

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu proses pembelajaran manusia yang berlangsung seumur hidup yang di dalamnya terdapat aspek afektif, kognitif dan psikomotor. Sebagaimana ditetapkan dalam Undang-Undang R.I Nomor II Tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa tujuan pendidikan jasmani di Indonesia adalah pengembangan manusia Indonesia seutuhnya, yang dimaksud manusia Indonesia seutuhnya menurut Cholik dan Lutan (1997: 1),

Manusia yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan.

Pendidikan jasmani merupakan bagian dari proses pendidikan secara keseluruhan dan pendidikan jasmani juga erat hubungannya dengan aspek-aspek pertumbuhan dan perkembangan manusia. Menurut Cholik dan Lutan (1996: 14),

Pendidikan jasmani adalah suatu proses yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan jasmani untuk memperoleh pertumbuhan jasmani, kemampuan dan keterampilan, kecerdasan dan perkembangan watak serta kepribadian yang harmonis dalam rangka membentuk manusia seutuhnya yang berkualitas berdasarkan Pancasila.

Menurut Bucher (Nadisah, 1992: 16) mengemukakan bahwa:

Dalam menetapkan pendidikan jasmani harus pula dipertimbangkan kaitannya dengan permainan dan olahraga. Meskipun banyak yang menganggap bahwa ketiganya, kajian secara khusus menunjukkan ciri masing-masing meskipun saling melingkupi.

Pengertian di atas menyadarkan kita, bahwa pendidikan jasmani itu adalah Pendidikan walaupun mediumnya pendidikan jasmani, namun dampaknya menyangkut pribadi anak didik itu secara keseluruhan. Hal ini tercermin dalam sasaran seperti yang dikemukakannya di atas, yaitu menuju kepada keserasian antara perkembangan jasmani, mental atau rohani, dan sosialnya. Dalam menetapkan batasan pendidikan jasmani, harus pula dipertimbangkan kaitannya

dengan permainan dan olahraga. Menurut Menpora (Syarifuddin dan Muhadi, 1993: 15), 'Olahraga adalah bentuk-bentuk kegiatan jasmani yang terdapat dalam permainan, perlombaan dan kegiatan jasmani yang intensif dalam rangka memperoleh rekreasi, kemenangan dan prestasi optimal'.

Olahraga selalu beraturan dan merupakan permainan yang kompetitif. Olahraga sering dipandang sebagai bermain secara teratur, yang dapat membawanya lebih mendekati pendidikan jasmani. Meskipun demikian penelaahan lebih jauh akan memperlihatkan bahwa olahraga selalu berisikan pertandingan atau perlombaan.

Bermain, olahraga, dan pendidikan jasmani semuanya mengandung gerak fisik, dan ketiganya dapat cocok dalam konteks pendidikan jika dipakai untuk tujuan pendidikan tertentu. Bermain dapat dipakai sebagai reaksi dan kegembiraan, tanpa tujuan sama seperti olahraga yang dapat hidup demi olahraga itu sendiri tanpa nilai pendidikan.

Bucher (Sukintaka, 1992: 6) berpendapat bahwa 'permainan yang telah lama dikenal oleh anak, orang tua, laki-laki maupun perempuan menggerakkan untuk berlatih, bergembira, dan rileks'. Permainan merupakan salah satu komponen pokok pada tiap program pendidikan jasmani, oleh sebab itu guru pendidikan jasmani harus mengenal secara mendalam tentang seluk beluk permainan.

Berbicara tentang permainan anak-anak setiap daerah memiliki ciri khas tersendiri. Hal ini sangat tergantung pada lingkungan daerahnya dan kreativitas orang yang menciptakan permainan itu. Huizinga (Sukintaka, 1992: 6) menulis kedudukan permainan bahwa 'masalah permainan dalam perluasannya merupakan gejala kebudayaan, maka dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa permainan itu mempunyai makna pendidikan praktis'.

Sejak zaman dahulu permainan anak-anak tidak terlepas dari keadaan lingkungannya. Jauh sebelum permainan sepak bola, bola volley, ding-dong atau permainan modern lainnya. Telah bermunculan permainan tradisioanal yang dilakukan oleh anak-anak. Lingkungan memang sangat berpengaruh terhadap lahirnya anak-anak.

Bigo dkk (Sukintaka, 1992: 5) berpendapat bahwa permainan mempunyai makna pendidikan, dengan uraian sebagai berikut:

1. Permainan merupakan salah satu dari banyak wahana untuk membawa anak kepada hidup bersama atau masyarakat. Anak akan memahami dan menghargai dirinya atau temannya. Pada anak yang bermain, akan tumbuh rasa kebersamaan, yang sangat baik bagi pembentukan rasa sosialnya.
2. Dalam permainan anak akan mengetahui kekuatannya, menguasai alat bermain, dan mengetahui sifat alat.
3. Dalam permainan, anak akan mempunyai suasana, yang tidak hanya mengungkapkan fantasinya saja, tetapi juga akan mengungkapkan semua sifat aslinya, dan pengungkapan itu dilakukan secara patuh dan spontan. Anak laki-laki dan perempuan yang berumur sama akan berbuat yang berbeda terhadap permainan yang sama (misalnya bermain dengan kubus, atau boneka).
4. Dalam permainan, anak mengungkapkan macam-macam emosinya, dan sesuai dengan yang diperolehnya saat itu jenis emosi itu diungkapkannya, serta tidak mengarah pada prestasi.
5. Dalam bermain anak akan dibawa pada kesenangan, kegembiraan dan kebahagiaan dalam dunia kehidupan anak. Semua situasi ini mempunyai makna wahana pendidikan.
6. Permainan akan mendasari kerjasama, taat kepada peraturan permainan, pembinaan watak jujur dalam bermain, dan semuanya akan membentuk sifat "*fair play* (jujur, sifat ksatria atau baik) dalam bermain.
7. Bahaya dalam bermain dapat saja timbul, dan keadaan ini akan banyak gunanya dalam hidup yang sesungguhnya.

Siapa pun orangnya, pasti pernah mengalami masa kecil dan pasti pernah terlibat dan merasakan permainan anak-anak. Permainan anak-anak itu sendiri dilakukan baik di desa maupun di kota. Setiap anak tidak terlepas dari keinginan melakukan permainan dengan kawan-kawan sebayanya.

Atletik berasal dari bahasa Yunani, yaitu *athlon* atau *athlum* yang artinya pertandingan, perlombaan, pergulatan, atau perjuangan, sedangkan orang yang melakukannya dinamakan *athleta* (atlet).

Menurut Syarifuddin (1992: 1), "Atletik adalah salah satu cabang olahraga yang dipertandingkan atau diperlombakan yang meliputi atas nomor-nomor jalan, lari, lompat, dan lempar".

Bangsa primitif mencari nafkah dengan cara berburu dan menangkap ikan, serta membela dirinya dari serangan binatang buas atau melawan keadaan alam.

Untuk kepentingan itu mereka harus memiliki kekuatan, kecepatan, daya tahan, dan keuletan. Kesemuanya itu dilakukan dengan berjalan, berlari, melompat, dan melempar agar tidak kehilangan sasarannya.

Nomor-nomor yang terdapat pada cabang olahraga atletik secara garis besar dapat dijadikan 3 bagian, yaitu: nomor jalan dan lari, nomor lompat dan nomor lempar. Salah satu cabang yang akan dibahas dalam penelitian ini yaitu cabang tolak peluru. Tolak peluru adalah suatu cara menolak benda bulat yang terbuat dari besi atau beton yang di tolak sekuat tenaga supaya menghasilkan jarak yang jauh.

Menurut Muhtar dan Irawati (2009: 114) mengemukakan bahwa, “Tolak peluru adalah suatu bentuk gerakan menolak atau mendorong suatu alat yang bundar dengan berat tertentu yang terbuat dari logam (peluru) yang dilakukan dari bahu dengan satu tangan untuk mencapai jarak sejauh-jauhnya”.

Tolak peluru mempunyai dua gaya yang pertama adalah gaya *Ortodoks* (menyamping) atau gaya menyamping yaitu suatu cara melakukan gerakan menolak, mulai dari sikap permulaan sampai bergerak ke depan untuk menolakkan peluru dalam keadaan menyamping untuk melakukan tolakan dan yang kedua yaitu gaya tolakan *O'brien* (membelakangi) gaya tolakan tersebut adalah gaya yang pertama kali digunakan oleh para atlet dalam perlombaan tolak peluru, namun sampai sekarang pun masih ada yang mempergunakan terutama para atlet pemula oleh karena itu gaya tersebut sering kali disebut gaya kuno.

Pada dasarnya anak SD itu rasa ingin bermainnya sangat tinggi, Adapun model pembelajaran yang berkaitan dengan permainan yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Menurut Christz (2011),

Model pembelajaran TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 4 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda.

Hasil observasi yang dilakukan pada hari Selasa tanggal 16 Oktober 2012 di SDN 1 Sumberlor Kecamatan Babakan Kabupaten Cirebon, hasil yang diperoleh adalah Guru penjas pada SDN 1 Sumberlor sudah membuat RPP

semaksimal mungkin, tetapi pada pelaksanaannya belum memenuhi kriteria yang sudah ditentukan pada IPKG 1. Guru mengajarkan tolak peluru tanpa menggunakan model atau permainan sehingga siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran atletik khususnya tolak peluru. Guru mengajarkannya secara komando sehingga siswa merasa jenuh terhadap pelajaran tolak peluru. Guru kurang memodifikasi dan tidak kreatif sehingga siswa bosan dan jenuh terhadap pelajaran yang disampaikan oleh guru, ketika guru mengajarkan tolak peluru terlihat monoton sehingga siswa banyak yang main-main sendiri dan tidak memperhatikan apa yang sedang dijelaskan oleh guru. Aktivitas siswa kurang memiliki kemampuan dalam mengembangkan atau meningkatkan gerak dasar tolak peluru. Siswa merasa jenuh terhadap pelajaran atletik khususnya tolak peluru. Pada saat pembelajaran berlangsung banyak siswa yang mukanya murung dan tidak ceria, kurang berantusias saat mengikuti pembelajaran, merasa bosan terhadap pelajaran yang disampaikan. Pada saat pembelajaran berlangsung siswa terlihat kurang bersemangat, karena kebanyakan siswa melakukan aktifitas sendiri-sendiri seperti ngobrol dengan temannya, siswa banyak yang bersenda gurau dan tidak memperhatikan materi yang dijelaskan oleh guru. Untuk alat dan media pembelajaran sudah memadai, seperti bola tolak peluru dan simpai, namun guru tidak bisa memanfaatkan alat yang tersedia di sekolah.

Pada saat saya melakukan tes terhadap siswa kelas IV SDN 1 Sumberlor Kecamatan Babakan Kabupaten Cirebon maka hasilnya adalah banyak dari mereka yang tidak bisa melakukan gerak dasar tolak peluru dengan baik, baik itu dari sikap tubuh, tangan, pandangan, memegang dan tolakan. Siswa banyak yang melakukan tolak peluru asal-asalan yang penting bagi mereka adalah menolak sejauh mungkin. Memang benar tolak peluru itu menolak peluru sejauh mungkin tapi ini bukan merupakan perlombaan dimana setiap siswa ketika melakukan tolak peluru harus menolak peluru sejauh mungkin, tetapi lebih menilai ke gerakan dasarnya. Kesimpulannya pada saat dilakukan tes terhadap siswa kelas IV SDN 1 Sumberlor Kecamatan Babakan Kabupaten Cirebon mengenai pembelajaran gerak dasar tolak peluru banyak yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Tabel 1.1
 Hasil Tes Awal Gerak Dasar Tolak Peluru
 Pada Siswa Kelas IV SDN 1 Sumberlor Kecamatan Babakan
 Kabupaten Cirebon

No	Nama	Aspek yang Dinilai												Skor	Nilai	KKM (76)	
		Sikap awal				Pelaksanaan Gerak				Sikap Akhir						T	TT
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
1.	Arul arifin			√				√					√	10	83,3	√	
2.	Rito Sunadi			√			√						√	8	66,7		√
3.	Siska Safitri		√				√					√		6	50		√
4.	Widiyanti		√				√					√		9	75		√
5.	Wihanti Maulana		√				√					√		7	58,3		√
6.	Windi		√				√					√		6	50		√
7.	Laras Heriani			√				√				√		10	83,3	√	
8.	M. Ajiz			√			√					√		8	66,7		√
9.	M. Hasim		√					√				√		8	66,7		√
10.	M. jun junae			√			√						√	9	75		√
11.	Pingki		√				√					√		8	66,7		√
12.	Ririn A. Anursono		√				√					√		7	58,3		√
13.	Rio Fernando		√				√					√		6	50		√
14.	Rumi		√				√			√				6	50		√
15.	Samsudin			√		√						√		6	50		√
16.	Siti Latipah		√				√							7	58,3		√
17.	Siti Nur Amelia		√					√	√					7	58,3		√
18.	Siti Rohaeni			√			√					√		10	83,3	√	
19.	Soniawati			√			√					√		10	83,3	√	
20.	Sri Indah Sapitri			√										6	50		√
21.	Susana		√				√					√		6	50		√
22.	Tardiyana		√				√					√		6	50		√
23.	Tedi		√					√				√		10	83,3	√	
24.	Teguh Hidayat				√			√		√				10	83,3	√	
25.	Tiya Setiawan			√			√					√		10	83,3	√	
26.	Tomi Aji		√				√			√				7	58,3		√
27.	Uci Ardila		√				√			√				7	58,3		√
28.	Wawan Suwanto			√			√			√				8	66,7		√
29.	Wanarsih				√		√			√				8	66,7		√
30.	Wirantiwi		√				√			√				6	50		√
31.	Witno			√			√			√				7	58,3		√
32.	Wiwin Winih		√					√				√		10	83,3	√	
33.	Yohan Wibisono			√				√				√		11	91,7	√	
34.	Cecep				√			√				√		10	83,3	√	
Jumlah		87				94				83				270	2249,7	10	24
Presentase (%)		63,97%				69,11%				61,02%				66,17%	66,17%	29%	71%

Keterangan:

T : Tuntas

TT : Tidak Tuntas

Skor ideal = 12

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

KKM = 76

Berdasarkan penjelasan di atas menunjukkan bahwa siswa yang tuntas berjumlah 10 orang siswa (29%), sedangkan 24 orang siswa masih belum tuntas (71%). Data awal tersebut diperoleh dari hasil tes pembelajaran gerak dasar tolak peluru.

Masalah yang timbul harus segera mendapatkan penanganan secara profesional demi tercapainya peningkatan kemampuan siswa serta kemajuan dibidang pendidikan terutama bidang atletik khususnya tolak peluru. Dalam permasalahan ini saya akan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Pembelajaran ini selain untuk menambah antusias siswa dalam proses pembelajaran juga sebagai alat dalam meningkatkan gerak dasar tolak peluru. Maka dari itu peneliti merasa tertarik untuk mengangkat masalah ini untuk diteliti dan diberikan tindakan dengan judul penelitian Meningkatkan Gerak Dasar Tolak Peluru melalui Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa Kelas IV SDN 1 Babakan Kecamatan Babakan Kabupaten Cirebon.

Melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) diharapkan siswa Kelas IV SDN 1 Babakan Kecamatan Babakan Kabupaten Cirebon sehingga bisa melakukan gerak dasar tolak peluru dengan baik dari sikap awalnya, pelaksanaan gerak dan juga pada saat sikap akhirnya, sehingga pada akhirnya siswa kelas IV mencapai Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM) yang telah ditentukan di Sekolah tersebut.

B. Rumusan Masalah dan Pemecahan Masalah

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, rumusan masalah dapat diuraikan sebagai berikut ini.

- a. Bagaimana perencanaan pembelajaran gerak dasar tolak peluru melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas IV SDN 1 Sumberlor Kecamatan Babakan Kabupaten Cirebon?
- b. Bagaimana kinerja guru pada saat pembelajaran gerak dasar tolak peluru melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas IV SDN 1 Sumberlor Kecamatan Babakan Kabupaten Cirebon?
- c. Bagaimana aktivitas siswa pada saat pembelajaran gerak dasar tolak peluru melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas IV SDN 1 Sumberlor Kecamatan Babakan Kabupaten Cirebon?
- d. Bagaimana hasil belajar siswa pada pembelajaran gerak dasar tolak peluru melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas IV SDN 1 Sumberlor Kecamatan Babakan Kabupaten Cirebon?

2. Pemecahan Masalah

Berdasarkan permasalahan di atas, maka yang menjadikan fokus permasalahan peneliti adalah:

Pada tahap perencanaan, guru mempersiapkan RPP serta segala macam media yang diperlukan dalam proses pembelajaran yang akan dilaksanakan. Kemudian guru dapat menjelaskan kepada siswa tentang materi yang akan disampaikan, tujuan, pokok kegiatan, dan hasil belajar yang diharapkan serta guru dapat menjelaskan tentang langkah-langkah kegiatan yang dapat meningkatkan gerak dasar tolak peluru.

Pada kinerja guru, guru menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang diaplikasikan dalam permainan tembak simpai dengan peraturan yang sudah ditentukan. Guru memberikan motivasi kepada siswa agar siswa lebih aktif melakukan pembelajaran.

Pada aktivitas siswa, guru mengamati aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung. Aktivitas siswa yang diamati berkaitan dengan sikap dan perilaku sebelum (persiapan), selama, dan setelah pelaksanaan.

Pada hasil belajar siswa, guru dapat mengevaluasi siswa dengan cara memberikan tes. Target yang dicapai pada hasil pembelajaran dapat terlihat dari

peningkatan kemampuan gerak dasar siswa pada pembelajaran tolak peluru dan perbaikan-perbaikan gerak dasar yang sesuai dengan format tes.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah sebagai berikut ini.

1. Untuk mengetahui bagaimana perencanaan pembelajaran meningkatkan gerak dasar tolak peluru melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas IV SDN 1 Sumberlor Kecamatan Babakan Kabupaten Cirebon.
2. Untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan kinerja guru pada pembelajaran meningkatkan gerak dasar tolak peluru melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas IV SDN 1 Sumberlor Kecamatan Babakan Kabupaten Cirebon.
3. Untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan aktifitas siswa pada pembelajaran meningkatkan gerak dasar tolak peluru melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas IV SDN 1 Sumberlor Kecamatan Babakan Kabupaten Cirebon.
4. Untuk mengetahui bagaimana hasil belajar siswa pada pembelajaran meningkatkan gerak dasar tolak peluru melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas IV SDN 1 Sumberlor Kecamatan Babakan Kabupaten Cirebon.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan gambaran umum diatas, dapat diperoleh informasi berkenaan dengan upaya meningkatkan gerak dasar tolak peluru melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan masukan bagi berbagai pihak yang berkepentingan dengan pembinaan dan pengembangan pendidikan jasmani di SDN 1 Sumberlor Kecamatan Babakan Kabupaten Cirebon. Adapun manfaat yang diambil dari penelitian tersebut adalah sebagai berikut:

1. Manfaat bagi siswa SD
 - a. Dapat memotivasi minat siswa agar lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah.
 - b. Dapat meningkatkan kemampuan gerak dasar siswa.
2. Manfaat bagi guru
 - a. Meningkatkan dan memperbaiki proses pembelajaran gerak dasar tolak peluru dengan menciptakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*.
 - b. Mengembangkan profesionalisme guru pendidikan jasmani dalam melakukan pembelajaran di sekolah.
3. Manfaat bagi lembaga sekolah
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam rangka menunjang Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP).
 - b. Sebagai masukan dalam rangka efektivitas dan efisiensi pembinaan, pengolahan sumber belajar dalam pelaksanaan pendidikan jasmani.
4. Manfaat bagi penulis
 - a. Untuk dapat memahami Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebagai upaya pengembangan profesionalisme atau kemampuan penulis.
 - b. Untuk meningkatkan pengalaman dan pemahaman penulis, ketika di sekolah dasar.
5. Manfaat bagi lembaga UPI Kampus Sumedang
 - a. Dapat meningkatkan mutu pendidikan jasmani di sekolah dasar dan dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran.
 - b. Dapat memberikan citra positif kepada masyarakat tentang pendidikan jasmani, serta dapat mengembangkan profesionalisme guru dalam melaksanakan pembelajaran.

E. Batasan Istilah

Untuk menghindari multi penafsiran terhadap pokok permasalahan yang diteliti, berikut ini akan dijelaskan secara operasional beberapa istilah yang perlu diketahui kejelasannya.

Meningkatkan adalah lapisan dari sesuatu yang bersusun dengan imbuhan me-kan kata tingkat menjadi meningkatkan yang diartikan mengusahakan dapat menaikkan ke tingkat yang lebih baik, artinya ada kenaikan hasil belajar siswa dari yang tidak bisa menjadi bisa. (Kamus Besar Bahasa Indonesia).

Gerak dasar adalah semua proses dan tindakan yang diarahkan untuk terjadinya suatu perubahan perilaku dalam hal meningkatkan kemampuan gerak sehingga perilaku tersebut bersifat relatif permanen. (Lutan, 2001: 23).

Tolak peluru adalah suatu gerakan menolak atau mendorong suatu alat yang bundar dengan berat tertentu yang terbuat dari logam (peluru) yang dilakukan dari bahu dengan satu tangan untuk mencapai jarak sejauh-jauhnya. (Muhtar dan Irawati, 2009: 114).

Teams Games Tournament (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 4 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda. (Christz, 2011).