

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Olahraga *Petanque* berasal dari Negara Prancis. Olahraga ini awalnya merupakan olahraga tradisional asal Prancis, lalu dikembangkan sebagai cabang olahraga prestasi, permainan tradisional dengan induk olahraga *Petanque* Internasional bernama *Fédération Internationale de Pétanque et Jeu Provençal* (FIPJP) yang didirikan di Marseille, Prancis pada tahun 1958.

Petanque datang ke Indonesia kiranya pada tahun 1990an karena olahraga ini dibawa oleh para ekspatriat Prancis ke Indonesia namun masih terbatas dikalangan ekspatriat saja. Baru pada tahun 2011 ketika Indonesia menjadi tuan rumah SEA Games ke-26 di Jakarta – Palembang, *Petanque* menjadi olahraga yang dipertandingkan. Pemerintah Provinsi Sumatera Selatan melalui KONI Provinsi Sumatera Selatan, menunjuk Perusahaan Daerah Pertambangan dan Energi untuk mengemban amanah yang diberikan untuk membentuk wadah olahraga *Petanque* sekaligus mencari calon atlet untuk SEA GAMES 2011 di Palembang.

Petanque adalah suatu bentuk permainan *boules* yang tujuannya melempar bola besi sedekat mungkin dengan bola kayu yang disebut *cochonnet/jack/boka* dan kaki harus berada di lingkaran kecil. Permainan ini biasa dimainkan di tanah keras, tapi juga dapat dimainkan di rerumputan, pasir atau permukaan tanah lain, tetapi dalam kejuaraan nasional ataupun internasional menggunakan lapangan tanah keras.

Menurut FOPI (2012) teknik dasar permainan *petanque* ada 2 yaitu teknik melempar *pointing* dan teknik melempar *shooting*, teknik *pointing* yaitu

mendekatkan bola besi kepada target yaitu bola kecil yang terbuat dari kayu. Sedangkan teknik *shooting* yaitu menjauhkan bola lawan sejauh-jauhnya bahkan sampai bola lawan keluar dari lapangan pertandingan. Dengan begitu dapat disimpulkan bahwa *petanque* termasuk cabang olahraga melempar.

Menurut Mardiana, Purwadi dan Satya menyatakan bahwa definisi dari lempar adalah membuang sejauh-jauhnya benda yang ada di tangan, oleh karena itu dapat pula dikatakan bahwa dalam melakukan gerakan lempar, pelempar memiliki keinginan untuk memindahkan benda sejauh-jauhnya ke posisi yang diinginkan (Ade Mardiana, 2009).

Di Indonesia *Petanque* kini sudah berkembang sangat pesat, dimulai dari terbentuknya federasi olahraga *Petanque* dan pembinaan yang merata di setiap daerah serta terselenggaranya kejuaraan mulai dari tingkat pelajar, umum, nasional dan internasional menjadi bukti bahwa olahraga *Petanque* memiliki perkembangan positif yang signifikan di Indonesia. Dalam event Nasional dan Internasional cabang olahraga *Petanque* mempertandingkan 11 kategori yaitu *shooting men, shooting women, single men, single women, double men, double women, mix double, triple men, triple women, triple (2 women 1 men), triple (2 men 1 women*.

Pembinaan cabang olahraga *Petanque* dari usia dini sangat diperlukan, untuk menciptakan suatu re-generasi olahraga *Petanque*, agar tombak estafet perkembangan olahraga *Petanque* terus maju, terbukti bahwa saat ini beberapa instansi sekolah sudah menjadikan *Petanque* bagian dari ekstrakurikuler khususnya sekolah di wilayah Jakarta.

Kegiatan ekstrakurikuler merupakan kegiatan pengayaan dan perbaikan yang berkaitan dengan program kurikuler dan intrakurikuler. Kegiatan ini dapat dijadikan sebagai wadah bagi siswa yang memiliki minat mengikuti kegiatan tersebut. Melalui bimbingan dan pelatihan guru, kegiatan ekstrakurikuler dapat membentuk sikap positif terhadap kegiatan yang diikuti oleh para siswa.

Dalam kegiatan ekstrakurikuler pentingnya para guru atau pelatih mempunyai pedoman model belajar sebagai sumber acuan tata cara pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler yang baru dan inovatif, termasuk pada ekstrakurikuler cabang olahraga *Petanque*.

Model belajar merupakan kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dalam merancang aktivitas belajar.

Dari hasil observasi dan wawancara kepada guru sekaligus pelatih yang dilakukan pada bulan Oktober 2021 pada SD BAITURRAHMAN CITRA peneliti mendapatkan permasalahan pada anak-anak usia 9-11 tahun yaitu pada saat anak melempar, hasil lemparan jauh dari target lemparan, siswa kurang fokus dalam melakukan teknik lemparan olahraga *Petanque*, kurangnya pemahaman siswa dalam teknik melempar *pointing* dan *shooting* serta siswa terlihat cepat jenuh dalam mengikuti proses belajar karena model belajar belum dikembangkan. Akibatnya saat pelaksanaan proses belajar anak-anak kurang memperhatikan dan kurang semangat, kurangnya model belajar yang melibatkan anak-anak dalam kelompok-kelompok belajar.

Dapat disimpulkan bahwa dibutuhkan sebuah solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Solusi yang diharapkan bisa meningkatkan aktivitas dan semangat belajar anak terhadap belajar teknik dasar melempar pada olahraga permainan *petanque*, yaitu dengan memilih model belajar yang dapat membuat interaksi yang baik dalam pembelajaran sehingga pembelajaran tidak berpusat pada pelatih melainkan pelatih dan anak-anak berinteraksi satu sama lain dalam proses pembelajaran. Salah satu model belajar yang memberikan kesempatan seluas-luasnya kepada anak-anak untuk belajar adalah model kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT).

Model pembelajaran *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 dan *reinforcement*.

Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dipilih karena salah satu model yang dapat memfasilitasi anak untuk belajar sekaligus bermain selain itu dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) ini dapat mengaktifkan anak untuk belajar, melatih kemandirian anak dan dapat meningkatkan hasil belajar. Dalam pembelajaran kooperatif anak akan belajar secara aktif, kerjasama dan dalam suasana belajar yang menyenangkan, belajar secara kelompok, bekerjasama dan menumbuhkan semangat.

Sebagaimana penjelasan diatas peneliti ingin melakukan sebuah penelitian yang berjudul “Model Belajar Melempar Pada Ekstrakurikuler *Petanque* Berbasis *Teams Games Tournament* (TGT) Bagi Siswa SD BAITTURAHMAN CITRA”.

B. Fokus Penelitian

Fokus dalam penelitian ini dipilih agar permasalahan menjadi lebih optimal dan tidak meluas agar mendapatkan hasil yang efektif dan tidak menjadi salah penafsiran. Maka penelitian memfokuskan masalah dalam penelitian ini adalah Model Belajar Melempar Pada Ekstrakurikuler *Petanque* Berbasis *Teams Games Tournament* (TGT) Bagi Siswa SD BAITTURAHMANN CITRA.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan fokus penelitian, maka peneliti berupaya untuk membuat Model Pembelajaran Melempar *Petanque* Berbasis *Teams Games Tournament* (TGT) yang dapat diidentifikasi dalam pertanyaan yaitu, “Bagaimanakah Model Belajar Melempar Pada Ekstrakurikuler *Petanque* Berbasis *Teams Games Tournament* (TGT) Bagi Siswa SD BAITTURAHMANN CITRA?”.

D. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa kegunaan diantaranya sebagai berikut:

1. Dapat digunakan sebagai model belajar melempar pada olahraga *petanque* berbasis *teams games tournament* (TGT) khususnya untuk siswa sekolah dasar di seluruh daerah (anak usia 9-11 tahun).
2. Memberikan suasana baru kepada anak-anak didalam proses belajar agar tidak merasa jenuh.
3. Sebagai referensi untuk menambah variasi model belajar melempar pada olahraga *petanque*.

4. Untuk menambah wawasan dan pengetahuan bagi pelatih tentang model belajar melempar pada *petanque* berbasis *teams games tournament* (TGT)



