

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani merupakan suatu proses melalui aktivitas jasmani, yang dirancang dan disusun secara sistematis, untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan, meningkatkan kemampuan dan keterampilan jasmani, kecerdasan dan pembentukan watak, serta nilai dan sikap yang positif bagi setiap warga negara dalam rangka mencapai tujuan pendidikan. Bucher (Mardiana, dkk, 2009:1.5) menerangkan bahwa;

Kata pendidikan jasmani terdiri dari dua kata, jasmani (*physical*) dan pendidikan (*education*). Kata jasmani memberikan pengertian pada kegiatan bermacam-macam kegiatan jasmani, yang meliputi kegiatan jasmani, pengembangan jasmani, kecakapan jasmani, kesehatan jasmani dan penampilan jasmani. Sedangkan tambahan kata pendidikan yang kemudian menjadi pendidikan jasmani (*physical education*) merupakan suatu pengertian yang tidak dapat dipisahkan antara pendidikan dan jasmani saja.

Pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan yang memberikan perhatian pada aktivitas pengembangan jasmani manusia. Walaupun pengembangan utamanya adalah jasmani, namun tetap berorientasi pendidikan, pengembangan jasmani bukan merupakan tujuan, akan tetapi sebagai alat untuk mencapai tujuan pendidikan.

Tujuan umum pendidikan jasmani di Sekolah Dasar adalah membantu agar anak tumbuh dan berkembang secara wajar dengan tujuan pendidikan nasional, yaitu menjadi manusia seutuhnya. Pencapaian tujuan berpangkal pada perencanaan pengalaman gerak yang sesuai dengan karakteristik anak. Menurut Rosdiana (2012: 37) Secara umum manfaat pendidikan jasmani di Sekolah Dasar mencakup;

1. Memenuhi kebutuhan anak akan gerak
2. Mengenalkan anak pada lingkungan dan potensi dirinya
3. Menanamkan dasar-dasar keterampilan yang berguna
4. Menyalurkan energi yang berlebihan

5. Merupakan proses pendidikan secara serempak baik fisik, mental maupun emosional.

Wujud dari pelaksanaan pengajaran pendidikan jasmani di sekolah berpangkal pada gerak murid dalam bentuk-bentuk aktivitas jasmaninya. Namun bukanlah semata-mata hanya berfungsi untuk merangsang dan mengembangkan organ-organ serta fungsinya saja, melainkan juga pembentukan dan pengembangan kepribadian yang utuh dan harmonis di dalam kehidupannya, yaitu dalam rangka membentuk manusia pembangun yang dapat membangun dirinya sendiri dan secara bersama-sama bertanggung jawab atas pembangunan bangsa. Oleh sebab itu, apabila program pendidikan jasmani yang diterapkan di Sekolah Dasar dapat dilaksanakan sebagaimana mestinya dengan diarahkan, dibimbing dan dikembangkan secara wajar, melalui kurikulum yang telah ditentukan, maka akan dipastikan bahwa pembelajaran ini akan sangat bermanfaat bagi peserta didik khususnya dalam dunia pendidikan itu sendiri.

Selain itu, pembelajaran pendidikan jasmani memberikan manfaat yang lebih untuk peserta didik, manfaat tersebut diantaranya mampu mengenal lingkungan sekitar dan potensi dirinya sendiri, mampu menanamkan dasar-dasar keterampilan yang berguna, serta merupakan proses pendidikan yang mampu mengembangkan aspek kognitif, afektif maupun psikomotor peserta didik.

Peran dan tugas guru pada dasarnya ditentukan kedudukannya diantara siswanya sendiri. Secara umum dapat pula dinyatakan bahwa peranan dan tugas guru itu bersifat situasional, bergantung pada karakteristik dan kebutuhan siswa-siswanya. Dengan bahasa strategi dapat dinyatakan bahwa peran dan tugas guru seharusnya dipilih dan ditetapkan sebelum pelaksanaan proses belajar mengajar. Tanpa memahami peranan-peranan ini, besar kemungkinan guru ini salah bertindak atau salah berperan dalam suatu strategi belajar tertentu.

Berdasarkan observasi dan tes yang dilakukan diperoleh data yang menggambarkan bahwa hampir 80% peserta didik tidak menguasai teknik dasar melempar bola pada permainan bola bakar, dalam hal ini keterampilan yang ditekankan adalah pada saat menerima ataupun mengumpan bola. Berdasarkan tes

tersebut peneliti menemukan beberapa faktor penyebab umum masalah yang terjadi adalah kurangnya pemahaman mengenai cara melempar bola sehingga banyak umpan-umpan yang kurang tepat sasaran serta kurangnya aktivitas bermain bola bakar yang dilakukan di sekolah maupun diluar sekolah sehingga kurangnya antusias siswa dalam pembelajaran ini.

Selain hal yang telah disampaikan di atas kemampuan guru dalam menguasai serta memahami teknik dasar gerak dasar bola bakar sangat berpengaruh terhadap keberhasilan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan secara optimal. Selain pemahaman dan penguasaan materi guru juga diharapkan mampu mendesain pembelajaran secara lebih kreatif dan inovatif agar mampu membangkitkan minat peserta didik dalam proses pembelajaran, tak lupa penggunaan berbagai metode pembelajaran yang disesuaikan dengan berbagai potensi serta gaya belajar siswa yang berbeda-beda akan menunjang keberhasilan pembelajaran tersebut.

Permainan bola bakar atau bola pukul sebenarnya sudah banyak dikenal masyarakat pada tahun 50-an. Permainan bola bakar merupakan suatu bentuk permainan beregu yang terdiri dari 7 orang atau lebih. Tujuan permainan ini mematikan bola dengan cara mengoper bola (*passing*) pada rekan satu team. Permainan ini pun sangat populer dan dimainkan di setiap jenjang sekolah dasar bahkan pada masanya sering diadakan pertandingan-pertandingan kejuaraan antar Sekolah. Namun sejalan dengan perkembangan masyarakat, perkembangan era industrialisasi, serta elektronika yang semakin gencar di Indonesia, keberadaan permainan bola bakar semakin terpinggirkan. Walaupun demikian, peneliti akan mencoba mengembangkan kembali permainan ini karena terdapat banyak manfaat yang dapat diambil serta diterapkan bagi siswa khususnya siswa Sekolah Dasar. Manfaat tersebut diantaranya adalah untuk memupuk sikap mental anak yang mencangkup sikap disiplin, sikap jujur, kerjasama, tanggung jawab serta sosial anak.

Sejalan dengan hal itu, maka peneliti akan mengkaji lebih dalam mengenai permainan tersebut dan mencoba menerapkannya kembali dalam konteks pembelajaran. Dalam penerapannya di Sekolah Dasar, kreativitas guru sangat

diperlukan untuk mampu mempopulerkan kembali permainan tersebut. Maka dari itu, menurut saya mengajar dengan menggunakan metode permainan merupakan salah satu cara yang tepat karena sesuai dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar yang senang bermain.

Di dalam proses pembelajaran jasmani, penggunaan metode pengajaran merupakan bagian yang penting. Hal ini karena dalam pendidikan jasmani seorang anak dituntut untuk aktif bergerak agar tingkat kebugarannya menjadi lebih meningkat. Selain itu, pendidikan jasmani pada saat ini tidak hanya berorientasi pada pencapaian teknik yang benar melainkan pada pencapaian tingkat kemampuan gerak dasar yang dimiliki oleh anak. Maka dari itu, metode bermain digunakan untuk memberikan macam-macam bentuk aktivitas lempar bagi anak-anak. Menurut *Declaration on sport* yang dikeluarkan UNESCO (Mardiana, dkk, 2009:1.26) dikemukakan batasan yang disusun oleh Majelis Internasional Olahraga Dan Pendidikan Jasmani (*International Council Of Sport Physical Education-ICSPE*) sebagai berikut “Setiap aktivitas fisik berupa permainan dan dilakukan dalam bentuk pertandingan, baik melawan unsur-unsur alam, orang lain, maupun diri sendiri disebut olahraga”.

Metode bermain dipilih karena didasarkan pada suatu anggapan bahwa pada dasarnya manusia, khususnya anak-anak, menyukai kegiatan bermain. Bermain bagi anak-anak merupakan suatu kebutuhan yang pokok dalam kehidupannya, dikarenakan sebagian waktunya dihabiskan untuk bermain. Hal ini pun dapat merangsang pertumbuhan dan perkembangan anak. Hal ini sesuai dengan yang diungkapkan Mardiana, dkk (2009:1.24) bahwa karakteristik bermain meliputi;

Bebas, sukarela, tanpa paksaan dalam berpartisipasi, aktivitas bermain terpisah dari pembatasan ruang dan waktu, hasil dari aktivitas bermain adalah sesuatu yang tidak diketahui/tidak direncanakan sebelumnya, hanya murni aktivitas saja, tidak produktif, tidak menghasilkan nilai permanen, peraturan bermain tergantung pada kondisi, tunduk pada kesepakatan situasional, kualitas bermain merupakan bagian kehidupan nyata/sehari-hari.

Tabel 1.1

Data Awal Hasil Tes Siswa Dalam Pembelajaran Lempar Tangkap Permainan Bola Bakar

No	Nama	Aspek penilaian									Skor	Nilai	T	BT	
		Sikap Awal			Sikap Pelaksanaan			Sikap Akhir							
		3	2	1	3	2	1	3	2	1					
1	Acep Hadyan M.		√			√				√	5	55		√	
2	Aditya Supriatna		√				√			√	5	55		√	
3	Alan Fauzi		√			√				√	6	66	√		
4	Aprilia Nurzenti		√			√				√	5	55		√	
5	Dede Kurniawan		√			√				√	5	55		√	
6	Dewi Intan		√			√				√	4	44		√	
7	Dewi Nurfitriani		√			√				√	5	55		√	
8	Fikri Khoerul U	√				√				√	7	77	√		
9	Hana Fara Asil			√		√				√	3	33		√	
10	Hendi Ramadani		√			√				√	6	66	√		
11	Inggit Kristineli		√			√				√	4	44		√	
12	Intan Permata Sari		√			√				√	5	55		√	
13	Jujun Junaedi		√			√				√	4	44		√	
14	Juliana Marcela		√			√				√	6	66		√	
15	Koko Okta Putra		√			√				√	5	55		√	
16	Lilies Risnawati		√			√				√	4	44	√		
17	Muzzaki Abdilah		√			√				√	4	44		√	
18	Naufal Gani AL			√		√				√	3	33		√	
19	Nuni Agustin			√		√				√	3	33		√	
20	Rahmat Hidayat		√			√				√	6	66	√		
21	Rida Siti Nurohmah		√			√				√	4	44		√	
22	Riki Restu		√			√				√	5	55		√	
23	Rizki Alfarizi		√			√				√	5	55		√	
24	Rizki Sundapa		√			√				√	6	66	√		
25	Sandra		√			√				√	4	44		√	
26	Tiara Suci		√			√				√	5	55		√	
27	Tita Yunita		√			√				√	4	44		√	
28	Yuda Hendi Putra		√			√				√	4	44		√	
29	Risma Dewi		√			√				√	4	44		√	
30	Resha			√		√				√	3	33		√	
Jumlah											1529		T = 6		
Rata-Rata											50.9		BT = 24		
Lulus						Tidak Lulus									
Presentase						Presentase									
20%						80%									

(sumber table: Safari)

Keterangan :

T : Tuntas

BT : Belum Tuntas

Skor Ideal = 9

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

KKM = 65

Berdasarkan tes data awal lempar tangkap pada tabel 1.1 dalam permainan bola bakar di kelas V SDN Cibeureum I dari 30 siswa yang mengikuti tes awal ini, yang terdiri dari 16 siswa putra dan 14 siswi putri, dan dapat diketahui bahwa yang mencapai KKM hanya 20% saja yang terdiri dari 5 orang siswa putra dan 1 orang siswa putri. Dan siswa yang belum mencapai KKM 80% yang terdiri dari 11 siswa putra dan 13 siswa putri.

Jadi berdasarkan analisis proses dan analisis hasil pada data awal tes lempar tangkap tersebut bisa diketahui bahwa masih banyak siswa yang belum mencapai KKM, hal tersebut dikarenakan masih rendahnya pemahaman dan pengetahuan mengenai gerak dasar permainan bola bakar. Pada saat proses pembelajaran guru kurang mengembangkan model pembelajaran yang bervariasi. Hal tersebut menyebabkan siswa jenuh dalam melakukan pembelajaran tersebut, dimana saat proses pembelajaran lempar tangkap pada permainan bola bakar guru mengajarkan dalam formasi yang baku sehingga tidak dalam bentuk suatu yang menyenangkan bagi siswa. Hal ini tidak sejalan dengan apa yang dikatakan oleh Mardiana, dkk (Safari, 2011:9) yang mengatakan bahwa ‘Bahan ajar yang diperlukan dalam pendidikan jasmani adalah aktivitas jasmani dapat berupa permainan, tarian dan latihan’.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, maka perlu diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang menyenangkan. ‘Model pembelajaran tipe TGT merupakan suatu bentuk model pembelajaran yang menambahkan dimensi kegembiraan yang diperoleh dari penggunaan permainan(Safari,2011:35)’.

Penerapan model TGT diharapkan dapat meningkatkan perhatian, minat, motivasi dan semangat siswa dalam pembelajaran. Maka dari itu peneliti akan melakukan penelitian tindakan kelas dengan Judul “Meningkatkan Gerak Dasar Melempar Dalam Permainan Bola Bakar Melalui Model Pembelajaran Tgt (*Team Game Tournament*) Di Kelas V Sdn Cibeureum I Kabupaten Sumedang”.

B. Perumusan Masalah dan Pemecahan Masalah

Berdasarkan pembelajaran di Sekolah Dasar yang hasilnya belum optimal, maka peneliti merumuskan pertanyaan-pertanyaan yang berupa masalah sebagai berikut.

1. Perumusan Masalah

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran melempar bola bakar melalui model pembelajaran TGT di SDN Cibeureum I ?
2. Bagaimana pelaksanaan kinerja guru dalam pembelajaran melempar bola bakar melalui model pembelajaran TGT di SDN Cibeureum I ?
3. Bagaimana aktivitas siswa dalam melempar bola bakar melalui model pembelajaran TGT di SDN Cibeureum I ?
4. Bagaimana hasil pembelajaran melempar bola bakar melalui model pembelajaran TGT di SDN Cibeureum I ?

2. Pemecahan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang disampaikan di atas, maka langkah selanjutnya mencari alternatif pemecahan masalah yaitu dengan memodifikasi suatu pembelajaran melempar bola bakar melalui Penelitian Tindakan Kelas. diantaranya sebagai berikut .

- a. Model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* atau TGT dalam pembelajaran melempar bola bakar.
- b. Menggunakan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* atau TGT dalam pembelajaran bola bakar untuk meningkatkan ketepatan melempar bola pada saat melakukan pembelajaran bola bakar.
- c. Penggunaan permainan sebagai penunjang dalam meningkatkan melempar bola dalam pembelajaran bola bakar.

Dalam pelaksanaan pembelajarannya siswa melakukan pembelajaran lempar tangkap dari siklus 1-3. Menggunakan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Yang mana pelaksanaan permainan disetiap siklusnya melalui sebuah kompetisi sehingga siswa termotivasi mengikuti pembelajaran. Menurut Slavin

(2011:166-167) Langkah-langkah model pembelajaran tipe TGT terdiri dari 5 langkah tahapan yaitu;

- a) *Class-presentation* (Penyajian/Presentasi Kelas)
- b) *Team* (Kelompok)
- c) *Game* (Permainan)
- d) *Tournament* (Pertandingan/kompetisi)
- e) *Team-Recognize* (Penghargaan Kelompok)

Berdasarkan pendapat tentang langkah-langkah pembelajaran TGT maka dalam pembelajaran yang riil dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut;

1. Tim
2. Permainan
3. Turnamen/kompetisi
4. Penghargaan kelompok

Target yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah memperbaiki kinerja guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar dalam pembelajaran lempar tangkap dalam permainan bola bakar di kelas V SDN Cibeureum I Kabupaten Sumedang. Adapun rincian target yang ingin dicapai adalah sebagai berikut.

- a. Proses Pembelajaran
 1. Kinerja guru
 - a) Perencanaan (Target 100%)
 - b) Pelaksanaan (Target 100%)
 2. Siswa
 - Aktivitas Siswa (Target 95%)
- b. Hasil belajar

Target yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah 27 siswa yang dinyatakan tuntas dari 30 siswa atau 90% mendapatkan nilai diatas KKM.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah yang dipaparkan, maka tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk.

1. Mengetahui perencanaan pembelajaran melempar bola bakar melalui model pembelajaran TGT di SDN Cibeureum I.

2. Mengetahui pelaksanaan kinerja guru dalam pembelajaran melempar bola bakar melalui model pembelajaran TGT di SDN Cibeureum I.
3. Mengetahui aktivitas siswa dalam melempar bola bakar melalui model pembelajaran TGT di SDN Cibeureum I.
4. Mengetahui hasil pembelajaran melempar bola bakar melalui model pembelajaran TGT di SDN Cibeureum I.

D. Manfaat Penelitian

Dengan diadakan penelitian tindakan kelas ini, diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

1. 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 bola bakar.
- c. Memotivasi kreatifitas dan semangat belajar siswa.

2. Bagi guru

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

3. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan pertimbangan sekolah untuk mengembangkan model pembelajaran.

4. Bagi Peneliti

- a. Dapat menambah wawasan bagi peneliti dalam mengembangkan pembelajaran penjas melalui metode bermain.

- b. Dapat mengetahui tingkat keberhasilan pengembangan metode bermain sebagai modifikasi pembelajaran pendidikan jasmani.

5. UPI Kampus Sumedang

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

6. Peneliti lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian khususnya dengan menjadikan permainan dalam pembelajaran sebagai tindakan.

E. Batasan Istilah

Untuk memperjelas ruang lingkup serta menghindari salah penafsiran istilah, maka peneliti memperjelas istilah-istilah yang digunakan agar lebih jelas. Istilah-istilah tersebut adalah sebagai berikut;

Model adalah pola (acuan, contoh, ragam) dari sesuatu yang akan dibuat atau dihasilkan. (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 1989 :589).

Pembelajaran adalah sebuah rencana yang dimanfaatkan untuk merancang. (Rosdiani, 2012:5)

Pembelajaran Kooperatif adalah salah satu strategi pembelajaran yang berfungsi untuk menggali dan membagi ide-ide kepada anak, strategi pembelajaran ini mendorong anak melakukan kegiatan dalam bentuk kerjasama dan sikap tanggung jawab kepada teman satu kelompoknya dan juga sikap tanggung jawab terhadap dirinya sendiri. Yuda (Safari, 2011:3)

TGT (Team Game Tournament) adalah suatu bentuk model pembelajaran yang menambahkan dimensi kegembiraan yang diperoleh dari penggunaan permainan. (Safari, 2011 : 35)

Permainan Bola Bakar atau bola pukul merupakan permainan yang sama seperti rounders, yaitu dengan 7 orang pemain atau lebih akan tetapi memiliki tempat pembakar untuk mematikan pemain lawan. (Mardiana, dkk, 2009 : 4.3)