

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) di sekolah dasar merupakan mata pelajaran yang berfokus pada aktivitas fisik dan gerakan sebagai sarana utama pembelajaran. PJOK membentuk karakter disiplin, kerja tim, dan rasa tanggung jawab melalui serangkaian gerak dasar, permainan, dan olahraga. Peran strategis PJOK meliputi penguatan aspek fisik, mental, sosial, dan emosional siswa secara seimbang mulai dari tingkat sekolah dasar.

Siswa kelas III sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret dengan kemampuan logis yang masih bergantung pada pengalaman langsung. Pemahaman konseptual pada tahap ini memerlukan penyajian melalui aktivitas nyata, gerakan fisik, dan penggunaan media konkret. Karakteristik ini menuntut penerapan strategi pembelajaran aktif, beragam, dan menyenangkan untuk memaksimalkan keterlibatan siswa dalam seluruh rangkaian aktivitas pembelajaran.

Materi variasi gerak dasar berjalan dan berlari merupakan landasan untuk perkembangan keterampilan motorik kompleks dan mendukung aktivitas fisik sehari-hari siswa kelas III SD. Keberhasilan dalam menguasai materi ini bergantung pada penyampaian instruksi yang dipengaruhi oleh minat siswa dalam belajar. Minat dalam belajar memainkan peran penting dalam memotivasi siswa untuk aktif secara fisik, berani mengeksplorasi gerakan baru, dan berpartisipasi secara penuh dalam seluruh proses pembelajaran PJOK.

Minat belajar adalah kondisi psikologis yang ditandai dengan kesenangan, perhatian, keterlibatan, dan keinginan untuk berpartisipasi dalam proses belajar. Minat belajar berfungsi sebagai pendorong utama aktivitas dan membantu mengatasi kebosanan siswa. Penguatan dimensi ini merupakan faktor penentu keberhasilan pembelajaran PJOK di sekolah dasar.

Hasil studi awal melalui *pretest* minat belajar yang diberikan kepada 24 siswa menunjukkan bahwa skor rata-rata adalah 2,26. Distribusi data menunjukkan bahwa 3 siswa (12,5%) berada pada kategori sangat rendah dan 14 siswa (58,3%) berada dalam kategori rendah. Hal ini secara keseluruhan menunjukkan bahwa terdapat 17 siswa (70,8%) dalam kategori rendah dan sangat rendah yang berarti minat belajar Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) pada materi variasi gerak dasar berjalan dan berlari belum berkembang secara optimal. Tingkat minat belajar yang rendah memerlukan penerapan model pembelajaran aktif dan media konkret untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PJOK.

Model *Team Games Tournament* (TGT) adalah strategi alternatif dengan menekankan kolaborasi kelompok, permainan edukatif, dan kompetisi sehat melalui sistem turnamen yang dapat menstimulasi peran aktif setiap anggota tim dalam proses pembelajaran. Pelaksanaan model ini diperkuat oleh penggunaan Kokami (Kotak Kartu Misterius) sebagai media pembelajaran konkret yang berisi kartu pertanyaan, tantangan, hadiah, dan hukuman untuk merangsang rasa ingin tahu dan keterlibatan siswa. Ciri-ciri media Kokami sesuai dengan tahap operasional konkret perkembangan siswa yang memerlukan media nyata dan visual untuk memahami konsep secara bermakna. Fleksibilitas media ini memungkinkan

penerapan yang efisien pada berbagai kondisi sekolah, termasuk di SD Swasta Advent Martoba Pematangsiantar.

Integrasi model TGT berbasis media Kokami diharapkan dapat membangun lingkungan pembelajaran interaktif sehingga mengoptimalkan atensi siswa dalam mempelajari variasi gerak dasar berjalan dan berlari. Hubungan antara model kooperatif dan media permainan merupakan solusi strategis untuk minat belajar siswa yang rendah. Kondisi ini menjadi dasar pelaksanaan penelitian yang berjudul: “Pengaruh Model *Team Games Tournament* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III Materi Variasi Gerak Berjalan dan Berlari di SD Advent Pematangsiantar”.

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pelajaran PJOK masih berpusat pada guru;
2. Pembelajaran belum sepenuhnya disesuaikan dengan ciri perkembangan siswa kelas III;
3. Penggunaan model dan media pembelajaran masih kurang inovatif;
4. Minat siswa dalam pembelajaran masih rendah dan partisipasi aktif mereka dalam pembelajaran belum menyeluruh.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model *Team Games Tournament* (TGT) berbasis media Kokami.
2. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah minat belajar.
3. Subjek yang diteliti dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SD.

4. Lokasi penelitian ini beralamat di Jalan Rakutta Sembiring SD Swasta Advent Martoba Pematangsiantar
5. Materi pelajaran dalam penelitian ini ada pada mata pelajaran PJOK tentang variasi gerak dasar berjalan dan berlari

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: “Apakah terdapat pengaruh penerapan model *Team Games Tournament* berbasis media Kokami terhadap minat belajar siswa pada materi variasi gerak dasar berjalan dan berlari di kelas III SD Swasta Advent Martoba Pematangsiantar?”

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah agar melihat apakah terdapat pengaruh dalam penerapan model *Team Games Tournament* berbasis media Kokami terhadap minat belajar siswa pada materi variasi gerak dasar berjalan dan berlari di kelas III SD Swasta Advent Martoba Pematangsiantar.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Temuan riset ini membagikan bantuan teoritis guna pertumbuhan pengetahuan ilmu pendidikan, khususnya inovasi strategi pelajaran PJOK.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Studi ini memfasilitas interaksi edukatif dan menyenangkan dengan mengimplementasikan model *Team Games Tournament* berbasis media Kokami.

b. Bagi Guru

Studi ini bisa memperluas pandangan guru terhadap penerapan strategi belajar yang kreatif dan interaktif, serta dapat menjadi strategi alternatif untuk memaksimalkan minat dan fokus siswa pada pelajaran PJOK.

c. Bagi Sekolah

Studi ini berkontribusi meningkatkan kualitas pelajaran PJOK untuk mendukung kualitas pendidikan sekolah secara keseluruhan.

d. Bagi Peneliti

Studi ini memperluas pengalaman, pandangan, serta kemahiran guna mendesain serta mengaplikasikan model pembelajaran berbantu media inovatif agar memacu minat pada mata pelajaran PJOK.