

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Penelitian**

Pendidikan adalah cara menarik sesuatu di dalam manusia untuk memberikan berbagai pengalaman belajar terencana. Seperti pendidikan formal, nonformal maupun informal di sekolah ataupun di luar sekolah yang berlangsung seumur hidup dan memiliki tujuan untuk mengoptimalkan berbagai kemampuan individu, agar dapat memainkan peranan hidup di masa depan secara tepat (Teguh Triwiyanto, 2021). Pendidikan jasmani dan kesehatan pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik dan kesehatan, untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu baik dalam fisik, mental maupun emosional (Husdarta). Kemampuan gerak merupakan salah satu faktor yang bisa mempengaruhi kesuksesan siswa dalam belajar gerak motorik.

Pendidikan jasmani tidak mungkin tanpa belajar, melalui pembelajaranlah anak dapat mengetahui lebih banyak hal. Selain itu, melalui pembelajaran anak dididik dan dibina untuk menjadi manusia yang berkualitas dari yang tidak bisa menjadi bisa. Dan melalui pembelajaran ini aktivitas fisik ingin melaksanakan perkembangan anak secara umum, karena tidak hanya aspek fisik saja yang perlu dikembangkan, yang umumnya disebut psikomotorik atau keterampilanpun harus dikembangkan. Namun perkembangan pengetahuan dan penalaran juga tercakup dalam istilah kognitif. Selain itu, juga dimungkinkan untuk mencapai pengembangan karakter dan ciri-ciri kepribadian yang termasuk dalam konsep pengembangan afektif.

Kegiatan pembelajaran Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan khususnya di sekolah dasar pada saat ini diwarnai dengan kecabangan olahraga. Dimana pembelajaran baik yang bersifat aktivitas gerak maupun dalam permainan selalu menyesuaikan pada penguasaan teknik dasar kecabangan olahraga. Oleh karena itu menyebabkan anak kurangnya diberi

kesempatan untuk mempelajari atau melakukan gerak dasar baik lokomotor, nonlokomotor maupun manipulatif.

Seperti yang kita ketahui, pembelajaran penjas sangat menekankan tentang perlunya kompetensi yang bersifat kognitif dan afektif. Seperti tujuan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) menurut Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006, “ujuan PJOK adalah untuk membentuk insan yang sehat serta mengembangkan keberdayaan diri dan sikap moral yang baik dari mahasiswa yaitu jujur dan sportif. Melalui PJOK diharapkan peserta didik dapat mengelola dirinya menjadi manusia yang sehat dan memelihara kebugaran jasmaninya melalui aktifitas-aktifitas dalam PJOK. Pendidikan jasmani diharapkan dapat meningkatkan pertumbuhan fisik dan perkembangan psikis yang lebih baik. PJOK juga meningkatkan kemampuan dan gerak dasar peserta didik. Demikian pula dikembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri dan orang lain dan lingkungan, serta untuk mencapai suatu tubuh fisik yang sempurna, pertumbuhan dan atletis.”

Peneliti sebelumnya sudah melakukan observasi di SDN Umbul, dimana pada saat peneliti mengamati jam pelajaran Penjaskes terdapat beberapa masalah terutama di kelas 3. Jam pelajaran Penjaskes kelas 3 dilaksanakan setiap hari Rabu pagi. Ketika pembelajaran Penjas, terutama dalam kompetensi gerak dasar lokomotor guru penjas di sekolah tersebut masih menerapkan metode pembelajaran yang membuat siswa terlihat jenuh dan bosan atau dengan kata lain kurang menyenangkan. Misal pada saat guru mengajak siswa ketika praktik di lapangan untuk materi gerakan melompat hanya menjelaskan dengan ceramah. Adapun saat praktik di lapangan, guru hanya mempraktikkan gerak dasar lokomotor saja. Kemudian pada saat praktik tersebut juga, masih banyak siswa yang belum bisa melakukan praktik gerak dasar lokomotor sesuai dengan tekniknya.

.Dari hal yang telah dijelaskan di atas membuat peneliti menemukan kurangnya penerapan model yang menyenangkan seperti model berbasis permainan. Maka dari itu peneliti ingin menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) dalam upaya meningkatkan

kemampuan gerak dasar lokomotor, yang diharapkan mampu menutupi permasalahan yang telah dijelaskan. Dalam pembelajaran materi gerak dasar lokomotor siswa masih sulit untuk melakukan gerakan seperti gerakan berlari, melompat, *Galloping*, dan *Hooping*. Sehingga diperlukan diskusi untuk menemukan berbagai cara untuk melakukan gerak dasar lokomotor tersebut yang digunakan oleh guru. Oleh karena itu melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT memungkinkan terciptanya suasana pembelajaran yang komunikatif antara siswa yang satu dengan siswa lainnya.

Berdasarkan uraian latar belakang dan permasalahan yang dihadapi oleh siswa, terdapat masalah yaitu kemampuan gerak yang kurang baik, khususnya dalam pembelajaran materi gerak dasar lokomotor. Sehingga penulis tertarik untuk mengambil tindakan dengan mengadakan penelitian “Kemampuan Gerak Dasar Locomotor Siswa Kelas III SDN Umbul dalam Kegiatan Pembelajaran Penjaskes Berbasis *Team Games Tournament*”, dengan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) seperti yang diberikan pada kompetensi dasar kelas III (Tiga).

## **B. Rumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan permasalahan yang dikemukakan di atas, dapat diperoleh rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah proses pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dalam kemampuan gerak dasar lokomotor siswa kelas III SDN Umbul?
2. Apakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dapat meningkatkan kemampuan gerak dasar lokomotor siswa kelas III SDN Umbul?

### C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, terdapat tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui proses pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dalam kemampuan gerak dasar lokomotor siswa kelas III SDN Umbul.
2. Untuk mengetahui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dapat meningkatkan kemampuan gerak dasar lokomotor siswa kelas III SDN Umbul.

### D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis, diantaranya sebagai berikut :

1. Kegunaan secara teoritis

Secara teoritis dapat digunakan sebagai referensi bagi lembaga pendidikan yang dalam hal ini adalah sekolah maupun perorangan, seperti guru pendidikan jasmani, mahasiswa, para pembaca, dan pemerhati olahraga mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dalam pembelajaran materi gerak dasar lokomotor.

2. Kegunaan secara praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang terkait dalam penelitian ini, sebagai berikut :

- a. Bagi peneliti lain

Memberikan pengalaman dalam melakukan penelitian, terutama penelitian tindakan kelas yang berguna untuk penelitian selanjutnya.

- b. Bagi Siswa

Siswa dapat lebih semangat dalam pelajaran pendidikan jasmani terutama materi gerak dasar lokomotor berbasis permainan. Hal ini juga akan membangkitkan daya tarik siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran, turut berpartisipasi dan bekerja sama dengan teman-

temannya. Siswa tidak akan merasa cepat bosan dalam mengikuti pembelajaran.

c. Bagi Pendidik dan Calon Pendidik

Dapat dijadikan acuan dan pedoman bagi guru pendidikan jasmani untuk mengatasi kesulitan pembelajaran yang bersifat kelompok dan diakibatkan oleh kurangnya pemahaman guru pendidikan jasmani dalam memberikan informasi mengenai gerak dasar lokomotor, khususnya dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dalam pembelajaran materi gerak dasar lokomotor.

d. Bagi Institut

Hasil Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan masukan untuk meningkatkan kreativitas dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Sebagai bahan untuk meningkatkan mutu pendidikan di lembaga sekolah terkait.