

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kata-kata pendidikan, bimbingan, pengajaran, belajar, pembelajaran, dan pelatihan sebagai istilah-istilah teknis yang kegiatannya lebur dalam aktivitas pendidikan. Menurut Sagala (2013, hlm. 1), “Pendidikan sebagai aktivitas adalah berarti upaya secara sadar dirancang untuk membantu seseorang atau sekelompok orang dalam mengembangkan ilmu pengetahuan, pandangan hidup, sikap hidup, dan keterampilan hidup baik yang bersifat manual individual dan sosial.” Pada hakekatnya pendidikan itu mempunyai asas-asas tempat ia tegak dalam materi, interaksi, inovasi, dan cita-cita. Sagala (2013, hlm.1) mengatakan bahwa “Pendidikan menurut pandangan individu berarti menggarap kekayaan atau potensi yang terdapat pada setiap individu agar berguna bagi individu itu sendiri dan dapat dipersembahkan kepada masyarakat.”

Sedangkan dilihat dari sudut pandang masyarakat, pendidikan itu sekaligus sebagai pewarisan kebudayaan dan pengembangan potensi-potensi. Berdasarkan pemaparan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah suatu aktivitas yang dirancang untuk mengembangkan ilmu pengetahuan agar dapat berguna bagi individu untuk dipersembahkan kepada masyarakat.

Dalam perspektif organisasi tujuan adalah adanya kesepakatan umum mengenai misi dan merupakan sumber legitimasi yang membenarkan setiap kegiatan organisasi, serta eksistensi organisasi itu sendiri. Dalam dunia pendidikan pun terdapat tujuan yang hendak dicapai. Tujuan tersebut terbagi ke dalam tujuan institusional, tujuan kurikuler, dan tujuan instruksional. Tujuan institusional adalah yang dirumuskan dan hendak dicapai oleh suatu lembaga pendidikan. Sedangkan menurut Arikunto (dalam Sagala, 2013, hlm. 8) “Tujuan kurikuler adalah tujuan pendidikan yang akan dicapai melalui bidang studi tertentu, dan tujuan instruksional adalah tujuan yang akan dicapai melalui kegiatan pengajaran.”

Di dalam dunia pendidikan, salah satu mata pelajaran yang penting dan harus dimasukkan dalam kurikulum pendidikan adalah mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (Penjaskes).

Hal ini sesuai dengan yang disampaikan oleh Ateng (1992, hlm. 2) bahwa “Pendidikan jasmani adalah bagian integral dari pendidikan dan merupakan alat pendidikan”. Berdasarkan uraian tersebut, Pendidikan jasmani bukan hanya bagian pelengkap dari pendidikan namun salah satu bagian terpenting dalam dunia pendidikan.

Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan yang bertujuan untuk meningkatkan kebugaran jasmani, penguasaan gerak dasar, untuk mengembangkan aspek organik, berkembangnya kapasitas dan kerja organ tubuh yaitu peredaran darah, jantung dan sistem pernafasan serta mengembangkan aspek neuromuskuler (berkembangnya syaraf di dalam tubuh), mengembangkan aspek kognitif (berkembangnya pengetahuan), mengembangkan aspek perseptual (berkembangnya wawasan anak didik). Melalui penjas yang diarahkan dengan baik, akan mengembangkan keterampilan yang berguna bagi pengisian waktu senggang, terlibat dalam aktivitas yang kondusif untuk mengembangkan hidup sehat, berkembang secara sosial dan menyumbang pada kesehatan fisik dan mental.

Dalam kurikulum pendidikan di SD pendidikan jasmani adalah salah satu mata pelajaran yang dipelajari oleh siswa kelas 1 sampai kelas 6. Mata pelajaran pendidikan jasmani, kesehatan dan olahraga terdiri dari beberapa aspek di antaranya permainan dan olahraga, salah satunya adalah atletik. Atletik merupakan cabang olahraga paling tua yang telah dilakukan manusia dulu sampai sekarang. Atletik merupakan aktivitas jasmani yang mendasar untuk cabang olahraga lainnya. Atletik juga merupakan sarana untuk pendidikan jasmani dalam upaya meningkatkan daya tahan, kekuatan, kecepatan, kelincahan dan lain-lain. Hal tersebut sejalan dengan yang dikemukakan oleh Syarifuddin (1992, hlm. 2),

“Atletik berasal dari bahasa Yunani, yaitu *athlon* atau *athlum* yang artinya pertandingan, perlombaan, pergulatan atau perjuangan, sedangkan orang yang melakukannya dinamakan *athleta* (atlet). Dengan demikian dapatlah dikemukakan, bahwa atletik adalah salah satu cabang olahraga yang dipertandingkan atau diperlombakan yang meliputi nomor-nomor jalan, lari, lompat, dan lempar”.

Nomor lompat dalam atletik terdiri dari dua bentuk yaitu lompat vertikal dan lompat horizontal. Lompat vertikal terdiri dari lompat tinggi. Menurut Muhtar (2011, hlm. 72) bahwa,

“Lompat tinggi adalah suatu bentuk gerakan melompat ke atas dengan cara mengangkat kaki ke depan ke atas dalam upaya membawa titik berat badan setinggi mungkin dan secepat mungkin jatuh (mendarat) yang dilakukan dengan cepat dan dengan jalan melakukan tolakan pada salah satu kaki untuk mencapai suatu ketinggian tertentu.”

Dengan kemajuan dan perkembangan ilmu dan teknologi saat ini, gaya untuk melakukan lompat tinggi sudah banyak mengalami perubahan. Setiap pelompat akan berusaha untuk meningkatkan prestasi optimalnya dalam bidang lompat tinggi, yaitu dengan jalan mengadakan perubahan sikap badan sewaktu melayang di udara untuk melewati ketinggian mistar yang dipasang. Muhtar & Irawati (2009, hlm. 89) mengemukakan bahwa ada 5 urutan perubahan pada gaya-gaya lompat tinggi yang dimulai sejak tahun 1887, yaitu :

1. Gaya Gunting (*The Scissor Style*)
2. Gaya Gunting a'la Sweney (*The Western Cut-off Style*)
3. Gaya Guling Sisi (*The Western Roll Style*)
4. Gaya Guling Perut (*The Straddle Style*)
5. Gaya Flop (*The Fosbury Flop Style*)

Teknik lompat tinggi gaya guling sisi hampir sama dengan lompat tinggi gaya guling perut, yang membedakannya adalah pada saat sikap badan di atas mistar. Sejalan dengan yang diungkapkan oleh Syarifuddin (1991, hlm. 79) bahwa tahapan dalam gaya guling sisi adalah :

1. Awalan dari samping, sudut awalan antara 28-30 derajat, menolak dengan kaki yang terdekat dengan mistar.
2. Setelah kaki ayun melewati di atas mistar, segera kaki tolak disilangkan di bawah kaki ayun, badan dimiringkan diatas mistar kea rah tempat pengambilan awalan.
3. Mendarat dengan kaki tolak lagi, badan membungkuk, kedua tangan menyentuh tanah atau pasir atau kasur busa, menghadap ke tempat awalan.

Pembelajaran lompat tinggi gaya guling sisi di SD merupakan salah materi yang penting di dalam pendidikan jasmani dan wajib di pelajari oleh semua siswa. Tetapi di era sekarang ini cabang olahraga atletik khususnya nomor lompat tinggi gaya

guling sisi di sekolah dasar kurang berkembang. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya tidak semua sekolah memiliki bak lompat atau matras, kurangnya minat siswa, kurangnya upaya guru penjas memodifikasi pembelajaran lompat tinggi gaya guling sisi. Dengan mempelajari teknik lompat tinggi gaya guling sisi sejak SD, siswa dapat melakukan teknik dasar tersebut dengan benar. Selain itu, pembelajaran lompat tinggi gaya guling sisi di SD bertujuan untuk meningkatkan kemampuan fisik seperti : meningkatkan kekuatan, kecepatan, kelentukan, daya tahan, kelincahan dan keterampilan anak. Setelah siswa memiliki kemampuan fisik, mereka diharapkan dapat meningkatkan rasa percaya diri, kerjasama, keberanian dan disiplin diri.

Tujuan pembelajaran lompat tinggi gaya guling sisi lebih khusus adalah sebagai berikut :

1. Siswa dapat melakukan teknik awalan lompat tinggi dengan benar.
2. Siswa dapat melakukan teknik tolakan lompat tinggi dengan benar.
3. Siswa dapat melakukan teknik sikap badan di atas mistar lompat tinggi gaya guling sisi dengan benar.
4. Siswa dapat melakukan teknik mendarat lompat tinggi gaya guling sisi dengan benar.
5. Siswa dapat melakukan rangkaian gerak lompat tinggi gaya guling sisi dengan benar.

Setelah diketahui tujuan pembelajaran dari lompat tinggi gaya guling sisi di Sd, langkah selanjutnya adalah menentukan tuntas atau tidak tuntas siswa dalam mencapai kompetensi. Interpretasi ini disesuaikan dengan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Dalam menentukan KKM, perlu adanya kriteria penetapan sebagai berikut :

1. Kompleksitas Indikator

Kompleksitas indikator ini berhubungan dengan tingkat kesulitan materi yang diberikan oleh guru kepada siswa.

2. Daya Dukung

Daya dukung merupakan kemampuan dari sumber daya dukung. Sumber daya dukung tersebut dapat dilihat dari adanya sarana dan prasarana yang dapat menunjang

kompetensi yang telah diajarkan.

3. Intake Siswa

Intake siswa merupakan tingkat rata-rata kemampuan yang dimiliki siswa secara keseluruhan.

Tabel 1. 1
Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Penentuan Kriteria Minimal			KKM
		Kompleksitas	Daya Dukung	Intake Siswa	
6. mempraktikkan berbagai variasi gerak dasar kedalam permainan dan olahraga dengan peraturan yang dimodifikasi dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya.	6.3 Mempraktikkan variasi teknik dasar atletik yang dimodifikasi, serta nilai semangat, sportifitas, kerjasama, percaya diri, dan kejujuran.	75	73	74	74

Keterangan:

$$KKM = \frac{\text{Kompleksitas} + \text{daya dukung} + \text{intake siswa}}{3} \times 100$$

Jadi, Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk lompat tinggi gaya guling sisi di SD Negeri Pamulihan adalah 74.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di kelas V SDN Pamulihan pada tanggal 26 februari 2016 menunjukkan rendahnya kemampuan siswa dalam melakukan gerak dasar lompat tinggi gaya guling sisi. Permasalahan tersebut dipengaruhi oleh beberapa hal yang ditimbulkan baik oleh guru mau pun oleh siswa diantaranya adalah :

1. Kinerja Guru
 - a. Guru kurang baik dalam melakukan perencanaan sehingga pelaksanaan pembelajaran terkesan mendadak dan guru kurang kreatif dalam menyiapkan rencana pembelajaran.
 - b. Penggunaan media yang sesungguhnya tanpa dimodifikasi, kurangnya guru dalam mengorganisir kelas atau penguasaan kelas.

- c. Guru pendidikan jasmani di SD tersebut tidak menggunakan model dan media pembelajaran yang relevan dengan tujuan pembelajaran, sehingga pembelajaran lompat tinggi gaya guling sisi terkesan monoton dan sulit untuk dilakukan.
- d. Guru hanya menjelaskan materi pembelajaran yang sebentar kemudian praktek, komunikasi guru dengan siswa tidak tercipta dengan baik.

2. Aktivitas Siswa

- a. Rendahnya pemahaman siswa tentang pembelajaran atletik khususnya lompat tinggi, antusias siswa kurang dalam pembelajaran atletik khususnya lompat tinggi gaya guling sisi.
- b. Siswa merasa jenuh ketika pembelajaran atletik lompat tinggi gaya guling sisi.
- c. Siswa tidak bisa melakukan teknik dasar dalam lompat tinggi gaya guling sisi.

3. Hasil Belajar

- a. Dari minimnya pengetahuan siswa tentang materi pembelajaran membuat dampak yang kurang baik bagi hasil belajar siswa khususnya dalam pembelajaran lompat tinggi gaya guling sisi.
- b. Gerak dasar yang dikuasai oleh siswa masih dinilai kurang sehingga masih banyak siswa yang mengalami kesulitan belajar.
- c. Hasil belajar pembelajaran lompat tinggi gaya guling sisi masih banyak siswa yang belum tuntas.

Faktor-faktor tersebut sangat berpengaruh terhadap hasil tes data awal dalam pembelajaran lompat tinggi gaya guling sisi, karena sebagian besar nilai siswa tidak mencapai nilai KKM.

Berikut ini adalah tabel hasil unjuk kerja siswa dalam pembelajaran lompat tinggi gaya guling sisi :

Tabel 1. 2
Data Awal Hasil Observasi

No	Nama Siswa	L/P	Aspek yang dinilai																Skor	Nilai	Keterangan	
			Awalan				Tolakan				Sikap Badan di udara				Mendarat						T	BT
			1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
1	Adi Rangga Nugraha	L			√				√				√				√		12	75	√	
2	Alvin giovani	L		√			√				√					√			6	37,5		√
3	Dedi Abdul Rohman	L		√				√			√					√			7	43,75		√
4	Deni Kurniawan	L				√			√				√				√		13	81,25	√	
5	Dimas Erich F	L		√				√			√					√			7	43,75		√
6	Dindah Rista Alis	P	√				√				√				√				4	25		√
7	Elfira Nuraeni	P		√			√				√					√			6	37,5		√
8	Ence Sutarna	L			√				√				√				√		12	75	√	
9	Ferdi Firmansyah R	L		√			√				√					√			6	37,5		√
10	Gina Hasanah	P	√				√				√				√				4	25		√
11	Gugun Gunawan	L		√			√				√					√			6	37,5		√
12	Imat Ruhimat	L		√			√				√				√				5	31,25		√
13	Ismayanti Kenanga	P	√				√				√				√				4	25		√
14	Jajang Gunawan	L			√				√		√					√			9	56,25		√
15	Juana Nurhidayat	L		√				√				√				√			8	50		√
16	Megy Indriyani	P	√				√				√				√				4	25		√
17	Oktapiyani	P	√				√				√				√				4	25		√
18	Rama Adi Satia	L		√				√			√					√			7	43,75		√
19	Rangga Adi Nugraha	L		√				√				√				√			8	50		√
20	Sartika carkasih	P		√			√				√				√				5	31,25		√
21	Taupik Hidayat	L			√				√				√				√		12	75	√	
22	Utar Sutaryana	L				√			√				√				√		13	81,25	√	
23	Widaningsih	P	√				√				√				√				4	25		√
24	Yogas Suara	L			√				√		√					√			9	56,25		√
Jumlah																					5	19
Presentase %																					20.83 %79.17 %	

Keterangan :

T = Tuntas

BT = Belum Tuntas

$$Nilai = \frac{Skor \text{ yang diperoleh}}{Skor \text{ maksimal}} \times 100$$

Nilai KKM = 74

Jika siswa mendapat nilai ≥ 74 dikatakan tuntas.

Jika siswa mendapat nilai ≤ 74 dikatakan tidak tuntas.

Berdasarkan hasil tes melakukan gerak dasar lompat tinggi gaya guling sisi, bisa di lihat hanya ada 5 orang siswa yang lulus dari jumlah keseluruhan 24 siswa dan 19 orang siswa yang kurang bisa melakukan gerak dasar lompat tinggi dengan baik.

Ditinjau dari permasalahan tersebut, peneliti melakukan tindakan kelas terhadap gerak dasar lompatan dalam bentuk permainan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Turnament* (TGT), yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam melakukan gerak dasar lompat tinggi gaya guling sisi. Salah satu bentuk permainan yang bisa diterapkan pada pembelajaran gerak dasar tolakan lompat tinggi di SD yaitu melalui bentuk permainan modifikasi lompat tali menggunakan karet. Dari paparan di atas, maka penulis mengambil judul “Meningkatkan Kemampuan Gerak Dasar Lompat Tinggi Gaya Guling Sisi Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Turnament* (TGT) Pada Siswa Kelas V SD Negeri Pamulihan Kecamatan Situraja Kabupaten Sumedang”.

B. Rumusan Masalah dan Pemecahan Masalah

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijabarkan di atas, maka akan muncul suatu rumusan masalah umum yang akan di teliti dan dikaji lebih lanjut dalam penelitian ini, secara rinci dapat diuraikan sebagai berikut:

- a. Bagaimana perencanaan pembelajaran gerak dasar lompat tinggi gaya guling sisi melalui penerapan model pembelajaran *team game turnament* (TGT) pada siswa kelas V SDN Pamulihan Kecamatan Situraja Kabupaten Sumedang?
- b. Bagaimana kinerja guru pembelajaran gerak dasar lompat tinggi gaya guling sisi melalui penerapan model pembelajaran *team game turnament* (TGT) pada siswa kelas V SDN Pamulihan Kecamatan Situraja Kabupaten Sumedang?
- c. Bagaimana aktivitas siswa pada pembelajaran gerak dasar lompat tinggi gaya guling sisi melalui penerapan model pembelajaran *team game turnament* (TGT) pada siswa kelas V SDN Pamulihan Kecamatan Situraja Kabupaten Sumedang?

- d. Bagaimana hasil evaluasi pembelajaran gerak dasar lompat tinggi gaya guling sisi melalui penerapan model pembelajaran *team game tournament* (TGT) pada siswa kelas V SDN Pamulihan Kecamatan Situraja Kabupaten Sumedang?

2. Pemecahan Masalah

Olahraga atletik khususnya lompat tinggi gaya guling sisi mudah untuk dilakukan, namun pada saat pelaksanaannya masih banyak yang mengalami kesulitan-kesulitan dan permasalahan yang dialami saat melakukan lompat tinggi gaya guling sisi.

Berdasarkan pengamatan, pembelajaran atletik di SD Negeri Pamulihan masih sangat rendah. Hal tersebut dikarenakan masih rendahnya pemahaman dan pengetahuan tentang metode pembelajaran atletik khususnya dalam pembelajaran lompat tinggi gaya guling sisi dan kurangnya pengemasan pembelajaran yang menarik, sehingga banyak siswa yang belum bisa melakukan teknik dasar lompat tinggi gaya guling sisi.

Ada beberapa kesalahan yang ditemukan pada saat pengambilan data awal, yaitu

- a. Pada saat melakukan awalan tidak sesuai tempo atau terlalu lambat dan terlalu cepat.
- b. Pada saat melakukan tolakan, kaki yang menjadi tumpuan kurang kuat sehingga hasil tolakan masih lemah.
- c. Pada saat melewati mistar, kepala mendahului melewati mistar dan titik ketinggian maksimum tidak tepat di atas mistar tetapi berada di depan, sehingga bagian tubuh masih menyentuh mistar.
- d. Pada saat mendarat, tidak menggunakan kaki yang digunakan untuk menolak.

Selain dari kesulitan melakukan gerak dasar lompat tinggi gaya guling sisi, siswa beranggapan bahwa pembelajaran lompat tinggi gaya guling sisi merupakan pembelajaran yang tidak menyenangkan sehingga berdampak kepada hasil belajar siswa yang memiliki banyak kekurangan dan perlu suatu pemecahan masalah.

Upaya meningkatkan kemampuan gerak dasar lompat tinggi gaya guling sisi memerlukan model pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, sehingga siswa termotivasi mengikuti pembelajaran atletik khususnya dalam pembelajaran lompat

tinggi gaya guling sisi. Upaya yang dilakukan untuk pemecahan masalah yaitu “melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team game turnamen* (TGT)” yang penulis anggap efektif dan efisien dalam meningkatkan kemampuan gerak dasar lompat tinggi gaya guling sisi.

Kelebihan dari model pembelajaran tipe *Team Game Turnament* (TGT) adalah sebagai berikut :

- a. Model TGT tidak hanya membuat siswa yang cerdas (berkemampuan akademis tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi siswa yang berkemampuan akademis rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya.
- b. Lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas gerak.
- c. Dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam
- d. Dengan model pembelajaran ini, akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya.
- e. Dalam model pembelajaran ini, membuat siswa lebih semangat mengikuti pembelajaran. Karena dalam pembelajaran ini guru menjanjikan sebuah penghargaan pada siswa atau kelompok terbaik.
- f. Membuat siswa menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen dalam model ini.
- g. Hasil belajar lebih baik

Jika dilihat dari kelebihanannya, maka model pembelajaran *Team Game Turnament* (TGT) ini dapat membantu meningkatkan kemampuan siswa dalam melakukan gerak dasar lompat tinggi gaya guling sisi. Adapun tahapam tahapannya sebagai berikut :

- a. Tahap Perencanaan (Kinerja Guru)
 - 1) Guru menjelaskan kepada siswa mengenai indikator, tujuan, pokok-pokok kegiatan dan hasil belajar yang diharapkan yang tertuang pada Rencana Pelaksanaan Pembelajarannya (RPP) tentang pembelajaran teknik dasar lompat tinggi gaya guling sisi melalui penerapan model pembelajaran *team game tournament* pada siswa kelas V SDN Pamulihan.

2) Guru mempersiapkan alat dan media pembelajaran sebagai tindakan utama yakni alat bantu siswa dalam praktik lompat tinggi gaya guling sisi.

b. Tahap Pelaksanaan (Kinerja Guru)

Guru mendemonstrasikan kepada siswa dalam praktik gerak dasar lompat tinggi gaya guling sisi melalui penerapan model pembelajaran lompat tinggi gaya guling sisi, siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil yang heterogen. serta memberikan motivasi kepada siswa agar lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran lompat tinggi gaya guling sisi. Praktik lompat tinggi diawali simulasi gerakan yang dilaksanakan sebagai upaya adaptasi dengan gerakan lompat tinggi gaya guling sisi. Kemudian alur pembelajaran harus sistematis sesuai alur KBM yaitu apresepsi (pra pembelajaran), eksplorasi, elaborasi dan konfirmasi serta evaluasi di akhir pembelajaran.

c. Tahap Aktivitas Siswa

Pada tahapan ini siswa melakukan teknik dasar lompat tinggi gaya guling sisi sesuai dengan perencanaan yang sudah disusun oleh guru. Pada saat melakukan gerakan lompat tinggi siswa mengikuti turnamen yang telah di buat oleh guru, untuk kelancaran proses pembelajaran. Pada sela-sela pembelajaran, siswa melakukan aktivitas permainan agar menciptakan suasana yang menyenangkan serta dapat membiasakan diri bersikap disiplin, aktif dan bekerjasama.

d. Tahap Peningkatan Hasil Belajar

Pada tahapan ini guru menganalisis hasil belajar melalui test. Dengan test tersebut, dapat dilihat fluktuasi hasil belajar teknik dasar lompat tinggi gaya guling sisi. Apabila siswa tersebut telah mampu melakukan gerak dasar lompat tinggi gaya guling sisi dengan baik, maka hal tersebut merupakan sebuah peningkatan kemampuan dalam suatu pembelajaran lompat tinggi gaya guling sisi.

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan pada bagian sebelumnya maka penelitian ini bertujuan sebagai berikut:

- a. Mengetahui perencanaan pembelajaran gerak dasar lompat tinggi gaya guling sisi melalui penerapan model pembelajaran *team game tournament* (TGT) pada siswa kelas V SDN Pamulihan Kecamatan Situraja Kabupaten Sumedang.
- b. Mengetahui kinerja guru pembelajaran gerak dasar lompat tinggi gaya guling sisi melalui penerapan model pembelajaran *team game tournament* (TGT) pada siswa kelas V SDN Pamulihan Kecamatan Situraja Kabupaten Sumedang.
- c. Mengetahui aktivitas siswa pada pembelajaran gerak dasar lompat tinggi gaya guling sisi melalui penerapan model pembelajaran *team game tournament* (TGT) pada siswa kelas V SDN Pamulihan Kecamatan Situraja Kabupaten Sumedang.
- d. Mengetahui hasil evaluasi pembelajaran gerak dasar lompat tinggi gaya guling sisi melalui penerapan model pembelajaran *team game tournament* (TGT) pada siswa kelas V SDN Pamulihan Kecamatan Situraja Kabupaten Sumedang.

2. Manfaat Penelitian

Manfaat dari hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk beberapa pihak yaitu :

- a. Bagi Siswa
 - 1) Dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran atletik khususnya nomor lompat tinggi.
 - 2) Membiasakan siswa berperan aktif dalam pembelajaran, saling bekerja sama dengan teman.
 - 3) Dapat meningkatkan kemampuan gerak dasar pada nomor lompat tinggi gaya guling sisi.
- b. Bagi Guru
 - 1) Dengan adanya penelitian ini diharapkan guru pendidikan jasmani lebih kreatif dalam mengemas suatu pembelajaran gerak dasar lompat tinggi.
 - 2) Meningkatkan atau memperbaiki mutu proses pembelajaran sekaligus ketercapaian ketuntasan siswa.
 - 3) Membantu guru dalam mengatasi masalah pembelajaran.
- c. Bagi Sekolah
 - 1) Sebagian bahan evaluasi dan tolak ukur pencapaian tujuan mengajar di sekolah.

2) Modifikasi alat dapat meningkatkan kualitas dan fungsi Sekolah Dasar sebagai lembaga yang bergerak di bidang pendidikan.

3) Membantu tercapainya kompetensi dasar yang sudah di buat oleh sekolah.

d. Bagi peneliti

Menambah pengetahuan, mempunyai kemampuan penggunaan model pembelajaran, dan dapat digunakan rujukan bagi peneliti yang lain.

e. Bagi Peneliti yang lain

Penelitian ini setidaknya dapat menjadi bahan referensi atau sumber untuk peneliti yang lain yang akan melakukan penelitian selanjutnya.

f. Bagi Lembaga

Penelitian ini diharapkan menjadi acuan untuk dapat memberikan motivasi untuk menciptakan tenaga pengajar yang berkualitas dimasa depan.

D. Batasan Istilah

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

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 (Kamus Besar Bahasa Indonesia, hlm. 125).

Gerak dasar adalah suatu dorongan dalam usaha mengalihkan bentuk-bentuk gerakan yang telah dimiliki anak sebelum memasuki sekolah menjadi bentuk-bentuk gerakan dasar yang mengarah pada gerakan dasar atletik (Syarifuddin, 1992, hlm. 18).

Lompat tinggi, adalah suatu bentuk gerakan melompat ke atas dengan cara mengangkat kaki ke depan ke atas dalam upaya membawa titik berat badan setinggi mungkin dan secepat mungkin jatuh (mendarat) yang dilakukan dengan cepat dan dengan jalan melakukan tolakan pada salah satu kaki untuk mencapai suatu ketinggian tertentu (Syarifuddin,1992, hlm. 106).

Gaya guling sisi, adalah gaya yang hampir sama dengan teknik guling perut mulai dari awalan atau ancang-ancang (Muhtar, 2011, hlm 79).

Model belajar *cooperative learning*, adalah Suatu model pembelajaran yang membantu siswa dalam mengembangkan pemahaman dan sikapnya sesuai dengan kehidupan nyata di masyarakat, sehingga dengan bekerja secara bersama-sama di antara sesama anggota kelompok akan meningkatkan motivasi, produktivitas dan perolehan belajar. (Safari, 2013, hlm 4).

Team Game Turnament (TGT) merupakan suatu bentuk model pembelajaran yang menambahkan dimensi kegembiraan yang diperoleh dari penggunaan permainan (Safari, 2011, hlm. 35)

