

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia saat ini berada pada pelaksanaan pembangunan disegala bidang secara intensif, termasuk diantaranya pembangunan dalam bidang pendidikan. Dalam bidang pendidikan pemerintah terus mengoptimalkan pembangunan baik pembangunan sarana prasarana dan pembangunan sumber daya manusia diantaranya yaitu pembangunan tenaga pendidik melalui pelatihan keprofesian maupun pendidikan kilat yang diselenggarakan oleh pemerintah daerah dan pusat. Pembangunan ini pada dasarnya bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan melalui penerapan kebijakan pendidikan. Upaya ini dilakukan untuk mewujudkan harapan agar dapat memiliki kemampuan yang lebih baik yang dibutuhkan diri sendiri, rakyat, bangsa, dan negara.

Pendidikan diartikan selaku usaha yang sadar dan terstruktur guna membuat kegiatan belajar yang memungkinkan murid aktif meningkatkan potensi diri mereka, alhasil mempunyai kekuatan keagamaan, kemampuan kontrol diri, kepribadian, kecerdasan, sikap, dan keterampilan yang dibutuhkan, bangsa, dan Negara (UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003). Pendidikan Jasmani ialah satu pilar tujuan pendidikan, sehingga Pendidikan Jasmani wajib dilaksanakan pada tiap jenjang sekolah diawali dari level SD/ sederajat sampai SMA/ sederajat. Melalui Pendidikan Jasmani diharapkan siswa atau Masyarakat Indonesia memiliki kesehatan, jasmani dan rohani yang berkualitas.

Pendidikan Jasmani ialah aspek penting dari keseluruhan sistem pendidikan. Oleh sebab itu, penerapan Pendidikan Jasmani wajib difokuskan pada

capaian tujuan Pendidikan. Tujuan dari Pendidikan Jasmani bukan sekedar untuk mengembangkan aspek fisik, tetapi juga mencakup peningkatan kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan berpikir kritis, kestabilan emosi, sosial, penalaran, serta tindakan moral lewat kegiatan fisik dan olahraga. Pendidikan jasmani berfungsi sebagai sarana dalam mendukung pertumbuhan motorik, fisik, wawasan, dan penalaran, serta pemahaman nilai-nilai, dan membiasakan pola hidup sehat untuk mendukung tumbuh dan kembang yang seimbang.

Maksud dari Pendidikan Jasmani tidak hanya berfokus pada pengembangan aspek fisik, namun mencakup peningkatan kesehatan, kebugaran jasmani, berpikir kritis, kestabilan emosional, sosial, nalar, serta perilaku moral dengan kegiatan fisik. Pendidikan Jasmani berperan dalam mendukung pertumbuhan motorik, fisik, pengetahuan, dan pembiasaan pola hidup sehat bertujuan memfasilitasi tumbuh dan kembang yang seimbang. Pendidikan Jasmani juga memberi peluang pada murid dalam ikut langsung pada beragam pengalaman belajar dengan kegiatan fisik, bermain, dan olahraga yang dilaksanakan dengan tertata, terfokus, dan tersusun.

Pandangan BSNP (2006: 684), maksud dari Pendidikan Jasmani mencakup dua konsep utama dalam proses pembelajaran. Pertama, Pendidikan Jasmani bermaksud menjadi sistem pendidikan yang bertujuan agar meningkatkan potensi psikomotorik, kognitif, dan afektif. Kedua, konsep ini mencakup ide bahwa tahapan pembelajaran mencakup partisipasi siswa dalam aktivitas fisik dan kesehatan yang tersusun. Konsep ini melandasi kurikulum yang disusun untuk Pendidikan Jasmani (Kemdikbud, 2022). Dalam pendidikan, terdapat berbagai model teknik untuk menyampaikan materi dan pembelajaran agar siswa dapat

memahami dengan mudah. Metode penyampaian ini sangat penting karena bisa menambah kegiatan murid dan mencapai hasil yang memuaskan secara efektif dan efisien. Model belajar menurut Sani (2017:3) ditujukan untuk meningkatkan aktivitas siswa pada tahapan pembelajaran agar proses tersebut berlangsung optimal antar guru dan siswa. Interaksi yang efektif antar guru dan siswa berdampak pada peningkatan pemahaman konsep oleh siswa, bisa menambah prestasi belajar mereka. Hal yang perlu diyakini guru adalah bahwa tidak ada model belajar secara mutlak lebih baik daripada yang lain. Model belajar yang terbaik ialah yang sejalan dengan karakteristik siswa, tujuan pembelajaran, materi ajar, dan alat/media yang digunakan.

Pada tahapan pembelajaran, ada berbagai model yang bisa diaplikasikan oleh guru kepada siswa. Beberapa model tersebut meliputi: model belajar kooperatif, model belajar kontekstual, model terpadu, model quantum, model belajar TGT, model langsung, dan lainnya. Pada menerapkan model belajar, perlu mempertimbangkan beberapa faktor, seperti: tujuan yang ingin diraih, karakteristik materi ajar, keadaan siswa, dan ketersediaan sarana dan prasarana belajar (Herwanto, 2022).

Salah satu Standar Kompetensi atau Kompetensi Dasar pada kurikulum belajar Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar ialah agar siswa dapat mempraktikkan kombinasi gerakan nonlokomotor, lokomotor, dan manipulatif pada olahraga atau permainan tradisional yang telah dimodifikasi. Contohnya adalah permainan bola kecil seperti permainan *rounders*. Permainan *rounders* masuk bagian dari permainan yang populer dikalangan anak-anak dan untuk dikalangan orang dewasa ialah permainan *base ball* atau *soft ball*, dikarenakan

memang permainan *Rounders* dan permainan *base ball* memiliki ciri yang sama yaitu terdapat gerakan memukul, melempar, dan menangkap. Menguasai teknik bermain ronders adalah faktor krusial supaya siswa bisa bermain ronders dengan keterampilan yang baik. Hal ini selaras tujuan kompetensi dasar pada Kurikulum 2013, yang menekankan keterampilan variasi serta perpaduan teknik dasar beragam jenis permainan (Ginanjari et al., 2019).

Capaian belajar yang harus dicapai siswa pada materi permainan ronders selain siswa harus mengetahui bagaimana permainan dilakukan siswa juga harus dapat mempraktekan melempar dan menangkap bola dengan betul di permainan ronders. Namun pada kenyataannya dilapangan capaian belajar siswa dalam materi permainan ronders masih banyak yang tidak sampai KKM, dikarenakan pengajaran Pendidikan Jasmani di SD memiliki beberapa permasalahan yang mesti diatasi.

Hasil observasi penulis di SDN 132404 Kota Tanjungbalai menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran masih kurang optimal, tidak efektif, dan kurang bervariasi. Guru cenderung memakai pendekatan belajar yang berfokus ke guru, yaitu model konvensional dengan menerapkan latihan dan perintah yang berulang secara monoton di kelas. Iklim pedagogis di sekolah sudah diakui menambah kebosanan, pasif, dan ketidakhadiran siswa (Bunker & Thorpe dalam Garcia et al., 2020), serta mengakibatkan rendahnya keterlibatan kognitif dan motorik siswa (Feu et al., 2019). Berlandaskan observasi penulis di SD Negeri 132404 Kota Tanjungbalai, ditemukan bahwa beberapa siswa mengaku sakit saat pembelajaran pendidikan jasmani, namun menunjukkan semangat bermain selama jam istirahat dan tidak memperlihatkan tanda sakit. Peneliti melihat siswa tidak

semangat dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani, diantaranya ada yang berpura-pura kecapean lalu duduk sampai lama serta mencari alasan lain untuk tidak berdiri dilapangan melakukan gerakan melempar, tangkap dan memukul bola. Data hasil belajar materi permainan bola kecil di SD Negeri 132404 bahwa dari 28 orang siswa 1 kelas bahwa terdapat 11 (39,28%) anak yang yang lulus KKM, sisanya beragam dengan kategori kurang baik dan cukup baik pada 17 (60,71%) siswa. Berlandaskan Kasus tersebut menunjukkan bahwa siswa sebenarnya mempunyai kemauan besar untuk bermain, namun model yang kurang seru mengakibatkan rendahnya minat mereka dalam belajar Pendidikan Jasmani.

Temuan lain berdasarkan hasil observasi penulis di SDN 132413 Tanjungbalai bahwa anak-anak kurang sekali dalam melakukan aktifitas fisik yang sesuai capaian dan tujuan pembelajaran, jika dilihat dengan seksama lagi anak-anak tidak paham apa yang diinstruksikan dari guru seperti melempar dan menangkap bola dengan baik. Berdasarkan pengamatan penulis pembelajaran masih dominan menggunakan pembelajaran konvensional, guru mendemonstrasikan gerakan melempar dan menangkap bola lalu kemudian satu persatu siswa maju ke depan melaksanakan aktivitas lempar tangkap bola yang diamati oleh guru, kemudian siswa melakukan kegiatan lempar tangkap bola berpasangan dan memantulkan bola di dinding, hanya sedikit sekali waktu bagi siswa untuk melakukan permainan ronders di akhir jam pelajaran. Acapkali siswa merasa kekurangan waktu saat melakukan permainan ronders di akhir jam pelajaran. Sebenarnya, permainan olahraga merupakan elemen penting pada kurikulum pendidikan jasmani (Copel et al., 2021). Penelitian Bunker et al., (1996) dan Pearson (2006) menyebutkan 65% dari pendidikan jasmani terdiri dari

permainan. Hasil observasi selanjutnya mengenai kemampuan siswa dalam belajar permainan bola kecil (rounders/rounder), dimana dari 28 anak yang ada di 1 kelas, yang tuntas sesuai KKM pendidikan jasmani 70 hanya 16 (57.14%) orang sisanya 12 (42,85%) orang belum tuntas.

Permasalahan yang dapat penulis rangkum berdasarkan hasil observasi di SD Negeri 132413 Kota Tanjungbalai diantaranya ialah keaktifan aktivitas murid dalam pembelajaran rendah bisa dibuktikan pada tidak semangatnya siswa saat melakukan apa yang diinstruksikan oleh guru bahkan ada murid yang tidak menyimak pemaparan dari pengajar. Murid tampak tidak memiliki kemauan dalam mempelajari dan menguasai materi. Keaktifan siswa yang kurang dalam pembelajaran Pendidikan Jsmeni berbanding terbalik dengan disaat jam istirahat sekolah, disaat jam istirahat siswa tampak lebih aktif berlari kesana kemari bermain kejar-kejaran, bermain lempar gambaran, bermain kelereng dan permainan-permainan lainnya. Siswa tampak merasa lebih bebas mengekspresikan dirinya dibandingkan harus mengikuti instruksi guru satu demi satu gerakan atau model gerakan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan solusi guna memperbaiki tahapan belajar mengajar, yakni dengan menerapkan model belajar yang sejalan dengan ciri siswa di tingkat sekolah dasar. Hasil wawancara dengan guru pendidikan jasmani didapat bahwa selama ini belum adanya inovasi atau penerapan model-model pembelajaran baru yang diterapkan pada pembelajaran Pendidikan Jasmani SD Negeri 132404 Kota Tanjungbalai. Selanjutnya hasil wawancara dengan Guru Pendidikan Jasmani SD Negeri 132413 Kota Tanjungbalai didapat bahwa guru sebelumnya sudah menerapkan model

pembelajaran diantaranya simulasi, diskusi dan demonstrasi dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Masing-masing model tersebut memiliki kelebihan dan kekurangan sehingga memerlukan kombinasi berbagai model agar kelemahannya dapat diminimalisir. Model pembelajaran yang peneliti gunakan pada riset ini ialah model *Teaching Games for Understanding* selanjutnya disingkat menjadi TGfU dan model *Team Games Tournament* selanjutnya disingkat menjadi TGT.

Penulis memilih kedua model ini didasarkan keakuratan penelitian relevan yang telah dilakukan dimana TGfU dan TGT ialah dua model yang telah dipakai pada konteks Pendidikan Jasmani. TGfU adalah model yang berfokus pada pemahaman konsep permainan melalui partisipasi aktif dan pengambilan keputusan. Kedua model tersebut terbukti efektif guna meningkatkan hasil belajar Pendidikan Jasmani, seperti meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap murid (Samodra, 2021; Haryanto, 2016).

TGfU adalah metode pengajaran yang diterapkan guru dengan pendekatan permainan. Griffin & Butler (2005:2) memaparkan: "TGfU adalah pendekatan yang berfokus ke pembelajaran siswa dan permainan terkait olahraga bersama keterkaitan yang kuat pada pendekatan konstruktivis belajar." Pendekatan belajar taktik ialah metode yang berfokus pada permainan dan siswa, serta berhubungan dengan belajar permainan yang sejalan dengan pendekatan konstruktivis dalam pendidikan. Pambudi (2011:34) menjelaskan bahwa "TGfU ialah pendekatan pada Pendidikan Jasmani yang mengenalkan cara anak memahami olahraga dengan konsep dasar permainan." Dengan demikian, pendekatan TGfU menjelaskan pada siswa agar mengerti permainan secara keseluruhan sebelum mempelajari keterampilan khusus.

Model TGT adalah salah satu dari beragam model yang cocok diaplikasikan. Menurut Slavin (2005:163), TGT ialah model belajar kooperatif yang memanfaatkan turnamen akademik, kuis, dan sistem nilai perkembangan individu. Dalam model ini, murid bersaing sebagai perwakilan tim mereka melawan tim lain dengan kinerja akademik yang setara. Pandangan Nugroho (2013:6), TGT ialah salah satu jenis pembelajaran kooperatif. Dalam tipe kooperatif TGT, murid diharapkan untuk bekerja sama, dan aktif. Selain itu, pada pembelajaran TGT, murid terlibat dalam permainan dan kompetisi, yang dapat mempengaruhi kemauan dan kemampuan mereka.

Kedua model ini dapat mempengaruhi hasil belajar dan minat belajar gerak dasar pada murid Sekolah Dasar. Riset ini didukung oleh *research gap* bahwa *TGfU* telah diterapkan pada pendidikan dasar agar meningkatkan kepuasan murid akan kebutuhan psikologis dasar, motivasi, persepsi kemampuan, dan niat aktif secara fisik selama pelajaran Pendidikan Jasmani. Model *TGfU* ditemukan efektif dalam meningkatkan motivasi dan niat siswa untuk mengembangkan kebiasaan gaya hidup sehat pada siswa perempuan dan laki-laki (Nurkadri, 2023). Selain itu, model *TGfU* digunakan dalam kombinasi dengan model gerak dasar berbasis multimedia interaktif untuk secara signifikan mempengaruhi pemahaman siswa sekolah dasar dan penguasaan keterampilan gerak dasar (Suryadi, 2023). Studi lain berfokus pada pengembangan model gerak dasar berdasarkan TGT untuk anak-anak sekolah dasar, yang ditemukan cocok untuk dipakai pada tahapan belajar pendidikan jasmani (Asnawi, 2020).

Berdasarkan permasalahan yang dipaparkan penulis, alhasil periset melaksanakan riset berjudul “Pengaruh Pembelajaran TGfU, TGT, dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar.

1.2 Identifikasi Masalah

Berlandaskan uraian latar belakang masalah, jadi identifikasi masalah ini ialah:

1. Model pembelajaran konvensional yang diterapkan cenderung monoton karena lebih menekankan pendekatan sistim drill
2. Model pembelajaran konvensional yang diaplikasikan dalam pembelajaran *rounders* mendorong siswa dalam kejenuhan dan kebosanan
3. Pembelajaran masih berfokus pada guru dan siswa menjadi lebih pasif
4. Rendahnya capaian hasil belajar siswa pada materi *rounders*

1.3 Batasan Masalah

Berlandaskan identifikasi masalah di atas maka penelitian ini dibatasi pada analisis dampak model belajar dan minat belajar pada hasil belajar permainan *rounders* pada pelajaran pendidikan jasmani di tingkat sekolah dasar.

1.4 Rumusan Masalah

Berlandaskan penjelasan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah ialah:

1. Apakah ada beda pengaruh hasil belajar permainan *rounders* antara model TGT dan model TGfU?
2. Bagaimanaa interaksi antara model TGT dan model TGfU terhadap hasil belajar permainan *rounders*?

3. Apakah ada beda pengaruh hasil belajar permainan ronders pada murid berminat tinggi TGT dan model TGfU?
4. Apakah ada beda pengaruh hasil belajar ronders pada murid dengan minat rendah TGT dan model pembelajaran TGfU?

1.5 Tujuan Penelitian

Berlandaskan uraian rumusan masalah tersebut, jadi tujuan riset ini ialah:

1. Untuk Mengetahui perbedaan pengaruh hasil belajar permainan ronders antara model pembelajaran TGT dan model TGfU?
2. Untuk mengetahui interaksi antara model pembelajaran TGT dan model pembelajaran TGfU terhadap hasil belajar permainan *rounders*?
3. Untuk mengetahui perbedaan pengaruh hasil belajar permainan ronders pada siswa dengan minat tinggi TGT dan model pembelajaran TGfU?
4. Untuk mengetahui perbedaan pengaruh hasil belajar ronders pada siswa dengan minat rendah TGT dan model pembelajaran TGfU?

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

1. Memperbanyak pengetahuan tentang Kurikulum 2013.
2. Menyediakan pemahaman yang lebih mendalam terkait pengaplikasian Kurikulum 2013 pada pembelajaran Pendidikan Jasmani.
3. Riset ini bisa dipakai sebagai bahan masukan, khususnya terkait Kurikulum 2013.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Untuk meningkatkan referensi model pembelajaran Pendidikan Jasmani bagi Guru sekolah dasar.
2. Sebagai masukan kepada pihak sekolah untuk memakai model pembelajaran yang sejalan pada materi ajar dan karakteristik murid.

