

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan Jasmani diajarkan di sekolah mempunyai peranan penting untuk memberikan kesempatan seluas-luasnya kepada peserta didik untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, olahraga, dan kesehatan yang dilakukan secara sistematis artinya Pendidikan Jasmani tidak dapat dipisahkan dari sistem pendidikan yang bertujuan untuk pertumbuhan dan perkembangan jasmani, emosional, dan sosial yang selaras dengan upaya membentuk mengembangkan kemampuan gerak dasar, menanamkan nilai, sikap, dan membiasakan hidup sehat. Dengan adanya pembelajaran Pendidikan Jasmani siswa akan memperoleh ungkapan yang kreatif, inovatif, terampil, memiliki kebugaran jasmani, kebiasaan hidup sehat dan memiliki pengetahuan serta pemahaman terhadap gerak manusia. *Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan melalui aktivitas jasmani secara terpilih sebagai medium untuk membina, sekaligus membentuk kepribadian individu seutuhnya yang menyakup perkembangan organik, koordinasi neuro-muskuler, intelektual, emosional, sosial dan moral spiritual* (Arifin, 2011, hal. 3). *Artinya selain belajar dan didik melalui gerak untuk mencapai tujuan pengajaran, dalam pendidikan jasmani itu diajarkan untuk bergerak dan bersosialisasi dengan baik untuk membentuk sikap yang baik ketika berada di dalam lingkungan yang lebih luas. Melalui pembelajaran Pendidikan Jasmani, siswa dapat melakukan berbagai kegiatan permainan dan olahraga tanpa mengesampingkan aspek kompetisi dan prestasi yang mungkin bisa diraih didalamnya.*

Pendidikan Jasmani sebagai komponen secara keseluruhan telah disadari oleh banyak kalangan. Namun dalam pelaksanaannya pengajaran Pendidikan Jasmani berjalan belum efektif seperti yang diharapkan. Karena dalam pembelajarannya terkesan membosankan. Orientasi pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak. Dimana anak lebih cenderung menikmati pembelajaran dengan menggunakan suatu permainan. Namun pada kenyataannya pembelajaran yang dikemas masih sederhana, maksud

sederhana ialah hanya di lakukan sesuai dengan materi ajar, tanpa ada pemberian pembelajaran yang menarik, atau tidak di kemas menggunakan permainan.

Permainan memiliki makna kegembiraan melalui bermain (Saputra, 2001, hal. 9). Dengan kata lain penyampaian materi pembelajaran melalui permainan dapat membangkitkan daya tarik anak sehingga pembelajaran terasa menarik dan menyenangkan. Sasaran pembelajaran ditujukan bukan hanya mengembangkan keterampilan olahraga, tetapi pada perkembangan pribadi anak seutuhnya yaitu aspek fisik, pengetahuan serta mental.

Pendidikan Jasmani merupakan alat untuk membina anak muda agar kelak mampu membuat keputusan terbaik tentang aktivitas jasmani yang dilakukan dan menjalani pola hidup sehat disepanjang hayatnya (Lutan, 2001, hal. 17). Dengan demikian dapat disimpulkan Pendidikan Jasmani merupakan alat untuk mendorong perkembangan keterampilan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan, penalaran, penghayatan nilai (sikap, mental, emosional, spiritual, sosial), dan pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan serta perkembangan yang seimbang. Sehingga Pendidikan Jasmani sebagai wahana untuk mendidik anak. Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan yang diajarkan di sekolah mempunyai peranan yang sangat penting yaitu memberi kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan Tujuannya adalah untuk membantu agar tumbuh dan berkembang secara wajar sesuai dengan pendidikan nasional, yaitu menjadi manusia Indonesia yang seutuhnya (Abdillah, 2015). *Artinya selain belajar dan didik melalui gerak untuk mencapai tujuan pengajaran, dalam Pendidikan Jasmani itu diajarkan untuk bergerak dan bersosialisasi dengan baik untuk membentuk sikap yang baik ketika berada di dalam lingkungan yang lebih luas. Melalui pembelajaran Pendidikan Jasmani, siswa dapat melakukan berbagai kegiatan permainan dan olahraga tanpa mengesampingkan aspek kompetisi dan prestasi yang mungkin bisa diraih didalamnya.*

Pendidikan Jasmani berkaitan dengan peran penyesuaian beban fisik yang terjadi sebagai akibat partisipasi dalam kegiatan fisik tertentu yang dipilih, sesuai dengan perhatian, kemampuan dan kebutuhan individu. Pendidikan jasmani lebih

cenderung menjadi aktivitas jasmani yang dilakukan di lingkungan lembaga pendidikan. Namun sering kali pendidikan jasmani di sekolah dasar tidak dikemas dengan sebuah permainan. Pembelajaran yang disampaikan cenderung lebih monoton dan membosankan untuk anak usia sekolah dasar. Anak lebih cenderung bermain, hal ini yang membuat seorang guru harus menerapkan pembelajaran melalui permainan agar anak lebih merasa nyaman.

Untuk mencapai tujuan-tujuan di atas secara bertahap dan mendapatkan hasil yang baik, siswa harus dibimbing, dilatih dan diarahkan oleh guru melalui proses pembelajaran. Diharapkan siswa mampu menguasai dan memiliki keterampilan-keterampilan yang ditentukan dalam setiap kompetensi dasar.

Pendidikan memiliki makna mengubah, membina, mengarahkan dan memotivasi agar siswa dapat mengembangkan potensi-potensi yang dimiliki siswa tersebut. Pendidikan mengupayakan agar seseorang merubah dan menjalani kehidupan lebih baik, meningkatkan kualitas diri dan lebih bisa berkembang menghadapi perubahan lingkungan maupun zaman.

Atletik merupakan kegiatan yang sering dilakukan manusia sehari-hari yang dapat dikembangkan menjadi kegiatan bermain atau olahraga yang diperlombakan, dalam bentuk jalan, lari, lempar, dan lompat. Atletik sangat penting dan perlu diajarkan kepada anak-anak sejak usia dini. Guru harus berusaha seoptimal mungkin dalam merancang tugas gerak yang mengembirakan. Tanpa itu, pengajaran atletik tidak akan meningkat. Bahkan, akan tumbuh sikap tidak senang pada anak-anak terhadap kegiatan atletik.

Oleh sebab itu guru harus menampilkan pembelajaran yang menyenangkan, melalui metode bermain anak tidak akan merasakan sedang melakukan pembelajaran yang nyata namun anak bisa mendapatkan pembelajaran yang telah ditentukan dalam pembelajaran di sekolah dasar. Dengan mengetahui manfaat bermain, guru diharapkan dapat melahirkan ide mengenai cara mengemas kegiatan bermain untuk mengembangkan bermacam-macam aspek perkembangan anak (Saputra, 2001, hal. 6).

Namun dalam kenyataannya di lapangan, masih banyak ditemukannya proses pembelajaran yang tidak sesuai dengan perencanaan pembelajaran. Siswa lebih dituntut hanya menggunakan pembelajaran yang sesuai dengan apa dan

bagaimana adanya fasilitas di sd tersebut. Pembelajaranpun dikemas dengan biasa tanpa ada potensi untuk membuat siswa lebih menikmati dan menguasai pembelajaran yang di sampaikan. Seperti halnya pembelajaran atletik yang hanya dikemas tanpa menggunakan permainan.

Di lapangan menunjukan bahwa model kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) sangat jarang dilakukan oleh guru ketika melaksanakan pembelajaran. Dan pengemasan pembelajaran jarang menggunakan permainan. Pembelajaran Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan hendaknya di lakukan menggunakan sebuah model dan suatu pengemasan pembelajaran menggunakan permainan.

Siswa sekolah dasar pada umumnya kurang menyenangi mata pelajaran atletik. Dikarnakan menurut siswa pembelajaran atletik sangat membosankan. Namun tidak sedikit pula siswa yang menyenangi pembelajaran atletik khususnya lari jarak pendek. Siswa laki – laki lebih cenderung menyenangi pembelajaran atletik dibandingkan siswa perempuan. Dikarnakan pembelajaran yang dikemas kurang begitu menarik.

Fakta di lapangan menunjukan masih banyak siswa yang kurang memahami gerak dasar dalam lari jarak pendek. Gerakan kaki, gerakan tangan, posisi tubuh dan pandangan yang terdapat pada gerak dasar lari jarak pendek kurang di pahami dan di mengerti siswa. Terutama pada posisi badan dan pandangan yang masih tidak sesuai. Sehingga kecepatan yang dihasilkan siswa kurang begitu maksimal. Seperti halnya yang terjadi di kelas V SDN Tanjungjaya, Kecamatan Cisit, Kabupaten Sumedang.

Berdasarkan hasil penelitian awal yang dilakukan terhadap proses dan hasil pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) di kelas tersebut, banyak sekali permasalahan proses pembelajaran yang teridentifikasi sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai secara optimal.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti dilapangan pada tanggal 22 Februari 2017 terhadap gerak dasar lari jarak pendek dalam pembelajaran atletik Siswa kelas V SD Negeri Tanjungjaya, Kecamatan Cisit, Kabupaten Sumedang, dari jumlah 28 siswa hanya beberapa yang mampu mencapai KKM. Siswa yang mampu melakukan gerak dasar lari jarak pendek

pada pembelajaran Atletik dengan baik hanya 10 orang selebihnya belum mampu melakukan gerak tersebut. Sehingga belum mampu mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang telah ditentukan yaitu 75. Dari data tersebut menjadi alasan untuk penulis memilih subjek penelitian yang masih jauh dari target keberhasilan.

Menurut hasil observasi permasalahan yang ditemukan, siswa sekolah dasar pada umumnya yang belum menguasai gerak dasar lari jarak pendek, merasa belum siap, tidak percaya dan kurang memaham atau mengetahui gerak dasar lari jarak pendek. Ini biasanya dialami oleh anak-anak kurang senang dengan olahraga apalagi bagi siswa putri, metode pembelajaran yang kurang efektif merupakan faktor yang dapat mempengaruhi rendahnya kemampuan siswa dalam pembelajaran atletik khususnya lari jarak pendek. Selain itu, jarang sekali seorang guru menciptakan variasi-variasi pembelajaran yang disesuaikan dengan kondisi dan kemampuan siswanya. Hal ini sangat penting untuk diperhatikan dalam pembelajaran keterampilan terutama untuk anak pemula. Kondisi yang tidak memungkinkan untuk membelajarkan siswa dengan sarana yang ada, menuntut guru berkeaktivitas agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Dengan demikian keterampilan gerak dasar lari jarak pendek dalam pembelajaran Atletik merupakan suatu masalah yang terjadi di SDN Tanjungjaya, Kecamatan Cisu, Kabupaten Sumedang, harus dicarikan pemecahannya.

Table 1.1. Data Hasil Tes Awal Lari Jarak Pendek Kelas V SDN Tanjungjaya

No.	Namasiswa	L / P	Aspek yang dinilai												Skor	Nilai	Batas ketuntasan	
			Gerak Kaki			Gerak Tangan			Posisi tubuh			Pandangan					T	BT
			3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1				
1	AliefBagas S H	L		√		√				√		√			10	83	√	
2	CandraFirmansyah	L		√		√				√		√			9	75	√	
3	D. YunitaNuraeni	P			√		√				√		√		6	50		√
4	Dadan	L		√		√				√			√		9	75	√	
5	DeaRamadani	P		√			√			√			√		8	66		√
6	Dede Sari	L		√		√				√			√		9	75	√	
7	DeniTriana	L		√		√				√				√	8	66		√
8	DessyTriani	P		√		√				√			√		9	75	√	
9	Devi Kurnia	P		√		√				√				√	8	66		√
10	EkaNurdiansyah. S	L		√		√				√			√		9	75	√	
11	Emi Farida	P			√		√				√		√		6	50		√
12	Eva Rohayani	P		√			√				√			√	7	58		√

No.	NamaSiswa		Aspek yang dinilai												Sektor	Nilai	Batas ketentuan	
			Gerak kaki			Gerak tangan			Posisi Tubuh			Pandangan					T	BT
			3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1				
13	HaikalNuriman	L		√			√			√			√		8	66		√
14	HeniNurhayati	P		√		√				√			√		8	66		√
15	IkhlasRahayu	L	√			√				√			√		10	83	√	
16	MeliNurhayati	P		√			√			√			√		7	58		√
17	Moch. Ikhsan M	L		√			√			√			√		8	66		√
18	Muhammad Fajar	L		√			√			√			√		7	58		√
19	Novi Eliyanti	P			√		√			√			√		6	50		√
20	Renata	P		√		√				√			√		9	75	√	
21	RendyTriadi	L		√			√				√		√		7	58		√
22	Reza AdiGumilang	L		√			√			√			√		8	66		√
23	SantikaAprilia	P			√		√			√			√		6	50		√
24	Tanti Novianti	P			√		√			√			√		7	58		√
25	WihelmaPuji H	P		√		√				√			√		9	75	√	
26	WiwinAriani	P		√			√				√		√		7	58		√
27	YayangFebrian	L		√		√				√			√		9	75	√	
28	ZaenalArifin	L		√			√			√			√		7	58		√
Jumlah			1	22	5	12	16	0	0	2	5	3	1	9			10	18
Persentase %			3,6 %	78,6 %	17,8 %	42,9 %	57,1 %	0 %	0%	82,1 %	17,9 %	10,7 %	60,7 %	32,1 %			35,7 %	64,3 %

Melihat pemaparan tabel 1 di atas diketahui bahwa 10 siswa yang tuntas dan 18 siswa yang belum tuntas. Jika di persentasikan maka siswa yang tuntas adalah 34,5 % dan siswa yang belum tuntas adalah 65,5 %. Hal ini menunjukkan kurangnya antusias siswa terhadap pembelajaran dan siswa banyak merasakan kejenuhan pada saat pembelajaran di mulai. Disebabkan pembelajaran yang disajikan terlihat monoton tanpa ada modifikasi pembelajaran dan pembelajaran tidak dikemas melalui sebuah permainan.

Alasan penggunaan model kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) dan penggunaan permainan simpan kelereng dalam pembelajaran atletik lari jarak pendek. Dapat membuat siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran yang terkesan menarik dan terdapat unsur kompetisi dalam pembelajaran.

Maka diperlukan suatu cara untuk menyelesaikan permasalahan diatas, dalam hal ini peneliti tertarik untuk meneliti salah satu metode pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa mengenai pembelajaran lari jarak pendek melalui permainan simpan kelereng. Sehingga bertitik tolak dari uraian diatas penulis terdorong untuk meneliti “Meningkatkan Pembelajaran Gerak Dasar Lari Jarak Pendek Melalui Permainan Simpan Kelereng Menggunakan Model Kooperatif Tipe TGT Siswa Kelas V SDN Tanjungjaya, Kecamatan Cisitu, Kabupaten Sumedang” .

B. Rumusan Masalah dan Pemecahan Masalah

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana perencanaan pembelajaran lari jarak pendek pada permainan simpan kelereng menggunakan model kooperatif TGT pada siswa kelas V SDN Tanjungjaya Kecamatan Cisitu Kabupaten Sumedang?
- b. Bagaimana kinerja guru dengan pembelajaran lari jarak pendek pada permainan simpan kelereng menggunakan model kooperatif TGT pada siswa kelas V SDN Tanjungjaya Kecamatan Cisitu Kabupaten Sumedang?
- c. Bagaimana aktivitas siswa dengan pembelajaran lari jarak pendek dalam permainan simpan kelereng menggunakan model kooperatif TGT pada siswa kelas V SDN Tanjungjaya Kecamatan Cisitu Kabupaten Sumedang?
- d. Bagaimana hasil belajar pembelajaran lari jarak pendek pada permainan simpan kelereng menggunakan model kooperatif TGT pada siswa kelas V SDN Tanjungjaya Kecamatan Cisitu Kabupaten Sumedang?

2. Pemecahan Masalah

Merujuk pada rumusan masalah yang dihadapi di sekolah langkah selanjutnya mencari alternatif pemecahan masalah tersebut. Untuk pembelajaran lari jarak pendek dengan menggunakan permainan simpan kelereng menggunakan model kooperatif TGT dapat dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Tahap Perencanaan

Pada tahap persiapan ini guru mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) materi atletik lari jarak pendek menggunakan permainan

simpan kelereng menggunakan model kooperatif TGT kemudian guru mengkondisikan siswa pada saat pembelajaran serta memberikan motivasi kepada siswa. Guru menjelaskan kepada siswa mengenai materi, tujuan, pokok-pokok kegiatan dan hasil belajar yang diharapkan serta menjelaskan kepada siswa tentang langkah-langkah atletik. Serta guru mempersiapkan pembelajaran yang terdiri dari beberapa siklus.

b. Tahap Pelaksanaan

Mengkondisikan siswa ke arah pembelajaran yang menyenangkan dan kondusif dengan metode bermain. Guru memotivasi siswa, guru mengapresiasi siswa sebelum kegiatan pembelajaran. Guru menginformasikan tujuan pembelajaran, lalu guru membuat IPKG1 (Instrument Penelitian Kinerja Guru) dilakukan untuk mengukur perencanaan tindakan dalam hal ini kinerja guru dalam memecahkan pembelajaran gerak dasar lari jarak pendek dengan permainan simpan kelereng menggunakan model kooperatif TGT dan IPKG 2 (Instrument Penelitian Kinerja Guru) dilakukan untuk mengukur kemampuan melaksanakan pembelajaran gerak dasar lari jarak pendek.

c. Tahap Evaluasi Hasil Pembelajaran

Guru dan peneliti mengamati dan mencatat proses pembelajaran gerak dasar lari jarak pendek pada siswa kelas V SDN Tanjungjaya Kecamatan Cisitu Kabupaten Sumedang.

Aktivitas siswa berkaitan dengan sikap dan perilaku siswa sebelum (tahap persiapan), selama dan sesudah melaksanakan aktivitas gerak dasar lari jarak pendek pada kelas V SDN Tanjungjaya Kecamatan Cisitu Kabupaten Sumedang, termasuk mendapatkan gambaran minat dan motivasi siswa mengikuti pembelajaran gerak dasar lari jarak pendek dalam cabang olahraga Atletik.

Melatih siswa untuk menjunjung tinggi nilai sportivitas, percaya diri, berani dan kejujuran agar siswa bisa hidup bersosialisasi dengan masyarakat dengan baik dan merubah sifat dan sikap menjadi lebih baik dari sebelumnya.

Untuk pengamatan dalam proses, aktivitas siswa dan hasil kinerja guru selama pembelajaran dengan menggunakan lembar pertanyaan antara guru dan siswa maupun catatan kinerja guru dan aktivitas siswa.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan khusus dalam penelitian pembelajaran lari jarak pendek dalam permainan simpan kelereng adalah sebagai berikut:

1. Ingin mengetahui perencanaan pembelajaran gerak dasar atletik lari jarak pendek dengan dikemas melalui permainan simpan kelereng menggunakan model kooperatif TGT.
2. Ingin mengetahui kinerja guru dalam pembelajaran gerak dasar atletik lari jarak pendek pada permainan simpan kelereng menggunakan model kooperatif TGT.
3. Ingin mengetahui aktivitas siswa dalam pembelajaran gerak dasar atletik lari jarak pendek pada permainan simpan kelereng menggunakan model kooperatif TGT.
4. Ingin mengetahui hasil belajar dalam pembelajaran gerak dasar atletik lari jarak pendek pada permainan simpan kelereng menggunakan model kooperatif TGT.

D. Manfaat Penelitian

Merujuk pada rumusan masalah yang akan dibahas, maka manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan efisiensi dan efektifitas pembelajaran pendidikan jasmani di Sekolah Dasar. Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi :

1. Manfaat Teoritis :

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memperkaya perbendaharaan ilmu pengetahuan yang berkaitan tentang upaya peningkatan gerak dasar lari pembelajaran lari jarak melalui permainan simpan kelereng pada siswa kelas V SDN Tanjungjaya Kecamatan Cisu Kabupaten Sumedang. Selain itu dapat dijadikan sumber informasi bagi peneliti lain dengan tema upaya peningkatan gerak dasar lari jarak pendek melalui permainan simpan kelereng menggunakan metode kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*)

2. Manfaat Praktis :

a. Siswa Sekolah Dasar

- 1) Dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar.

- 2) Dapat meningkatkan kemampuan gerak dasar lari jarak pendek pada pembelajaran atletik melalui permainan simpan kelereng menggunakan model kooperatif TGTserta meningkatkan hasil belajar siswa.
- 3) Dapat mengetahui, memahami dan kecintaan terhadap permainan dalam kehidupan sehari-hari.

b. Guru Sekolah Dasar

- 1) Meningkatkan dan memperbaiki mutu proses pembelajaran dikelas maupun diluar kelas, sekaligus ketercapaian ketuntasan belajar siswa.
- 2) Sebagai umpan balik dari pembelajaran sebelumnya sehingga guru bisa mengevaluasi kinerjanya.
- 3) Agar guru bisa mengemas suatu pembelajaran dalam bentuk yang lebih menyenangkan.

c. Sekolah Dasar

- 1) Memberikan motivasi bagi sekolah dasar untuk menemukan cara-cara yang tepat dalam menciptakan suasana pembelajaran yang lebih kreatif.
- 2) Sebagai bahan evaluasi dan tolak ukur pencapaian tujuan mengajar di Sekolah Dasar.
- 3) Meningkatkan mutu isi, masukan, proses, dan hasil pendidikan di sekolah dasar.
- 4) Memberi kontribusi untuk meningkatkan kualitas kelulusan.

d. Bagi UPI Kampus Sumedang

Hasil-hasil dari penelitian ini diharapkan bermanfaat dalam rangka perbaikan pembelajaran, khususnya bagi program studi Pendidikan Jasmani.

e. Peneliti

Meningkatkan pemahaman dari disiplin ilmu yang telah dipelajari serta dapat menambah pengetahuan dan pengalaman dalam bidang penelitian ilmiah untuk dapat dikembangkan lebih lanjut. Serta memahami pentingnya pengemasan suatu pembelajaran melalui sebuah permainan.

f. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bandingan sekaligus landasan penelitian lanjut yang berhubungan dengan pengembangan modifikasi pembelajaran terutama melalui sebuah permainan.

E. Struktur Organisasi Skripsi

Bab I Pendahuluan

A. Latar Belakang Penelitian

B. Rumusan dan Pemecahan Masalah

C. Tujuan Penelitian

D. Manfaat Penelitian

E. Struktur Organisasi Skripsi

Bab II Tinjauan Teoritis

A. Hakikat Pembelajaran Pendidikan Jasmani

1. Pengertian Pendidikan Jasmani
2. Tujuan Pendidikan Jasmani
3. Ruang lingkup Pendidikan Jasmani
4. Manfaat Pendidikan Jasmani

B. Hakikat Perkembangan Anak

1. Perkembangan Anak
2. Ciri Perkembangan Anak Pada Masa Usia Sekolah Dasar

C. Hakikat Guru

1. Fungsi Guru
2. Guru Ideal

D. Hakikat Atletik

1. Sejarah Atletik
2. Pengertian Atletik
3. Pengertian Lari Jarak Pendek
4. Teknik Dasar Lari Jarak Pendek

E. Hakikat Metode Bermain

1. Pengertian Bermain
2. Hubungan Antara Bermain dan Belajar
3. Bermain Dengan Perkembangan Anak
4. Perkembangan Keterampilan Gerak
5. Kemampuan Fisik Dasar

F. Permainan Simpan Kelereng

1. Pengertian Kelereng

2. Sejarah Kelereng

3. Simpan Kelereng

G. Model Kooperatif Tipe TGT

1. Pengertian *Kooperatif*

2. Model *Kooperatif Team*

3. Pengertian *Teams Game Tournamen*(TGT)

4. Langkah – Langkah *Model Teams Games Tournaments* (TGT)

H. Kajian Relevan

I. Hipotesis Tindakan

Bab III Metode Penelitian

A. Lokasi Penelitian

B. Subjek Subjek

C. Waktu Penelitian

D. Metode dan Desain Penelitian

E. Prosedur Penelitian

F. Instrumen Penelitian

G. Data Dan Sumber Data

H. Teknik Pengolahan Data

I. Analisis Data

J. Validasi Data

Bab IV Pemaparan dan Pembahasan Penelitian

A. Paparan Data Awal

B. Paparan Data Siklus I

C. Paparan Data Siklus II

D. Paparan Data Siklus III

E. Pembahasan

F. Pembuktian Hipotesis

Bab V

A. Simpulan

B. Implikasi

Rekomendas