

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan memiliki pengertian usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Undang-undang No 20 tentang Sistem Pendidikan nasional). Dari pengertian diatas maka kita dapat menarik kesimpulan seluruh potensi peserta didik dengan optimal.

Menurut Mulyanto (2014, hlm. 10) Mengemukakan bahwa:

Pembelajaran adalah upaya maksimal dari seorang guru sebagai pengajar dan seorang siswa sebagai pembelajar dalam merancang atau mengelola segala sesuatu hal yang berkaitan dengan proses kegiatan belajar mengajar untuk memperoleh hasil belajar yang maksimal.

Menurut Lutan (2001) Pendidikan jasmani merupakan bagian dari proses pendidikan secara keseluruhan. Tujuan umum pendidikan jasmani juga selaras dengan tujuan umum. Tujuan pendidikan yang begitu luhur hanya akan dicapai setelah melalui masa yang cukup lama. Hal ini disebut tujuan jangka panjang. Boleh jadi, masa yang ditempuh untuk mencapai tujuan tersebut, selama berpuluh tahun. Selanjutnya, untuk mencapai tujuan jangka panjang itu, ada seperangkat tujuan antara, yang menjadi penengah antara tujuan jangka panjang dan tujuan seketika.

Ruang lingkup program pengajaran Pendidikan Jasmani yang diajarkan di Sekolah Dasar mulai dari kelas I sampai kelas VI pada setiap semester ditekankan pada usaha memacu pertumbuhan dan perkembangan jasmani, mental, emosional, dan sosial.

Hakikat belajar Pendidikan Jasmani di dalam intensifikasi penyelenggaraan pendidikan sebagai proses dalam pertumbuhan dan perkembangan manusia yang berlangsung seumur hidup, pendidikan jasmani merupakan salah satu alat yang sangat penting untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan manusia, karena pendidikan jasmani sangat erat kaitannya dengan gerak manusia

yang utuh dan harmonis didalam kehidupannya, yaitu dalam rangka membentuk manusia pembangunan yang dapat membangun dirinya sendiri dan yang secara bersama-sama bertanggung jawab atas pembangunan bangsa.

Pendidikan jasmani merupakan bagian yang tidak bisa dipisahkan dari kehidupan manusia, karena beberapa pengalaman gerak dan upaya pembangunan manusia terdapat dalam pendidikan jasmani. Ada beberapa pengertian tentang pendidikan jasmani yang diungkapkan oleh para ahli. Seperti halnya pendapat Rosdiani (2012, hlm. 66) mengemukakan bahwa “pendidikan jasmani sering pula diartikan dengan gerak badan, gerak fisik, gerak jasmani, kegiatan fisik, kegiatan jasmani, bina fisik, bina jasmani”. Hal lain dikemukakan oleh Bucher (Rosdiani, 2012, hlm. 70) mengemukakan bahwa “pendidikan jasmani adalah bagian yang integral dari seluruh proses pendidikan yang bertujuan untuk mengembangkan fisik, mental, emosi dan sosial melalui aktivitas jasmani yang telah dipilih untuk mencapai hasilnya”.

Sedangkan tujuan khusus pendidikan jasmani dan kesehatan menurut Rosdiani (2012, hlm. 83) meliputi sasaran:

1. Meningkatkan keselarasan penumbuhan dan perkembangan antara jasmani, rohani, mental dan kehidupan bermasyarakat.
2. Mengembangkan keterampilan gerak dasar.
3. Menanamkan nilai dan sikap yang positif.
4. Mengembangkan pengetahuan dan kebiasaan diperlukan untuk hidup sehat.
5. Menanamkan kegemaran berolahraga.
6. Meningkatkan kesegaran jasmani.
7. Mengenal, mengembangkan dan melestarikan budaya.

Maka berdasarkan tujuan pendidikan diatas dapat penulis simpulkan bahwa tujuan pendidikan jasmani bukan hanya mengembangkan keterampilan gerak saja, namun juga memberikan sumbangan dalam pengembangan mental, sikap yang positif dan cara berpikir yang kreatif dalam upaya meningkatkan tujuan pendidikan. Untuk itu aspek psikomotor, afektif dan kognitif harus selaras perkembangannya.

Seperti yang diungkapkan oleh (Mulyanto, 2014, hlm. 25-26) Pendidikan jasmani selaras dengan tujuan umum pendidikan. Pendidikan jasmani merupakan bagian dari proses pendidikan secara keseluruhan. Tujuan belajar adalah menghasilkan perubahan perilaku yang melekat. Proses belajar dalam pendidikan jasmani bertujuan untuk menimbulkan perubahan perilaku. Secara sederhana pendidikan jasmani itu tidak lain adalah proses belajar untuk bergerak dan belajar melalui gerak. Belajar melalui gerak untuk mencapai tujuan pengajaran, dalam pendidikan jasmani siswa diajarkan untuk bergerak melalui pengalaman gerak terbentuk perubahan dalam aspek jasmani dan rohani.

Bola tangan merupakan cabang olahraga permainan yang lain, bola tangan juga mempunyai beberapa macam teknik dasar yang perlu dipelajari. Namun pada umumnya bola tangan berjalan dengan tempo yang tepat. Oleh karena itu seorang pemain bola tangan harus memiliki teknik yang tinggi. Pemain harus dapat melakukan start lari dengan cepat, memiliki kelincahan (*agility*) dapat menangkap bola dengan mantap, melempar (mengoper) bola dengan tepat sasaran. Selain itu juga pemain harus memiliki koordinasi tubuh yang baik serta menguasai beberapa teknik menembakan bola ke gawang lawan. Sehingga gerakan teknik dasar melempar bola tangan sesuai dengan materi wajib dalam kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani di tingkat sekolah dasar.

Menurut Saptani (2009, hlm. 15-16) mengemukakan bahwa “mengetahui bola tangan melihat bentuk dan sifat bola dalam permainan bola tangan, bagi anak-anak SD khususnya yang benar-benar baru mulai belajar, adalah tidak mudah untuk memainkannya dengan baik”. Untuk itu sebelum mereka benar-benar bermain bola tangan, mereka harus diperkenalkan lebih dulu dengan apa-apa yang akan mereka hadapi dalam permainan ini. Mengetahui yang dimaksudkan adalah, mengerti akan sifat-sifat atau karakteristik benda-benda atau objek yang akan dikenalkan itu.

Permainan cabang olahraga bola tangan merupakan cabang salah satu olahraga yang sampai saat ini dapat ditelusuri kebenaran sejarahnya dan telah berusia sangat tua. Bola tangan adalah permainan yang tidak kalah menariknya dengan permainan sepak bola, kasti dan permainan lainnya. Dalam pengertian bola tangan, menurut Rowland (dalam Budiman & Yudiana, 2008) “permainan

bola tangan adalah permainan beregu yang dimainkan dengan cara melempar dan menangkap bola, serta menembakkan bola ke gawang”.

Bola tangan bisa diartikan sebagai permainan beregu yang menggunakan bola sebagai alatnya, yang dimainkan menggunakan satu atau kedua tangan. Bola tersebut boleh di lempar, dipantulkan, atau ditembakkan. Tujuan dari permainan ini adalah memasukan bola sebanyak-banyaknya ke gawang lawan, dan mencegah agar tim lawan tidak dapat memasukan bola ke gawang sendiri. Permainan ini lebih tepat disebut sebagai permainan kombinasi antara permainan basket dan permainan sepak bola.

Peran guru sebagai fasilitator tidak semata-mata hanya pada membantu membimbing siswa meraih tujuan belajarnya, melainkan harus mampu mencari dan menemukan metode pembelajaran yang tepat selama proses pembelajaran.

Berdasarkan data empirik pada tanggal 25 febuari 2015 di SDN Tegaltangkolo IKecamatan Tanjungsiang Kabupaten Subang mengenai pembelajaran *overhead pass* pada permainan bola tangan ditemukan data sebagai berikut.

Pada saat peneliti melaksanakan observasi terhadap kinerja guru dalam KBM gerak dasar *overhead pass* pada permainan bola tangan, ternyata masi perlu diperbaiki dan ditingkatkan. Permasalahan pada proses pembelajaran yaitu:

1. Guru hanya menyampaikan sebuah teori melalui metode ceramah saja.
2. Pada saat pembelajaran guru kurang memperhatikan siswa pada saat aktivitas dilakasakan.
3. Sebagian besar tidak berorientasi kepada perencanaan pembelajaran yang telah dibuat.

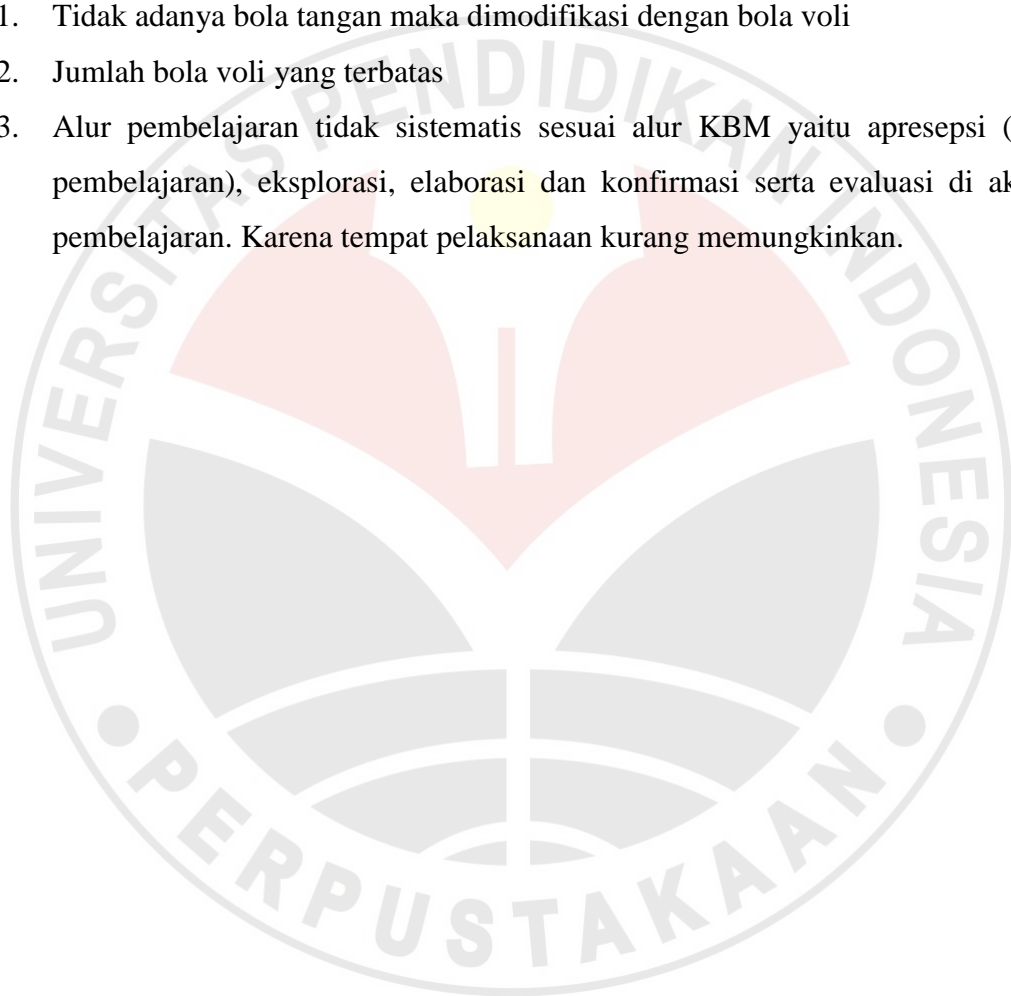
Pada saat peneliti melaksanakan observasi terhadap aktivitas siswa dalam KBM gerak dasar *overhead pass* pada permainan bola tangan, ternyata masi perlu diperbaiki dan ditingkatkan, permasalahan yang muncul itu adalah:

1. Sebagian besar siswa tidak menguasai gerak dasar *overhead pass*.
2. Saat KBM berlangsung sebagian besar siswa kurang disiplin, semangat dan kerja sama pada implementasi pembelajaran gerak dasar *overhead pass* pada permainan bola tangan.

3. Parmasalahan pada aktifitas siswa ini sebagai dampak dari perilaku kinerja guru, sehingga sebagian besar tidak dapat menguasai gerak dasar dasar *overhead pass* pada permainan bola tangan.
4. Informasi yang diserap oleh siswa terbatas mengenai gerak dasar *overhead pass* pada permainan bola tangan, mengakibatkan ketidaksiapan siswa dalam melakukan gerak dasar *overhead pass* pada permainan bola tangan.

Pada proses KBM tidak didukung oleh alat dan media pembelajaran, seperti:

1. Tidak adanya bola tangan maka dimodifikasi dengan bola voli
2. Jumlah bola voli yang terbatas
3. Alur pembelajaran tidak sistematis sesuai alur KBM yaitu apresepsi (pra pembelajaran), eksplorasi, elaborasi dan konfirmasi serta evaluasi di akhir pembelajaran. Karena tempat pelaksanaan kurang memungkinkan.



Tabel 1.1

Hasil Tes Data Awal Siswa dalam Pembelajaran Kognitif Bola Tangan di Kelas V SDN Tegaltangkolo IKecamatan Tanjungsiang Kabupaten Subang

No.	Nama Siswa	Aspek yang dinilai												Skor	Nilai	KKM	
		Sikap Awal				Pelaksanaan				Sikap Akhir						T	BT
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
1.	Ace S	√					√				√			5	41,6		√
2.	Danda D		√				√			√				5	41,6		√
3.	Egif A			√				√					√	10	83,3	√	
4.	Hani Indah				√			√					√	10	83,3	√	
5.	Lisnawati	√					√				√			5	41,6		√
6.	Nanda H			√			√						√	9	75	√	
7.	Neng R		√					√					√	8	66,6		√
8.	Tantan E				√			√					√	10	83,3	√	
9.	Triani	√					√			√				4	33,3		√
10.	Wiwin		√			√					√			5	41,6		√
11.	Wendi				√		√						√	10	83,3	√	
12.	Irma L		√					√					√	7	58,3		√
Jumlah																5	7
Persentase (%)																42%	58%

Deskriptor:

Sikap Awal

1. Pandangan lurus ke depan.
2. Bola dipegang dengan menggunakan kedua tangan diatas kepala.
3. Kedua kaki dibuka selebar bahu.
4. Siku dibengkokan dengan terbuka disamping badan.

Pelaksanaan

1. Salah satu kaki dijadikan tumpuan.
2. Dorong bola kedepan.
3. Lengan lurus saat melakukan operan.
4. Bola dilepas dari kedua tangan.

Sikap Akhir

1. Pandangan lurus ke depan.
2. Kedua tangan lurus diatas kepala.
3. Posisi tubuh sedikit membungkuk.
4. Sikap tubuh kembali seperti semula.

Tabel 1.2

Hasil Tes Data Awal Siswa dalam Pembelajaran Afektif Bola Tangan di Kelas V SDN Tegaltangkolo IKecamatan Tanjungsiang Kabupaten Subang

No.	Nama Siswa	Aspek yang dinilai												Skor	Nilai	KKM	
		Ketekunan				Kerja Sama				Disiplin						T	BT
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
1.	Ace S			√			√					√		7	58,3		√
2.	Danda D			√				√					√	10	83,3	√	
3.	Egif A				√			√				√		10	83,3	√	
4.	Hani Indah		√				√				√			6	50		√
5.	Lisnawati			√			√				√			7	58,3		√
6.	Nanda H		√					√					√	10	83,3	√	
7.	Neng Rossi		√					√				√		8	66,6		√
8.	Tantan E		√				√					√		7	58,3		√
9.	Triani	√						√			√			6	50		√
10.	Wiwin			√			√					√		8	66,6		√
11.	Wendi		√					√					√	10	83,3	√	
12.	Irma Latifah			√			√					√		8	66,6		√
Jumlah																4	8
Persentase (%)																33%	67%

Deskriptor

Ketekunan

1. Dapat mengikuti pelajaran dengan baik.
2. Melakukan gerakan-gerakan sesuai dengan yang telah diajarkan.
3. Dapat menerapkan semua materi yang telah diajarkan.
4. Dapat menerapkan gerak dasar *overhead pass* pada permainan bola tangan.

Kerja Sama

1. Menerapkan gerakan *overhead pass* sesuai dengan perintah.
2. Melakukan bekerja sama pada saat pembelajaran.
3. Siswa dapat membantu sesama tim pada saat pembelajaran
4. Dapat menerapkan permainan *overhead pass* pada saat pertandingan.

Disiplin

1. Memperhatikan perintah dari guru pada saat pembelajaran.
2. Dapat melakukan sesuai dengan perintah dari guru.
3. Mengetahui gerakan yang diajarkan oleh guru.
4. Dapat menerapkan semua materi yang telah diajarkan.

Tabel 1.3

Hasil Tes Data Awal Siswa dalam Pembelajaran Psikomotor Bola Tangan di Kelas V SDN Tegaltangkolo IKecamatan Tanjungsiang Kabupaten Subang

No.	Nama Siswa	Aspek yang dinilai												Skor	Nilai	KKM	
		Sikap Awal				Pelaksanaan				Sikap Akhir						T	BT
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
1.	Ace S		√					√				√		7	58,3		√
2.	Danda D				√			√				√		10	83,3	√	
3.	Egif A			√					√			√		10	83,3	√	
4.	Hani Indah			√				√					√	10	83,3	√	
5.	Lisnawati		√				√					√		6	50		√
6.	Nanda H			√				√					√	10	83,3	√	
7.	Neng Rossi		√				√						√	8	66,6		√
8.	Tantan Epul			√					√			√		10	83,3	√	
9.	Triani		√					√				√		7	58,3		√
10.	Wiwin		√					√				√		8	66,6		√
11.	Wendi			√					√			√		10	83,3	√	
12.	Irma Latifah		√				√					√		7	58,3		√
Jumlah																6	6
Persentase (%)																50%	50%

Deskriptor

Sikap Awal

1. Pandangan lurus ke depan.
2. Bola dipegang dengan menggunakan kedua tangan di atas kepala.
3. Kedua kaki dibuka selebar bahu.
4. Siku dibengkokkan dengan terbuka disamping badan.

Pelaksanaan

1. Salah satu kaki dijadikan tumpuan.
2. Dorong bola kedepan.
3. Lengan lurus saat melakukan operan.
4. Bola dilepas dari kedua tangan.

Sikap Akhir

1. Pandangan lurus kedepan.

2. Kedua tangan lurus diatas kepala.
3. Posisi tubuh sedikit membungkuk.
4. Sikap tubuh kembali seperti semula.



Tabel 1.4
 Hasil Tes Data Awal Siswa dalam Pembelajaran *Overhead Pass* Bola Tangan di Kelas V SDN Tegaltangkolo IKecamatan
 Tanjungsiang Kabupaten Subang

No	Nama Siswa	Aspek yang dinilai									Skor	Nilai	KKM	
		Kognitif			Afektif			Psikomotor					T	BT
		Sikap Awal	Pelaksanaan	Sikap Akhir	Ketekunan	Kerja Sama	Disiplin	Sikap Awal	Pelaksanaan	Sikap Akhir				
1.	Ace S	1	2	2	3	2	2	2	3	2	19	54,2		√
2.	Danda D	2	2	1	3	3	4	4	3	3	25	71,4		√
3.	Egif A	3	3	4	4	3	3	3	4	3	30	85,7	√	
4.	Hani Indah	4	3	3	2	2	2	3	3	4	26	74,2		√
5.	Lisnawati	1	2	2	3	2	2	2	2	2	18	51,4		√
6.	Nanda Hidayat	3	2	2	2	4	4	3	3	4	27	77,1	√	
7.	Neng Rossi	2	3	3	2	3	3	2	2	4	24	68,5		√
8.	Tantan Epul	3	3	4	2	2	3	3	4	3	27	77,1	√	
9.	Triani	1	2	1	1	3	2	2	3	2	17	48,5		√
10.	Wiwin	2	1	2	3	2	3	2	3	3	21	60		√
11.	Wendi	4	2	4	2	4	4	3	4	3	30	85,7	√	
12.	Irma Latifah	2	3	3	3	2	3	2	2	3	22	62,8		√
Jumlah													4	8
Persentase (%)													33,4%	66,6%

Keterangan :

Berdasarkan nilai KKM yaitu 77

Nilai 4 = Semua kriteria muncul

Nilai 3 = Hanya 3 kriteria muncul

Nilai 2 = Hanya 2 kriteria muncul

Nilai 1 = Hanya 1 kriteria muncul

Nilai = jumlah skor yang diperoleh

$$\frac{\text{Skor ideal}}{\text{Skor ideal}} \times 100$$

B. Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas terdapat berbagai macam masalah yang nampak di SDN Tegaltangkolo I khususnya masalah mengenai pembelajaran *overhead pass* bola tangan. Informasi yang diperoleh dari wawancara, observasi dan hasil tes data awal pada tanggal 25 febuari 2015 dalam pembelajaran bola tangan di SDN Tegaltangkolo I masih sangat rendah atau banyak yang belum mencapai KKM. Hal tersebut dikarenakan ada beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran diantaranya adalah:

1. Rendahnya pemahaman siswa tentang permainan bola tangan khususnya gerak dasar *overhead pass*.
2. Pada awal pembelajaran guru tidak menyebutkan tujuan pembelajaran.
3. Antusias siswa kurang dalam pembelajaran *overhead pass* tersebut.
4. Pada saat pembelajaran *overhead pass* dalam permainan bola tangan siswa merasa jenuh karena model pembelajarannya yang kurang dapat menarik minat siswa.
5. Pada saat pembelajaran guru cenderung memperhatikan sebagian saja dari siswanya dan membiarkan siswanya yang tidak ingin mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan identifikasi masalah penelitian tersebut untuk mencapai hasil pembelajaran yang maksimal, maka perlu perencanaan pembelajaran yang sangat matang. Karena seringkali siswa-siswi terlihat jenuh dengan pembelajarannya,

maka perencanaan yang dibuat agar pada saat pembelajaran *overhead pass* dalam permainan bola tangan lebih efektif dan menyenangkan bagi anak.

Maka dari itu melalui model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*), dimana dalam pembelajaran kooperatif yang dipilih adalah berupa permainan sehingga pada saat pembelajaran siswa dapat mengerti, memahami, dan dapat melakukan *overhead pass* dalam permainan bola tangan dengan penuh kegembiraan. Yang mana rencana pada siklus ke satu akan menggunakan permainan bola atas dengan modifikasi lapangan yang berukuran 10x5 meter, pada siklus ke dua menggunakan permainan bola atas dengan modifikasi lapangan yang diperbesar menjadi 20x10 meter, pada siklus ketiga menggunakan permainan bola atas dengan ukuran lapangan yang sebenarnya yaitu 40x20 meter. Dimana permainan bola atas ini memiliki karakteristik yang berorientasi pada pembelajaran *overhead pass* tersebut, sehingga pada saat pembelajaran dengan menggunakan permainan bola atas ini siswa dapat mengerti, memahami, dan dapat melakukan *overhead pass* dalam permainan bola tangan dengan penuh kegembiraan. Dalam pelaksanaan pembelajarannya siswa melakukan pembelajaran *overhead pass* dari siklus ke satu sampai ke tiga menggunakan penerapan model pembelajaran kooperatif TGT melalui permainan bola atas. Dimana pelaksanaan permainan disetiap siklusnya melalui sebuah kompetisi, sehingga siswa termotivasi untuk melakukan pembelajaran.

Permainan bola atas terdiri dari dua regu, kemudian salah satu dari regu harus saling berlomba agar cepat untuk mengumpan ke teman satu regu dari ujung sampai kembali lagi ke pengumpan pertama, permainan ini sebenarnya hampir sama dengan “bola bawah”, hanya karena cara melemparkan bola dari arah yang berbeda, yaitu dari bawah dan dari atas. Untuk memudahkan mengingat nama permainan dan pelaksanaannya, kemudian yang melempar bola dari atas disebut permainan bola atas. Dengan demikian penerapan model pembelajaran tipe TGT melalui bola atas dapat mengatasi kesulitan dalam *overhead pass* pada permainan bola tangan.

C. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang penelitian, maka perlulah dirumuskan masalah agar masalah yang akan diteliti di SDN Tegaltangkolo I Kec. Tanjungsiang Kab.

Subangakan lebih terfokuskan. Masalah-masalah yang akan dirumuskan diantaranya sebagai berikut:

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran kooperatif tipe TGT melalui permainan bola atas untuk meningkatkan pembelajaran gerak dasar *overhead pass* bola tangan?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran kooperatif tipe TGT melalui permainan bola atas untuk meningkatkan pembelajaran gerak dasar *overhead pass* bola tangan?
3. Bagaimana aktivitas siswa dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT melalui permainan bola atas untuk meningkatkan pembelajaran gerak dasar *overhead pass* bola tangan?
4. Bagaimana hasil pembelajaran kooperatif tipe TGT melalui permainan bola atas untuk meningkatkan pembelajaran gerak dasar *overhead pass* bola tangan?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui perencanaan pembelajaran kooperatif tipe TGT melalui permainan bola atas untuk meningkatkan pembelajaran gerak dasar *overhead pass* dalam permainan bola tangan.
2. Untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran kooperatif tipe TGT melalui permainan bola atas untuk meningkatkan pembelajaran gerak dasar *overhead pass* dalam permainan bola tangan.
3. Untuk mengetahui aktivitas siswa dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT melalui permainan bola tangan.
4. Untuk mengetahui hasil pembelajaran kooperatif tipe TGT melalui permainan bola atas untuk meningkatkan pembelajaran gerak dasar *overhead pass* dalam permainan bola tangan.

E. Pemecahan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka peneliti memberikan alternatif tindakan dengan menerapkan model pembelajaran *Team*

Games Tournament untuk meningkatkan hasil belajar siswa terhadap pembelajaran bola tangan.

Pembelajaran bola tangan dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* ada beberapa langkah-langkah sebagai berikut :

- a. Tahapan perencanaan, pada tahapan ini guru mempersiapkan siswa kearah pembelajaran mengumpan bola serta memberikan motivasi kepada siswa dalam mengikuti pembelajaran. Guru menjelaskan kepada siswa mengenai materi, tujuan, pokok-pokok kegiatan dan ketentuan pembelajaran.
- b. Tahapan pelaksanaan, pada tahapan ini guru memberikan bimbingan dan instruksi kepada siswa terus-menerus mengenai cara-cara pembelajaran mengumpan bola pada bola tangan serta memberikan bantuan kepada siswa yang tidak bisa melakukan gerakan *overhead pass* melalui permainan bola atas.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak yang terkait dalam penelitian, diantaranya adalah manfaat bagi peneliti, bagi guru, siswa, sekolah, lembaga dan bagi peneliti lain. Adapun manfaat yang diharapkan tersebut sebagai berikut:

1. Manfaat bagi peneliti
Hasil penelitian tindakan kelas ini dapat digunakan dalam mengajar dan sebagai tolak ukur dalam pembelajaran penjas.
2. Manfaat bagi guru
Meningkatkan kreatifitas, menciptakan guru profesional, dan meningkatkan pola ajar yang bermutu.
3. Manfaat bagi siswa
Meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran, siswa terlibat aktif dalam belajar, dan meningkatkan hasil belajar siswa.
4. Manfaat bagi sekolah
Mengetahui masalah proses belajar di sekolah, untuk bahan refleksi terhadap kemajuan sekolah, dan untuk meningkatkan mutu kualitas dan kuantitas sekolah.
5. Bagi lembaga

Diharapkan dijadikan sebagai acuan untuk memberikan suntikan motivasi untuk menciptakan tenaga pengajar yang berkualitas dimasa yang akan datang.

6. Bagi peneliti lain

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber atau referensi bagi peneliti lain dalam melakukan penelitian selanjutnya.

G. Batasan Istilah

Adapun istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini akan diuraikan sebai berikut:

1. Pendidikan jasmani, menurut Lutan (2001) Pendidikan jasmani merupakan bagian dari proses pendidikan secara keseluruhan.
2. Penerapan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pengertian penerapan adalah perbuatan menerapkan. Sedangkan menurut beberapa ahli berpendapat bahwa penerapan adalah perbuatan mempraktekkan sesuatu teori, metode, dan hal lain untuk mencapai tujuan tertentu dan untuk suatu kepentingan yang diinginkan oleh suatu kelompok atau golongan yang telah terencana dan tersusun sebelumnya.
3. Menurut Mulyanto (2014, hlm. 10) mengemukakan bahwa “Pembelajaran adalah upaya maksimal dari seorang guru sebagai pembelajaran dalam merancang atau mengelola segala sesuatu hal yang berkaitan dengan proses kegiatan belajar mengajar untuk memperoleh hasil belajar yang maksimal”.
4. Bola tangan adalah olahraga beregu di mana dua regu dengan masing-masing 7 pemain (6 pemain 1 penjaga gawang) berusaha memasukan bola ke gawang lawan. Permainan ini mirip dengan sepak bola, tapi memindahkan bola adalah dengan tangan pemain, bukan kaki. (Wikipedia).
5. Menurut Haris (1991, hlm. 3) Permainan bola tangan adalah suatu permainan beregu, dan dapat dimainkan oleh putra maupun putri, serta dapat dimainkan oleh semua orang dari segala usia. Bentuk permainan bola tangan dapat dikatakan merupakan gabungan dari permainan sepak bola dan bola basket.
6. Menurut Saptani (2009, hlm. 15 – 16) “Mengenal bola tangan melihat bentuk dan sifat bola dalam permainan bola tangan, bagi anak-anak SD khususnya yang benar-benar baru mulai belajar, adalah tidak mudah untuk

memainkannya dengan baik. Untuk itu sebelum mereka benar-benar bermain bola tangan, mereka harus diperkenalkan lebih dulu dengan apa-apa yang akan mereka hadapi dalam permainan ini. Mengenal yang dimaksudkan adalah, mengerti akan sifat-sifat atau karakteristik benda-benda atau objek yang akan dikenalkan itu”.

7. TGT (*Teams Games Tournament*) merupakan suatu bentuk model pembelajaran yang menambahkan dimensi kegembiraan yang diperoleh dari penggunaan permainan. (Safari, 2012, hlm. 35). Jadi TGT merupakan suatu strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan menciptakan kegembiraan disetiap pembelajaran lewat sebuah permainan.
8. Kooperatif adalah pemanfaatan kelompok kecil dalam pengajaran yang memungkinkan mahasiswa bekerja bersama untuk memaksimalkan belajar mereka dan belajar anggota lainnya dalam kelompok tersebut. Johnson, *et al.*, 1994; Hamid Hasan, 1996 (Safari, 2012, hlm. 3).

