

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal terpenting dan utama dalam kehidupan. Pendidikan merupakan suatu hak bagi setiap lapisan masyarakat di Indonesia. Pendidikan juga telah diatur oleh undang – undang di Negara kita, seperti yang tertuang di pasal 31 ayat 1 yang berbunyi “setiap warga Negara berhak mendapat pendidikan”.

Pendidikan memiliki tujuan untuk menciptakan seseorang yang berkualitas dan berkarakter sehingga memiliki pandangan yang luas kedepan untuk mencapai suatu cita- cita yang di harapkan dan mampu beradaptasi secara cepat dan tepat di dalam berbagai lingkungan. Karena pendidikan itu sendiri memotivasi diri kita untuk lebih baik dalam segala aspek kehidupan. Perubahan perilaku akan terjadi melalui proses mengajar yang disengaja, yang kebetulan tidak sengaja, bahkan mungkin karena seseorang melakukan kesalahan-kesalahan belajar.

Pendidikan diartikan sebagai proses pembelajaran bagi individu untuk mencapai pengetahuandan pemahaman yang lebih tinggi mengenai obyek-obyek tertentu dan spesifik. Pengetahuan itu diperoleh secara formal yang berakibat individu mempunyai pola pikir dan perilaku sesuai dengan pendidikan yang diperolehnya. (Kamus Besar Bahasa Indonesia. 1991)

Pendidikan jasmani atau penjas merupakan suatu bagian dari pendidikan. Pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional.

Seiring dengan perkembangan fisiknya yang beranjak matang maka perkembangan motorik anak sudah dapat terkoordinasi dengan baik. Setiap gerakannya sudah selaras dengan kebutuhan atau minatnya. Pada masa ini ditandai dengan kelebihan gerak atau aktifitas motorik yang lincah. Oleh karena itu, usia ini merupakan masa yang ideal untuk belajar keterampilan yang berkaitan dengan motorik ini, seperti menulis, menggambar, melukis, mengetik, berenang, main bola dan atletik. (LM.Yusuf 2006: 183)

Mata pelajaran pendidikan jasmani yang dilaksanakan di sekolah merupakan salah satu program yang bertujuan untuk meningkatkan kesegaran siswa, dengan kesehatan yang baik diharapkan siswa dapat mencapai prestasi belajar yang optimal. Pada dasarnya kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani adalah siswa yang banyak bergerak atau aktif dalam mengikuti pembelajaran. Maka dari itu, mata pelajaran pendidikan jasmani sangat berperan penting bagi kesehatan siswa.

Seorang guru penjas harus selalu bisa mengkoordinir siswanya untuk selalu bergerak dan aktif dalam setiap pembelajarannya untuk memaksimalkan psikomotor anak. Guru dalam praktek mengajarnya harus membawa anak riang dan gembira agar dalam prakteknya anak tidak selalu bosan dalam praktek psikomotornya.

Pada hakikatnya “pendidikan jasmani sebagai proses pendidikan via gerak insani yang dapat berupa aktivitas jasmani, permainan olahraga untuk mencapai tujuan pendidikan” (Lutan, 1995-1996: 7)

Dunia anak-anak memang menakjubkan, mengandung aneka ragam pengalaman yang menyenangkan, dilengkapi berbagai kesempatan untuk memperoleh pembinaan. Bila guru masuk ke dalam dunia itu, dapat membantu anak-anak untuk mengembangkan pengetahuannya, mengasah kepekaan rasa hatinya serta memperkaya keterampilannya.

Bermain adalah dunia anak. Sambil bermain mereka belajar. Dalam hal belajar, anak-anak adalah ahlinya. Segala macam dipelajarinya, dari menggerakkan anggota tubuhnya hingga mengenali berbagai benda di lingkungan sekitarnya.

Oleh karena itu dalam prakteknya pembelajaran penjas tidak selalu olahraga yang diberikan tetapi didalamnya terdapat berbagai permainan yang memicu anak untuk antusias mengikuti pembelajaran penjas, “pendidikan jasmani merupakan proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungan, melalui aktivitas jasmani secara sistematis untuk menuju manusia seutuhnya” (Harsuki, 2003:5)

Kippers merupakan permainan sejenis dengan kasti, ada tongkat pemukul, bola, dan permainannya juga hampir mirip dengan kasti. Di Indonesia, Kippers dikembangkan melalui kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah

sekolah dasar, “Kippers merupakan permainan beregu bola kecil yang dimainkan oleh dua regu untuk mrendapatkan nilai yang lebih tinggi” (Heryana, 2010: 5)..

Permainan kecil seperti Kasti, Kippers, Rounders ataupun juga Bola Bakar nyaris punah karena perkembangan zaman, banyaknya *game online* yang lebih menarik dan menantang membuat perhatian anak – anak sedikit demi sedikit mulai melupakan permainan tradisional yang dulu sempat populer di zamannya.

Oleh karena itu, pembelajaran kippers diperkenalkan dan dikembangkan melalui kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani agar selain tidak punah, anak juga bisa mengenal dan bermain dalam belajar. Maka populer atau tidaknya permainan kippers sangat bergantung pada sejauh mana kualitas guru pendidikan jasmani menyampaikan materi pembelajaran kippers.

Manfaat permainan kippers adalah:

1. Meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan tubuh yang meliputi kesegaran jasmani, rohani, dan kesehatan.
2. Meningkatkan solidaritas antar individu
3. Meningkatkan ketangkasan dan keterampilan
4. Meningkatkan kreatifitas

Dalam permainan kippers terdapat beberapa unsur didalamnya yaitu memukul, melempar, dan menangkap.

Menangkap adalah keterampilan gerak dasar manipulatif untuk menghentikan momentum suatu objek dengan menggunakan tangan. Menangkap biasanya dipengaruhi oleh kemampuan visual untuk mengikuti gerakan objek. (yulianto. 2012: 1)

Ketepatan menangkap menjadi kunci agar permainan bisa hidup, jika seorang pemain ketepatan menangkapnya kurang ini membuat permainan akan semakin kurang kompetitif karena tangkapan bola merupakan bagian dari tehnik dasar bermain kippers.

Untuk menunjang ketepatan menangkap bola yang baik anak tentu harus melakukan tata cara menangkap yang baik pula diantaranya :

1. Posisi Kaki
 - a. Kaki dilangkahkan ke depan

- b. Kaki yang akan menjadi tumpuan disimpan di depan
 - c. Kedua lutut sedikit ditekuk
2. Posisi Kaki
- a. Kaki dilangkahkan ke depan
 - b. Kaki yang akan menjadi tumpuan disimpan di depan
 - c. Kedua lutut sedikit ditekuk.
3. Posisi Badan
- a. Pandangan mata tertuju pada arah datangnya bola.
 - b. Badan condong kedepan.
 - c. Badan rileks tidak kaku
4. Ketepatan menangkap
- a. Bola dapat tertangkap dan tidak terjatuh ke bawah
 - b. Bola dapat tertangkap kemudian jatuh ke bawah
 - c. Bola tidak dapat tertangkap

Jika keempat poin tersebut dapat dengan sempurna dilaksanakan, maka ketepatan menangkap dalam permainan kippers dapat sesuai dengan KKM 65 yang telah ditentukan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan di kelas IV SDN Talun Kecamatan Paseh Kabupaten Sumedang, pada saat pembelajaran kippers siswa terlihat tidak bisa mengikuti kegiatan pembelajaran kippers dengan baik, karena banyaknya kesalahan – kesalahan dalam melakukan tangkapan bola setelah bola berhasil di pukul. Banyak faktor yang mempengaruhi anak dalam melakukan kesalahan menangkap sehingga bola tangkapannya melenceng, diantaranya ialah anak takut akan bola yang akan datang menghampirinya, silaunya sinar matahari dan juga gerak reflek tangan anak ketika bola datang.

Pembelajaran kippers yang langsung pada materi inti yang tidak dikemas dahulu dalam bentuk permainan dan penggunaan metode belajar komando yang diterapkan guru sehingga membuat siswa kurang bisa mengikuti pembelajaran tersebut dengan baik dikarenakan hasil tangkapan bola yang kurang baik, karena siswa tidak tepat dalam menangkap bola walaupun gerak dasar dalam menangkap bola sudah baik, sehingga hasilnya tidak sesuai dengan 65 batas nilai tuntas KKM.

Untuk mengetahui kemampuan siswa terhadap ketepatan siswa dalam melakukan tangkapan bola dalam pembelajaran kippers maka peneliti melakukan tes ketepatan menangkap bola delapan kali tangkapan dengan jarak sembilan meter. Dengan aturan guru melemparkan bola tujuh kali pada jarak sembilan meter kepada siswa.

Adapun nilai yang diperoleh siswa dari tes ketepatan menangkap bola di siswa kelas IV SD Negeri Talun Kecamatan Paseh Kabupaten Sumedang dilihat pada tabel berikut :

Tabel 1. 1
Tes Ketepatan Menangkap Bola

No	Nama	Aspek yang dinilai												skor	nilai	KET		
		Posisi kaki			Posisi tangan			Posisi badan			Ketepatan menangkap bola					T	T	
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1					
1	Aldi	√			√			√				√			11	92	√	
2	Ai Mila		√			√			√				√		7	58		√
3	Ai Tika		√				√		√				√		6	50		√
4	Bambang	√				√			√				√		9	75	√	
5	Cepi A.	√					√	√				√			10	83	√	
6	Chici		√				√		√				√		6	50		√
7	Dea Delita		√				√		√				√		6	50		√
8	Haifa Lany		√			√				√			√		6	50		√
9	Henri H.		√			√			√				√		9	75	√	
10	Ian S.			√		√			√				√		8	67	√	
11	Indah PM.			√		√			√				√		6	50		√
12	Irfan S.			√		√			√				√		7	58		√
13	Leni R.		√				√		√				√		7	58		√
14	M. Agung	√				√		√					√		9	75	√	
15	M. Taufik		√				√		√				√		7	58		√
16	Peni A.		√			√			√				√		7	58		√
17	Pipit		√			√			√				√		7	58		√
18	Rahma F.	√			√				√				√		10	83	√	
19	RinaKarlina		√			√				√			√		6	50		√
20	Rita Ruhiawati			√		√			√				√		7	58		√
21	Sri Wahyuni			√			√		√				√		6	50		√
22	Sulthon		√			√			√			√			9	75	√	
23	Yunni H.		√			√			√				√		7	58		√
24	Yusuf	√				√			√			√			10	83	√	
Jumlah												183	1522	9	15			
Presentase (%)												63	63	37	63			

Keterangan :

T : Tuntas

TT : Tidak Tuntas

Skor ideal : 12

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

KKM : 65

DESKRIPTOR

1. Posisi Kaki

- a. Kaki dilangkahkan kedepan
- b. Kaki yang akan menjadi tumpuan disimpan di depan
- c. Kedua lutut sedikit di tekuk.

SkorNilai	Penjelasan
3	Tiga deskriptor nampak
2	Dua deskriptor nampak
1	Satu deskriptor nampak

2. Posisi Tangan

- a. Posisi kedua tangan berada sejajar di depan dada.
- b. Menangkap dengan kedua telapak tangan dibuka membentuk etengah bola.
- c. Saat perkenaan bola pertama dengan telapak tangan, diikuti sedikit tarikan tangan kebelakang.

SkorNilai	Penjelasan
3	Tiga deskriptor nampak
2	Dua deskriptor nampak
1	Satu deskriptor nampak

3. Posisi Badan

- a. Pandangan mata tertuju pada arah datangnya bola.
- b. Badan condong kedepan.
- c. Badan rileks tidak kaku

SkorNilai	Penjelasan
3	Tiga deskriptor nampak
2	Dua deskriptor nampak
1	Satu deskriptor nampak

4. Ketepatan menangkap

- a. Bola dapat tertangkap dan tidak terjatuh ke bawah
- b. Bola dapat tertangkap kemudian jatuh ke bawah
- c. Bola tidak dapat tertangkap

SkorNilai	Penjelasan
3	Deskriptor a nampak
2	Deskriptor b nampak
1	Deskriptor c nampak

Berdasarkan hasil tes ketepatan menangkap, didapat skor rata-rata kelasnya adalah 63, sedangkan kriteria yang harus dicapai adalah 65. Hanya ada 9 orang dari 24 siswa atau 37% yang memenuhi kriteria, sedangkan sisanya sebanyak 15 atau 63 % tidak memenuhi kriteria.

Ditinjau dari permasalahan tersebut, peneliti memberikan tindakan untuk pembelajaran kippers menggunakan model pembelajaran kooperatif, yang bertujuan untuk meningkatkan ketepatan menangkapbola pada saat pembelajaran kippers. Salah satu bentuk model pembelajaran yang bisa diterapkan pada pembelajaran kippers di SD yaitu salah satunya menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* atau *TGT*

Pembelajaran kooperatif model *TGT* adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*.

Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, dan persaingan sehat. Pada mulanya metode ini dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards, merupakan metode pembelajaran pertama dari John Hopkins.

TGT menambahkan dimensi kegembiraan yang diperoleh dari penggunaan permainan. Teman satu team akan saling membantu dalam mempersiapkan diri untuk permainan dengan mempelajari lembar kegiatan dan menjelaskan masalah – masalah satu sama lain. (Safari, 2011 : 35)

Team mempunyai arti kelompok atau bisa juga regu, dalam pembelajarannya siswa dibagi dalam beberapa kelompok kecil. *Games* atau juga permainan, ini digunakan agar pembelajaran tidak kaku sehingga anak bisa belajar sambil bermain. *Tournament*, anak akan merasa semakin bersemangat apabila unsur kompetisi dimasukan dalam pembelajaran, ini bermaksud agar anak semakin termotivasi dalam pembelajaran.

Melalui model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)*, pembelajaran tata cara menangkap bola dalam kippers akan lebih menarik, dan siswa tidak akan cepat bosan, siswa mendapatkan banyak variasi dalam pembelajaran, memotivasi kreatifitas dan semangat belajar siswa, selain itu siswa dapat belajar sambil bermain.

Dari paparan di atas, maka peneliti mengambil judul “meningkatkan ketepatan menangkap bola dalam pembelajaran kippers melalui penerapan model kooperatif TGT ”

B. Rumusan Masalah dan Pemecahan Masalah

1. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka timbul permasalahan yang perlu dikaji lebih lanjut. Permasalahan tersebut akan penulis rumuskan dalam bentuk pertanyaan penelitian sebagai berikut :

- a. Bagaimana perencanaan penerapan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* atau TGT untuk meningkatkan ketepatan menangkap bola dalam pembelajaran kippers ?

- b. Bagaimana kinerja guru dalam penerapan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* atau TGT untuk meningkatkan ketepatan menangkap bola dalam pembelajaran kippers ?
- c. Bagaimana aktifitas siswa dalam penerapan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* atau TGT untuk meningkatkan ketepatan menangkap bola dalam pembelajaran kippers ?
- d. Bagaimana hasil belajar siswa dalam penerapan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* atau TGT untuk meningkatkan ketepatan menangkap bola dalam pembelajaran kippers ?

2. Pemecahan Masalah

a. Tahap Perencanaan

Untuk dapat tercapainya tujuan pembelajaran berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penulis mencoba meningkatkan ketepatan siswa dalam menangkap bola dalam pembelajaran kippers. Menggunakan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* atau *TGT* dalam pembelajaran kippers untuk meningkatkan ketepatan menangkap bola pada saat melakukan pembelajaran kippers. Pendekatan yang digunakan dalam *Team games tournament* adalah pendekatan secara kelompok yaitu dengan membentuk kelompok-kelompok kecil dalam pembelajaran.

b. Tahap Pelaksanaan

Dalam pelaksanaan model kooperatif TGT dalam pembelajaran menangkap bola kippers, siswa dibuat kelompok kecil dengan anggota kelompok rata. Pembentukan kelompok kecil akan membuat siswa semakin aktif dalam pembelajaran. Ada lima komponen utama dalam TGT, yaitu:

- a. Kelompok (*team*)
- b. Permainan (*game*)
- c. Pertandingan (*tournament*)
- d. Penghargaan kelompok (*team recognise*)

Pada pelaksanaannya guru sebelum memberikan permainan kippers yang sesungguhnya diberikan dahulu permainan bola raja dengan tujuan agar kemampuan menangkap siswa akan baik dan ketika pembelajaran kippers dimulai

ketepatan menangkap bola siswa akan meningkat dan permainan kippers akan berjalan dengan baik.

c. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengetahui aktifitas siswa pada saat pembelajaran kippers menggunakan model *kooperatif Team Games Tournament* (TGT), serta untuk mengumpulkan data dan membuat catatan lapangan mengenai hal-hal yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung.

d. Refleksi

Adapun langkah-langkah dari kegiatan refleksi ini adalah sebagai berikut :

1. Melakukan evaluasi terhadap keberhasilan dan pencapaian tujuan tindakan.
2. Memperbaiki proses pembelajaran yang telah dilakukan.

Dalam kegiatan refleksi ini, para pelaku (peneliti, guru, dan kepala sekolah) yang terlibat dalam penelitian tindakan mempunyai banyak kesempatan untuk meningkatkan ketepatan siswa menangkap bola dalam mengikuti pembelajaran Kippers.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan paparan masalah yang telah peneliti paparkan sebelumnya, maka penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk :

- a. Untuk mengetahui perencanaan dalam penerapan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* atau TGT untuk meningkatkan ketepatan menangkap bola dalam pembelajaran kippers.
- b. Untuk mengetahui kinerja guru dalam penerapan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* atau TGT untuk meningkatkan ketepatan menangkap bola dalam pembelajaran kippers.
- c. Untuk mengetahui aktivitas siswa dalam penerapan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* atau TGT untuk meningkatkan ketepatan menangkap bola dalam pembelajaran kippers.
- d. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam penerapan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* atau TGT untuk meningkatkan ketepatan menangkap bola dalam pembelajaran kippers.

D. Manfaat dan Hasil Penelitian

Dengan diadakan penelitian ini, diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat bagi siswa

- a. Dengan adanya model pembelajaran *Team Games Tournament*, siswa mendapatkan banyak variasi dalam pembelajaran. Selain itu siswa dapat bermain sambil belajar.
- b. Meningkatkan ketepatan menangkap bola dalam melakukan pembelajaran kippers.
- c. Memotivasi kreatifitas dan semangat belajar siswa.
- d. Menambah rasa kebersamaan antar teman

2. Manfaat bagi guru

- a. Untuk meningkatkan kualitas mengajar dan mencoba menerapkan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* atau TGT sebagai inovasi baru dalam proses pembelajaran.
- b. Sebagai bahan pertimbangan dalam upaya meningkatkan kreatifitas belajar pendidikan jasmani.

3. Manfaat bagi sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan pertimbangan sekolah untuk mengembangkan model pembelajaran menjadi semakin lebih bervariasi.

4. Manfaat bagi penulis

- a. Dapat menambah wawasan bagi Penulis dalam mengembangkan pembelajaran penjas melalui metode bermain.
- b. Dapat mengetahui tingkat keberhasilan pengembangan metode bermain sebagai modifikasi pembelajaran penjas.

E. Batasan Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman terhadap pokok-pokok masalah yang diteliti, berikut ini akan dijelaskan secara operasional beberapa istilah yang dipandang perlu untuk diketahui kejelasannya, sebagai berikut :

Ketepatan adalah kemampuan seseorang untuk mengendalikan gerak-gerak bebas terhadap suatu sasaran

Menangkap adalah memegang (sesuatu yang bergerak cepat, lepas, dsb) dengan tangan atau alat

Pembelajaran adalah dengan mengaktifkan indera siswa agar memperoleh pemahaman sedangkan pengaktifan indera dapat dilaksanakan dengan jalan menggunakan media/alat Bantu. Disamping itu penyampaian pengajaran dengan berbagai variasi artinya menggunakan banyak metode. (Krisna. 2009 : 2)

Kippers adalah permainan sejenis dengan kasti, ada tongkat pemukul, bola, dan permainannya juga hampir mirip dengan kasti. Di Indonesia, Kippers dikembangkan melalui kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah sekolah dasar, oleh karena itu, Kippers diperkenalkan dan dikembangkan melalui kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani

Team Games Tournament (TGT) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement