

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan jasmani berfungsi sebagai wahana strategis dalam mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik, sekaligus membentuk kebiasaan hidup sehat yang mendukung pertumbuhan dan perkembangan secara holistik (Ari Iswanto, 2021a). Para ahli sepakat bahwa pendidikan jasmani berperan penting dalam membantu siswa membangun kemampuan yang dibutuhkan untuk menentukan aktivitas fisik yang dijalankan untuk terlibat dan menerapkan gaya hidup sehat. Sehubungan dengan itu, pendidikan jasmani dan kesehatan, khususnya di tingkat sekolah dasar, memiliki cakupan tujuan yang luas dan kompleks. Selain sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran, pendidikan jasmani juga menjadi instrumen penting dalam membentuk karakter peserta didik yang bertanggung jawab terhadap pembangunan bangsa (Novri, 2020).

Di tingkat sekolah dasar, pendidikan jasmani bertujuan untuk mengembangkan berbagai aspek kemampuan siswa secara seimbang, baik dari segi fisik, mental, emosional, maupun sosial. Tujuan ini tercapai melalui penguatan keterampilan gerak dasar, penanaman nilai-nilai positif, serta pembiasaan terhadap pola hidup sehat (Aenon, Iskandar, & Rejeki, 2020). Oleh karena itu, pendidikan jasmani dapat dikatakan sebagai komponen penting dari pendidikan yang memanfaatkan latihan fisik untuk menciptakan perubahan menyeluruh yang bertujuan untuk meningkatkan kesehatan, mengembangkan keterampilan, dan meningkatkan kebugaran jasmani (Lengkana & Sofa, 2017).

Kurikulum pendidikan jasmani mengakui bahwa kebutuhan siswa beragam, dan membantu seluruh siswa untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan perspektif yang dibutuhkan untuk menjadi warga negara yang terinformasi, produktif, peduli, bertanggung jawab, sehat, dan aktif dalam komunitas sendiri dan di dunia. Kurikulum pendidikan jasmani dan kesehatan secara aktif melibatkan

siswa dalam belajar tentang berbagai faktor kesehatan dan kesejahteraan (Muhtar, T., & Lengkana, 2021). Pendidikan jasmani dirancang untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk terlibat dalam aktivitas fisik secara teratur.

Berdasarkan alasan diatas, pendidikan jasmani dimasukkan ke dalam kurikulum pendidikan Nasional. Terdapat 7 aspek ruang lingkup dalam materi pembelajaran Pendidikan Jasmani, yaitu:

1. Senam/*Gymnastic*,
2. Aquatik/Aktivitas air,
3. Permainan bola kecil,
4. Permainan bola besar,
5. *Outdoor education*/pembelajaran diluar lapangan,
6. Olahraga kesehatan.

Menurut pandangan Alif, M. N., & Sudirjo (2019), dunia pendidikan khususnya pendidikan jasmani tidak akan lepas dari gerak. Karena pembelajaran dalam pendidikan jasmani adalah bergerak. Dari ketujuh aspek tersebut dibagi menjadi berbagai cabang olahraga yang disesuaikan dengan tingkatan kelas dan semester. Dan dari 3 jenis gerak tersebut juga dalam setiap pembelajaran minimalnya harus ada satu jenis gerak yang diajarkan kepada siswa.

Materi tentang permainan dan olahraga meliputi submateri atletik yang harus dipelajari selama proses pembelajaran di sekolah. Atletik menjadi bagian penting dalam pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan karena berperan dalam mendukung pengembangan fisik, mental, dan keterampilan gerak siswa secara menyeluruh. Pembelajaran atletik telah diintegrasikan ke dalam kurikulum pendidikan jasmani. Dalam kurikulum sekolah dasar kelas 4 terdapat muatan pelajaran gerak dasar lempar. Lempar turbo merupakan versi lempar lembing yang ramah anak, yaitu serangkaian gerakan mulai dari awalan melempar sampai dengan gerakan lanjutan (Gunawan et al., 2022). Teknik lempar turbo merupakan

aspek penting dalam olahraga lempar, terutama lempar turbo. Lempar turbo merupakan olahraga kompetitif di sekolah, universitas, dan bahkan tingkat nasional serta internasional. Para atlet yang berpartisipasi dalam olahraga ini harus memiliki kekuatan, kecepatan, keseimbangan, serta teknik dasar yang benar. Selain itu, lempar turbo juga bermanfaat untuk mengembangkan kekuatan dan daya tahan otot (Narbito, 2021).

Metode pengajaran yang kurang efektif dapat mengakibatkan siswa tidak mampu menggunakan teknik dasar lempar turbo secara maksimal. Selain itu, pengajaran yang hanya berfokus pada pembelajaran tanpa diimbangi latihan yang konsisten, tidak memberikan kesempatan siswa untuk mengembangkan keterampilannya. Pembelajaran yang tidak disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan siswa membuat mereka sulit untuk memahami teknik dasar lempar turbo. Salah satu masalah utama dalam memperoleh keterampilan gerak dasar lempar turbo di sekolah dasar adalah kurangnya struktur pembelajaran yang memadai, sehingga proses pembelajaran tidak berjalan dengan baik, yakni ketidakmampuan guru pendidikan jasmani dalam memilih dan menentukan model pembelajaran yang tepat (Afrillan, M. B., Lengkana, A. S., & Supriyadi, 2024).

Tujuan pembelajaran, pengaturan ruang fisik, penggunaan model, pendekatan, strategi, metode, dan teknik pembelajaran yang sesuai, pemanfaatan sumber belajar, dan evaluasi hasil belajar adalah komponen-komponen dari upaya untuk membangun lingkungan pembelajaran pendidikan jasmani yang mendidik. Guru pendidikan jasmani harus secara efektif mengelola semua elemen ini untuk membangun lingkungan belajar yang memfasilitasi pencapaian tujuan pembelajaran (A. S Lengkana, 2016).

Penelitian oleh Funay (2020), membahas Model *Team Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model yang dianggap mampu mengatasi masalah pembelajaran PJOK. Karena model ini sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar yang cenderung senang bermain permainan kelompok dan berpartisipasi

dalam pertandingan atau kompetisi, yang diyakini dapat mengatasi masalah dalam pembelajaran tersebut. Zulfikar & Budiana (2019) menyatakan bahwa model *Team Games Tournament* (TGT) dapat mendorong siswa untuk menjadi aktif dan berpartisipasi dalam kegiatan belajar mengajar sekaligus memperkuat aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik yang dinilai sangat penting untuk mencapai pembelajaran penjasorkes yang diinginkan. Berdasarkan hasil studi Fikrianto dkk. (2021), pembelajaran lempar lembing melalui media turbo pada siswa SD kelas atas memberikan dampak yang signifikan. Sejalan dengan studi Gunawan dkk. (2022) menarik kesimpulan bahwa modifikasi media belajar dapat meningkatkan hasil belajar lempar turbo. Dan yang terakhir studi Frayoga & Padang (2024), menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT memengaruhi kegiatan belajar, khususnya meningkatkan motivasi. Siswa lebih termotivasi untuk belajar ketika mereka berpartisipasi aktif dalam belajar kelompok.

Meskipun berbagai penelitian telah menunjukkan efektivitas model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dalam konteks pendidikan jasmani, kajian yang secara spesifik meneliti pengaruh model ini terhadap kemampuan dasar lempar turbo pada siswa sekolah dasar masih terbatas. Studi yang dilakukan Zulfikar & Budiana (2019) memang menyoroti keberhasilan TGT dalam mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, namun tidak secara eksplisit membahas keterkaitannya dengan keterampilan lempar turbo. Sementara itu, studi oleh Gunawan dkk. (2022), lebih berfokus pada penggunaan media pembelajaran sebagai sarana peningkatan kemampuan lempar turbo, bukan pada penerapan strategi pembelajarannya. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan dalam literatur yang perlu diisi untuk memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang seberapa efektif model *Team Games Tournament* (TGT) dalam hal keterampilan dasar lempar turbo.

Oleh karena itu, penelitian ini menjadi penting mengingat *Team Games Tournament* (TGT) merupakan metode pembelajaran yang paling berkesan bagi

siswa. Seperti yang dijelaskan oleh Nadrah dkk. (2017) model ini memungkinkan siswa untuk berkontribusi maksimal dalam turnamen kelompok serta menunjukkan kemampuan terbaik mereka. Diharapkan melalui penelitian ini, guru pendidikan jasmani memperoleh referensi baru dalam merancang strategi pembelajaran yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga efektif dalam mengembangkan kemampuan fisik dan motorik siswa secara optimal.

Berdasarkan latar belakang dan penelitian relevan maka, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian penggunaan model pembelajaran tipe *Team Games Tournament* (TGT) melalui pembelajaran atletik nomor lempar turbo pada siswa sekolah dasar. Sehingga, peneliti mengambil judul “Pengaruh Model *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Kemampuan Dasar Lempar Turbo Pada Siswa Sekolah Dasar”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas peneliti merumuskan beberapa pertanyaan sebagai berikut:

1. Apakah model *Team Games Tournament* (TGT) berdampak terhadap kemampuan dasar lempar turbo pada siswa sekolah dasar?
2. Seberapa besar pengaruh model *Team Games Tournament* (TGT) terhadap kemampuan dasar lempar turbo pada siswa sekolah dasar?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, penelitian yang dilakukan ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh model *Team Games Tournament* (TGT) terhadap kemampuan dasar lempar turbo pada siswa sekolah dasar.
2. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model *Team Games Tournament* (TGT) terhadap kemampuan dasar lempar turbo pada siswa sekolah dasar

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan bagi perkembangan pendidikan di Indonesia dan bermanfaat bagi banyak orang. Berikut adalah keuntungan yang diharapkan dari penelitian ini oleh peneliti:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Berikut beberapa manfaat teoritis, yaitu:

1. Untuk meningkatkan wawasan dan pengetahuan tentang pengaruh model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) terhadap perkembangan motorik dasar siswa sekolah dasar.
2. Kontribusi terhadap pengembangan teori pendidikan olahraga, khususnya yang berkaitan dengan permainan kelompok atau olahraga berbasis kompetisi.
3. Memberikan informasi untuk penelitian lebih lanjut tentang penerapan model pembelajaran aktif di bidang pendidikan jasmani dan olahraga.

1.4.2 Manfaat Praktis

Berikut manfaat praktis, yaitu:

1. Memberikan informasi kepada guru pendidikan jasmani tentang keefektifan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dalam meningkatkan keterampilan lempar turbo melalui pembelajaran berbasis kerja sama tim.
2. Menjadi acuan bagi sekolah untuk menerapkan model pembelajaran yang lebih efektif untuk meningkatkan kemampuan dasar siswa khususnya pada cabang olahraga lempar turbo.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini difokuskan pada pengaruh model *Team Game Tournament* (TGT) terhadap kemampuan dasar lempar turbo pada siswa sekolah dasar. Variabel yang dikaji meliputi model *team games tournament* sebagai variabel independent

(bebas) dan kemampuan dasar lempar turbo sebagai variabel dependen (terikat). Penelitian ini tidak membahas model pembelajaran lain ataupun kemampuan atletik lainnya. Ruang lingkup wilayah penelitian ini adalah SDN Cikeusi I, yang terletak di Kecamatan Darmaraja, Kabupaten Sumedang, Jawa Barat. Penelitian ini dilaksanakan selama 12 kali pertemuan, termasuk pretest dan posttest, dengan rentang waktu sekitar bulan januari hingga february 2025. Subjek penelitian terdiri 14 siswa, yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling* berdasarkan kriteria dan kebutuhan penelitian.