagai bagian dari pendidikan karakter dan budaya bangsa Indonesia. Dengan demikian PJOK bukan hanya pembelajaran olahraga tapi juga pendidikan yang integral untuk kesehatan dan perkembangan peserta didik secara menyeluruh. Hal ini juga sejalan dengan Mulyana et al (2024) yang menyebutkan bahwa PJOK tidak hanya berperan dalam meningkatkan aspek fisik dan kesehatan siswa, tetapi juga dalam membentuk karakter dan nilai-nilai positif.

Sebagai pengembangan dari konsep PJOK yang holistik dan integral sebagaimana dijelaskan pada paragraf sebelumnya, pelaksanaan PJOK di jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) diwujudkan melalui pemberian kemampuan kebugaran jasmani dan keterampilan jasmani yang relevan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Hal ini tercermin dalam pembelajaran berbagai cabang olahraga seperti permainan invasi, permainan net, atletik, beladiri, dan aktivitas kebugaran jasmani yang menjadi media konkret untuk mewujudkan tujuan PJOK secara menyeluruh, baik dari aspek fisik, mental, maupun sosial.

Untuk mewujudkan tujuan pembelajaran dalam cabang olahraga, salah satu jenis permainan yang diajarkan di PJOK adalah permainan invasi, yang selain mengembangkan keterampilan jasmani, juga melatih strategi, kerja sama tim, serta kemampuan bertahan dan menyerang. Hal ini sejalan dengan Mitchell et al. (2021, p.111) permainan invasi merupakan bentuk olahraga yang menuntut keterampilan

teknis, taktik serta kerja sama dalam sebuah tim. Melalui aktivitas ini, peserta didik tidak hanya mengembangkan kemampuan motorik dasar tetapi juga belajar berkomunikasi, bekerja sama, dan berstrategi bersama rekan satu tim untuk mencapai tujuan bersama. Permainan seperti sepak bola, bola basket, atau bola tangan menjadi media efektif untuk mengembangkan aspek fisik dan sosial yang integral dalam pendidikan jasmani.

Memahami pentingnya permainan invasi dalam pembelajaran PJOK, bola basket menjadi salah satu cabang olahraga yang menonjol dan banyak diminati oleh berbagai kalangan usia, berperan pula sebagai sarana pengembangan fisik dan mental peserta didik. Olahraga bola basket juga berkembang cukup pesat dan populer di berbagai belahan dunia termasuk Indonesia. Beberapa kompetisi/kejuaraan banyak dijumpai mulai dari kejuaraan antar pelajar dari sekolah dasar sampai menengah, hingga perguruan tinggi dan kompetisi profesional yang nantinya dapat memunculkan bakat-bakat berpotensi di bidang olahraga bola basket di Indonesia.

Sebagai bagian dari permainan bola basket, penguasaan teknik dasar seperti *lay-up shoot* sangat krusial, karena merupakan gerakan yang sering digunakan untuk mencetak poin efektif selama pertandingan. Teknik dasar *Lay-up shoot* merupakan salah satu teknik menembak dalam permainan bola basket yang dilakukan dengan cara melangkah dua kali ke arah ring kemudian melompat dan melepaskan bola ke dalam keranjang menggunakan satu tangan. Gerakan ini biasanya dilakukan di dekat ring dengan tujuan mencetak skor dua poin.

Meskipun teknik *lay-up shoot* terbilang sederhana, masih terdapat berbagai kesalahan umum yang sering dilakukan peserta didik dalam mengaplikasikannya, yang berdampak pada ketidaktepatan teknik dan hasil belajar. Seperti sering kali tidak memperhatikan irama langkah kaki, tidak tahu harus menolakkan kaki yang mana, dan ada juga yang men-*dribbling* bola terlalu keras sehingga bola sulit di kontrol ketika hendak memasukkan bola ke arah ring.

Selama pelaksanaan pembelajaran PJOK di SMPN 5 Tasikmalaya, guru pamong lebih sering menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL) pada materi *lay-up shoot*. Dalam praktiknya guru menyajikan masalah nyata misalnya

bagaimana meningkatkan akurasi *lay-up shoot* dalam situasi pertandingan lalu mendorong peserta didik untuk menganalisis penyebab kegagalan teknik dan merumuskan strategi perbaikan secara sistematis. Pendekatan ini efektif merangsang kemampuan berpikir kritis siswa, mereka terbiasa mengevaluasi teknik, menyusun hipotesis perbaikan, dan membuat rencana latihan yang terstruktur.

Penerapan model Problem Based Learning (PBL) di SMPN 5 Tasikmalaya menunjukkan adanya peningkatan pada aspek kognitif siswa, khususnya dalam memahami masalah dan menyusun solusi pembelajaran. Melalui kegiatan diskusi dan perencanaan, siswa menjadi lebih aktif dalam mengemukakan pendapat serta terlibat dalam proses berpikir untuk menyelesaikan tugas yang diberikan guru. Namun, dalam pelaksanaannya, model ini belum sepenuhnya mampu mengoptimalkan penguasaan keterampilan motorik, terutama pada materi *lay-up shoot* bola basket.

Hal tersebut terjadi karena fokus pembelajaran lebih banyak tertuju pada kegiatan diskusi dan penyusunan langkah penyelesaian masalah, sehingga kesempatan siswa untuk melakukan praktik berulang menjadi terbatas. Proses pembelajaran *lay-up shoot* yang seharusnya dilakukan secara intensif justru berlangsung secara bergiliran dan kurang terstruktur. Akibatnya, siswa tidak memperoleh cukup kesempatan untuk mengulang gerakan secara langsung dan memperbaiki kesalahan teknik melalui pengalaman praktik yang berkelanjutan.

Selain itu, pembelajaran yang dilakukan secara bergantian menyebabkan interaksi fisik antar siswa menjadi berkurang. Kondisi ini berdampak pada minimnya umpan balik spontan antar teman sebaya, baik dalam bentuk koreksi teknik maupun dorongan untuk memperbaiki gerakan. Padahal, dalam pembelajaran keterampilan gerak, umpan balik langsung dari teman sangat membantu siswa memahami dan memperbaiki kesalahan yang dilakukan saat praktik.

Data awal juga menunjukkan bahwa penguasaan *lay-up shoot* siswa masih belum optimal. Dari keseluruhan siswa, hanya 45,71% atau 16 siswa yang mampu melakukan *lay-up shoot* dengan benar, sedangkan 54,29% atau 19 siswa belum

menguasainya. Data tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam menguasai teknik dasar *lay-up shoot*. Dengan demikian, meskipun PBL mampu meningkatkan pemahaman konsep, penguasaan keterampilan gerak dan pengembangan keterampilan abad ke-21 seperti komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas masih perlu ditingkatkan.

Melihat permasalahan diatas model pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation* (GI) diusulkan sebagai solusi karena struktur kerjanya lebih sesuai untuk pembelajaran teknik gerak. Model kooperatif tipe *Group Investigation* membagi kelas menjadi kelompok kecil yang masing-masing fokus pada aspek tertentu teknik *lay-up shoot* (seperti pijakan, koordinasi, pendekatan, variasi tembakan). Pembagian ini memberi kesempatan praktik intens dan berulang dalam kelompok kecil, memungkinkan observasi antar anggota dan koreksi langsung sehingga penguasaan motorik dapat meningkat lebih cepat. Selain itu peran yang jelas di dalam kelompok seperti pelatih kelompok, pengamat teknik, dan pencatat perkembangan memupuk tanggung jawab kolektif, komunikasi, dan kemampuan bekerja sama yang dibutuhkan dalam permainan beregu.

Lebih jauh, *Group Investigation* memberi ruang untuk kreativitas karena siswa dapat merancang variasi latihan atau alat bantu sederhana yang relevan dengan situasi pertandingan, sehingga latihan menjadi lebih kontekstual dan menarik. Siklus investigasi-praktik-evaluasi yang diterapkan dalam *Group Investigation* menggabungkan kekuatan PBL (analisis masalah) dengan intensitas praktik dan kerja sama yang diperlukan untuk keterampilan motorik. Dengan demikian *Group Investigation* memungkinkan guru melakukan asesmen formatif lebih mudah melalui rubrik keterampilan dan catatan observasi, serta melakukan intervensi cepat pada kelompok yang membutuhkan bantuan. Pendekatan ini diharapkan dapat menutup celah yang muncul saat PBL diterapkan dan meningkatkan proporsi siswa yang menguasai *lay-up shoot* sesuai kriteria pembelajaran.

Karena *Group Investigation* mampu menggabungkan analisis dan praktik, hal ini mendukung kebutuhan akan model kooperatif yang lebih luas untuk menumbuhkan 4C, model pembelajaran ini tidak hanya menekankan aspek berpikir kritis, tetapi juga kemampuan kolaborasi dan komunikasi yang intensif di antara

siswa. Model pembelajaran kooperatif sangat efektif dalam mengembangkan profil pelajar Pancasila terutama melalui aspek 4C, yaitu *Critical Thinking, Communication, Collaboration, dan Creativity*. Melalui pembelajaran kooperatif, siswa diajak untuk aktif berdiskusi, bekerja sama dalam kelompok, dan saling mendukung untuk mencapai tujuan bersama, sehingga keterampilan berpikir kritis dan komunikasi mereka semakin terasah. Menurut Hidayat & Juniar, (2020,p.19) ada beberapa macam pembelajaran kooperatif, diantaranya: 1) *Student teams-Achievement Division* (STAD), 2) *Team Games Tournament* (TGT), 3) *Team Assisted Instruction* (TAI), 4) *Group Investigation* (GI), 5) Jigsaw, 6) *Two Stay Two Stray*, 7) *Sharing and Knowing* (SHARK).

Dengan berbagai jenis model kooperatif yang tersedia, salah satu yang paling menonjol dan efektif untuk mengembangkan aspek 4C dalam pembelajaran adalah tipe *Group Investigation*, yang menitikberatkan pada kegiatan diskusi dan kolaborasi kelompok kecil secara aktif. Model ini menekankan kerjasama antar anggota kelompok serta mendorong siswa untuk berani mengemukakan pendapat, berkolaborasi, dan aktif berpartisipasi sehingga pengalaman belajar lebih bermakna. Menurut Slavin (1995), pembelajaran kooperatif seperti *Group Investigation* memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja sama dalam mencari solusi masalah secara bersama-sama, berkomunikasi secara efektif, dan mengembangkan keterampilan sosial yang penting dalam kehidupan sehari-hari. Model ini juga mendorong siswa untuk saling bertanggung jawab terhadap hasil belajar kelompok sehingga meningkatkan motivasi dan pemahaman materi, Rahayu (2021, p.111).

Dengan demikian, model pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation* dipercaya dapat meningkatkan motivasi, pemahaman, dan keterampilan praktik *lay-up shoot* bola basket peserta didik kelas VIII B SMPN 5 Tasikmalaya. Karena tidak hanya menerima materi secara pasif melainkan juga aktif mencari dan mengolah informasi, berdiskusi, dan melatih keterampilan secara bersama-sama. Melalui pengalaman belajar yang kolaboratif ini, peserta didik akan lebih termotivasi, memiliki pemahaman yang lebih dalam, serta menguasai keterampilan motorik yang diperlukan dalam bola basket.

Meskipun penelitian sebelumnya seperti Ratih Sintia Devi, Evi Mulyasari, dan Gunawan Anggia R didapatkan peningkatan keterampilan kolaborasi peserta didik antara pembelajaran siklus 1 dan siklus 2. Pada siklus 1 memperoleh persentase 80,6% kemudian meningkat sebanyak 15% menjadi 95,6% pada siklus 2, sehingga model kooperatif tipe *Group Investigation* berbasis pembelajaran berdiferensiasi dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi peserta didik. Penelitian Abdul Hanansyah dan Agi Ginanjar (2019) juga menunjukkan peningkatan hasil belajar bola basket secara umum melalui model serupa, mencapai rata-rata 86,1 pada siklus II, namun tidak spesifik pada teknik *lay-up shoot* atau konteks SMP. Sumbara Hambali (2018) membandingkan model GI dengan konvensional pada bola voli, menemukan pengaruh signifikan pada aspek kognitif, tetapi tidak mengeksplorasi keterampilan psikomotorik *lay-up shoot*. Dapat disimpulkan bahwa studi-studi tersebut memiliki gap dengan penelitian yang akan penulis teliti yaitu kurangnya penelitian yang mengaplikasikan model *Group Investigation* pada peserta didik kelas VIII B SMPN 5 Tasikmalaya, di mana data awal menunjukkan hanya 45,71% siswa menguasai *lay-up shoot* dengan 16 dari 35 siswa belum mencapai kriteria. Penelitian sebelumnya belum mempertimbangkan karakteristik unik jenjang SMP seperti keaktifan digital, preferensi *learning by doing*, dan kebutuhan interaksi kontekstual yang berbeda dari siswa SMA, sehingga efektivitas model *Group Investigation* pada konteks PJOK SMP dengan muatan Kurikulum Merdeka belum teruji secara empiris.

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation* untuk meningkatkan hasil belajar *lay-up shoot* pada peserta didik kelas VIII B, serta menjadi alternatif metode pembelajaran yang efektif di SMPN 5 Tasikmalaya serta memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kualitas pendidikan olahraga di sekolah tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, peneliti merumuskan masalah sebagai berikut: “Apakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe

group investigation dapat meningkatkan hasil belajar *lay-up shoot* pada peserta didik kelas VIII B SMPN 5 Tasikmalaya?”.

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai latar belakang dan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Tujuan Umum

Untuk mengetahui apakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation* dapat meningkatkan hasil belajar materi bola basket pada peserta didik kelas VIII B SMPN 5 Tasikmalaya.

b. Tujuan Khusus

Untuk mengetahui apakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *group investigation* dapat meningkatkan hasil belajar *lay-up shoot* materi bola basket pada peserta didik VIII B SMPN 5 Tasikmalaya.

1.4 Kegunaan Penelitian

a. Secara Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi pendidikan formal, khususnya untuk mengembangkan potensi belajar peserta didik dalam materi *Lay-up shoot* menggunakan model kooperatif tipe *group investigation* di kelas VIII B SMPN 5 Tasikmalaya.

b. Secara Praktis

1) Bagi Sekolah

Meningkatkan kualitas pembelajaran PJOK dan prestasi belajar siswa secara keseluruhan.

2) Bagi Guru

Meningkatkan pemahaman terkait variasi modul ajar untuk di implementasikan dalam pembelajaran peserta didik.

3) Bagi Peserta Didik

Meningkatkan pemahaman, keterampilan, dan motivasi belajar melalui pembelajaran yang interaktif dan kolaboratif.

4) Bagi Peneliti Selanjutnya

Menjadi referensi untuk pengembangan penelitian lebih lanjut terkait pembelajaran kooperatif dalam bidang pendidikan jasmani.