

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan media untuk meraih tujuan pendidikan sekaligus juga untuk meraih tujuan yang bersifat internal ke dalam aktivitas itu sendiri.

Menurut Cholik dan Lutan (1996: 6) menyatakan bahwa :

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

Pengertian pendidikan menurut Salahudin (2011: 11) :

Pendidikan merupakan proses mendidik, membina, mengendalikan, mengawasi, mempengaruhi, dan mentransmisikan ilmu pengetahuan yang dilaksanakan oleh para pendidik kepada anak didik untuk membebaskan kebodohan, meningkatkan pengetahuan dan membentuk kepribadian yang lebih baik dan bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari.

Pendidikan merupakan upaya untuk mengembangkan potensi-potensi manusiawi peserta didik, baik potensi fisik, potensi cipta, rasa maupun karsanya, agar potensi tersebut menjadi nyata dan dapat berfungsi dalam perjalanan hidupnya. Pendidikan bertujuan menyiapkan pribadi dalam keseimbangan, kesatuan organis, harmonis, dinamis guna mencapai tujuan hidup kemanusiaan.

Istilah pendidikan jasmani sudah tidak asing lagi bagi siswa dan guru di lingkungan sekolah. Dengan demikian, para guru pendidikan jasmani dituntut untuk mampu memanfaatkan aktivitas fisik termasuk olahraga untuk meraih tujuan pendidikan secara keseluruhan melalui penciptaan lingkungan pengajaran pendidikan jasmani yang kondusif dan melalui penerapan berbagai pendekatan teori belajar.

Menurut Pangrazi dan Dauer (Lutan dkk, 1992: 6) sebagai berikut

Physical education is a part of the general education program that contributes, primarily through movement experiences, to the total growth and development of all children. Physical education is defined as education of and through movement, and must be conducted in a manner that merit this meaning.

Uraian Pangrazi dan Dauer di atas mengungkapkan bahwa, pendidikan jasmani merupakan bagian dari program pendidikan umum yang memberi kontribusi terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh. Pendidikan jasmani didefinisikan sebagai pendidikan gerak dan pendidikan melalui gerak, dan harus dilakukan dengan cara-cara yang sesuai dengan konsepnya.

Terdapat dua istilah yang saling berkaitan dan berdampak sangat kuat terhadap pengembangan dan keberfungsian nilai-nilai sosial olahraga, yaitu pendidikan jasmani dan olahraga. Pendidikan jasmani diartikan sebagai pendidikan melalui dan dari aktivitas jasmani. Menurut Siedentop (Lutan dkk, 2009: 114), *'Education through and of physical activities'*. Permainan, rekreasi, ketangkasan, olahraga, kompetisi, dan aktivitas-aktivitas lainnya, merupakan materi-materi yang terkandung dalam pendidikan jasmani karena diakui mengandung nilai-nilai pendidikan yang hakiki.

Diharapkan dalam waktu jangka pendek, pendidikan jasmani diarahkan agar siswa memiliki kebugaran jasmani, kesenangan melakukan aktivitas fisik dan olahraga (gaya hidup yang aktif dan sehat), memiliki prestasi olahraga sesuai dengan tahapannya, dan memperoleh nilai-nilai pendidikan yang diperlukan bagi anak untuk bekal kehidupan sekarang maupun dimasa yang akan datang.

Olahraga merupakan bagian yang tidak bisa dipisahkan dari pendidikan jasmani serta saling mempengaruhi satu sama lainnya. Menurut MENPORA RI (Lutan dkk, 2009: 115), *'Olahraga adalah bentuk-bentuk kegiatan jasmani yang terdapat di dalam permainan, perlombaan dan kegiatan jasmani yang intensif dalam rangka memperoleh rekreasi, kemenangan dan prestasi'*.

Olahraga dapat semata-mata untuk kesenangan, semata-mata untuk pendidikan, atau untuk kombinasi keduanya. Kesenangan atau kegembiraan tidak

terpisahkan dari pendidikan, keduanya dapat dan harus disatukan. Menurut Smith (Kusmaedi, 2009: 4), 'olahraga adalah merupakan perluasan dari bermain'. Sementara bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan tanpa atau sedikit sekali mempertimbangkan hasil akhir, dalam bermain yang lebih diutamakan adalah proses dari kegiatan itu, terutama menyenangkan, memuaskan. Permainan mengandung arti yang berbeda dengan olahraga. Setiap kegiatan olahraga didalamnya terkandung unsur permainan, akan tetapi tidak setiap permainan adalah olahraga. Oleh karena itu pesta olahraga dunia tidak disebut *Olympic sport*, melainkan *Olympic games*. Siapa pun orangnya, pasti telah mengalami masa kecil dan terlibat dalam permainan anak-anak.

Menurut Kusmaedi (2009: 4) menyatakan bahwa,

Permainan adalah kegiatan yang didalamnya terdapat aturan-aturan yang merupakan kesepakatan dari komunitas tertentu. Dalam permainan unsur-unsur kesenangan dan kepuasan tetap ada, dengan kata lain aktivitas bermain yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan.

Menurut Bucher (Sukintaka, 1992: 48) :

Permainan yang telah lama dikenal oleh anak-anak, orang tua, laki-laki, maupun perempuan, mampu menggerakkan untuk berlatih, bergembira dan rileks. Permainan merupakan salah satu pokok pada tiap program pendidikan jasmani, oleh sebab itu guru pendidikan jasmani harus mengenal secara mendalam tentang seluk beluk permainan.

Atletik berasal dari kata *Athlon* atau *Athlum*, bahasa Yunani yang artinya pertandingan, perlombaan, pergulatan, atau perjuangan sedangkan orang yang melakukannya disebut atlet. Atletik merupakan salah satu aktivitas fisik yang dapat diperlombakan atau dipertandingkan dalam bentuk kegiatan jalan, lari, lempar, dan lompat. Bahkan, ada yang menamakan atletik sebagai ibu dari semua cabang olahraga. Sebab, ketrampilan dasar olahraga, tercakup didalamnya. Seiring dengan perkembangannya, banyak olahraga yang menggunakan gerakan atletik sebagai bentuk gerakan pemanasan. Sesuai dengan tugas gerak yang dilakukan, maka dikenal pula istilah *track and field* yang menunjuk kepada kegiatan dilintasan dan di lapangan.

Menurut Muhtar (2011: 12), 'Lari jarak pendek (*sprint*) adalah suatu cara lari dimana si atlet harus menempuh seluruh jarak dengan kecepatan semaksimal

mungkin'. Dalam lari jarak pendek seorang atlet harus mengerahkan seluruh kekuatannya mulai dari start sampai dengan melewati garis finish. Tidak seperti nomor lari lainnya, lari sprint tidak membutuhkan peralatan yang cukup banyak, hanya memerlukan lintasan yang baik. Dalam lari jarak pendek atlet berlomba dengan persediaan energi yang tersimpan (kapasitas *non aerobic*). Teknik dasar dari lari jarak pendek, lari jarak menengah dan lari jarak jauh tidaklah terlalu berbeda, yang berbeda adalah penyesuaian antara kekuatan, kecepatan, dan daya tahan dengan kejauhan jarak yang ditempuhnya.

Untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar start jongkok dalam lari jarak pendek dan aktivitas anak dalam pembelajaran pendidikan jasmani, penulis mencoba membuat suatu model pembelajaran pendidikan jasmani melalui *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai wahana untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar lari *sprint* bagi siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani.

Menurut Sahrudin (2012) menyatakan bahwa,

Teams 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.

Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament* (TGT) memungkinkan siswa belajar dengan rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri Balerante 1 Kecamatan Palimanan Kabupaten Cirebon, pada saat pembelajaran pendidikan jasmani siswa tidak begitu menguasai teknik lari jarak pendek, pembelajaran lari jarak pendek yang tidak dikemas dalam bentuk permainan membuat siswa kurang antusias mengikuti pembelajaran tersebut, jika pembelajaran lari jarak pendek tidak diikuti dengan teknik yang benar maka hasil pembelajaran pun tidak optimal.

Untuk mengetahui kemampuan awal pada gerak dasar lari jarak pendek, maka peneliti melakukan tes gerak dasar lari jarak pendek.

Tabel 1.1
Data Awal Hasil Test Pembelajaran Lari Sprint

NO	Nama	Aspek yang dinilai									Skor	Nilai	Ket		
		Sikap start			Sikap Lari			Sikap Finish					T	TT	
		3	2	1	3	2	1	3	2	1					
1	Hirdi Lalipa	√			√				√		8	89	√		
2	Ahmad Fauzi		√			√				√	5	55		√	
3	Ade Hariyanto			√			√		√		4	44		√	
4	M. Aris Baihaqi			√			√		√		3	33		√	
5	Rexy Junianto			√		√			√		4	44		√	
6	Aditya Hadi		√				√		√		5	55		√	
7	Aahmad Maulana		√				√		√		4	44		√	
8	Agun Subekti			√		√			√		6	67		√	
9	Azahra Dinda M		√				√		√		4	44		√	
10	Bella Rizki S			√			√		√		3	33		√	
11	Hekal Alfalana	√				√		√			8	89	√		
12	Mahfudha		√				√		√		4	44		√	
13	Intan Herdiyanti			√			√		√		3	33		√	
14	Khaerul Aziz			√		√			√		4	44		√	
15	Mulatif			√		√			√		4	44		√	
16	Muh. Rizal			√		√			√		3	33		√	
17	Muh. Subhan			√		√			√		4	44		√	
18	Moh. Fahri Syahrif			√		√			√		5	55		√	
19	Moh. Endi		√		√				√		7	78	√		
20	Moh. Lutfi		√				√		√		4	44		√	
21	M. Khaerul Umam	√				√		√			8	89	√		
22	M. Khaidar Basit			√			√		√		3	33		√	
23	Muh. Taryadi			√		√			√		4	44		√	
24	Muh. Aniq Baihaqi		√				√		√		4	44		√	
25	Muan			√			√		√		3	33		√	
26	Panji Prayoga		√				√		√		5	55		√	
27	Riska Maharani			√		√			√		4	44		√	
28	Rosa Amalia			√			√		√		3	33		√	
29	Rifan Puja		√				√		√		4	44		√	
30	Riply Anggoro	√			√				√		8	89	√		
Jumlah														5	25
Presentase %														17	83

Tabel 1.2
Lembar Aktivitas Siswa

NO	Nama	Aspek yang dinilai									Skor	Ket		
		Kejujuran			Disiplin			Tanggung jawab						
		3	2	1	3	2	1	3	2	1		B	C	K
1	Hirdi Lalipa		√		√				√		7	√		
2	Ahmad Fauzi			√			√			√	3			√
3	Ade Hariyanto		√				√			√	4		√	
4	M. Aris Baihaqi			√		√				√	4		√	
5	Rexy Junianto	√				√				√	5		√	
6	Aditya Hadi			√		√				√	4		√	
7	Aahmad Maulana			√			√			√	4		√	
8	Agun Subekti		√				√			√	4		√	
9	Azahra Dinda M			√		√				√	5		√	
10	Bella Rizki S			√			√			√	3			√
11	Hekal Alfalana		√			√				√	6		√	
12	Mahfudha		√				√			√	4		√	
13	Intan Herdiyanti			√		√				√	5		√	
14	Khaerul Aziz		√				√			√	5		√	
15	Mulatif		√				√			√	4		√	
16	Muh. Rizal			√			√			√	4		√	
17	Muh. Subhan			√		√				√	4		√	
18	Moh. Fahri Syahrif		√				√			√	4		√	
19	Moh. Endi	√				√				√	7	√		
20	Moh. Lutfi			√			√			√	3			√
21	M. Khaerul Umam		√			√				√	6		√	
22	M. Khaidar Basit			√			√			√	3			√
23	Muh. Taryadi			√			√			√	4		√	
24	Muh. Aniq Baihaqi		√			√				√	5		√	
25	Muan			√			√			√	3			√
26	Panji Prayoga		√				√			√	4		√	
27	Riska Maharani			√		√				√	4		√	
28	Rosa Amalia			√			√			√	3			√
29	Rifan Puja			√			√			√	4		√	
30	Riply Anggoro		√		√					√	7	√		
Jumlah											3	21	6	
Persentase %											10	70	20	

Berdasarkan tabel 1.1, hasil tes lari sprint bisa dilihat hanya 5 orang yang lulus dari 30 siswa, hal ini menunjukkan bahwa siswa kurang bisa melakukan gerak dasar lari sprint. Hal ini terlihat dari sikap siswa saat melakukan start, sikap tangan dan kaki yang salah dan pandangan ke bawah, saat melakukan lari, gerakan kaki dan tangan sesuai, dan pada saat melakukan finish. Ini menjadi salah

satu bukti kalau tingkat gerak dasar lari sprint pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Balerante sangat kurang.

Setelah menganalisa hasil tes siswa kelas IV SD Negeri 1 Balerante Kecamatan Palimanan Kabupaten Cirebon, dalam hubungannya dengan kemampuan gerak dasar lari sprint merupakan masalah yang perlu mendapat perhatian. Karena dari jumlah keseluruhan siswa kelas IV yang berjumlah 30 siswa, hanya 17% atau 5 siswa yang mampu melakukan gerak dasar lari sprint dengan benar dan 83% atau 25 siswa kurang mampu melakukan gerak dasar lari sprint dengan benar. Hal ini disebabkan karena anak masih sangat kurang kemauan atau minat dalam pembelajaran pendidikan jasmani, dan juga kurangnya inovasi guru dalam mengemas pembelajaran sehingga anak cepat jenuh dan kurang bergairah. Hal tersebut berkaitan dengan kemampuan seorang guru pendidikan jasmani, karena sebagai guru pendidikan jasmani harus pandai memilih dan menggunakan model pembelajaran yang inovatif sehingga proses pembelajaran akan tampak lebih menyenangkan bagi siswa.

Teams Games Tournament (TGT), pada mulanya dikembangkan oleh David Devries dan Keith Edwards, merupakan model pembelajaran pertama dari Johns Hopkins. Metode ini menggunakan pelajaran yang sama yang disampaikan guru dan tim kerja yang sama seperti dalam STAD, tetapi menggantikan tugas gerak dengan turnamen mingguan, di mana siswa memainkan game dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya. Siswa memainkan game ini bersama tiga orang di lapangan, dimana ketiga peserta dalam satu lapangan turnamen adalah para siswa yang memiliki rekor nilai penjas terakhir yang sama. TGT memiliki banyak kesamaan dinamika dengan STAD, tetapi menambahkan dimensi kegembiraan yang diperoleh dari penggunaan permainan. Teman satu team akan membantu dalam mempersiapkan diri untuk permainan dengan mempelajari lembar kegiatan dan menjelaskan masalah-masalah satu sama lain, tetapi sewaktu siswa sedang bermain dalam game temannya tidak boleh membantu, memastikan telah terjadi tanggung jawab individual.

Penerapan model TGT dengan cara mengelompokkan siswa heterogen, tugas tiap kelompok bisa sama bisa berbeda. Setelah memperoleh tugas, setiap

kelompok bekerja sama dalam bentuk kerja individual dan diskusi. Usahakan dinamika kelompok kohesif dan kompak serta tumbuh rasa kompetisi antar kelompok, suasana diskusi nyaman dan menyenangkan seperti dalam kondisi permainan (*games*) yaitu dengan cara guru bersikap terbuka, ramah, lembut, santun dan ada sajian bodoran.

Lari bolak-balik sambil memindahkan batu merupakan salah satu dari permainan kecil, suatu bentuk permainan yang tidak mempunyai peraturan tertentu, baik mengenai peraturan permainannya, alat-alat yang digunakan, ukuran lapangan maupun waktu untuk melakukannya, hal ini disesuaikan dengan daerahnya masing-masing selain dari itu belum ada wadahnya atau organisasinya, baik yang bersifat nasional maupun internasional.

Lari bolak-balik sambil memindahkan batu ini dilakukan mula-mula anak-anak dibagi menjadi empat barisan berbanjar, masing-masing barisan menempati jalur atau lintasan larinya masing-masing. Diluar garis batas akhir ditempatkan 3 atau 5 batu kecil. Panjang jalur lari antara 30-35 m.

Pelaksanaannya, setelah mendengar aba-aba dari guru, mula-mula anak yang ada di barisan paling depan lari mengambil batu, kemudian dibawa lari dan ditempatkan di luar dekat garis awal. Setelah batu diletakkan, segera anak yang nomor 2 lari mengambil batu lagi dan kembali meletakkanya di luar garis awal. Demikian seterusnya sampai semua batu yang berada di garis batas akhir habis, berpindah atau berada di garis awal. Yang menang adalah barisan yang lebih dahulu dapat memindahkan batu tersebut. Jumlah batu disesuaikan dengan jumlah atau banyak anak yang tiap barisannya.

Perlu diketahui bahwa dalam merencanakan pembelajaran pendidikan jasmani melalui model pembelajaran TGT dalam bentuk permainan untuk anak, yang tidak boleh kita lupakan bahwa pendidikan jasmani harus mencakup unsur gerak, gembira, dan belajar. Ketiga unsur pokok ini akan menjadikan mereka terhadap hasil yang baik dan menjadikan lebih mencintai apa yang telah dilakukannya. Apapun bentuk permainannya, bila dilakukan dengan sungguh - sungguh dan sportif akan membuahkan hasil yang diharapkan oleh tujuan

pendidikan jasmani yaitu anak diberi kebebasan dalam bergerak tanpa diatur oleh gurunya akan menghasilkan pembelajaran yang baik.

Dari semua pernyataan diatas, peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa penggunaan model pembelajaran TGT melalui lari bolak-balik memindahkan benda sangatlah penting bagi anak sekolah dasar terutama pembelajaran gerak dasar lari sprint, karena hal itu sangat bermanfaat bagi perkembangan jasmani dan tingkat kemampuan gerak dasar anak. Hal ini juga sangat penting untuk mencapai tujuan pendidikan jasmani. Untuk mencapai tujuan tersebut, maka dalam proses pembelajaran jasmani hendaknya diciptakan situasi yang menggembirakan bagi anak sehingga tanpa sadar dengan pembelajaran tersebut anak bisa bertambah kualitas geraknya.

Melihat karakter siswa yang mempunyai keinginan gerak yang sangat tinggi dan sebagian besar dari mereka menyukai permainan maka tidak ada salahnya jika siswa diberikan materi mengenai permainan melalui model pembelajaran TGT. Meningkatkan partisipasi siswa untuk belajar dapat dilakukan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) melalui lari bolak balik memindahkan batu.

Dalam model pembelajaran TGT melalui lari bolak balik memindahkan batu sangat cocok untuk untuk pembelajaran gerak dasar lari sprint, karena terdapat aspek gerakan start, gerakan lari, dan gerakan finish.

Ditinjau dari permasalahan tersebut, peneliti memberikan tindakan untuk pembelajaran lari sprint menggunakan model pembelajaran TGT, yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar lari sprint. Salah satu bentuk pembelajarannya adalah melakukan gerak dasar lari sprint melalui lari bolak balik memindahkan batu.

Berdasarkan uraian permasalahan diatas, maka penulis mengambil judul Meningkatkan Gerak Dasar Lari Sprint Melalui Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) di Kelas IV SDNegeri1 Balerante Kecamatan Palimanan Kabupaten Cirebon

B. Rumusan Masalah dan Pemecahan Masalah

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang penulis paparkan maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

- a. Bagaimana perencanaan pembelajaran melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai upaya meningkatkan gerak dasar lari *sprint* pada siswa kelas IV SDNegeri1 Balerante Kecamatan Palimanan Kabupaten Cirebon ?
- b. Bagaimana kinerja guru dalam pelaksanaan pembelajaran melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai upaya meningkatkan gerak dasar lari *sprint* pada siswa kelas IV SDNegeri1 Balerante Kecamatan Palimanan Kabupaten Cirebon ?
- c. Bagaimana aktivitas siswa dalam pembelajaran melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai upaya meningkatkan gerak dasar lari *sprint* pada siswa kelas IV SDNegeri 1 Balerante Kecamatan Palimanan Kabupaten Cirebon ?
- d. Bagaimana hasil belajar siswa dalam pembelajaran melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai upaya meningkatkan gerak dasar lari *sprint* pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Balerante Kecamatan Palimanan Kabupaten Cirebon ?

2. Pemecahan Masalah

Mengacu pada inti permasalahan dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini maka langkah selanjutnya adalah mencari alternatif pemecahan masalah. Alternatif tindakan yang dapat dilakukan adalah dengan menerapkan model pembelajaran dalam bentuk permainan.

Secara garis besar langkah-langkah pembelajaran teknik gerak dasar lari *sprint* melalui permainan memasukkan bendera kedalam botol adalah sebagai berikut:

- a. Tahap Perencanaan, pada tahap ini guru mempersiapkan sumber dan alat pembelajaran yang diperlukan, serta mengkondisikan siswa pada

pembelajaran dan memotivasi siswa untuk ikut aktif dalam pelaksanaan pembelajaran. Guru dapat menjelaskan kepada siswa mengenai materi, tujuan, pokok-pokok kegiatan, dan hasil belajar yang diharapkan.

- b. Kinerja guru, guru membimbing siswa dengan memberikan latihan-latihan untuk mendorong dan merangsang minat anak untuk mengikuti proses pembelajaran gerak dasar lari sprint melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).
- c. Aktivitas siswa diawasi oleh guru, bagaimana antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran gerak dasar lari sprint.
- d. Hasil kegiatan siswa, untuk mengetahui bagaimana peningkatan kemampuan siswa maka guru mengadakan test ketrampilan proses yang meliputi tiga aspek yaitu gerakan start, gerakan lari, dan gerakan finish.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang diajukan maka tujuan penelitian tindakan kelas ini sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui perencanaan pembelajaran gerak dasar lari sprint melalui model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT).
2. Untuk mengetahui kinerja guru dalam pembelajaran gerak dasar lari sprint melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).
3. Untuk mengetahui aktivitas siswa dalam pembelajaran gerak dasar lari sprint melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).
4. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran gerak dasar lari sprint melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis paparkan, maka penelitian ini di harapkan dapat bermanfaat bagi siswa, guru penjas, dan penulis.

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat bagi siswa
 - a. Meningkatkan kemampuan kecepatan dalam lari sprint siswa SD dalam mengikuti pembelajaran penjas, sebagai pengaruh model pembelajaran TGT.
 - b. Dapat melakukan teknik gerak dasar lari sprint yang benar sebagai pengaruh model pembelajaran TGT.
2. Manfaat bagi guru
 - a. Dapat meningkatkan pengetahuan, pemahaman dan penilaian tentang materi permainan.
 - b. Dapat memperoleh data yang jelas tentang manfaat model pembelajaran TGT terhadap meningkatkan kemampuan gerak dasar lari sprint pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Balerante.
3. Manfaat bagi penulis
 - a. Dapat memperoleh data dan informasi yang jelas tentang rendahnya proses dan hasil belajar siswa kelas IV SD dalam mengikuti pelajaran pendidikan jasmani.
 - b. Dapat memperoleh pengetahuan, pengalaman dan pemahaman tentang cara menyusun karya ilmiah.

E. Batasan Istilah

Untuk menghindari salah penafsiran terhadap pokok permasalahan yang diteliti ini, berikut ini akan dijelaskan istilah-istilah yang perlu diketahui kejelasannya, sebagai berikut:

Meningkatkan adalah menaikkan (derajat, taraf, dsb), mempertinggi, memperhebat. (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2005: 1195)

Gerak dasar adalah pola gerakan yang menjadi dasar untuk ketangkasan gerak yang lebih kompleks. Kemampuan gerak dasar merupakan kemampuan yang dimiliki anak yang digunakan untuk meningkatkan kualitas hidupnya. Kemampuan gerak dasar dibagi menjadi tiga kategori yaitu, kemampuan lokomotor,

kemampuan non lokomotor, dan kemampuan manipulatif.(Mahendra dan Ma'mun, 1998: 12).

Lari jarak pendek adalah suatu cara lari dimana si atlet harus menempuh seluruh jarak dengan kecepatan semaksimal mungkin. (Tatang Muhtar, 2011:12).

Model Pembelajaran adalah berbagai cara atau gaya belajar siswa dalam aktivitas pembelajaran, baik dikelas maupun dalam kehidupannya sehari-hari antar sesama temannya atau orang yang lebih tua. (Suherman, 2008: 3).

Teams 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. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament* (TGT) memungkinkan siswa belajar dengan rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan siswa. (Sahrudin, 2012)

