

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani adalah pendidikan yang menanamkan nilai dan pengetahuan melalui kegiatan fisik mencakup pembelajaran Latihan gerak dasar, pengembangan perawatan tubuh, senam dan permainan atletik. Menurut (Husdarta, 2009) pendidikan jasmani adalah sebuah proses pendidikan yang bermanfaat pada aktivitas fisik, psikis dan emosional. Pendidikan jasmani merupakan sebuah proses pendidikan yang berhubungan dengan perkembangan kemampuan yang disengaja dengan memiliki tujuan yang dicapai, sehingga pendidikan jasmani memiliki proses penilaian tidak hanya memiliki hasil capaian tugas yang sudah dilakukan peserta didik. Pendidikan jasmani atau sering disebut dengan PJOK (Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan) merupakan suatu pelajaran wajib diterapkan di semua tingkatan termasuk pada tingkatan MI/SD.

Setiap pembelajaran jasmani memerlukan keterampilan, keberanian, kesenangan, percaya diri, serta sarana dan prasarana yang menunjang agar hasilnya bisa maksimal sesuai dengan tuntutan kurikulum. Pembelajaran pencak silat, karate, sepak bola, sepak takraw, bola basket dan cabang olah raga yang lain juga memerlukan hal tersebut. Demikian juga halnya dengan olahraga yang berkaitan dengan permainan tradisional Indonesia, agar hasilnya optimal perlu memiliki keberanian, kesenangan, percaya diri dan harus ada sarana dan prasarana yang menunjang dengan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia SD.

Berdasarkan hasil observasi dari peneliti di kelas VI MIS Nuul Amal Jakarta Pusat, bahwa model yang digunakan guru saat mengajar hanya menggunakan model ceramah yang hanya fokus pada aspek pengetahuannya saja. Selain itu, guru juga menggunakan media yang kurang menarik perhatian

dan keaktifan peserta didik. Sehingga pada materi aktivitas kebugaran jasmani, masih banyak peserta didik yang belum terampil melakukan kebugaran jasmani. Selain itu, peserta didik juga memiliki kebugaran yang belum dapat dikatakan baik dalam melakukan berbagai aktivitas. Jadi, pada pelajaran PJOK peserta didik kurang aktif dalam bergerak dan peserta didik merasa bosan. Hal tersebut dapat berpengaruh pada pencapaian hasil belajar peserta didik, yang disebabkan metode dan media pembelajaran sehingga perlu adanya inovasi metode dan media pembelajara yang membuat peserta didik memiliki antusias belajar yang tinggi dan peserta didik tidak mudah bosan saat melakukan kegiatan pembelajaran dan mencapai hasil belajar yang baik.

Inovasi dan kreativitas mengajar dengan metode pembelajaran dapat dibantu dengan metode pembelajaran *Team Games Taournament* (TGT), dimana dengan menggunakan metode tersebut pembelajaran kebugaran jasmani diharapkan peserta didik mampu menguasai materi pelajaran dan mencapai keberhasilan dalam belajar, disamping itu juga dapat melatih peserta didik untuk berpikir lebih terampil dalam berpikir dan bersosial. Metode TGT merupakan salah satu metode dari model pembelajaran kooperatif dimana peserta didik dibentuk dalam kelompok belajar yang terdiri dari 5-6 peserta didik dengan memiliki kemampuan yang berbeda. (Parmiti, et al., 2020).

Metode pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). *Team* yang berarti kelompok, *Games* yang berarti permainan, dan *Tournament* yang berarti pertandingan. Metode TGT merupakan metode yang diawali dengan penyampaian materi, kegiatan kelompok (*Team*), permainan (*Games*), pertandingan (*Tournament*), dan penghargaan kelompok. Metode TGT ini peserta didik diharapkan dapat lebih bertanggung jawab, bekersama dengan kelompok, selain itu peserta didik juga dapat rileks melaksanakan kegiatan pembelajaran serta adanya aktivitas pembelajaran dengan permainan yang telah dirancang.

Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Via Dwi Lestari yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT dalam pembelajaran aktivitas PGD Lokomotor” yang menunjukkan bahwa model kooperatif tipe TGT berpengaruh terhadap hasil keterampilan peserta didik kelas III SD Negeri 053 Cisitu. Hal ini dibuktikan dari persentase nilai keterampilan 35% meningkat menjadi 86%. Dalam arti kata bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan keterampilan peserta didik dengan menggunakan metode TGT berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada pelajaran PJOK di kelas III SD Negeri 053 Cisitu.

Terdapat langkah-langkah permainan dalam metode TGT ini. Dalam penerapannya, agar sesuai dengan aturan bermain, maka dibutuhkan sebuah permainan yang kreatif, edukatif, dan dapat memicu keaktifan serta menantang peserta didik. Seiring dengan berkembangnya Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK), peneliti menggunakan permainan olahraga tradisional yang didesain dengan aplikasi teknologi modern. Dalam memainkan olahraga tradisional, kebugaran jasmani peserta didik juga perlu diperhatikan. Kebugaran jasmani peserta didik sangat mempengaruhi pikiran, semangat dan hasil belajar peserta didik. Dengan adanya kebugaran jasmani yang baik, maka peserta didik akan mampu berkonsentrasi penuh terhadap pelajaran dan olahraga tradisional yang akan dimainkan, mampu berpikir secara optimal serta memiliki gairah dalam belajar dan bermain, sehingga peserta didik mendapatkan hasil belajar yang optimal. Selain itu, metode permainan dengan media moopoli ini diharapkan dapat membuat peserta didik termotivasi dan senang dalam proses pembelajaran yang diikuti, sehingga korelasinya antara permainan tradisional dengan aktivitas kebugaran jasmani adalah di dalam tubuh yang sehat terdapat jiwa yang kuat yang berarti kesehatan raga berpengaruh besar dalam jiwa seseorang. Individu yang sehat akan lebih bersemangat menghadapi kegiatan-kegiatan yang dilakukan.

Indonesia memiliki banyak olahraga yang berasal dari daerah-daerah. Olahraga itu disebut olahraga tradisional. Olahraga tradisional di Indonesia sangat unik dan menyenangkan saat dimainkan. Materi aktivitas kebugaran jasmani tersebut dikemas dalam sebuah permainan yang akan digunakan sebagai media dalam metode TGT ini yaitu permainan Monopoli Olahraga Tradisional Indonesia (MOTI). Permainan monopoli yang merupakan permainan tradisional dunia ini dimodifikasi oleh peneliti dengan bahan ajar PJOK materi olahraga tradisional. Papan monopoli didesain dengan menggunakan aplikasi teknologi modern *Adobe Photoshop CS4*, dimana petak-petak dalam papan tersebut bergambar 15 petak olahraga tradisional, yakni engklek, gasing, terompet panjang, egrang, sumpitan, tarik tambang, lari balok, ular naga, patok lele, tuk tuk geni, dagongan, lompat tali, kelereng, permainan rangku alu, dan permainan hulahoop. Selain itu juga terdapat 5 petak pertanyaan yang berisi kartu pertanyaan yang sudah disiapkan oleh guru terkait olahraga tradisional, Terdapat 3 petak khusus untuk tes kebugaran yakni sit up, push up dan back up. Ditambah lagi terdapat 6 petak dana umum dan kesempatan yang berisi kartu yang disediakan oleh guru.

Selanjutnya, setiap petak telah disediakan aturan permainan olahraga tradisional, sehingga peserta didik harus siap bertanding antar individu maupun kelompok sesuai dengan permainannya. Dari setiap olahraga yang ditandingkan antar kelompok, kelompok yang berhasil mengumpulkan point tertinggi itulah kelompok pemenang. Selain itu, dalam permainan juga ada latihan kebugaran yang berupa gerakan sit up, push up dan back up. Aktivitas belajar praktek dengan permainan yang dirancang melalui metode *Team Games Tournament* (TGT) memungkinkan peserta didik dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, keaktifan belajar, dan hasil belajar PJOK akan meningkat.

Sedangkan untuk petak pertanyaan berisi pertanyaan-pertanyaan seputar materi kebugaran jasmani yang harus bisa dijawab oleh peserta didik sebagai nilai pada aspek pengetahuan. Jadi, dalam permainan dengan bantuan media monopoli ini terdapat tiga rubrik penilaian, yakni penilaian pengetahuan, sikap dan tes kebugaran jasmani. Dengan permainan ini, diharapkan selain tentunya peserta didik dapat berkompetisi sehat, meningkatkan keterampilan, meningkatkan kebugaran, menambah pengetahuan, memiliki rasa senang dan semangat dalam pembelajaran, juga dapat menumbuhkan kecintaan peserta didik pada olahraga tradisional Indonesia.

Penelitian menerapkan metode pembelajaran TGT dengan media monopoli yang akan peneliti lakukan bukanlah yang pertama kalinya, penelitian sebelumnya dilakukan oleh Wardah Nur Aulia, dimana sebelumnya mengembangkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan media monopoli kreatif di kelas IV MIN 10 Jakarta Timur, dengan hasil keterlaksanaan terhadap hasil belajar memperoleh hasil dari 44,5% di siklus I menjadi 83,3% di siklus II. Dalam arti kata bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media monopoli kreatif memperoleh keberhasilan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan uraian yang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul yang diambil yaitu “Penerapan Metode Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Dengan Media Monopoli Olahraga Tradisional Indonesia (MOTI) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PJOK Kelas VI MIS Nurul Amal Jakarta Pusat”.

B. Batasan dan Rumusan Masalah

1) Batasan Masalah

Pembatasan suatu masalah digunakan untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah agar penelitian tersebut lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan sehingga tujuan penelitian akan tercapai.

Agar pembahasan menjadi lebih fokus dan dengan mempertimbangkan segala keterbatasan dana, waktu pada penulis, maka masalah dalam skripsi ini dibatasi tentang penerapan metode pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan media Monopoli Olahraga Tradisional Indonesia (MOTI) sebagai upaya peningkatan hasil belajar PJOK kelas VI MIS Nurul Amal Jakarta Pusat.

2) Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: Bagaimana penerapan metode pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan media Monopoli Olahraga Tradisional Indonesia (MOTI) untuk meningkatkan hasil belajar PJOK di kelas VI MI Nurul Amal Jakarta Pusat?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar PJOK di kelas VI MI Nurul Amal Jakarta Pusat melalui penerapan metode pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan media Monopoli Olahraga Tradisional Indonesia (MOTI).

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah:

1. Bagi sekolah, sebagai bahan pertimbangan dalam membuat suatu kebijakan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran PJOK di sekolah dalam rangka memperbaiki mutu pendidikan.
2. Bagi guru, sebagai alternatif untuk menggunakan model pembelajaran di kelas dan media pembelajaran yang kreatif serta dapat meningkatkan profesionalisme guru dalam proses pembelajaran.
3. Bagi peserta didik, untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dan menumbuhkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran PJOK.
4. Bagi peneliti, sebagai acuan dan umpan balik dalam proses pembelajaran PJOK dan menambah pengetahuan mengenai strategi, model pembelajaran, dan media pembelajaran kreatif.

E. Definisi Operasional Variabel

Untuk menghindari terjadinya salah pengertian terhadap istilah-istilah yang terdapat dalam variabel penelitian tindakan kelas pada materi olahraga tradisional, maka istilah-istilah tersebut kemudian didefinisikan penulis sebagai berikut:

1. Metode Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)

Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan bentuk pembelajaran dengan cara peserta didik belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat *heterogen*. Setiap peserta didik mempunyai kesempatan yang sama untuk sukses. TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan peserta didik dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang peserta didik yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku kata atau ras yang berbeda.

2. Media Monopoli Tradisional Olahraga Tradisional (MOTI)

Monopoli Olahraga Tradisional Indonesia (MOTI) merupakan media pembelajaran PJOK yang dikemas dalam suatu permainan monopoli. Papan monopoli didesain sendiri oleh peneliti dengan menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop CS3* yang dicetak dalam bentuk banner berukuran 2,5 meter x 2,5 meter.

Setiap petak dalam papan monopoli tradisional tersebut bergambar 15 olahraga tradisional (engklek, gasing, terompah panjang, egrang, sumpitan, tarik tambang, lari balok, ular naga, patok lele, tuk tuk geni, dagongan, lompat tali, kelereng, permainan rangku alu, dan permainan hulahoop).

3. Hasil Belajar

Menurut (Sudjana, 2014) Hasil belajar adalah kemampuan–kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar merupakan *output* yang selalu diharapkan oleh orang-orang yang terlibat dalam pembelajaran, baik bagi peserta didik, guru, maupun orangtua peserta didik. Hasil belajar berupa perubahan perilaku atau tingkah laku. Seseorang yang belajar akan berubah atau bertambah perilakunya, baik yang berupa pengetahuan, keterampilan motorik, atau penguasaan nilai-nilai (sikap).

4. Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK)

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental serta emosional. PJOK merupakan mata pelajaran yang harus ditanamkan sejak usia dini, karena PJOK mempunyai pengaruh terhadap perkembangan anak dan dapat menjadi bentuk pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang

pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang untuk anak.

Pelajaran PJOK harus memanfaatkan hari-hari aktif sekolah, sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan motorik, kebugaran jasmani dan aktivitas fisik peserta didik untuk membuat pondasi yang aktif dan sehat dengan salah satu solusi yaitu dengan menerapkan olahraga berbasis permainan.

F. Anggapan Dasar

Dalam melakukan pembelajaran seorang guru tentu menemukan banyak sekali permasalahan yang muncul, baik sebelum proses belajar mengajar. Seorang guru dituntut untuk lebih aktif dan teliti terhadap peserta didik, keterampilan seorang guru disini dituntut agar lebih kreatif dalam memberikan materi kepada peserta didik. Seorang guru PJOK misalnya dalam penyampaian materi dengan praktek langsung dengan peserta didik, sarana dan prasarana pun harus lengkap. Akan tetapi seorang guru yang kreatif tidak mempermasalahkan sarana dan prasarana yang tidak lengkap. Dalam hal ini seorang guru dituntut untuk menyederhanakan pembelajaran dengan model pembelajaran yang disesuaikan dengan kondisi dan situasi sekolah. Keterampilan peserta didik dalam menguasai materi yang disampaikan guru diharapkan mampu mencapai target yang akan dicapai. Dalam melaksanakan pembelajaran, perlu diperhatikan aturan bermain dan kebugaran jasmani yang diukur melalui TKJI (Tes Kebugaran Jasmani Indonesia), yang tentunya mempengaruhi hasil belajar pada aspek penilaian sikap, pengetahuan dan keterampilan yang akan dicapai.