

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teoritis**

##### **1. Pendidikan Jasmani**

###### **a. Pengertian Pendidikan Jasmani**

Pendidikan jasmani merupakan salahsatu dari banyak faktor yang sangat penting bagi kehidupan manusia karena dengan pendidikan jasmani kita akan mendekati hasil yang dapat dikembangkan dalam kehidupan jangka panjang, dalam pendidikan jasmani dapat mengembangkan potensi yang dimiliki baik secara kognitif, afektif, psikomotor.

Pendidikan jasmani adalah “proses belajar untuk bergerak, dan belajar melalui gerak” (Lutan, 2001,hlm.15). Hal tersebut juga sejalan dengan pendapat Syarifuddin (1993,hlm.4) mengemukakan bahwa.

Pendidikan Jasmani adalah suatu proses melalui aktivitas, yang dirancang dan disusun secara sistematis, untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan, meningkatkan kemampuan dan keterampilan jasmani, kecerdasan dan pembentukan watak, serta nilai yang positif bagi setiap warga negara dalam rangka mencapai tujuan pendidikan.

Menurut Paturusin (2012, hlm. 7) bahwa ”pendidikan jasmani pada hakekatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik (jasmani) untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental serta emosional”.

Pendidikan jasmani merupakan pendidikan yang sebagian besarnya menggunakan serangkaian aktivitas jasmani, permainan dan olahraga. Melalui serangkaian kegiatan inilah anak didik dibina dandibentuk karena melalui pendidikan jasmani anak akan mendapatkan pengalaman gerak yang mengandung aspek kognitif, afektif, psikomotor serta nilai-nilai didalamnya.

Adapun pendapat lain yang menjadi rujukan adalah Safari (2009,hlm.8) mengemukakan bahwa “pendidikan jasmani adalah suatu proses pendidikan seseorang sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan jasmani, pertumbuhan kecerdasan dan pembentukan watak”.

Anggapan lain mengenai pengertian pendidikan jasmani, menurut (Depdiknas, 2003, hlm. 6-9) yaitu.

Secara umum tujuan pendidikan jasmani bermuara pada raihan sosok pribadi yang adaptif dengan lingkungannya. Maksudnya, tujuan pendidikan jasmani dapat diklasifikasikan menjadi tujuan perkembangan jasmani, perkembangan gerak, perkembangan mental, dan perkembangan sosial. Dengan demikian tujuan pendidikan jasmani bersifat menyeluruh yang meliputi aspek organik neuromuskuler, perseptual, kognitif, sosial, dan emosional.

Sejalan dengan pendapat Siedentop (dalam Lutan dkk, 2009, hlm. 115) mengatakan bahwa 'dewasa ini pendidikan jasmani dapat diterima secara luas sebagai model "*education through and of physical activities*" artinya "pendidikan melalui aktivitas jasmani", yang berkembang sebagai akibat dari merebaknya telaahan pendidikan gerak dan menekankan pada kebugaran jasmani, penguasaan keterampilan, pengetahuan, dan perkembangan sosial'.

Jadi hal yang dapat disimpulkan oleh penulis adalah pendidikan jasmani adalah proses perubahan sikap dan tingkah laku seseorang atau kelompok dalam usaha untuk mendewasakan anak melalui upaya pengajaran dan latihan. Terjemahan dari "*physical education*". Makna inti dari pendidikan jasmani itu sendiri ialah suatu proses pendidikan melalui aktivitas jasmani atau fisik dalam usaha mencapai tujuan pendidikan dan derajat sehat yang statis dan dinamis, dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani, diharapkan guru mengajarkan berbagai keterampilan gerak dasar, teknik, strategi permainan/olahraga, nilai-nilai seperti: sportivitas, kerjasama, disiplin, kejujuran, tanggung jawab dan pembiasaan hidup sehat yang didalam pelaksanaannya bukan melalui pengajaran konvensional di dalam kelas yang bersifat kajian teoritis, namun yang melibatkan unsur yang menyenangkan dan mendidik dan dengan memasukan unsur fisik, mental, intelektual, emosi dan sosial.

#### b. Tujuan Pendidikan Jasmani

Tujuan pendidikan jasmani selaras dengan tujuan umum pendidikan. Pendidikan jasmani merupakan bagian dari proses pendidikan secara keseluruhan. Menurut Lutan (2001, hlm. 18) bahwa "tujuan pendidikan yang begitu luhur akan dicapai, setelah mencapai 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 jangka pendek (Safari,2012,hlm.8).Hal diatas senada juga seperti yang disampaikanoleh Muhadi (2001,hlm.5) bahwa.

Tujuan umum pendidikan jasmani di sekolah dasar adalah memacu kepada pertumbuhan dan perkembangan jasmani, mental, emosional dan sosial yang selaras dalam upaya membentuk dan mengembangkan kemampuan gerak dasar menanamkan nilai, sikap dan membiasakan hidup sehat.Diantara tujuan-tujuan tersebut ialah sebagai berikut.

- 1) Memacu perkembangan dan aktivitas sistem peredaran darah, pencernaan dan pernapasan;
- 2) Memacu pertumbuhan jasmani seperti bertambahnya tinggi dan berat badan;
- 3) Menanamkan nilai-nilai disiplin, kerjasama, sportivitas, tenggang rasa.
- 4) Meningkatkan keterampilan melakukan kegiatan aktivitas jasmani dan memiliki sikap yang positif terhadap pentingnya melakukan aktivitas jasmani;
- 5) Meningkatkan kesegaran jasmani;
- 6) Meningkatkan pengetahuan pendidikan jasmani;
- 7) Menanamkan kegemaran untuk melakukan aktivitas jasmani.

Sesuai dengan pendapat Husdarta (2009,hlm.9) pendidikan jasmani memberikan kesempatan kepada siswa untuk.

- 1) Mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang berkaitan dengan aktivitas jasmani, perkembangan estetika, dan perkembangan social;
- 2) Mengembangkan kepercayaan diri dan kemampuan untuk menguasai keterampilan gerak dasar yang akan mendorong partisipasinya dalam aneka aktivitas jasmani;
- 3) Memperoleh dan mempertahankan derajat kebugaran jasmani yang optimal untuk melaksanakan tugas sehari-hari secara efisien dan terkendali;
- 4) Mengembangkan nilai-nilai pribadi melalui partisipasi dalam aktivitas jasmani baik secara kelompok maupun perorangan;
- 5) Berpartisipasi dalam aktivitas jasmani yang dapat mengembangkan keterampilan sosial yang memungkinkan siswa berfungsi secara efektif dalam hubungan antar orang;
- 6) Menikmati kesenangan dan keriangannya melalui aktivitas jasmani, termasuk permainan olahraga.

Banyak pendapat tentang tujuan pendidikan jasmani, ada yang berpendapat pendidikan jasmani adalah meningkatkan kesehatan anak, ada pula yang mengatakan tujuan pendidikan jasmani adalah untuk meningkatkan kebugaran jasmani.Semua pendapat tersebut memang selaras dengan pendapat tujuan pendidikan jasmani yang ada, untuk memperkuat pendapat-pendapat tujuan pendidikan jasmani tersebut, H.J.S. Husdarta (2009,hlm. 9) mengatakan bahwa

”tujuan pembelajaran pendidikan jasmani itu harus mencakup tujuan dalam domain psikomotorik, domain kognitif, dan tidak kalah pentingnya dalam domain afektif”.

### c. Ruang Lingkup Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani seperti yang telah kita ketahui di sekolah dasar diberikan pada setiap semester meliputi kelas satu sampai dengan kelas enam. Pembelajaran lebih ditekankan pada usaha untuk memacu dan meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan jasmani yang pada akhirnya terealisasikan pada mental, emosional dan sosial setiap siswa. Ruang lingkup mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan. Jenis-jenis kegiatan yang diajarkan di sekolah dasar meliputi kegiatan pokok yang terdiri dari pengembangan kemampuan jasmani, atletik, senam, dan permainan.

Menurut Muhadi (2001, hlm.5) berpendapat bahwa “ruang lingkup program pengajaran pendidikan jasmani yang diajarkan di sekolah dasar, mulai dari kelas I sampai kelas VI pada setiap semesternya ditekankan pada usaha memacu pertumbuhan dan perkembangan jasmani, mental, emosional dan sosial”.

Jenis-jenis kegiatan yang diajarkan di sekolah dasar meliputi atas beberapa kegiatan antara lain.

- 1) Kegiatan pokok yang terdiri atas.
  - a) Pengembangan Kemampuan Jasmani (PKJ)
  - b) Atletik
  - c) Senam
  - d) Permainan

#### 2) Kegiatan pilihan

Kegiatan pilihan adalah suatu bentuk kegiatan jasmani yang ditunjukkan untuk meningkatkan prestasi optimal murid-murid sekolah dasar (SD) sesuai dengan bakat dan kegemarannya. Jadi disini sudah menjurus kepada kegiatan olahraga.

Jenis kegiatan olahraga pilihan ini mulai diberikan pada murid-murid SD kelas III sampai kelas VI, yang terdiri atas.

- a) Pencak silat
- b) Renang
- c) Bulu tangkis

- d) Tenis meja
- e) Sepak takraw
- f) Permainan tradisional

Ruang lingkup mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan menurut Depdiknas (2006,hlm.175) meliputi aspek-aspek sebagai berikut.

- a. Permainan dan olahraga meliputi: olahraga tradisional, permainan. eksplorasi gerak, keterampilan lokomotor non-lokomotor,dan manipulatif, atletik, kasti, *rounders*, *kippers*, sepak bola, bola basket, bola voli, tenis meja, tenis lapangan, bulu tangkis, dan beladiri, serta aktivitas lainnya.
- b. Aktivitas pengembangan meliputi: mekanika sikap tubuh, komponen kebugaran jasmani, dan bentuk postur tubuh serta aktivitas lainnya.
- c. Aktivitas senam meliputi: ketangkasan sederhana, ketangkasan tanpa alat, ketangkasan dengan alat, dan senam lantai, serta aktivitas lainnya.
- d. Aktivitas ritmik meliputi: gerak bebas, senam pagi, SKJ, dan senam aerobik serta aktivitas lainnya
- e. Aktivitas air meliputi: permainan di air, keselamatan air, keterampilan bergerak di air, dan renang serta aktivitas lainnya.
- f. Pendidikan luar kelas, meliputi: piknik/karyawisata, pengenalan lingkungan, berkemah, menjelajah, dan mendaki gunung.
- g. Kesehatan, meliputi penanaman budaya hidup sehat dalam kehidupan sehari-hari, khususnya yang terkait dengan perawatan tubuh agar tetap sehat, merawat lingkungan yang sehat, memilih makanan dan minuman yang sehat, mencegah dan merawat cedera, mengatur waktu istirahat yang tepat dan berperan aktif dalam kegiatan P3K dan UKS. Aspek kesehatan merupakan aspek tersendiri, dan secara implisit masuk ke dalam semua aspek.

Berdasarkan ruang lingkup pendidikan jasmani yang telah diuraikan diatas terdapat aspek olahraga dan kesehatan, dalam aspek permainan dan olahraga tersebut ada beberapa cabang olahraga diantaranya meliputi cabang olahraga atletik.Syarifudin (1992,hlm. 60) mengemukakan bahwa “atletik adalah suatu cabang olahraga yang meliputi atas nomor jalan, lari, lompat dan lempar”.Lebih jauh Syarifuddin (1992,hlm. 63) mengemukakan bahwa “nomor terdiri atas lari jarak pendek, lari jarak menengah, lari jarak jauh”.

Selain atletik olahraga lain yang telah dijelaskan dalam ruang lingkup pendidikan jasmani diatas adalah tenis meja adapun pengertian tenis meja menurut Soetomo (1985,hlm.54) menjelaskan bahwa.

Tenis meja adalah suatu jenis permainan yang dipukul oleh seorang pemain dan bola yang dipukul tersebut harus melewati net yang dipasang pada tengah-tengah meja. Bola yang dipukul dan melewati atas net ini harus memantul pada meja pihak lawan ketempat semula dan juga harus melewati atas net

yang dipukul seseorang silih berganti dan memukulnya sendiri setelah bola memantul pada permukaan meja jadi tidak langsung divoli.

Jadi program pendidikan jasmani dapat disesuaikan dengan tahap perkembangan keterampilan gerak anak. Perkembangan keterampilan gerak merupakan inti dari program pendidikan jasmani di SD, dan dapat diartikan sebagai salahsatu perkembangan dan penghalusan berbagai keterampilan gerak dasar yang berkaitan dengan olahraga. Keterampilan gerak ini dikembangkan dan dihaluskan sehingga tahap tertentu untuk memungkinkan siswa mampu melakukan dengan efisiensi tenaga dan aktivitas yang lebih bermakna. Kemampuan gerak dasar yang berkembang dapat diterapkan dalam aneka permainan, olahraga dan aktivitas jasmani yang dilakukan dalam kehidupan sehari-hari.

## **2. Metode Pembelajaran Kooperatif**

### **a. Pengertian Pembelajaran Kooperatif**

Kooperatif adalah pemanfaatan kelompok kecil dalam pengajaran yang memungkinkan siswa bekerja bersama untuk memaksimalkan belajar mereka dan belajar anggota lainnya dalam kelompok tersebut. Menurut Suprijono (2009, hlm. 176) bahwa “model pembelajaran adalah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial”. Pembelajaran kooperatif adalah salahsatu strategi pembelajaran yang berfungsi untuk menggali dan membagi-bagi ide pada anak. Strategi pembelajaran ini mendorong anak untuk melakukan kegiatan dalam bentuk kerja sama dan sikap tanggung jawab kepada teman satu kelompoknya dan juga sikap tanggung jawab dengan dirinya.

Menurut Robert E (2009, hlm. 103) mengemukakan bahwa “pembelajaran kooperatif adalah solusi ideal terhadap masalah menyediakan kesempatan berinteraksi secara kooperatif dan tidak dangkal kepada para siswa dari latar belakang etnik yang berbeda”.

Adapun menurut pendapat Yuda(dalam Safari, 2011, hlm. 3) mengungkapkan bahwa ‘model pembelajaran kooperatif adalah salah satu strategi pembelajaran yang berfungsi untuk menggali dan membagi-bagi ide pada anak strategi pembelajaran ini mendorong anak untuk melakukan kegiatan dalam bentuk kerjasama dan sikap tanggung jawab kepada teman satu kelompoknya dan juga sikap tanggung jawab dengan dirinya’.

Menurut Husdarta, (2010, hlm. 39) mengemukakan pendapat mengenai arti dari model pembelajaran yaitu.

Model pembelajaran merupakan sebuah rencana yang dimanfaatkan untuk merancang pengajaran. Isi yang terkandung didalam model pembelajaran adalah berupa strategi pembelajaran yang digunakan untuk mencapai tujuan intruksional. Contoh strategi pembelajaran yang bisa guru terapkan pada saat proses belajar mengajar adalah manajemen kelas, pengelompokkan siswa, dan penggunaan alat bantu pengajaran.

Metode-metode pembelajaran kooperatif yang sistematis dan praktis ditujukan untuk digunakan sebagai elemen utama dalam pola pengaturan di kelas, pengaruh penerapan metode-metode ini juga telah didokumentasikan. (Safari, 2012, hlm. 6)

Jadi metode pembelajaran kooperatif adalah salahsatu dari banyak cara mempermudah, mengefisienkan, mengatur dan membantu jalannya pembelajaran agar lebih tertata dengan baik agar menghasilkan pembelajaran yang lebih baik.

#### b. Macam-Macam Model Pembelajaran Kooperatif

Tiga konsep penting bagi semua metode pembelajaran kelompok siswa (PKS) adalah penghargaan bagi tim, tanggung jawab individu, dan kesempatan sukses yang sama.

Tiga metode pembelajaran kooperatif yang dapat diadaptasikan pada sebagian besar mata pelajaran dan tingkatan kelas, dalam hal ini mata pelajaran pendidikan jasmani yaitu:

##### 1) *Student Team-Achievement Division* (STAD)

STAD adalah untuk memotivasi siswa supaya dapat saling mendukung dan membantu satu sama lain dalam menguasai kemampuan yang diajarkan oleh guru, dalam hal ini guru penjas. Jika para siswa ingin agar timnya mendapatkan penghargaan tim, mereka harus membantu teman satu timnya untuk mempelajari materinya.

##### 2) *Team-Games-Tournament* (TGT) atau Turnamen Game Tim.

Metode TGT menggunakan pelajaran yang sama yang disampaikan guru dan tim kerja yang sama seperti dalam STAD, tetapi menggantikan tugas gerak dengan turnamen mingguan, dimana siswa memainkan game dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya.

### 3) Jigsaw II (Teka-teki II)

Metode Jigsaw kegiatannya adalah para siswa ditugaskan untuk membaca bab, buku kecil penjas, atau materi penjas lainnya, biasanya bidang studi penjas, bidang sosial, biografi, atau materi-materi yang bersifat penjelasan terperinci lainnya. Tiap anggota tim ditugaskan secara acak untuk menjadi “ahli” dalam aspek tertentu dari tugas membaca tersebut (Safari,2012,hlm.39).

#### c. Manfaat Model Pembelajaran Kooperatif

Penerapan model pembelajaran kooperati dapat memberikan manfaat besar jika dilaksanakan secara terstruktur dan terencana dengan baik. Menurut Suprijono (2009, hlm. 176) bahwa “model pembelajaran adalah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial”. Adapun manfaat dari model pembelajaran kooperatif jika diterapkan dalam proses pembelajaran. Menurut Subroto, Juliantine dan Yudiana (2011,hlm.3-65) adalah sebagai berikut.

Manfaat model pembelajaran kooperatif.

- 1) Pembelajaran dengan model kooperatif mampu mengembangkan aspek moralitas dan interaksi sosial peserta didik, siswa memperoleh kesempatan yang lebih besar untuk berinteraksi dengan siswa yang lain.
- 2) Pembelajaran dengan model kooperatif mampu mempersiapkan siswa untuk belajar bagaimana caranya mendapatkan berbagai pengetahuan dan informasi sendiri, baik dari guru, teman, bahan-bahan pelajaran ataupun sumber-sumber belajar yang lain.
- 3) Pembelajaran dengan model kooperatif mampu meningkatkan kemampuan siswa untuk bekerjasama dengan orang lain dalam sebuah tim karena di era globalisasi, kemampuan individu bukanlah yang terpenting dalam mencapai tujuan dan keberhasilan suatu usaha. Dengan demikian, model pembelajaran kooperatif dapat membiasakan siswa untuk berkomunikasi dan bekerjasama dengan orang lain dalam berbagai situasi sosial.
- 4) Pembelajaran dengan model kooperatif dapat membentuk pribadi yang terbuka dan menerima perbedaan yang terjadi karena dalam pembelajaran kooperatif, kerjasama yang dilakukan tidak memandang perbedaan ras, agama, ataupun status sosial.

Menurut Husdarta, (2010, hlm. 39) mengemukakan mengenai manfaat pembelajaran kooperatif, yaitu.

Model pembelajaran merupakan sebuah rencana yang dimanfaatkan untuk merancang pengajaran. Isi yang terkandung didalam model pembelajaran adalah berupa strategi pembelajaran yang digunakan untuk mencapai tujuan intruksional. Contoh strategi pembelajaran yang biasa guru terapkan pada saat proses belajar mengajar adalah manajemen kelas, pengelompokkan siswa, dan penggunaan alat bantu pengajaran.

Sunal dan Hans (2000) mengemukakan bahwa “model pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*) merupakan suatu cara pendekatan atau serangkaian strategi yang khusus dirancang untuk memberi dorongan kepada peserta didik agar bekerja sama selama proses pembelajaran”.

Jauh lebih lanjut menurut Slavin (dalam Huda, 1995, hlm.117) menyarankan ‘agar TGT diterapkan setiap minggu, sementara STAD dijalankan pada ujian tengah semester dan ujian akhir. Lagi pula, menurut Slavin, bahwa skor turnamen yang diperoleh TGT bisa dimanfaatkan guru untuk menentukan tingkat kesulitan kuis kepada setiap anggota kelompok saat mereka mereka menjalani proses STAD’.

### **3. *Teams Games Tournament***

#### **a. Pengertian *Teams Games Tournament***

“Dikembangkan oleh slavin dan rekan-rekannya, penerapan TGT mirip dengan STAD dalam hal komposisi kelompok, format intruksional, dan lembar kerjanya”. (Huda,2014, hlm. 116)

*Team-Games-Tournament* (TGT) memiliki banyak kesamaan dengan STAD beberapa kesamaan TGT dengan STAD menurut ahli. Menurut Nur (2011, hlm. 40) mengemukakan bahwa “TGT adalah teknik pembelajaran yang menggunakan turnamen permainan akademik”. Teman dalam kelompok akan saling membantu dalam mempersiapkan diri untuk bermain dalam game dengan mempelajari lembar kegiatan dan menjelaskan masalah-masalah satu sama lain.

#### **b. Langkah-Langkah Komponen *Teams Games Tournament***

Langkah-langkah komponen-komponen pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* atau TGT. Menurut Nur M (2011, hlm.40) terdiri dari 5 langkah tahapan, yaitu.

- 1) *Class-Presentation* (Penyajian/Presentasi Kelas)
- 2) *Team* (Kelompok)
- 3) *Game* (Permainan)
- 4) *Tournament* (Pertandingan/Kompetisi)
- 5) *Team –Recognize* (Penghargaan Kelompok)

Berdasarkan pendapat tersebut tentang langkah-langkah pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* maka pembelajaran yang akan diterapkan dalam penelitian ini dilakukan dengan suasana perencanaan pembelajaran sebagai berikut.

- 1) Penyajian kelas
- 2) Pembentukan tim
- 3) Perencanaan permainan
- 4) Turnamen/kompetisi
- 5) Penghargaan kelompok

Menurut Slavin (dalam Huda 1995, hlm.117) menyarankan “agar TGT diterapkan setiap minggu, sementara STAD dijalankan pada ujian tengah semester dan ujian akhir”. Lagi pula, menurut Slavin, bahwa “skor turnamen yang diperoleh TGT bisa dimanfaatkan guru untuk menentukan tingkat kesulitan kuis kepada setiap anggota kelompok saat mereka menjalani proses STAD”.

Menurut Huda (2014, hlm.117) bahwa “teknis pelaksanaan TGT mirip dengan STAD, setiap siswa ditempatkan dalam satu kelompok yang terdiri dari 3 orang yang berkemampuan rendah, sedang, dan tinggi. Dengan demikian, masing-masing kelompok memiliki komposisi anggota yang *comparable*”.

Dari semua pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa metode kooperatif *Teams Games Tournament* banyak kesamaan dengan metode STAD dengan pelaksanaan anjuran untuk TGT adalah setiap minggu pembelajaran sedangkan STAD hanya pada setiap akhir ujian tengah semester atau ujian akhir semester, dengan teknik pelaksanaan yang sama antar keduanya.

#### **4. Penerapan Metode TGT (*Teams Games Tournament*) dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani**

Dijaman modern ini dewasa ini penggunaan metode pembelajaran sangat direkomendasikan, selain sebagai alat bantu guru untuk mempermudah alur pembelajaran juga diharapkan siswa juga dapat lebih mengikuti dan mendapatkan pembelajaran yang lebih bermakna. Siswa diharapkan diberi penerapan pembelajaran dengan penggunaan model-model pembelajaran yang cocok dengan kondisi sekolah, siswa dan sarana prasarana, model kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) adalah salahsatu dari banyak model pembelajaran yang populer selain untuk mempermudah pembelajaran diharapkan penggunaan metode TGT ini dapat membuat pembelajaran lebih menarik, informatif, efisien dan lebih bermakna. Dengan menggunakan metode jadi siswa dibagi kelompok oleh guru

untuk saling kerjasama antar kelompok yang dibagi secara heterogen berdasarkan kemampuan, jenis kelamin, untuk mencapai pembelajaran yang maksimal. Pembelajaran pendidikan jasmani menggunakan model kooperatif tipe TGT sangat menguntungkan baik bagi guru maupun siswa, karena guru akan lebih mudah mengontrol siswa dan siswa akan merasa pembelajaran lebih menarik dan tidak monoton. Adanya pembelajaran menggunakan model untuk mempermudah siswa saling mengenal dengan teman atau kelompoknya merasa lebih dekat dalam pembelajaran.

## **B. Hasil Penelitian yang Relevan**

Untuk mendukung penelitian yang akan dilaksanakan, berikut merupakan penelitian-penelitian yang telah dilakukan terdahulu yang relevan dengan penelitian ini, diantaranya.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Rudiansah (2014) yang berjudul “Meningkatkan gerak dasar lari *sprint* melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams-games-tournament* (TGT) pada kelas IV SDN Nagrak II Kecamatan Buah Dua Kabupaten Sumedang” dengan hasil penelitian sebagai berikut.
  - a. Perencanaan yang dilakukan dalam peningkatan gerak dasar lari *sprint* melalui model kooperatif *teams-games-tournament* (TGT) yaitu meliputi menyusun rencana tindakan untuk memecahkan masalah peningkatan hasil belajar siswa tentang upaya perbaikan gerak dasar lari *sprint*. Hasil presentase perencanaan pembelajaran dari data awal yaitu 54%, siklus I 67%, siklus II 86%, siklus III 96%. Maka perencanaan sudah dirasakan mencapai target yang diharapkan yaitu 90%.
  - b. Pelaksanaan kinerja guru dalam peningkatan gerak dasar lari *sprint* melalui model kooperatif *teams-games-tournament* (TGT) mengalami peningkatan berdasarkan analisis selama pembelajaran dan dapat dilihat peningkatan proses pembelajaran dari setiap siklusnya. Pada data awal kinerja guru hanya mencapai 62%, siklus I 72%, siklus II 86%, siklus III 98%. Pada siklus III sudah mencapai target yang diharapkan yaitu 90%.
  - c. Aktivitas siswa dalam melakukan gerak dasar lari *sprint* melalui model kooperatif *teams-games-tournament* (TGT) mengalami peningkatan

berdasarkan analisis selama proses pembelajaran. Hampir seluruh siswa menunjukkan peningkatan hasil belajar lari *sprint* melalui model kooperatif *teams-games-tournament* (TGT). Data awal siswa yang mendapatkan kriteria baik sebesar 26%, kriteria cukup mencapai 32%, dan kriteria kurang mencapai 42%. Siklus I siswa yang memperoleh kriteria baik sebesar 47% dan kriteria cukup sebesar 52%. Siklus II kriteria baik mencapai 68% dan kriteria cukup mencapai 32%. Dan siklus III siswa memperoleh kriteria baik sebesar 95% dan kriteria cukup 5%.

- d. Hasil belajar siswa dalam meningkatkan gerak dasar lari *sprint* melalui model kooperatif *teams-games-tournament* (TGT) menunjukkan adanya kemajuan. Dimulai dari data awal yaitu 26%, siklus I 47%, siklus II 74%, dan III 95%. Dan telah mencapai target yang telah ditentukan yaitu 90%.
2. Penelitian yang dilakukan Sundjoko (2013) dengan judul “Meningkatkan gerak dasar lari *sprint* melalui model pembelajaran *team games tournament* (TGT)” adapun hasil penelitian yang dilakukan sundjoko sebagai berikut.
    - a. Perencanaan pembelajaran pada pembelajaran gerak dasar lari *sprint* melalui model TGT. Berdasarkan dari hasil penelitian data perencanaan pembelajaran siklus I baru mencapai 51,38% belum mencapai target yang ditentukan, dan pada siklus II menjadi 93%, dalam siklus III target sudah tercapai yakni menjadi 100%.
    - b. Kinerja guru pada pembelajaran gerak dasar lari *sprint* melalui model TGT meliputi unsur yang dinilai yaitu pra pembelajaran. Berdasarkan dari hasil penelitian siklus I baru mencapai 62,77%, siklus II menjadi 81%, siklus III target sudah tercapai dengan perolehan 100%. Karena sudah mencapai atau melebihi target yang telah ditentukan, jadi peneliti cukup melakukan tindakan sampai siklus III.
    - c. Aktivitas siswa pada pembelajaran gerak dasar lari *sprint* melalui model TGT, meliputi aspek yang dinilai yaitu: semangat, disiplin, dan keberanian. Berdasarkan dari hasil penelitian pada data awal yang mendapat kriteria baik hanya 10%, kriteria cukup 70%, dan kriteria kurang 20%. Siklus I yang mendapat kriteria baik meningkat menjadi 40%, yang mendapat kriteria cukup 54%, dan kriteria kurang 6%. Siklus II yang

mendapat kriteria baik meningkat menjadi 63%, yang mendapat kriteria cukup 37%. Pada siklus III yang mendapat kriteria baik meningkat menjadi 94% kriteria cukup berkurang menjadi 96%. Karena sudah mencapai atau melebihi target yang telah ditentukan, jadi peneliti hanya melakukan sampai siklus III.

- d. Hasil belajar siswa pada pembelajaran gerak dasar lari *sprint* melalui model TGT, meliputi aspek yang dinilai yaitu gerakan *start*, gerakan lari dan gerakan *finish*. Berdasarkan dari hasil penelitian pada data awal siswa yang tuntas 17%, yang belum tuntas 83%. Siklus I siswa yang tuntas 30%, yang belum tuntas 70%. Siklus II yang tuntas 60%, yang belum tuntas 40%. Siklus III yang tuntas 83%, yang belum tuntas 17%. Karena sudah mencapai atau melebihi target yang telah ditentukan, jadi peneliti cukup melakukan tindakan sampai siklus III.
3. “Meningkatkan pembelajaran gerak dasar lempar tangkap dalam permainan kasti melalui model kooperatif *teams games tournament* (TGT) dengan modifikasi bola” diteliti oleh Panwati (2013). Adapun hasil dari penelitian tersebut dapat disimpulkan sebagai berikut.
    - a. Perencanaan yang dilakukan dalam gerak dasar lempar tangkap melalui model kooperatif *teams games tournament* (TGT) dan modifikasi bola meliputi menyusun rencana tindakan memecahkan masalah peningkatan aktivitas KBM, salah satunya hasil belajar siswa tentang upaya perbaikan gerak dasar lempar tangkap, perbaikan difokuskan terhadap lempar tangkap melalui pemberian tugas gerak yang harus dikerjakan melalui aktivitas gerak. Perencanaan ini mencakup menyiapkan RPP, dimana RPP terlampir, setelah RPP dibuat selanjutnya menyiapkan instrumen pengumpul data dan lain-lain.
    - b. Dalam pelaksanaan peningkatan gerak dasar lempar tangkap bola pada permainan kasti dilakukan dengan melakukan jumlah pertemuan, untuk lempar tangkap ditentukan 3 kali jumlah pertemuan. Siswa dibagi ke dalam 5 kelompok yang disetiap kelompoknya berjumlah 6 orang siswa dan 1 kelompok berjumlah 7 orang siswa.

- c. Aktivitas siswa setelah pembelajaran gerak dasar lempar tangkap melalui model kooperatif *teams games tournament* (TGT) dan modifikasi bola mengalami peningkatan, berikut adalah peningkatan presentase aktivitas siswa dari siklus I sampai dengan siklus III. Data awal siswa yang mendapatkan kualifikasi baik sebesar 25,8%. Siklus I siswa yang mendapatkan yang mendapatkan kualifikasi baik sebesar 42%. Untuk siklus II kualifikasi baik sebesar 71%. Dan siklus III kualifikasi baik sebesar 93,5%, dari diagram diatas terlihat adanya peningkatan aktivitas siswa dari siklus I sampai siklus III.

### C. Kerangka Berfikir

Pembelajaran yang baik adalah pelajaran yang mampu melibatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran agar pembelajaran lebih menyenangkan dan bermakna, siswa diarahkan untuk menyelesaikan masalah yang sesuai dengan konsep pembelajaran. Permasalahan yang sering dihadapi dalam pembelajaran pendidikan jasmani khususnya pada model atau cara guru menyampaikan materi pelajaran. Siswa kurang mampu menganalisis pembelajaran yang telah diajarkan oleh guru, sebab guru menyampaikan materi secara konvensional, adapun demonstrasi atau contoh kurang bisa ditangkap oleh siswa secara optimal, baik secara individu atau keseluruhan. Guru bukansatu-satunya sumber belajar bagi siswa, Siswa diberikan kesempatan seluas-luasnya untuk mengembangkan pengetahuan dan kemampuan berfikirnya dalam menyelesaikan masalah yang sesuai dengan materi pembelajaran. Permasalahan umum dalam pembelajaran penjas kes adalah kurangnya saran dan prasarana dan kurangnya peran aktif siswa dalam kegiatan belajar. Proses pembelajaran yang berlangsung belum mewujudkan adanya partisipasi siswa secara penuh. Siswa berperan sebagai obyek pembelajaran, yang hanya mendengarkan dan mengaplikasikan apa yang disampaikan guru.

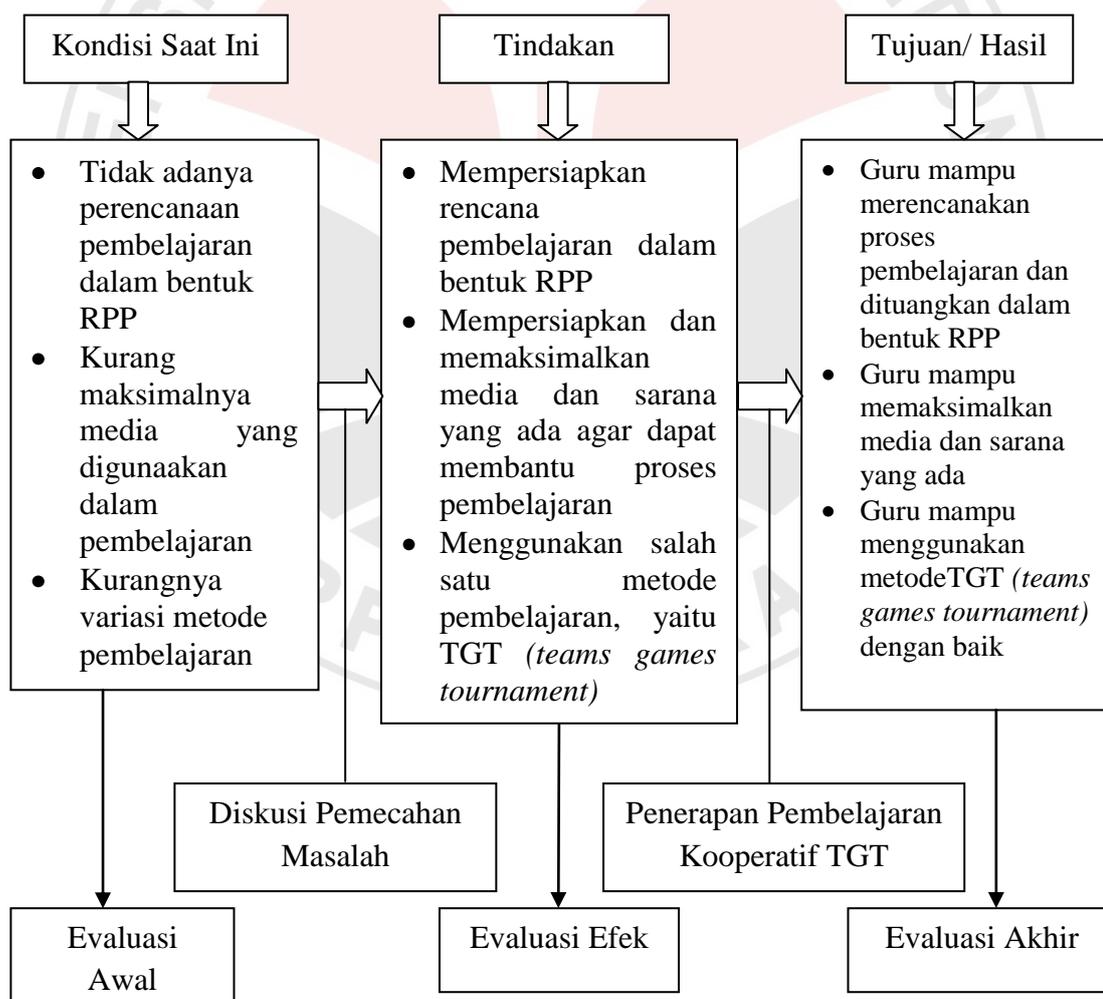
Dari permasalahan tersebut peneliti merencanakan penerapan metode TGT (*teams games tournament*) dengan mempersiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), media pembelajaran dan sarana pendukung aktivitas pembelajaran. Tujuan penerapan metode TGT diharapkan dapat meningkatkan

kinerja guru dalam perencanaan dan pelaksanaan, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa sesuai target yang ditentukan.

Penggunaan metode pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil pembelajaran yang efektif dan memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam belajar. Kurangnya kreativitas guru dapat mempengaruhi hasil belajar siswa dalam memenuhi KKM yang telah ditentukan, untuk itu kreativitas guru pendidikan jasmani perlu ditanamkan agar dapat mengembangkan metode-metode pembelajaran yang menarik dan kreatif bagi siswa. Dengan pembelajaran yang menyenangkan siswa akan lebih bergairah dan semangat untuk mengikuti materi pelajaran yang diberikan oleh guru. Adapun diagram kerangka berfikir penelitian sebagai berikut.

**Tabel 2.1**

**Diagram Kerangka Penelitian**



#### D. Asumsi

Asumsi yang muncul dalam penelitian ini bahwa dengan menggunakan metode kooperatif tipe TGT (*teams games tournament*) dalam meningkatkan pembelajaran pendidikan jasmani akan menumbuhkan dan meningkatkan kreativitas guru dalam melakukan dan menyampaikan materi pelajaran dalam proses pengajarannya. Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Huda (2014, hlm.117) bahwa “dengan TGT, siswa dapat merasakan suasana turnamen itu, dan karena mereka berkompetisi dengan kelompok-kelompok yang memiliki komposisi kemampuan yang setara, maka kompetisi dalam TGT terasa lebih *fair* dibandingkan kompetisi dalam pembelajaran-pembelajaran tradisional pada umumnya”.

Pendekatan pembelajaran pendidikan jasmani yang dapat mengintegrasikan aspek pengetahuan, sikap, dan psikomotor, merupakan pendekatan yang dapat membentuk siswa secara utuh atau menyeluruh sesuai dengan tujuan pendidikan secara umum yaitu untuk menjadikan manusia sebagai manusia yang seutuhnya.

Menurut Slavin (dalam Huda, 1995, hlm. 117) menyarankan ‘agar TGT diterapkan setiap minggu, sementara STAD dijalankan pada ujian tengah semester dan ujian akhir. Lagi pula, menurut slavin, skor turnamen yang diperoleh TGT bisa dimanfaatkan guru untuk menentukan tingkat kesulitan kuis kepada setiap anggota kelompok saat mereka menjalani proses STAD’.

Pedoman oprasional tentang pendekatan pendidikan jasmani yang dapat mengintegrasikan ketiga aspek secara bersamaan dalam waktu pembelajaran dan menerapkan dalam kegiatan pembelajaran dan kehidupan yang lebih luas akan memberikan kemudahan baik bagi siswa maupun guru pendidikan jasmani dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dalam penilaian saat pembelajaran pendidikan jasmani dengan secara menyeluruh.

Menurut Nur M (2011, hlm.40) terdiri dari 5 langkah tahapan, yaitu:

- a. *Class-Presentation* (Penyajian/Presentasi Kelas)
- b. *Team* (Kelompok)
- c. *Game* (Permainan)
- d. *Tournament* (Pertandingan/Kompetisi)
- e. *Team –Recognize* (Penghargaan Kelompok)

Dalam rangka pemecahan masalah dalam pembelajaran pendidikan jasmani diperlukan tindakan-tindakan dalam kegiatan pembelajaran, selain dapat

mempermudah siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani yang terkandung dalam nilai-nilai olahraga. Guru harus memberikan pendekatan yang sangat erat pada siswa dalam pembelajaran dan penilaian pendidikan jasmani. Jadi tujuan penjas dapat saling mendukung satu sama lainnya.

#### **E. Hipotesis Tindakan**

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah bahwa penerapan metode kooperatif *Teams Games Tournament* di SD Negeri Mukti Usman siswa kelas III dapat meningkatkan hasil pembelajaran pendidikan jasmani, baik itu aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor. Tidak hanya peningkatan hasil pembelajaran namun diharapkan dapat meningkatkan mutu pendidik agar lebih inovatif dalam memberikan pembelajaran agar anak lebih dapat mengikuti pembelajaran dengan senang dan bermakna, dan berikut adalah hipotesis penelitian berdasarkan empat aspek yaitu perencanaan, pelaksanaan, aktivitas, dan hasil belajar menggunakan metode pembelajaran kooperatif TGT (*teams games tournament*). Rumusan hipotesis penelitian ini antara lain sebagai berikut.

1. Jika penggunaan metode kooperatif *Teams Games Tournament* pada pembelajaran pendidikan jasmani di kelas III SD Negeri Mukti Usman, dapat mempengaruhi pelaksanaan belajar siswa di kelas III SD Negeri Mukti Usman Kecamatan Tanjungsiang Kabupaten Subang maka hasilnya akan meningkat.
2. Jika penggunaan metode kooperatif *Teams Games Tournament* pada pembelajaran pendidikan jasmani di kelas III SD Negeri Mukti Usman, dapat mempengaruhi perencanaan belajar siswa di kelas III SD Negeri Mukti Usman Kecamatan Tanjungsiang Kabupaten Subang maka hasilnya akan meningkat.
3. Jika penggunaan metode kooperatif *Teams Games Tournament* pada pembelajaran pendidikan jasmani di kelas III SD Negeri Mukti Usman, dapat mempengaruhi aktivitas siswa di kelas III SD Negeri Mukti Usman Kecamatan Tanjungsiang Kabupaten Subang maka hasilnya akan meningkat.
4. Jika penggunaan metode kooperatif *Teams Games Tournament* pada pembelajaran pendidikan jasmani di kelas III SD Negeri Mukti Usman, dapat mempengaruhi hasil belajar siswa di kelas III SD Negeri Mukti Usman Kecamatan Tanjungsiang Kabupaten Subang maka hasilnya akan meningkat.