

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan pondasi paling penting bagi kehidupan manusia seutuhnya. Pendidikan adalah sarana untuk mengembangkan dan meningkatkan sumber daya manusia yang lebih baik. Karena pendidikan sangat penting bagi manusia khususnya Negara Indonesia yang masih berkembang. Pendidikan berintikan interaksi antara pendidikan dengan peserta didik dalam upaya membantu peserta didik menguasai tujuan-tujuan pendidikan. Interaksi pendidikan dapat berlangsung dalam lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional memaparkan, Pendidikan di Indonesia terbagi ke dalam tiga jalur utama, yaitu formal, nonformal, dan informal. Pendidikan juga dibagi ke dalam empat jenjang, yaitu anak usia dini, dasar, menengah, dan tinggi.

Pendidikan sebagai modal perubahan harus dimaknai sebagai upaya untuk membantu manusia mencapai realitas diri dengan mengoptimalkan semua potensi kemanusiaan yang dimilikinya. Dengan demikian proses yang menuju pada terwujudnya optimalisasi potensi manusia, tanpa mengenal ruang dan waktu dikategorikan sebagai kegiatan pendidikan, itu artinya bahwa pendidikan tidak hanya terjadi di sekolah tetapi juga diluar sekolah. Karena pendidikan merupakan upaya untuk menciptakan perubahan ke arah yang lebih baik, maka tentu saja guru dapat dikatakan manusia yang cukup mempengaruhi terhadap perubahan sosial. Namun hal yang paling penting yang harus diperhatikan dalam diri seorang guru yang berperan sebagai factor fundamental dalam dunia pendidikan adalah sejauh mana guru memiliki kemampuan menciptakan perubahan sosial yang lebih baik (pembaharuan) perubahan yang terjadi bisa dikatakan perubahan sosial jika perubahan itu cukup mempengaruhi

struktur social, sikap, dan nilai suatu tatanan masyarakat. Perubahan sosial yang lebih baik berarti terwujudnya atau munculnya bangunan atau struktur sosial, sikap, dan nilai yang mencoba memperbaiki atau menyempurnakan dari keadaan atau tatanan sebelumnya.

Guru pendidikan jasmani di sekolah dasar harus dapat mengetahui seberapa jauh hasil yang harus dicapai siswa sehingga guru dapat menggunakan pendekatan-pendekatan pembelajaran penjas yang sesuai dengan materi dan hasil yang ingin dicapai untuk terciptanya pembelajaran yang efektif dan efisien. Dalam proses belajar-mengajar pendidikan jasmani terdapat beberapa aspek yaitu: aspek psikomotor, aspek kognitif, dan aspek afektif. Namun aspek yang paling sentral dalam pendidikan jasmani merupakan aspek psikomotor. aspek psikomotor merupakan salah satu bentuk belajar yang mempunyai penekanan pada sesuatu yang spesifik, yaitu untuk tujuan meningkatkan kualitas gerak tubuh. Proses belajarnya meliputi pengamatan gerak untuk bisa mengerti prinsip bentuk gerakannya, kemudian menirukan dan mencoba melakukannya berulang kali, untuk kemudian menerapkan keterampilan gerak yang dikuasai dalam kondisi tertentu yang dihadapi dan pada akhirnya siswa bisa menciptakan gerakan-gerakan yang lebih efisien untuk menyelesaikan tugas-tugas gerak tertentu.

Guru pendidikan jasmani di sekolah dasar dalam mengajar hendaknya mempersiapkan proses pembelajaran dan dirancang dengan kondusif diyakini dapat menghasilkan rasa senang bagi siswa, bernilai edukatif, menarik atau menantang, dapat pula membina kesehatan dan percaya diri. Seperti olahraga permainan sepak takraw di sekolah dasar merupakan salah satu kegiatan belajar dalam pendidikan jasmani untuk mendorong perkembangan keterampilan motorik, kemampuan fisik (*psikomotor*), pengetahuan dan penalaran (*kognitif*), serta penghayatan nilai-nilai (sikap-mental-spiritual-sosial).

Pada kalangan siswa sekolah dasar dan menengah, seperti juga masyarakat, pada umumnya gejala masalah pribadi dan sosial ini juga tampak dalam perilaku keseharian. Sikap-sikap individualistis, egoistis, acuh tak acuh, kurang rasa tanggung jawab, malas berkomunikasi dan berinteraksi atau rendahnya empati dan tidak disiplin merupakan fenomena yang menunjukkan adanya kehampaan nilai sosial dalam kehidupan sehari-hari. Sesungguhnya dalam menghadapi kondisi yang demikian, pendidikan dapat memberikan cara dalam mengatasi masalah sosial sebab pendidikan memiliki fungsi dan peran dalam meningkatkan sumber daya manusia. Sumber daya manusia dapat menjadi kekuatan utama dalam mengatasi dan memecahkan masalah sosial-ekonomi yang dihadapi, tetapi juga dapat menjadi faktor penyebab munculnya masalah-masalah tersebut.

Sumber daya manusia yang berkualitas, dengan pegangan norma dan nilai yang kuat, kinerja dan disiplin yang tinggi yang dihasilkan oleh pendidikan yang berkualitas dapat menjadi kekuatan utama untuk mengatasi masalah-masalah yang dihadapi. Sebaliknya sumber daya manusia yang tidak berkualitas, lemah dalam pegangan norma dan nilai, rendah disiplin dan kinerja yang dihasilkan oleh pendidikan yang kurang berkualitas dapat menjadi pangkal dari permasalahan yang dihadapi. Meskipun begitu kedudukan pendidikan sangat strategis untuk perubahan suatu bangsa namun bangsa kita belum cukup optimis mengandalkan posisi tersebut karena pada kenyataannya kondisi dan hasil pendidikan kita belum memadai.

Pendidikan jasmani merupakan program dari bagian pendidikan umum yang memberikan kontribusi terhadap perubahan dan perkembangan anak secara menyeluruh. Sehingga pendidikan jasmani didefinisikan sebagai pendidikan gerak, dan pendidikan melalui gerak, yang harus dilakukan dengan cara-cara yang sesuai dengan konsepnya. Pada prakteknya pendidikan jasmani yang dilaksanakan memiliki

beberapa tujuan. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Suherman (2000, hlm 23) tentang klasifikasi tujuan umum pendidikan jasmani, yaitu:

1. Perkembangan fisik. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan aktivitas-aktivitas yang melibatkan kekuatan-kekuatan fisik dari berbagai organ tubuh seseorang (*physical fitness*).
2. Perkembangan gerak. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan gerak secara afektif, efisien, halus, indah, dan sempurna (*skill full*).
3. Perkembangan mental. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan berpikir dan menginterpretasikan keseluruhan pengetahuan tentang pendidikan jasmani ke dalam lingkungannya sehingga menumbuhkan kembangkan pengetahuan, sikap, dan tanggung jawab siswa.
4. Perkembangan sosial. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan siswa dalam menyesuaikan diri pada suatu kelompok atau masyarakat.

Pendidikan jasmani pada hakikat nya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. Pendidikan jasmani memperlakukan anak sebagai sebuah kesatuan utuh, makhluk total, daripada hanya menganggapnya sebagai seorang yang terpisah kualitas fisik dan mentalnya.

Manfaat pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di sekolah dasar khususnya mempunyai sasaran dan tujuan untuk membantu para siswa dalam perkembangan yang meliputi: (1) perkembangan fungsi-fungsi organ tubuh dalam upaya meningkatkan kesehatan dan kebugaran jasmani (2) perkembangan psikomotor (3) perkembangan kognitif (4) perkembangan afektif. Maka demikian penulis berpendapat bahwa mata pelajaran pendidikan jasmani merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting dalam upaya mengembangkan perilaku sosial. Maka untuk mewujudkan agar para peserta didik mampu menerapkan dan memahami itu semua, guru pendidikan jasmani berperan penting dalam merubah perilaku sosial peserta didik.

Pada kenyataannya, pendidikan jasmani adalah suatu bidang kajian yang sungguh luas. Titik perhatiannya adalah peningkatan gerak manusia. Lebih khusus lagi, pendidikan jasmani berkaitan dengan hubungan antara gerak manusia dan wilayah pendidikan lainnya, hubungan dari perkembangan tubuh/fisik dengan pikiran dan jiwanya. Fokusnya pada pengaruh perkembangan fisik terhadap wilayah pertumbuhan dan perkembangan aspek lain dari manusia itulah yang menjadikan unik. Tidak ada bidang tunggal lainnya seperti pendidikan jasmani yang berkepentingan dengan perkembangan total manusia.

Pengembangan nilai-nilai dalam olahraga menuntut kemampuan guru dalam memilih dan menggunakan strategi yang tepat dalam pembelajaran pendidikan jasmani agar tujuan yang diharapkan dapat tercapai dengan optimal. Strategi pembelajaran yang efektif dapat dilakukan dengan cara berusaha melibatkan siswa secara tepat dalam materi pembelajaran tertentu, dengan persentase keterlibatan siswa yang tinggi dari waktu yang tersedia melalui pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan, agar siswa lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran.

Pencapaian tujuan pendidikan jasmani di lapangan cenderung mendapatkan beberapa hambatan, seperti penulis amati di lingkungan SD di Kota Bandung, Khususnya SDN Gegerkalong Girang 1-2, Kecamatan Sukasari Kota Bandung, guru pendidikan jasmani lebih menekankan pada pencapaian tujuan perkembangan fisik dan gerak dan cenderung terpaku pada suatu cabang olahraga secara detail. Proses belajar mengajar cenderung hanya menekankan aspek teknik, yaitu penguasaan keterampilan gerak tertentu. Dengan penyampaian informasi, intruksi dan kegiatan belajar berpusat pada guru. Siswa hanya dipaksa untuk menguasai gerak keterampilan tertentu sehingga aspek lainnya yang seharusnya dikembangkan terabaikan.

Dampak langsung dari pendekatan tersebut menjadikan siswa cenderung lebih individualistis kurang menghargai kerjasama serta berpengaruh terhadap kedisiplinan. Hal ini menyimpang dari tujuan pendidikan jasmani yang diharapkan, yakni selain dalam pengembangan fisik dan gerak juga pengembangan mental dan nilai-nilai sosial.

Berdasarkan hal-hal diatas Nampak bahwa pada satu sisi betapa pentingnya peranan pendidikan jasmani untuk mengembangkan nilai-nilai pendidikan jasmani agar siswa mampu bekerjasama dalam tim, disiplin diri, kerelaan berkorban demi kebaikan tim, kemampuan berpikir dan menginterpretasikan keseluruhan pengetahuan tentang pendidikan jasmani dalam lingkungannya. Pendidikan jasmani dapat membantu menumbuh kembangkan pengetahuan, sikap, dan tanggung jawab siswa serta mampu menyesuaikan diri pada suatu kelompok atau masyarakat. Namun di sisi lain masih ditemukan kelemahan dalam pembelajaran pendidikan jasmani, baik dalam rancangan maupun dalam proses pembelajarannya. Untuk mengatasi masalah-masalah tersebut diperlukan penelitian berkaitan dengan pembelajaran pendidikan jasmani.

Melalui pembelajaran pendidikan jasmani, secara tidak disadari, mereka akan melakukan suatu proses kerjasama antara siswa yang satu dengan yang lainnya. Hal ini akan semakin terasa jika siswa mendapatkan pembelajaran dengan model pembelajaran yang menuntut siswa untuk bekerjasama. Melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) siswa akan belajar dengan bekerjasama untuk mendapatkan hasil belajar yang lebih baik.

Selain itu, permainan sepak takraw merupakan olahraga dinamis dan atraktif karena menuntut suatu kombinasi kemampuan pisik, keterampilan tehnik yang berkualitas serta kerjasama tim yang baik. Kurang nya nilai kerjasama dalam satu regu merupakan salah satu faktor yang menentukan keberhasilan pembelajaran. Upaya meningkatkan keterampilan dan kerjasama tim bermain sepak takraw harus dilakukan

latihan secara sistematis dan kontinyu. Hal yang mendasar yang harus di kembangkan agar siswa memiliki keterampilan bermain sepak takraw menguasai macam-macam tehnik dasar sepak takraw. Macam-macam tehnik dasar sepak takraw di antaranya: sepak sila, sepak mula, sepak kuda, sepak badik, sepak cungkil, heading, memaha, mendada, menapak, smash, dan blocking.

Alasan penulis melakukan penelitian ini yaitu karena dilihat secara tehnik siswa belum begitu mengerti dan memahami permainan sepak takraw, menjadikan siswa kesulitan dalam melakukan tehnik dasar dan kerjasama tim dalam permainan sepak takraw.

Berdasarkan pendapat diatas dengan kata lain bahwa permainan sepak takraw yang mengarahkan kerjasama tim yang baik, dapat diberikan dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*). pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) merupakan metode pembelajaran dengan siswa bekerja dalam kelompok yang memiliki kemampuan heterogen.

Kerjasama menurut Akbar,dkk (2006: hlm 2) mengatakan bahwa: “kerjasama yaitu melakukan kegiatan bersama-sama artinya membagi kegiatan dalam tugas-tugas kecil diantara sekelompok orang”. Bentuk dan pola-pola kerjasama dapat dijumpai pada semua kelompok manusia. Kebiasaan-kebiasaan dan sikap-sikap demikian dimulai sejak masa kanak-kanak di dalam kehidupan keluarga atau kelompok-kelompok kekerabatan. Atas dasar itu anak tersebut akan menggambarkan bermacam-macam pola kerjasama setelah ia menjadi dewasa. Bentuk kerjasama tersebut berkembang apabila orang dapat digerakkan untuk mencapai suatu tujuan bersama dan harus ada kesadaran bahwa tujuan tersebut dikemudian hari mempunyai manfaat bagi semua.

Salah satu upaya untuk memecahkan permasalahan tersebut adalah dengan mengembangkan suatu model pembelajaran yang dipandang mampu meningkatkan mental dan sosial siswa. Model pembelajaran yang

dianggap mampu meningkatkan perkembangan mental dan sosial siswa adalah model pembelajaran kooperatif. Pada model pembelajaran kooperatif, keberhasilan siswa dalam belajar dapat tercapai melalui belajar kelompok. Pada model pembelajaran kooperatif, tujuan kelompok tidak hanya dalam rangka menyelesaikan tugas yang diberikan, tetapi juga memastikan bahwa setiap kelompok menguasai tugas yang diterimanya. Model pembelajaran kooperatif yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*).

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*), yaitu suatu model pembelajaran yang dalam pelaksanaannya meliputi beberapa komponen, seperti dikemukakan slavin (2005, hlm 170) sebagai berikut: “Pengajaran; Belajar Tim; dan rekognisi Tim”

Pengajaran yaitu penyampaian materi berupa pengajaran langsung seperti yang sering dilakukan oleh guru, belajar tim yaitu para siswa mengerjakan kegiatan belajar bersama dalam tim mereka untuk berdiskusi, saling membantu dalam menguasai materi pelajaran. Turnamen adalah sebuah struktur dimana game tersebut berlangsung, yaitu para siswa memainkan game akademik (keterampilan) dalam kemampuan yang homogen. Turnamen biasanya berlangsung pada akhir minggu atau akhir unit pembelajaran. Rekognisi tim yaitu memberikan penghargaan pada tim yang menjadi penengah yang didasarkan perolehan skor turnamen.

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) dikembangkan oleh slavin dan rekan-rekannya, penerapan TGT mirip dengan STAD dalam hal komposisi kelompok, format instruksional, dan lembar kerjanya. Bedanya, jika STAD fokus pada komposisi kelompok berdasarkan kemampuan, ras, etnik, dan gender, maka TGT umumnya fokus hanya pada level kemampuan saja. Selain itu, jika STAD, yang digunakan adalah kuis, maka dalam TGT istilah tersebut biasanya berganti menjadi game akademik.

Teknis pelaksanaannya setiap siswa ditempatkan pada satu kelompok yang terdiri dari siswa yang berkemampuan rendah, sedang, dan tinggi. Dengan demikian, masing-masing kelompok memiliki komposisi yang heterogen. Komposisi ini dicatat dalam tabel khusus (tabel turnamen) yang setiap minggunya harus diubah. Setiap anggota ditugaskan untuk mempelajari materi terlebih dahulu bersama dengan anggota-anggota yang lain, lalu mereka diuji secara individual melalui game akademik. Nilai yang mereka peroleh dari game ini akan menentukan skor kelompok mereka masing-masing.

Deskripsi dari komponen-komponen model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) menurut Slavin (2005, hlm.166) adalah sebagai berikut:

a) Tim

Tim adalah fitur yang paling penting dalam TGT. Pada tiap poinnya, yang ditekankan adalah membuat anggota tim melakukan yang terbaik untuk tim, dan tim pun harus melakukan yang terbaik untuk membantu tiap anggotanya. Tim ini memberikan dukungan kelompok bagi kinerja akademik penting dalam pembelajaran, dan itu adalah untuk memberikan perhatian dan respek mutual yang penting untuk akibat yang dihasilkan seperti hubungan antar kelompok, rasa harga diri, penerimaan terhadap siswa-siswa mainstream.

b) Games

Games terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari persentasi di kelas dan pelaksanaan kerja tim. Game tersebut dimainkan diatas meja dengan tiga orang siswa, yang masing-masing mewakili tim yang berbeda. Kebanyakan game hanya berupa nomor-nomor pertanyaan yang ditulis pada lembar yang sama. Seorang siswa mengambil sebuah kartu bernomor dan harus menjawab pertanyaan sesuai nomor yang tertera pada kartu tersebut. Sebuah aturan tentang penantang memperbolehkan para pemain saling menantang jawaban masing-masing.

c) Turnamen

Turnamen adalah sebuah struktur dimana game berlangsung. Biasanya berlangsung pada akhir minggu atau akhir unit, setelah guru memberikan persentasi di kelas dan tim telah melaksanakan kerja kelompok terhadap lembar kegiatan. Pada turnamen

pertama, guru menunjuk siswa untuk berada pada meja turnamen, tiga siswa berprestasi sebelumnya pada meja 1, tiga berikutnya pada meja 2, dan seterusnya. Kompetisi yang seimbang ini memungkinkan siswa dari semua tingkat kinerja sebelumnya berkontribusi secara maksimal terhadap skor tim mereka, jika mereka melakukan yang terbaik.

Melalui pembelajaran kooperatif memungkinkan terciptanya suasana pembelajaran yang komunikatif antara siswa yang satu dengan yang lainnya dan diharapkan dapat membina kemampuan kerjasama siswa. Dalam pembelajaran ini diharapkan siswa dengan kemampuan tinggi mau membantu siswa berkemampuan kurang dan siswa berkemampuan kurang akan merasa diperhatikan sehingga tidak ada perasaan rendah diri atau enggan untuk bergabung dengan siswa berkemampuan tinggi, dengan demikian proses pembelajaran lebih interaktif lagi.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Setiyawati (2005, hlm.15) dijelaskan bahwa “Dengan pembelajaran kooperatif yang berorientasi pada pembelajaran berpusat pada siswa dimana peran aktif siswa dan guru dalam menciptakan suatu lingkungan belajar yang kondusif yang sangat berpengaruh pada hasil belajar siswa.” Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tehnik-tehnik pembelajaran kooperatif lebih unggul dan meningkatkan hasil belajar dibandingkan dengan pengalaman-pengalaman individual atau kompetitif. Berdasarkan hasil penelitian ini ternyata kompetensi dasar siswa yang mencapai ketuntasan hasil belajar yang mencapai 75% atau lebih besar 82,60% dengan penelitian mencakup segi kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Berdasarkan uraian diatas dan dari hasil penelitian-penelitian sebelumnya yang telah menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif afektif untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Diharapkan melalui pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa terutama dalam menggali dan mengembangkan nilai-nilai sosial dalam hal kerjasama sekaligus keterampilan bermainnya.

Berkaitan dengan pengembangan kemampuan kerjasama siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang diintegrasikan dalam pendidikan jasmani. Untuk itu penulis mencoba untuk melakukan penelitian mengenai “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT dalam pembelajaran permainan Bola Besar Berorientasi sepak takraw Untuk Meningkatkan kerjasama dan Keterampilan Bermain.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan dalam latar belakang masalah mengenai pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam pembelajaran permainan bola besar berorientasi sepak takraw untuk meningkatkan kerjasama dan keterampilan bermain maka dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Kurangnya pengetahuan guru terhadap aktivitas pembelajaran permainan sepak takraw.
2. Kurangnya pengetahuan guru terhadap model-model pembelajaran.
3. Kurangnya minat siswa dalam permainan sepak takraw.
4. Kurangnya pengetahuan siswa terhadap gerak dasar permainan sepak takraw.
5. Kurangnya keterampilan gerak dasar bermain sepak takraw dalam pembelajaran di sekolah.
6. Dalam proses pembelajaran siswa kurang bekerjasama dengan sesama kelompok pada saat permainan sepak takraw

C. Rumusan Masalah

Pokok-pokok persoalan tersebut diatas dirumuskan dalam masalah umum penelitian sebagai berikut: “Apakah penerapan model kooperatif tipe TGT dalam permainan bola besar berorientasi sepak takraw dapat meningkatkan kerjasama dan keterampilan bermain pada siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Gegerkalong Girang 1-2”? selanjutnya, rumusan

masalah umum diatas, dijabarkan kedalam dua rumusan masalah khusus, sebagai berikut:

1. Apakah penerapan model kooperatif tipe TGT dalam permainan bola besar berorientasi sepak takraw dapat meningkatkan kerjasama pada siswa kelas V SDN Gegerkalong Girang 1-2?
2. Apakah penerapan model kooperatif tipe TGT dalam permainan bola besar berorientasi sepak takraw dapat meningkatkan keterampilan bermain” pada siswa kelas V SDN Gegerkalong Girang 1-2?

D. Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian ini bertujuan meningkatkan kerjasama dan keterampilan bermain pada permainan bola besar berorientasi sepak takraw pada siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Gegerkalong Girang 1-2 dengan penerapan model kooperatif tipe TGT.

1. Meningkatkan kerjasama dalam permainan bola besar berorientasi sepak takraw pada siswa kelas V SDN Gegerkalong Girang 1-2 dengan penerapan model kooperatif tipe TGT.
2. Meningkatkan keterampilan bermain dalam permainan bola besar berorientasi sepak takraw pada siswa kelas V SDN Gegerkalong Girang 1-2 dengan menerapkan model kooperatif tipe TGT

E. Manfaat Penelitian

Secara teori penelitian tindakan kelas ini memberikan wawasan baru dalam pengembangan model pembelajaran pendidikan jasmani yang bertujuan mengembangkan kemampuan motorik, social, kognitif dan emosional. Selain itu, hasil yang akan diperoleh dalam penelitian ini bermanfaat untuk melengkapi teori tentang peningkatan kerjasama siswa melalui pembelajaran pendidikan jasmani menggunakan model pembelajaran kooperatif.

Secara praktis, manfaat dari hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi:

- 1) Para penyusun kurikulum, dengan digunakannya salah satu model pembelajaran melalui mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, sekaligus akan dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi pengembang kurikulum pendidikan jasmani. Kenyataannya bahwa pembelajaran kooperatif mampu meningkatkan kebugaran, keterampilan atau hubungan sosial yang positif dan mengurangi interaksi sosial yang negatif
- 2) Para guru pendidikan jasmani di jenjang pendidikan sekolah dasar pada khususnya, dan guru pendidikan jasmani pada jenjang pendidikan menengah. Guru pendidikan jasmani hendaknya lebih memperhatikan keseluruhan aspek pendidikan jasmani untuk mendapatkan hasil pembelajaran yang diinginkan.
- 3) Para supervisor pendidikan jasmani. Supervisor diharapkan memahami tugas dan kewajibannya, yaitu meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan jasmani di sekolah-sekolah. Hasil dari penelitian ini dapat ditularkan pada guru-guru pendidikan jasmani di setiap jenjang pendidikan dan dapat meyakinkan para kepala sekolah bahwa pendidikan jasmani berkontribusi positif terhadap hasil belajar siswa.

F. Batasan Penelitian

Untuk menghindari timbulnya bias dan memperjelas arah penelitian, maka penulis membatasi penelitian ini sebagai berikut:

- 1) Penelitian ini mengkaji kerjasama dan keterampilan bermain siswa kelas V Sekolah Dasar yang belajar melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*). Sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini adalah kerjasama siswa dan keterampilan bermain.

- 2) Model penelitian yang digunakan adalah metode penelitian tindakan kelas. Penelitian ini terdiri dari 2 (dua) siklus dimana pada setiap siklus terdapat observasi, pelaksanaan tindakan dan refleksi.
- 3) Hasil yang diinginkan pada penelitian ini adalah peningkatan kerjasama antara siswa dan keterampilan bermain pada permainan sepak takraw dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Dan mencapai kriteria baik (B).