

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan mempunyai peran penting dalam perkembangan setiap individu, kelompok, bangsa dan negara. Melalui pendidikan, seseorang dapat di pandang terhormat serta dapat bertingkah sesuai norma-norma yang ada.

Menurut Brojonegoro (dalam Nurteti, 2010), “Mendidik berarti memberi tuntutan kepada manusia yang belum dewasa dalam pertumbuhan dan perkembangan, sampai tercapainya kedewasaan dalam arti rohani dan jasmani”.

Sedangkan menurut Undang-Undang RI No. 20 tahun 2003 (dalam Nurteti, 2010), tentang sistem pendidikan nasional dikatakan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan sepirtual agama, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Jadi, pendidikan adalah usaha yang dilakukan dengan sadar dan terencana terhadap pertumbuhan dan perkembangan peserta didik melalui proses pembelajaran agar peserta didik bisa aktif mengembangkan potensi diri yang dimilikinya sehingga dapat mencapai kemandirian, kedewasaan, sepirtual agama, pengendalian diri, keterampilan yang diperlukannya dirinya, masyarakat, bangsa dan agama.

Pendidikan juga merupakan sebuah pondasi bangsa, pendidikan di Indonesia telah teratur dalam sebuah undang-undang tentang pedoman dalam setiap pendidikan dan penyelenggaraannya yaitu: Undang-Undang No 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, sebagai pedoman pendidikan di Indonesia.

Untuk mewujudkan pengembangan potensi diri peserta didik bisa dilakukan melalui pendidikan jasman, karena sesuai dengan pendapat Bucher (dalam Rahayu, 2013, hlm. 3), “Pendidikan jasmani merupakan integral dari suatu proses pendidikan secara keseluruhan, adalah proses pendidikan melalui kegiatan fisik yang dipilih untuk mengembangkan dan meningkatkan kemampuan organik, neuromuskuler, interperatif, sosial, dan emosional”.

Pendapat serupa dikemukakan oleh James A. Baley dan David A. Field (dalam Rahayu, 2013, hlm. 3), yaitu “Pendidikan jasmani adalah suatu proses terjadinya adaptasi dan pembelajaran secara organik, neuromuscular, intelektual, sosial, kultural, emosional, dan estetika yang di hasilkan dari proses pemilihan berbagai aktivitas jasmani”. Sedangkan menurut Lutan, (2001, hlm. 1), “Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan melalui aktivitas jasmani untuk mencapai tujuan pendidikan”.

Dari pemaparan para ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa dari pengertian pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan individu secara organik, neuromuscular, perseptual, sosial, emosional, dan kognitif dalam kerangka sistem pendidikan nasional. Pendidikan jasmani juga dapat diartikan merupakan bagian dari pendidikan umum melalui sebuah aktivitas jasmani yang terencana dengan maksud mengembangkan aspek psikomotor, kognitif, dan afektif melalui aktivitas jasmani tersebut.

Aktivitas pendidikan jasmani dapat dilakukan dengan aktivitas jasmani yang mencakup permainan dan olahraga, aktivitas dan pengembangan, aktivitas senam, aktivitas ritmik, aktivitas air, dan pendidikan luar kelas. Seperti dijelaskan dalam ruang lingkup pendidikan jasmani berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) 2006 (BSNP, 2006: 208-209) adalah sebagai berikut.

1. Permainan dan olahraga meliputi: olahraga tradisional, permainan, eksplorasi gerak, keterampilan lokomotor non-lokomotor dan manipulatif, atletik, kasti, rounders, kippers, sepakbola, bola basket, bola voli, tenis meja, tenis lapangan, bulu tangkis dan bela diri serta aktivitas lainnya.
2. Aktivitas pengembangan meliputi: mekinaka sikap tubuh, komponen kebugaran jasmani dan bentuk postur tubuh serta aktivitas lainnya.
3. Aktivitas senam meliputi: ketangkasan sederhana, ketangkasan tanpa alat, ketangkasan dengan alat dan senam lantai serta aktivitas lainnya.
4. Aktivitas ritmik meliputi: gerak bebas, senam pagi, SKJ dan senam aerobic serta aktivitas lainnya.
5. Aktivitas air meliputi: permainan di air, keselamatan di air, keterampilan bergerak di air dan renang serta aktivitas lainnya.
6. Pendidikan luar kelas: piknik/karyawisata, pengenalan lingkungan, berkemah, menjelajah, dan mendaki gunung.

7. 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.

Berdasarkan ruang lingkup pendidikan jasmani yang tercantum dalam KTSP salahsatunya adalah permainan dan olahraga yang didalamnya terdapat materi atletik. Cabang olahraga dalam atletik merupakan suatu kegiatan dasar yang biasa dilakukan dalam kehidupan sehari-hari seperti, berjalan, berlari, lompat, loncat, dan melempar.

Istilah atletik sendiri berasal dari bahasa Yunani yaitu *Athlon* yang memiliki makna bertanding atau berlomba. Sementara itu istilah atletik yang di gunakan di Indonesia memiliki makna sebagai cabang olahraga yang meliputi jalan, lari, lompat, dan lempar. Cabang yang biasa di perlombakan dalam atletik salahsatunya nomer lari dan nomer lari sendiri terbagi menjadi nomer lari *sprint*, lari jarak menengah, lari jarak jauh dan lari estapet. Dan dari ke empat nomer lari yang biasa di perlombakan, salahsatunya nomer lari jarak pendek atau dikenal juga dengan lari *sprint*.

Menurut Muhtar (2012, hlm. 12), “Lari jarak pendek (*sprint*) adalah suatu cara lari dimana si atlet harus menempuh seluruh jarak dengan kecepatan semaksimal mungkin”. Sedangkan menurut Hendrayana (2007, hlm. 33), “Lari jarak pendek adalah berlari dengan kecepatan yang tinggi atau berlari secepat-cepatnya dari satu tempat ketempat lain”.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa lari *sprint* yaitu lari dari satu tempat ke tempat yang lain dengan kecepatan yang maksimum atau dengan secepat-cepatnya. Untuk menyokong kemampuan lari *sprint* yang baik, perlu adanya reaksi yang cepat, akselerasi yang baik, dan efesiensi gerak lari karena tujuan utama dari lari *sprint* itu sendiri yaitu menempuh semua jarak dengan kecepatan semaksimal mungkin.

Manfaat pembelajaran lari *sprint* itu sendiri bersifat meningkatkan kebugaran tubuh dan meningkatkan keterampilan berlari yang dapat dirasakan.

Manfaat tersebut dapat di peroleh apabila pembelajaran dalam keadaan kondusif. Dalam pendidikan jasmani yang diselenggarakan di sekolah, pembelajaran lari *sprint* bertujuan sesuai dengan yang tertera di dalam perencanaan yang telah di buat dan mengacu pada standar kompetensi dan kompetensi dasar yang tertera dalam silabus.

Tujuan yang diharapkan akan tercapai apabila siswa dapat melewati KKM yang telah di tentukan di lingkungan sekolah khususnya dalam mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan tentang materi ajar atletik, nomer lari *sprint*. Adapun KKM yang telah ditentukan oleh pihak sekolah dan guru pengajar penjas yaitu 75, batas minimal yang telah ditentukan tersebut berdasarkan kesepakatan guru-guru pengajar pendidikan jasmani,olahraga dan kesehatan.

Tetapi dalam lingkungan pendidikan jasmani yang sebenarnya masih ada kekurangan-kekurangan yang mesti diperbaiki agar tujuan yang diharapkan bisa terlaksan. Adapun permasalahan yang ditemukan di lapangan saat melakukan observasi lapangan pada tanggal 19 April 2016 yaitu sebagai berikut.

a. Kinerja guru

- 1) Guru mengajarkan pembelajaran secara monoton.
- 2) Kurangnya penerapan model-model pembelajaran.
- 3) Pembagian tugas gerak yang cukup lama.

b. Aktivitas siswa

- 1) Siswa kurang bisa melakukan teknik dasar lari *sprint*
- 2) Siswa kurang berantusias dalam mengikuti pembelajaran.
- 3) Siswa merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran.
- 4) Siswa bermain sendiri karena menunggu giliran yang cukup lama.

c. Hasil belajar

Hasil belajar yang didapatkan dari proses pembelajaran yang berlangsung masih banyak yang kurang memenuhi kriteria ketuntasan minimal, karena siswa tidak memenuhi kriteria indikator yang telah ditentukan dalam penentuan penilaian

Hal ini bisa dilihat pada Tabel 1.1 tentang hasil pengujian teknik dasar lari *sprint* yang telah didapat dari kegiatan observasi yang dilakukan di SDN MALAKA pada hari Selasa tanggal 19 April 2016, sebagai berikut.

Tabel 1.1
Data Awal Nilai Gerak Dasar Lari Sprint di SD Malaka

No	NAMA	ASPEK YANG DINILAI			SKOR	NILAI	KET	
		FINISH					T	BT
		Start	Lari	Finish				
1	AGUNG	3	2	2	7	77	√	
2	DESI	2	1	2	5	55		√
3	HAZIM	1	2	2	5	55		√
4	ADLDI	2	2	2	6	66		√
5	ALVIANI	2	1	2	5	55		√
6	DANIEL	3	1	2	6	66		√
7	DEWI	2	2	1	5	55		√
8	FAJAR	2	1	2	5	55		√
9	FIRGI	3	2	3	8	88	√	
10	HIKMAYA	2	2	2	6	66		√
11	JENDI	1	2	2	5	55		√
12	MAULIDIYAH	2	2	1	5	55		√
13	MUSA	3	2	2	7	77	√	
14	NENG SERLY	2	2	2	6	66		√
15	NITA	2	1	2	5	55		√
16	REKA	3	2	1	6	66		√
17	RESSA NUR	3	2	2	7	77	√	
18	RESTI	2	1	2	5	55		√
19	RISMAWATI	2	2	1	5	55		√
20	SHIDIQ	3	2	2	7	77	√	
21	SRI RAHAYU	1	2	2	5	55		√
22	WILMAN	2	2	2	6	66		√
23	YOSEP	2	2	2	6	66		√
24	TOPAN	3	2	2	7	77	√	
25	CANDRA	3	2	3	8	88	√	
26	DELA	2	1	2	5	55		√
Jumlah							7	19
Presentase (%)							27%	73%

Nilai = $\frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal (9)}} \times 100\%$

Skor maksimal (9)

Nilai KKM = 75

Jika siswa mendapat nilai ≥ 75 dikatakan tuntas.

Jika siswa mendapat nilai ≤ 75 dikatakan belum tuntas.

Berdasarkan hasil tes melakukan gerak dasar kecepatan lari *sprint*, bisa dilihat hanya 7 siswa yang dinyatakan tuntas dari jumlah 26 siswa, dan 19 diantaranya dikatakan belum tuntas. Ini menunjukkan bahwa dalam pembelajaran lari *sprint* pada kelas V perlu diadakan perbaikan dalam proses pembelajarannya.

Berdasarkan uraian di atas, penulis berniat untuk melakukan penelitian tindakan kelas untuk memecahkan permasalahan yang ada. Penelitian tersebut berjudul “Meningkatkan Pembelajaran Lari Sprint dengan Penerapan Model Teams Games Turnament pada Siswa Kelas V SDN Malaka”.

B. Rumusan dan Pemecahan Masalah

1. Perumusan Masalah

Yang menjadi dasar persoalan dalam penelitian tindakan kelas ini yaitu pembelajaran lari *sprint* pada siswa kelas V SDN Malaka. Agar lebih terperinci lagi, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Bagaimana perencanaan pembelajaran lari *sprint* dengan menggunakan model TGT melalui permainan ambil benda terhadap siswa kelas V SDN Malaka?
- b. Bagaimana kinerja guru dalam meningkatkan hasil pembelajaran lari *sprint* dengan menggunakan model TGT melalui permainan ambil benda pada siswa kelas V SDN Malaka?
- c. Bagaimana aktivitas siswa dalam pembelajaran lari *sprint* dengan menggunakan model TGT melalui permainan ambil benda?
- d. Bagaimana peningkatan hasil belajar lari *sprint* dengan menggunakan model TGT melalui permainan ambil benda pada siswa kelas V SDN Malaka?

2. Pemecahan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka peneliti memberikan alternatif tindakan dengan menerapkan model *Teams Game Turnament* untuk meningkatkan hasil belajar siswa terhadap pembelajaran lari *sprint*. Dikarenakan dari temuan peneliti saat melakukan observasi, peneliti menemukan permasalahan dalam proses pembelajaran lari *sprint* yaitu masih

banyak siswa yang kurang bisa melakukan teknik dasar lari *sprint*, dikarenakan proses pembelajaran yang berlangsung masih monoton, guru hanya memerintahkan peserta didik untuk melakukan penugasan gerak secara langsung tanpa memasukan pendekatan bermain dan model-model pembelajaran yang ada sehingga siswa merasa kurang bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran, dan kemudian karena siswa merasa bosan menunggu giliran melakukan lari yang cukup lama membuat siswa banyak yang bermain semauanya. Sehingga hasil belajar yang telah dilaksanakan masih kurang memenuhi kriteria ketuntasan minimum. Oleh sebab itu peneliti bermaksud akan mengadakan penelitian tindakan kelas dalam Pembelajaran lari *sprint* dengan model *Teams Game Turnamen*. Adapun beberapa langkah-langkah sebagai berikut.

- a. Tahapan perencanaan, pada tahapan ini guru mempersiapkan siswa kearah pembelajaran lari *sprint* dengan menggunakan model *Teams Games Turnament* yang mengacu kepada perumusan tujuan pembelajaran, mengembangkan dan mengorganisasikan materi, media, sumber belajar dan metode pembelajaran, merencanakan skenario kegiatan pembelajaran, serta merencanakan prosedur, jenis dan menyiapkan alat penilaian.
- b. Tahapan pelaksanaan ini menggunakan model pembelajaran *Teams Games Turnament*. Pada tahapan ini guru menjelaskan topik belajar, mengelompokan siswa menjadi kelompok-kelompok kecil, memberikan bimbingan berupa pertanyaan, pernyataan, dan komando kepada siswa secara terus-menerus mengenai cara-cara pembelajaran lari *sprint*, serta memberikan bantuan kepada siswa yang tidak bisa melakukan gerakan yang benar.
- c. Tahapan aktivitas siswa, pada tahapan ini guru mengetahui aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Turnament*. Hal ini terkait dengan nilai kerjasama, sportivitas, dan kedisiplinan siswa saat pembelajaran lari *sprint* serta memberikan motivasi kepada siswa agar lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.
- d. Tahapan evaluasi, pada tahapan ini guru mengevaluasi pembelajaran yang menggunakan *Teams Games Turnament*, kemampuan siswa dengan

mengadakan tes, dimana setiap siswa melakukan gerakan teknik dasar lari *sprint* dan dicatat hasilnya.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan paparan masalah di atas maka tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk mengetahui.

1. Perencanaan pembelajaran lari *sprint* dengan menggunakan model TGT melalui permainan ambil benda terhadap siswa kelas V SDN Malaka.
2. Kinerja guru dalam meningkatkan hasil pembelajaran lari *sprint* dengan menggunakan model TGT melalui permainan ambil benda pada siswa kelas V SDN Malaka.
3. Aktivitas siswa dalam pembelajaran lari *sprint* dengan menggunakan model TGT melalui permainan ambil benda sebagai upaya meningkatkan sikap disiplin, tanggung jawab, dan sportifitas.
4. Peningkatan hasil belajar lari *sprint* dengan menggunakan metode TGT melalui permainan ambil benda pada siswa kelas V SDN Malaka.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Siswa : Dapat meningkatkan kemampuan dan kecepatan lari *sprint*
2. Bagi Guru : Sebagai umpan balik dari pembelajaran sebelumnya setra menambah pengetahuan guru tentang strategi pembelajaran yang inovatif.
3. Bagi Lembaga : Membantu tercapainya standar kompetensi dasar yang telah ditentukan oleh lembaga.
4. Bagi Peneliti : Menambah pengetahuan, mempunyai kemampuan penggunaan media pembelajaran, dan dapat digunakan rujukan bagi peneliti yang lain.

E. Batasan Istilah

Adapun istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini akan di jabarkan sebagai berikut.

1. Metode

Metode berasal dari bahasa Yunani *methodos* yang berarti cara atau jalan yang ditempuh. Dalam hal ini khususnya dalam penelitian yang dilakukan, metode yang dimaksud yaitu sebuah cara penyampaian pembelajaran yang lebih menarik sehingga dapat diharapkan dengan penggunaan metode akan meningkatkan proses dan hasil pembelajaran lari *sprint* pada siswa kelas V SDN Malaka.

2. Metode Teams Games Turnaments (TGT)

Menurut Safari (2014, hlm. 39), “metode TGT menggunakan pelajaran yang sama yang disampaikan seperti STAD, tetapi menggantikan tugas gerak dengan dengan tugas mingguan, dimana siswa memainkan game dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya”. Metode TGT (*Teams Game Turnament*) ini merupakan sebuah metode yang mengedepankan kegembiraan serta menggantikan tugas gerak dengan tugas mingguan, dimana siswa memainkan sebuah permainan dengan cara diperlombakan antar tim yang sudah dibentuk, tanpa lepas dari tujuan utama dilaksanakannya pembelajaran.

3. Permainan

Permainan merupakan sebuah aktivitas rekreasi dengan tujuan bersenang-senang, mengisi waktu luang, atau berolahraga. Permainan disini juga bisa digunakan untuk menambah unsur kegembiraan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani, karena pendidikan jasmani merupakan pendidikan yang mengedepankan aktivitas fisik sehingga unsur kelelahannya sangat tinggi. Tetapi dengan adanya permainan, atau pembelajaran yang dikemas dalam sebuah permainan akan mengurangi unsur kejenuhan dalam pelaksanaan pembelajaran itu sendiri.

4. Permainan Ambil Benda

Permainan ambil benda ini diangkat dari latihan *suttle run* hanya saja dalam penugasan gerakanya dimodifikasi sedemikian rupa, sehingga hasil dari modifikasi ini menjadi sebuah metode latihan baru untuk lari jarak pendek (*sprint*). Permainan ini termotivasi dari latihan *hollow sprint*, mungkin arena atau lapangan

yang digunakan hampir sama dengan latihan *hollow sprint* hanya saja dalam permainan ini ada unsur bermainnya dan kompetisi. Agar dalam pembelajaran lari *sprint* kali ini siswa tidak merasa bosan. Peraturan yang digunakan dalam permainan ini yaitu :

Siswa dibagi menjadi dua kelompok. Tim berdiri di belakang garis start, pada isyarat tertentu anggota pertama dari masing-masing tim sprint menuju patok yang berada 30 meter didepannya, dan menyimpan benda yang telah di bawa oleh pelari dan kembali ke garis start dan menepuk anggota tim lainnya dan tim yang tadi di tepuk berlari ke patok yang didepnya dan mengambil benda sesuai intruksi/ tanda dari guru berupa tiupan peluit yang sudah di sepakati bahwa setiap tiupan peluit itu memiliki perintah tertentu dalam pengambilan benda. Hal ini dilakukan hingga pelari terakhir dari masing-masing tim. Dan kemudian masuk ke arena jogging 15 meter. Hal ini dilakukan sekitar 1-3 kali.

5. Meningkatkan

Kata “meningkatkan” memiliki kata dasar “tingkat” yang berarti lapisan dari suatu yang bersusun dengan imbuhan me-kan kata tingkat menjadi meningkatkan yang diartikan mengusahakan dapat dinaikan ketinggian yang lebih baik, artinya ada kenaikan hasil belajar siswa dari yang tidak bisa menjadi bisa. (KBBI 2001, hlm 125)

6. Hasil Belajar

Djamarah (2011, hlm. 13), “Hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif dan psikomotor”.

7. Lari Sprint

Muhtar (2012, hlm. 12), “Lari jarak pendek (*sprint*) adalah suatu cara lari dimana si atlet harus menempuh seluruh jarak dengan kecepatan semaksimal mungkin”.

F. Struktur Skripsi

Didalam skripsi terdapat susunan atau tahapan yang akan dilakukan untuk mendapatkan hasil skripsi yang sesuai dengan cara penulisannya. Di tiap bab dalam skripsi terdapat bagian yang menjelaskan tiap sub judul dalam bab tersebut,

jadi kegunaan struktur skripsi ini adalah menjelaskan secara rinci bagian-bagian tiap bab dalam skripsi tersebut agar bisa mempermudah dalam memahami isi skripsi itu sendiri.

Jika dalam penyusunan struktur skripsi menjelaskan dengan benar urutan-urutan yang akan dibahas di skripsi itu, maka akan lebih mudah memahami dan mengerti maksud dan tujuan dari skripsi itu sendiri. Adapun struktur skripsi yang tertera dalam skripsi ini, seperti yang terlihat dibawah ini.



