

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional.

Pendidikan sebagai suatu proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup, pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan yang diajarkan di sekolah memiliki peranan sangat penting, yaitu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan yang terpilih yang dilakukan secara sistematis. Pembekalan pengalaman belajar itu diarahkan untuk membina pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik, sekaligus membentuk pola hidup sehat dan bugar sepanjang hayat.

Pendidikan jasmani adalah salah satu mata pelajaran yang diberikan disemua sekolah baik sekolah dasar negeri maupun swasta. Pendidikan jasmani merupakan bagian dari pendidikan nasional yang bertujuan sebagai sarana untuk mencapai pendidikan pada umumnya, serta memiliki manfaat bagi siswa, dimana pendidikan jasmani dapat memperkenalkan anak pada potensi dirinya.

Menurut Siedentop (Lutan dkk, 2009: 114) yang mengatakan bahwa pendidikan jasmani sebagai *'education through and of physical activities'*. Jadi pendidikan jasmani diartikan sebagai pendidikan melalui dan dari aktivitas jasmani.

Berdasarkan kutipan di atas, bahwa pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan media untuk meraih tujuan pendidikan secara keseluruhan termasuk nilai-nilai yang terkandung dalam aktivitas jasmani atau olahraga, sehingga memberikan kontribusi terhadap berbagai aspek kehidupan secara positif.

Siswa dapat melakukan berbagai kegiatan permainan dan olahraga melalui pembelajaran pendidikan jasmani, tanpa mengesampingkan aspek kompetisi dan prestasi yang mungkin bisa diraih didalamnya.

Permainan bola tangan merupakan salah satu jenis permainan olahraga yang di ajarkan di Sekolah Dasar (SD). Menurut Saptani (2009: 4) mengatakan bahwa “permainan bola tangan adalah suatu bentuk permainan beregu yang menggunakan bola yang terbuat dari kulit dan cara memainkannya dengan menggunakan tangan di lapangan yang berbentuk persegi”.

Permainan bolatangan sebenarnya perpaduan antara permainan sepak bola dan permainan bola basket, sehingga peraturan-peraturan yang digunakan dalam permainan bolatangan juga lebih banyak mengambil dari dua jenis permainan itu. Demikian juga mengenai prinsip-prinsip dalam permainannya, sudah barang tentu juga lebih banyak mengambil atau bahkan merupakan perpaduan antara permainan sepak bola dan permainan bola basket itu. Demikian pula dalam permainan bolatangan, bahwa bentuk permainan dan cara bermainnya pun seperti pada permainan sepak bola dan bola basket itu. Artinya bahwa unsur-unsur yang ada di dalam permainan bolatangan, sebagian besar terdapat dalam permainan sepakbola maupun bola basket.

Bentuk dan pola permainan serta peraturan permainan bola tangan dapat dikatakan merupakan modifikasi dari permainan sepak bola dan bola basket. Pada umumnya permainan bola tangan berjalan dengan tempo yang cepat. Oleh karena itu seorang pemain bola tangan haruslah memiliki keterampilan yang baik. Maka dalam permainan ini kemampuan dasar bermain bola tangan sangatlah berpengaruh dan mempunyai peranan yang sangat vital, khususnya kemampuan *passing*. Kemampuan *passing* ini merupakan modal utama dalam bermain bola tangan.

Kemampuan *passing* yang menjadi permasalahan dalam pembelajaran permainan bola tangan di SDN Dampit 1 adalah pembelajaran *javeline pass*. *Javeline pass* adalah suatu operan dengan menggunakan satu tangan, lemparan yang paling sering dilakukan dan mendukung dalam permainan bola tangan tersebut, karena *javeline pass* suatu lemparan yang relatif mudah di lakukan. Meski begitu, bukan berarti dalam pembelajaran *javeline pass* ini dapat dengan mudah dilakukan.

Berdasarkan wawancara, observasi dan hasil tes data awal pada tanggal 3 November 2012 dalam pembelajaran bola tangan di SDN Dampit 1 masih sangat terbatas. Hal tersebut dikarenakan ada beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran diantaranya adalah.

- a. Rendahnya pemahaman siswa tentang permainan bola tangan khususnya gerak dasar *javeline pass*.
- b. Pada awal pembelajaran guru tidak menyebutkan tujuan pembelajaran.
- c. Antusias siswa kurang dalam pembelajaran *javeline pass* tersebut.
- d. Pada saat pembelajran *javeline pass* dalam permainan bola tangan siswa terkadang jenuh karena model pembelajarannya yang konvensional.
- e. Pada saat pembelajaran guru cenderung memperhatikan sebagian saja dari siswanya dan membiarkan siswanya yang tidak ingin mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis proses di atas maka dapat di ketahui bahwa pembelajaran *javeline pass* dalam permainan bola tangan tersebut kurang efektif dan efisien. Bisa di lihat dari beberapa masalah di atas. Dan hal tersebut mempengaruhi terhadap hasil tes data awal dalam pembelajaran *Javeline pass* dalam permainan bola tangan itu sendiri. Berikut analisis hasil yang berupa tes data awal pembelajaran *javeline pass* dalam permainan bola tangan di SDN Dampit 1.

Tabel 1.1
Hasil Tes Data Awal Siswa dalam Pembelajaran *Javeline Pass*
Permainan Bola Tangan Kelas V SDN Dampit 1
Kecamatan Cicalengka Kabupaten Bandung

No	Nama siswa	Sikap awal			Pelaksanaan			Sikap akhir			S	N	KKM		
		1	2	3	1	2	3	1	2	3			T	BT	
1	Asep Burhan			√			√		√		8	88,8	√		
2	Deni Ismail			√		√			√		8	88,8	√		
3	Novia		√			√			√		6	66,6		√	
4	Yusuf Sofian			√			√		√		8	88,8	√		
5	Alfitri M		√			√		√			5	55,5		√	
6	Aji Pangestu			√			√			√	9	100	√		
7	Amin Syahril A			√		√			√		7	77,7	√		
8	Aulia Indra F			√			√		√		8	88,8	√		
9	Andila Julia H	√				√			√		5	55,5		√	
10	Anisa Fadilah		√			√			√		6	66,6		√	
11	Desty R		√			√			√		6	66,6		√	
12	Dela Rosa M		√		√				√		5	55,5		√	
13	Dede S		√			√			√		6	66,6		√	
14	Darojatun A.W			√			√		√		8	88,8	√		
15	Filham Said B			√			√	√			7	77,7	√		
16	Gilang Amelia		√			√			√		6	66,6		√	
17	Guntur Ramdani		√			√			√		6	66,6		√	
18	Hasan Al Asy'ari		√			√			√		6	66,6		√	
19	Ilham Nugraha			√		√			√		7	77,7	√		
20	Istawa Faqih			√			√		√		8	88,8	√		
21	M.Fikri Al-farizi			√		√				√	8	83,8	√		
22	Mira Juliandini	√			√				√		4	44,4		√	
23	Nenden Kania	√				√			√		5	55,5		√	
24	Nina Isma Dela	√				√			√		5	55,5		√	
25	Vian Sopian		√			√			√		6	66,6		√	
26	Rifki Faitul R		√		√				√		5	55,5	√	√	
27	Reni Marlina		√				√		√		7	77,7	√		
28	Reni Mardianti	√				√			√		5	55,5		√	
29	Rian Ruhiyat			√		√				√	8	88,8	√		
30	Sri Mulyani	√				√			√		5	55,5		√	
31	Sandi Gunawan			√			√			√	9	100	√		
32	Siti Nur Ajijah	√			√				√		3	33,3		√	
33	Tati Riyanti		√		√				√		5	55,5		√	
34	Dea Puspitasari		√			√			√		6	66,6		√	
35	Siti Sifa M		√			√			√		5	55,5		√	
JUMLAH		7	15	13	5	21	9	4	26	5			14	21	
PERSENTASE(%)													40%	60%	
Skor ideal 9															

Kriteia penilaian tes *javeline pass*

Jumlah skor yang di peroleh

Penilaian = ----- X 100

Jumlah skor ideal

Berdasarkan tabel 1.1 tes data awal *javeline pass* dalam permainan bola tangan di kelas V SDN Dampit 1 dari 35 siswa yang mengikuti tes data awal ini, yang terdiri dari 17 siswa putra dan 18 siswi putri, dan dapat diketahui bahwa yang mencapai KKM hanya 40% saja yang terdiri dari 13 siswa putra dan satu siswa putri yang mencapai KKM, dan yang belum mencapai KKM 60% yang terdiri dari empat siswa putra dan 17 siswi putri. Maka dapat diketahui yang mendapat skor satu dalam sikap awal berjumlah tujuh siswa, karena posisi kaki tumpuan, lengan dan sikut pada saat memegang bola tidak benar, yang mendapat skor dua dalam sikap awal berjumlah 15 siswa, karena posisi kaki tumpuan, lengan dan sikut pada saat memegang bola kurang benar, dan yang mendapat skor tiga dalam sikap awal berjumlah 13 orang siswa, karena posisi kaki tumpuan, lengan dan sikut pada saat memegang bola benar.

Sikap pelaksanaan dalam pembelajaran *javeline pass* dapat diketahui bahwa yang mendapat skor satu berjumlah lima siswa, karena posisi badan dan pandangan mata tidak benar, yang mendapat skor dua berjumlah 21 siswa, karena posisi badan dan pandangan mata kurang benar, dan yang mendapat skor tiga berjumlah sembilan siswa, karena posisi badan dan pandangan mata benar.

Sikap akhir dalam pembelajaran *javeline pass* dapat diketahui bahwa yang mendapat skor satu berjumlah empat siswa, karena posisi akhir badan dan jari-jari tangan pada saat melempar tidak benar, yang mendapat skor dua dapat diketahui berjumlah 26 siswa, karena posisi akhir badan dan jari-jari tangan pada saat melempar kurang benar, dan yang mendapat skor tiga berjumlah lima siswa karena posisi akhir dan jari-jari tangan pada saat melempar benar.

Jadi berdasarkan analisis proses dan analisis hasil pada tabel 1.1 data awal tes *javeline pass* tersebut bisa di ketahui bahwa masih banyak siswa yang belum mencapai KKM, hal tersebut dikarenakan masih rendahnya pemahaman dan pengetahuan mengenai gerak dasar permainan bola tangan. Pada saat pembelajaran guru kurang mengembangkan model pembelajaran yang bervariasi. Hal tersebut menyebabkan siswa jenuh dalam melakukan pembelajaran tersebut. Dimana pada saat pembelajaran *javeline pass* pada permainan bola tangan guru mengajarkan dengan 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’. Untuk itu perlu suatu pemecahan masalah agar pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menyenangkan.

Salah satunya yaitu dengan menggunakan sebuah model pembelajaran. Model pembelajaran merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir. Jadi dalam model pembelajaran terdapat strategi, pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran. Tugas seorang guru salah satunya adalah memilih dan melaksanakan model pembelajaran yang cocok untuk pembelajaran yang akan diajarkan.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, maka perlu diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) melalui permainan bola raja 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). Permainan bola raja merupakan suatu bentuk permainan beregu yang terdiri dari tujuh orang atau lebih dengan tujuan mempertahankan bola dengan cara mengoper bola (*passing*) pada rekan satu tim dengan tujuan mendapatkan poin sebanyak-banyaknya.

Penerapan metode TGT melalui permainan bola raja diharapkan dapat meningkatkan perhatian dan ketertarikan siswa dalam pembelajaran, sehingga siswa lebih bersemangat dalam belajar. Motivasi belajar yang tinggi akan berpengaruh terhadap peningkatan pembelajaran dan hasil belajar siswa.

Target yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah memperbaiki kinerja guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar dalam pembelajaran *javeline pass* dalam permainan bola tangan di kelas V SDN Dampit 1 Kecamatan Cicalengka Kabupaten Bandung. Adapun rincian target yang ingin dicapai adalah sebagai berikut.

- a) Proses Pembelajaran
 - 1) Kinerja guru
 - a) Perencanaan (Target 100%)
 - b) Pelaksanaan (Target 90 %)
 - 2) Siswa
 - Aktivitas Siswa (Target 90 %)
- b) Hasil belajar

Target yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah 28 siswa yang dinyatakan tuntas dari 35 siswa atau 80% mendapatkan nilai diatas KKM.

Berdasarkan uraian diatas maka perlu diadakan penelitian tindakan kelas dengan judul “PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (*TEAMS GAMES TOURNAMENT*) MELALUI PERMAINAN BOLA RAJA UNTUK MENINGKATKAN PEMBELAJARAN *JAVELINE PASS* DALAM PERMAINAN BOLA TANGAN (penelitian tindakan kelas di kelas V SDN Dampit 1 Kecamatan Cicalengka Kabupaten Bandung)”.

B. Perumusan dan Pemecahan Masalah

1. Perumusan Masalah

Bagaimana pembelajaran *javeline pass* dalam permainan bola tangan di kelas V SDN Dampit Kecamatan Cicalengka Kabupaten Bandung menggunakan model pembelajaran kooperatif TGT melalui permainan bola. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di uraikan, maka pertanyaan penelitiannya adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana perencanaan pembelajaran kooperatif TGT melalui permainan bola raja pada pembelajaran *javeline pass* dalam permainan bola tangan?
- b. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran kooperatif TGT melalui permainan bola raja pada pembelajaran *javeline pass* dalam permainan bola tangan?
- c. Bagaimana aktivitas siswa dalam pembelajaran kooperatif TGT melalui permainan bola raja pada pembelajaran *javeline pass* dalam permainan bola tangan?

- d. Bagaimana hasil pembelajaran kooperatif TGT melalui permainan bola raja pada pembelajaran *javeline pass* dalam permainan bola tangan?

2. Pemecahan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah tersebut untuk mencapai hasil pembelajaran yang maksimal, maka perlu perencanaan pembelajaran yang sangat matang. Karena seringkali siswa-siswa terlihat jenuh dengan pembelajarannya, maka perencanaan yang di buat agar pada saat pembelajaran *javeline pass* dalam permainan bola tangan lebih efektif dan menyenangkan bagi anak. Maka dari itu penerapan model pembelajaran kooperatif TGT melalui permainan bola raja, yang mana rencana pada siklus 1 menggunakan permainan bola raja dengan modifikasi lapangan yang kecil, pada siklus 2 menggunakan permainan bola raja dengan modifikasi lapangan yang di perbesar, dan untuk siklus 3 menggunakan permainan bola raja dengan ukuran lapangan bola tangan yang sebenarnya. Dimana permainan bola raja ini memiliki karakteristik yang berorientasi pada pembelajaran *javeline pass* tersebut, sehingga pada saat pembelajaran dengan menggunakan permainan bola raja ini siswa dapat mengerti, memahami, dan dapat melakukan *javeline pass* dalam permainan bola tangan dengan penuh kegembiraan. Dalam pelaksanaan pembelajarannya siswa melakukan pembelajaran *javeline pass* dari siklus 1-3 menggunakan penerapan model pembelajaran kooperatif TGT melalui permainan bola raja. Dimana pelaksanaan permainan di setiap siklusnya melalui sebuah kompetisi, sehingga siswa termotivasi untuk melakukan pembelajaran.

Permainan bola raja terdiri dari dua regu, yang masing-masing regu harus berusaha menghadapi lawan dengan tujuan membuat point sebanyak-banyaknya (memberikan bola kepada rajanya) dan mencegah lawan membuat point (artinya lawan dihalang-halangi untuk tidak biasa memberikan bola kepada rajanya).

Dengan demikian penerapan model kooperatif tipe TGT melalui bola raja dapat mengatasi kesulitan dalam *javeline pass* pada permainan bola tangan.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui perencanaan pembelajaran kooperatif TGT melalui permainan bola raja untuk meningkatkan pembelajaran gerak dasar *javeline pass* dalam permainan bola tangan pada siswa kelas V SDN Dampit 1 Kecamatan Cicalengka Kabupaten Bandung.
2. Untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran kooperatif TGT melalui permainan bola raja untuk meningkatkan pembelajaran gerak dasar *javeline pass* dalam permainan bola tangan pada siswa kelas V SDN Dampit 1 Kecamatan Cicalengka Kabupaten Bandung.
3. Untuk mengetahui aktivitas siswa pada pembelajaran kooperatif TGT melalui permainan bola raja untuk meningkatkan pembelajaran gerak dasar *javeline pass* dalam permainan bola tangan pada siswa kelas V SDN Dampit 1 Kecamatan Cicalengka Kabupaten Bandung.
4. Untuk mengetahui hasil pembelajaran kooperatif TGT melalui permainan bola raja untuk meningkatkan pembelajaran gerak dasar *javeline pass* dalam permainan bola tangan pada siswa kelas V SDN Dampit 1 Kecamatan Cicalengka Kabupaten Bandung.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang diharapkan oleh peneliti dalam penelitian ini yaitu dapat bermanfaat bagi berbagai pihak, diantaranya :

1. Bagi Siswa

Manfaat yang diharapkan oleh peneliti bagi siswa adalah siswa bisa lebih berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

2. Bagi Guru

Manfaat yang diharapkan oleh peneliti bagi guru adalah guru dapat menerapkan model-model pembelajaran kepada siswa sehingga pembelajaran berlangsung efektif dan efisien.

3. Bagi Sekolah

Dengan penelitian ini sekolah diharapkan dapat mengembangkan model-model pembelajaran dan meningkatkan bakat serta minat siswa-siswa sekolah dasar terhadap permainan bola tangan.

4. Bagi 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.

5. Bagi 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 penulis memperjelas istilah-istilah yang digunakan agar lebih jelas istilah tersebut adalah sebagai berikut.

1. Penerapan adalah proses, cara, perbuatan menerapkan. (Kamus besar bahasa Indonesia, 2002: 1180)
2. Model pembelajaran merupakan sebuah rencana yang dimanfaatkan untuk merancang, yang isinya adalah berupa strategi pengajaran yang digunakan untuk mencapai tujuan intruksional. (Rosdiani, 2012: 5). Jadi berdasarkan pendapat tersebut dapat dijelaskan bahwa model pembelajaran adalah suatu bentuk strategi pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang isinya berupa strategi, pendekatan dan metode pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran.
3. Pembelajaran kooperatif adalah salah satu strategi pembelajaran yang berfungsi untuk menggali dan membagi-bagi ide pada anak, strategi pembelajaran ini mendorong anak untuk melakukan kegiatan dalam bentuk kerjasama dan sikap tanggung jawab kepada teman stau kelompoknya dan juga sikap tanggung jawab terhadap dirinya. Yuda (Safari, 2011: 3). Jadi

berdasarkan pendapat tersebut dapat dijelaskan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan suatu pembelajaran yang terbagi atas kelompok-kelompok kecil untuk menggali ide dari masing-masing siswa di tiap kelompok dan menuntut siswa untuk bisa berkerja sama.

4. TGT (*Teams Games Tournament*) merupakan suatu bentuk model pembelajaran yang menambahkan dimensi kegembiraan yang diperoleh dari penggunaan permainan. (Safari, 2011: 35). Jadi TGT merupakan suatu strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan menciptakan kegembiraan disetiap pembelajaran lewat sebuah permainan.
5. Permainan bola raja adalah suatu bentuk permainan beregu yang terdiri dari 7 orang atau lebih dengan tujuan mempertahankan bola dengan cara mengoper bola pada rekan satu tim dan mendapatkan poin sebanyak-banyaknya.
6. Meningkatkan adalah suatu proses meningkatkan derajat atau taraf. (Kamus besar bahasa Indonesia, 2002: 1198)
7. *Javeline pass* adalah suatu operan atau lemparan dengan menggunakan satu tangan, lemparan yang paling sering dilakukan dan mendukung dalam permainan (Susanto, 2004: 46). Dari pendapat tersebut dapat dijelaskan bahwa *javeline pass* adalah suatu bentuk lemparan yang menggunakan satu tangan, dimana lemparan tersebut dilakukan setinggi bahu dengan tujuan untuk memberikan bola kepada kawan satu tim.
8. Permainan bola tangan adalah suatu bentuk permainan beregu yang menggunakan bola yang terbuat dari kulit dan cara memainkannya dengan menggunakan tangan di lapangan yang berbentuk persegi. (Saptani, 2009: 4). Berdasarkan pendapat tersebut dapat dijelaskan bahwa permainan bola tangan adalah suatu bentuk permainan beregu yang menggunakan tangan sebagai cara memainkannya, dengan tujuan untuk menciptakan gol sebanyak-banyaknya ke gawang lawan.

DAFTAR PUSTAKA

- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. (2002). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Lutan, R, Sumardiyanto. dan Safari, I. (2009). *Sejarah dan Filsafat Olahraga*. Bandung: Bintang Warli Artika.
- Rosdiani, D. (2012). *Model Pembelajaran Langsung dalam Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Bandung: Alfabeta
- Safari, I. (2011). *Model Pembelajaran Kooperatif Pendidikan Jasmani*. Bandung: Bintang Warli Artika
- Saptani, E. (2009). *Permainan Bola Tangan*. Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang
- Susanto, E. (2004). *Diktat Pembelajaran Dasar Gerak Bolatangan*. [Online]. Tersedia: staff.uny.ac.id/dosen/ermawan-susanto-mpd. [24 februari 2013]