

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Pendidikan terdiri dari pendidikan formal dan pendidikan non formal. Pendidikan formal merupakan proses pendidikan yang ada dalam setiap satuan pendidikan seperti SD, SLTP, SMA yang memiliki kurikulum pengajaran. Kurikulum pengajaran terdiri dari berbagai mata pelajaran yang harus dicapai peserta didik. Salah satu mata pelajaran yang harus dicapai oleh peserta didik adalah pendidikan jasmani.

Pendidikan jasmani merupakan bagian dari proses pendidikan secara keseluruhan. Tujuan umum pendidikan jasmani juga selaras dengan tujuan umum pendidikan. Tujuan pendidikan yang begitu luhur hanya akan dicapai setelah melalui masa yang cukup lama. Hal ini disebut tujuan jangka panjang. Selanjutnya, untuk mencapai tujuan jangka panjang itu, ada seperangkat tujuan antara yang menjadi penengah antara tujuan jangka panjang dan tujuan seketika.

KTSP penjas yang mencakup tentang:

1. Permainan dan olahraga yang meliputi tentang 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, bulutangkis, dan bela diri serta aktivitas lainnya. Aktivitas pengembangan meliputi: mekanika sikap tubuh, komponen kebugaran jasmani, dan bentuk postur serta aktivitas lainnya,
2. Aktivitas senam meliputi: ketangkasan sederhana, ketangkasan tanpa alat, ketangkasan dengan alat, dan senam lantai, serta aktivitas lainnya,
3. Aktivitas ritmik meliputi: gerak bebas, senam pagi, SKJ, dan senam aerobik serta aktivitas lainnya,
4. Aktivitas air meliputi: permainan di air, keselamatan air, keterampilan gerak di air, dan renang serta aktivitas lainnya,
5. Pendidikan luar kelas meliputi: piknik/karyawisata, pengenalan lingkungan, berkemah, menjelajah dan mendaki gunung,

6. 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 kedalam semua aspek (KTSP 2006: 175).

Tujuan belajar ialah menghasilkan perubahan perilaku yang melekat. Proses belajar dalam pendidikan jasmani juga bertujuan untuk menimbulkan perubahan perilaku. Guru mengajar dengan maksud agar terjadi proses belajar. Melalui proses tersebut, maka terjadi perubahan perilaku yang relatif melekat.

Menurut Lutan (2001:14) Secara sederhana, pendidikan jasmani itu tak lain adalah proses belajar untuk bergerak dan belajar melalui gerak.

Maksud dari pernyataan tersebut adalah selain belajar dan di didik melalui gerak untuk mencapai tujuan pengajaran dalam pendidikan jasmani itu, anak diajarkan untuk bergerak. Melalui pengalaman itu, akan terbentuk perubahan dalam aspek jasmani dan rohaninya.

Salah satu bentuk pembelajaran gerak dalam pendidikan jasmani di SD yaitu berenang. Melalui berenang, anak berkesempatan untuk mengenal dan memahami lingkungannya. Anak juga memperoleh kesempatan untuk bergerak bebas, karena mau tidak mau dia harus menggerakkan seluruh anggota tubuhnya. Tujuannya adalah agar tubuh dapat mengapung dan bergerak. Keleluasaan itu merupakan rangsang yang luar biasa, bukan saja dari aspek fisik, tetapi juga aspek mental.

Dari aspek psikologis, berenang bagi anak memiliki nilai khas dan meluas cakupannya, yaitu memupuk keberanian dan perasaan mampu serta percaya diri. Di samping itu, penguasaan keterampilan renang membangkitkan suasana kegembiraan yang tidak dijumpai dalam aktivitas jasmani lainnya. Persentuhan dengan air merupakan pengalaman fisik yang membangkitkan respon kejiwaan. Rasa air yang hangat atau sebaliknya dingin, menimbulkan kesan khas yang secara langsung memperoleh tanggapan dari sistem saraf.

Berkaitan dengan reaksi psikologis itu, perjumpaan anak dengan air, juga merupakan pengalaman yang amat istimewa. Melalui renang anak memperoleh

kesempatan yang luar biasa untuk mengeksplorasi lingkungannya, Ia dapat dengan leluasa untuk menggerakkan seluruh anggota tubuhnya.

Dalam pembelajaran berenang perlu diutamakan timbulnya kesenangan dan diperolehnya keterampilan gerak di air. Oleh karena itu, berenang tidak harus selalu di kolam renang, karena kegiatan tersebut dapat pula dilakukan di tempat-tempat lainnya, seperti di sungai ataupun di pinggir pantai. Agar pengayaan gerak di air ini memiliki banyak manfaat, maka bahan ajar renang ini perlu dikemas atau ditata dengan rapih.

Di dalam belajar berenang ada beberapa teknik, seperti gayabebas, gaya punggung, gaya dada, dan lain sebagainya. Dari beberapa teknik tersebut yang menjadi permasalahan dalam pembelajaran berenang kali ini adalah gaya bebas.

Dalam renang gaya bebas (*crawl*) terdapat beberapa gerakan-gerakan dasar seperti, jalan, lari, lompat, memanjat, mengayun, melempar, menarik, mendorong, dan memutar sangat menunjang untuk tercapainya kemampuan berenang gaya bebas yang diharapkan. Kemampuan berenang tersebut juga sangat dibantu oleh faktor-faktor kemampuan seperti kekuatan, daya tahan, kecepatan, keseimbangan dan kelincahan (Murni, 2000: 10).

Menurut Muhamad Murni (2000: 10) ada beberapa tahap tentang gerakan-gerakan renang gaya bebas sebagai berikut:

1. Pengenalan air

Dalam pengenalan air diperlukan gerak-gerak dasar, antara lain adalah gerak dasar berjalan, lari, lompat, memanjat, mendorong, dan sebagainya. Ini akan terlihat pada materi-materi dan bentuk-bentuk permainan yang diberikan dalam pembelajaran air.

2. Gerakan kaki gaya bebas

Pada gerakan kaki gaya bebas terdapat beberapa gerak dasar yaitu, berjalan, berlari, dan mengayun.

3. Gerakan lengan gaya bebas

Gerak dasar pada gerakan lengan gaya bebas adalah melempar, mengayun, menarik, dan mendorong.

4. Gerak tangan gaya bebas

Gerak dasarnya adalah menarik, mendorong, melempar, mengayun.

5. Gerakan kepala gaya bebas

Gerakan saat mengambil napas pada renang gaya bebas gerak dasarnya adalah memutar.

Dari hasil pengamatan, wawancara, observasi dan hasil tes data awal mengenai pembelajaran berenang teknik gaya bebas di kelas V SDN

Karangmulya Kecamatan Sumedang Selatan Kabupaten Sumedang masih sangat minim. Beberapa permasalahan dalam pembelajaran tersebut, antara lain dikarenakan:

1. Antusias para siswa yang sangat besar, namun fasilitas di sekolah yang minim dan jauh untuk dijangkau.
2. Kurangnya pemahaman siswa mengenai pentingnya belajar renang gaya bebas.
3. Metode pembelajaran guru saat mengajar kurang kreatif, sehingga siswa menjadi jenuh.
4. Kurangnya pertemuan dalam pembelajaran renang, yang hanya dilakukan 2 kali dalam 1 semester.
5. Kurangnya perhatian guru terhadap siswa saat pembelajaran renang gaya bebas, sehingga siswa kurang disiplin.

Dari data di atas dapat diketahui bahwa pembelajaran renang gaya bebas di SDN Karangmulya sangat kurang dan perlu bimbingan lebih lanjut. Peneliti mengobservasi tentang renang gaya bebas dengan aspek-aspek yang diteliti diantaranya gerakan meluncur, gerakan lengan, dan gerakan tungkai.

Adapun data awal dari hasil observasi yang dilakukan di SDN Karangmulya, tentang renang gaya bebas yang diambil sebagian siswa kelas V yang nilainya di atas KKM dan di bawah KKM dengan ketentuan KKM 70 sebanyak 24 siswa yang terdiri dari 5 siswa yang di atas KKM dan 19 siswa yang di bawah KKM sebagai berikut :

**Tabel 1.1**  
**Hasil Tes Data Awal Siswa**  
**Dalam Pembelajaran Renang Gaya Bebas**

No.	Nama Siswa	Aspek yang Diamati												Jml	Nilai	Batas Lulus	
		Melucur				Gerakan Lengan				Gerakan Tungkai						L	BL
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
1.	Asep Anen			√			√				√			7	58		√
2.	Didin Wahyudin				√			√				√		10	83	√	
3.	Ardila Nursita		√					√			√			5	41		√
4.	Encep Gilar				√			√			√			7	58		√
5.	Tintin Agustini			√		√					√			6	50		√
6.	Aep Rustiana			√		√					√			5	41		√
7.	Ahmad Rohmat	√				√					√			3	25		√
8.	Ahmad Saepul Hilman				√			√					√	10	83	√	√
9.	Ajeng Kartika		√			√					√			3	33		√
10.	Aldi Nurfajar				√			√				√		9	75	√	
11.	Ani Sumiartini		√			√					√			4	33		√
12.	Ayu Habibah		√			√					√			4	33		√
13.	Jaka Surya				√			√				√		8	66		√
14.	Iqbal Muhamad Fadila				√			√				√		9	75	√	
15.	Ravli Purna		√					√				√		5	41		√
16.	Septiani Maryam			√				√			√			7	58		√
17.	Fedrian Hanif M.			√				√			√			6	50		√
18.	Hari Sapari	√				√						√		4	33		√
19.	Haris Ganda Risman			√				√				√		8	66		√
20.	Siti Patimah	√				√					√			3	25		√
21.	Indra Gunawan			√				√				√		6	50		√
22.	Irvan Maulana			√				√				√		9	75	√	
23.	Jamillah Nur	√				√					√			3	25		√
24.	Linda H.	√				√					√			3	25		√
Jumlah														144	1202	5	19
Persentase %														50%	41,7%	20,8%	79,2%

## **Deskriptor Penilaian Renang Gaya Bebas**

### **Meluncur**

1. Kaki menempel atau ditekek kedinding kolam untuk menjadi tolakan. Meluncur dengan cara melakukan tolakan oleh kaki yang menempel kedinding.
2. Posisi badan lurus dan sejajar dengan permukaan air.
3. Posisi tangan diluruskan dan jari-jari tangan rapat.
4. Pandangan lurus kebawah dan mata dibuka.

### **Gerakan Lengan**

1. Kedua tungkai lurus rileks berdekatan. Kedua telapak kaki menghadap belakang atas. Kaki atau tungkai digerakan keatas dan kebawah secara bergantian. Gerakan kaki dimulai dari pangkal paha.
2. Tubuh lurus dan sejajar dengan permukaan air.
3. Kedua tangan sejajar dan lurus kedepan dengan jari-jari tangan dirapatkan. Tangan kanan ditekek kedalam, kemudian sikut diangkat keatas kemudian tangan diluruskan kedepan diatas permukaan air, sementara tangan kiri tetap lurus. Pada waktu tangan kanan kembali lurus ke permukaan air, segeralah lakukan tangan kiri seperti tangan kanan.
4. Lakukan penarikan nafas secara beraturan dengan arah yang konsisten. Ketika tangan kanan ditekek, tengok kearah kanan sambil mengambil nafas, pada saat tangan kanan kembali lurus pandangan kearah bawah dan uang nafas secara perlahan.

### **Gerakan Tungkai**

1. Posisi tungkai tetap melakukan gerakan naik turun secara bergantian.
2. Posisi tubuh lurus dan sejajar dengan permukaan air.
3. Pada saat menjelang *finish* tangan kanan siap-siap menyentuh dinding kolam.
4. Saat menjelang *finish* pandangan lurus kedepan.

Skor :

4 = jika siswa melakukan empat indikator

3 = jika siswa melakukan tiga indikator

2 = jika siswa melakukan dua indikator

1 = jika siswa melakukan satu indikator

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

Keterangan :

T = Tuntas

BT = Belum Tuntas

Skor Ideal = 12

Nilai KKM = 70

Jika siswa mendapat nilai  $\geq 70$  dikatakan tuntas.

Jika siswa mendapat nilai  $< 70$  dikatakan belum tuntas.

Berdasarkan data diatas dapat disimpulkan bahwa hasil pembelajaran renang gaya bebas di kelas V SDN Karangmulya Kecamatan Sumedang Selatan Kabupaten Sumedang hanya 5 orang atau 20,8% yang tuntas dan 19 orang atau 79,2% yang belum tuntas.

Hal tersebut disebabkan beberapa faktor, diantaranya:

- a. Guru mengajarkan renang gaya bebas bersifat pasif.
- b. Siswa kurang disiplin.
- c. Metode pengajaran guru yang membuat siswa jenuh.
- d. Siswa kurang antusias terhadap pembelajaran renang gaya bebas.
- e. Renang gaya bebas dilakukan hanya satu kali dalam satu semester.

Sehingga diperlukan upaya meningkatkan kemampuan gerak dasar renang gaya bebas melalui model pembelajaran kooperatif TGT. Tipe pembelajaran tersebut adalah *Teams Games Tournament* yang disingkat menjadi TGT. Pada mulanya, pembelajaran dengan tipe TGT ini dikembangkan oleh David de Vries dan Keith Edwards. Menurut Slavin (2008), secara umum pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki prosedur belajar yang terdiri atas siklus regular dari aktivitas pembelajaran kooperatif.

“Model pembelajaran tipe TGT merupakan suatu bentuk model pembelajaran yang menambahkan dimensi kegembiraan yang diperoleh dari penggunaan permainan” (Safari, 2011: 35).

Dalam TGT para siswa di bagi menjadi beberapa tim yang terdiri dari 5 orang. Kemudian siswa memainkan *games* akademik dengan anggota tim yang lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya.

Penerapan model pembelajaran kooperatif TGT diharapkan dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam pembelajaran, sehingga siswa lebih bersemangat dalam belajar. Motivasi belajar yang tinggi akan berpengaruh terhadap peningkatan proses belajar dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, perlu diadakannya penelitian tindakan dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Renang Gaya Bebas Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif TGT Siswa Kelas V SDN Karangmulya Kecamatan Sumedang Selatan Kabupaten Sumedang”.

## **B. Rumusan Masalah dan Pemecahan Masalah**

### **1. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, munculah sebuah permasalahan sebagai berikut :

- a. Bagaimana perencanaan pembelajaran renang gaya bebas melalui penerapan model pembelajaran kooperatif TGT siswa kelas V SDN Karangmulya Kecamatan Sumedang Selatan Kabupaten Sumedang?
- b. Bagaimana kinerja guru dalam pembelajaran renang gaya bebas melalui penerapan model pembelajaran kooperatif TGT siswa kelas V SDN Karangmulya Kecamatan Sumedang Selatan Kabupaten Sumedang?
- c. Bagaimana aktivitas siswa dalam pembelajaran renang gaya bebas melalui penerapan model pembelajaran kooperatif TGT siswa kelas V SDN Karangmulya Kecamatan Sumedang Selatan Kabupaten Sumedang?
- d. Bagaimana hasil belajar siswa dalam pembelajaran renang gaya bebas melalui penerapan model pembelajaran kooperatif TGT siswa kelas V SDN Karangmulya Kecamatan Sumedang Selatan Kabupaten Sumedang?

## 2. Pemecahan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka perlu perencanaan pembelajaran yang sangat matang. Tujuannya adalah untuk mencapai hasil pembelajaran yang maksimal. Karena secara garis besar, para siswa itu sangat menggemari bidang pendidikan jasmani, terutama renang. Namun di karenakan rasa kejenuhan dengan cara mengajar yang tidak efisien, maka di butuhkan model pembelajaran baru yang dapat meningkatkan antusias para peserta didik untuk belajar. Melalui model pembelajaran *Teams Games-Tournament (TGT)* ini, para peserta didik di harapkan akan lebih mengerti, memahami dan mempraktekan olahraga renang, khususnya renang gaya bebas.

Ada beberapa tahapan peneliti buat untuk memecahkan permasalahan diatas, yaitu:

### a. Tahap Perencanaan

Dalam tahap ini guru harus terlebih dahulu merencanakan dan mempersiapkan segala sesuatu untuk proses pembelajaran berlangsung seperti, mempersiapkan RPP, alat dan media pembelajaran yang akan digunakan, serta lembar penilaian, dan lembar observasi yang digunakan.

### b. Tahap Pelaksanaan

Dalam tahap ini semua yang telah direncanakan harus terlaksana dengan maksimal dalam proses pembelajaran renang gaya bebas. Pembelajaran ini menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)*. Slavin (2008) mengemukakan empat langkah utama dalam pembelajaran teknik *Teams Games Tournaments (TGT)* yang merupakan siklus regular dari aktivitas pembelajaran, sebagai berikut:

- 1) pengajaran (menyampaikan materi),
- 2) belajar tim (mengerjakan lembar kegiatan secara berkelompok),
- 3) turnamen (berkompetisi dengan bermain game),
- 4) rekognisi tim.

Berdasarkan langkah-langkah dari pendapat tersebut, maka perlu dilakukan bentuk nyata dalam pembelajaran dengan cara sebagai berikut:

- 1) pengajaran materi,
- 2) membentuk tim dan membuat permainan,
- 3) kompetisi, dan
- 4) penghargaan.

c. Tahap Observasi

Observasi (*observe*) yaitu mengamati dampak dari tindakan yang dilakukan oleh siswa. Kegiatan observasi ini dilakukan secara bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Pada tahapan ini, data-data tentang pelaksanaan tindakan dikumpulkan dengan alat bantu yang disebut instrumen. Dalam tahapan ini peneliti mengamati proses pembelajaran renang gaya bebas, yaitu:

1) Meluncur

Dalam gerakan meluncur kebanyakan siswa badan dan tangannya tidak lurus.

2) Gerakan tungkai

Dalam gerakan tungkai siswa kurang memahami mengenai pergerakan tungkai renang gaya bebas, sehingga dalam melakukan gerakan tungkai tidak teratur.

3) Gerakan lengan

Dalam gerakan lengan siswa kurang memahami mengenai pergerakan lengan renang gaya bebas, sehingga dalam melakukan gerakan lengan tidak teratur.

Dalam proses pembelajaran renang gaya bebas peneliti amati guru kurang mendemonstrasikan gerakan-gerakan renang gaya bebas. Sehingga siswa kurang paham mengenai gerakan-gerakan renang gaya bebas.

d. Tahap Refleksi

Tahapan ini merupakan tahapan perbaikan dari proses pembelajaran yang telah dilaksanakan, yaitu dalam proses pembelajaran renang gaya bebas dengan aspek gerak sebagai berikut:

- 1) Proses gerakan meluncur
- 2) Proses gerakan tangan
- 3) Proses gerakan tungkai

### **C. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini secara umum bertujuan untuk mengetahui perbandingan model pembelajaran kooperatif TGT dengan konvensional sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi renang gaya bebas. Tujuan tersebut dijabarkan lebih lanjut menjadi tujuan khusus sebagai berikut ini:

1. Untuk mengetahui perencanaan pembelajaran renang gaya bebas melalui penerapan model pembelajaran kooperatif TGT siswa kelas V SDN Karangmulya Kecamatan Sumedang Selatan Kabupaten Sumedang.
2. Untuk mengetahui kinerja guru dalam pembelajaran renang gaya bebas melalui penerapan model pembelajaran kooperatif TGT siswa kelas V SDN Karangmulya Kecamatan Sumedang Selatan Kabupaten Sumedang.
3. Untuk mengetahui aktivitas siswa dalam pembelajaran renang gaya bebas melalui penerapan model pembelajaran kooperatif TGT siswa kelas V SDN Karangmulya Kecamatan Sumedang Selatan Kabupaten Sumedang.
4. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam pembelajaran renang gaya bebas melalui penerapan model pembelajaran kooperatif TGT siswa kelas V SDN Karangmulya Kecamatan Sumedang Selatan Kabupaten Sumedang.

### **D. Manfaat Penelitian**

Hasil dari penelitian ini akan memberikan manfaat bagi masing-masing pihak yang memiliki kepentingan dalam penelitian.

#### **1. Bagi Siswa**

Siswa dapat merasakan suasana pembelajaran yang berbeda dari biasanya. Dengan model pembelajaran kooperatif TGT siswa mendapatkan suatu kegembiraan dan saling kerjasama antara yang satu dengan yang lainnya, sehingga siswa sangat senang dengan pembelajaran renang gaya bebas dan dapat meningkatkan kemampuannya dalam teknik renang gaya bebas.

#### **2. Bagi Guru Penjas SD** Guru penjas dapat menggunakan pendekatan pembelajaran yang lebih kreatif dalam proses pembelajaran

untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih kondusif dan menyenangkan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

### 3. Bagi Pihak Sekolah

Sekolah yang dijadikan tempat penelitian bisa lebih meningkatkan mutu pembelajarannya dibandingkan dengan sekolah yang lainnya.

### 4. Bagi Lembaga

Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan aset dalam rangka perbaikan pembelajaran, khususnya bagi program studi Pendidikan Jasmani yang melahirkan guru yang kreatif, sehingga dapat dijadikan pedoman bagi mahasiswa UPI kampus Sumedang.

## E. Batasan Istilah

Batasan istilah diperlukan agar tidak terjadi salah penafsiran terhadap judul Penelitian yang dibuat. Penjelasan mengenai istilah-istilah yang terdapat dalam judul penelitian adalah sebagai berikut ini.

**Pembelajaran** adalah suatu pandangan terpadu yang sistematis tentang cara manusia berinteraksi dengan lingkungan sehingga terjadi perubahan kelakuan Nasution (2003:6).

**Kooperatif** adalah pemanfaatan kelompok kecil dalam pengajaran yang memungkinkan mahasiswa bekerja bersama untuk memaksimalkan belajar mereka dan belajar anggota lainnya dalam kelompok tersebut. Johnson, *et al*, 1994; Hamid Hasan, 1996, ( Safari 2011:3).

**TGT (*Teams Games Tournament*)** menurut Safari (2011:35) bahwa TGT merupakan suatu bentuk model pembelajaran yang menambahkan dimensi kegembiraan yang diperoleh dari penggunaan permainan.

**Renang** adalah aktivitas yang dilakukan di air. Diklat, (Eddy Joeahan 2008:9)

**Renang Gaya Bebas** ialah gaya renang yang benar-benar bebas menggunakan atau memilih salah satu gaya renang dalam nomor gaya bebas (Dumadi dan Dwijowinoto, 1992:2).

