

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani dan olahraga memiliki tujuan untuk memberikan pembekalan dalam proses pembelajaran dari aspek psikomotor, pendidikan jasmani juga bertujuan untuk membentuk peserta didik agar mampu melakukan gerak dan kontrol tubuh. Dari aspek afektif, pendidikan jasmani dan olahraga itu sendiri bertujuan untuk membentuk peserta didik dalam segi emosional, yang berkaitan dengan perhatian, sikap dan nilai, motivasi, dan perkembangan watak, (Sonjaya, 150:2016). Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yang diajarkan disekolah memiliki peranan sangat penting, yaitu memberikan kesempatan secara langsung kepada peserta didik untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, olahraga, dan kesehatan terpilih yang dilakukan secara sistematis. Siedentop & Der Mars, (2004) mengemukakan, Pendidikan Jasmani moderen ini lebih menekankan kepada suatu pendidikan melalui aktivitas jasmani yang didasarkan pada anggapan bahwa jiwa dan raga memiliki sebuah ikatan yang tidak bisa dipisahkan, anggapan tersebut memandang kehidupan sebagai totalitas. Wall & Murray, (1994), mengemukakan hal serupa dari sudut pandang yang lebih spesifik, yaitu saat masa kanak-kanak adalah masa-masa yang sangat kompleks, dimana pikiran, perasaan, dan tindakannya selalu berubah-ubah. Oleh karena sifat anak-anak yang selalu dinamis pada saat mereka tumbuh dan berkembang, maka perubahan satu elemen dapat mempengaruhi juga perubahan pada elemen yang lain-

nya, dalam (Cerika Rismayanthi, 2011:12).

Melalui Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, siswa dapat melakukan ke giatan dalam aktivitas jasmani termasuk keterampilan berolahraga. Oleh karena itu tidaklah mengherankan apabila banyak yang meyakini dan mengatakan bahwa Pendidikan Jasmani merupakan bagian dari pendidikan menyeluruh, dan sekaligus memiliki potensi yang sangat strategis untuk mendidik. Pembekalan pengalaman belajar merupakan sebuah media untuk mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap, mental, emosional, sportivitas, spiritual, sosial), serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang.

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan merupakan bagian yang integral dari pendidikan secara keseluruhan, yang bertujuan untuk mengembangkan aspek-aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek polahidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional, dalam (Cerika Rismayanthi, 2011:13).

Pembentukan gerak dasar merupakan salah satu sasaran yang ingin dicapai dalam pembelajaran pendidikan jasmani begitu pula dalam pendidikan jasmani adaptif disekolah dasar luar biasa (SDLB). Semua anak mampu mengembangkan dan mempelajari berbagai macam gerak dasar tak terkecuali anak berkebutuhan khusus. Gerakan dasar merupakan sebuah gerak pengulangan yang dilakukan terus-menerus serta menjadikannya sebagai dasar dari pengalaman dalam keseharian anak

untuk memperbaiki gerak yang lebih baik, (Nugroho, Kristyanto, & Purnama, 2016:2).

Sebagai pengelompokan lingkungan yang dapat menggiring siswa dalam mempelajari bagaimana belajar, dapat menerapkan sebuah model belajar yang memberikan stimulus kepada anak agar dapat belajar, karena setiap siswa itu adalah unik mereka memiliki cara belajar yang berbeda dan beragam sesuai dengan perkembangan dan latar belakang masing masing. Maka model pembelajaran yang berkembang sangat lah beragam, begitu pula dengan pembelajaran gerak dasar di sekolah sangat membutuhkan model variasi gerak yang dapat dikombinasikan untuk diterapkan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani.

Dalam pembelajaran model belajar yang efektif, dengan pendekatan kontekstual sebagai contoh, tugas guru adalah untuk membantu siswa-siswi dalam mencapai sebuah tujuannya hasil belajarnya. Maksudnya, guru lebih banyak memberikan sebuah bentuk strategi dari pada memberi informasi. Tugas guru mengelola kelas sebagai sebuah tim yang dapat bekerja bersama untuk menemukan sesuatu yang baru bagi siswa. Sesuatu yang baru bisa datang dengan menemukan sendiri bukan hanya dari seorang guru. Begitulah peran guru di kelas yang dikelola dengan pendekatan kontekstual (Aqib, 2013:2) .

Implementasi Pendidikan Olahraga dalam Kurikulum Nasional Australia dan Selandia Baru pada awal 1990-an, sebagian besar membuat guru tertarik bahwa dalam model pembelajaran banyak yang memberikan pendidikan dasar sesuai tujuan pendidikan jasmani (Wallhead dan O'Sullivan, 2005). Pendidikan Olahraga (Siedentop, 1994) di dasari atas keinginan untuk memberikan siswa kurikulum yang lebih bermakna sebagai alternatif untuk "dekontekstual", yaitu satu pendekatan cocok

untuk semua materi. Sedangkan pendekatan tradisional "pendidikan fisik sebagai olahraga", yang digunakan kebanyakan guru pendidikan jasmani dalam praktek pembelajaran. (Kirk, 2013), dalam (Pereira, Araújo, Farias, Bessa, & Mesquita, 2016:56).

Dalam melaksanakan pembelajaran guru harus mampu mengembangkan diri agar dapat menyajikan sebuah sistem pembelajaran dengan berbagai macam model-model belajar yang diaplikasikan kedalam proses pembelajaran penjas itu sendiri, sehingga siswa dapat belajar secara efektif dan komprehensif. Dalam model pembelajaran harus terkandung bahwa siswa dibantu untuk memperoleh informasi, ide, keterampilan, nilai, cara berfikir, dan bagaimana mengekspresikan pikirannya dalam pembelajaran. Dengan kata lain dapat dinyatakan bahwa guru harus mampu membuat siswa agar semangat dalam belajar.

Sebagai contoh dari pendekatan yang berpusat pada guru yaitu model *Direct Instruction* (DI) di mana guru bertindak sebagai pemimpin pembelajaran tunggal yang mengambil keputusan tentang pengembangan isi pembelajaran, mengelolakelas dan menentukan pola aktivitas belajar siswa (Metzler, 2011). Prioritas utama dalam pendekatan ini adalah domain psikomotor karena anggapan dasar tentang hasil belajar siswa adalah tingkat kemahiran dalam melakukan keterampilan dasar yang diperlukan dalam situasi permainan yang lebih kompleks dan dapat tercapai (Rink, 1993) dalam (Pereira et al., 2016:569).

Praktek pembelajaran Pendidikan Jasmani di sekolah cenderung lebih menekankan kepada keterampilan dan penampilan serta hasil belajar dari pada proses bagaimana peserta didik dalam menguasai suatu keterampilan dan penampilan gerak tersebut saat proses pembelajaran berlangsung tersebut. Permasalahan Pendidikan

Jasmani yang sering terjadi, tidak terlepas dari pengelolaan pembelajaran oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran pendidikan jasmani seutuhnya.

Oleh sebab itu, guru Penjas dalam kegiatan pembelajaran diuntut harus lebih kreatif dan inovatif dalam menerapkan model gerak dasar yang sesuai dan menarik untuk tingkat usia peserta didik yang diajarkan, agar motivasi belajar siswadan siswi dapat meningkat dalam mengikuti pembelajaran penjas di sekolah. Pencapaian tujuan pembelajaran penjas akan tercapai jika peserta didik sudah menyenangi pembelajaran penjas sebagai aktivitas fisik yang dapat meningkatkan kebugaran, meningkatkan keterampilan gerak, melatih aspek kognitif, menerapkan sikap-sikap sportivitas yang baik dalam situasi dan kondisi yang menyenangkan sesuai dengan kemampuannya.

Sementara perdebatan terkait hasil pembelajaran harus bermanfaat dalam ranah afektif, kebugaran dan sosial (Casey dan Goodyear, 2015). Akan tetapi, aspek kognitif (pengetahuan) dan keterampilan motorik siswa lebih memberikan pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa, (Farias, Valério, & Mesquita, 2018:56).

Model pembelajaran (*models of teaching*) dalam konteks pendidikan jasmani lebih banyak berkembang berdasarkan orientasi dan model kurikulumnya. Dalam hal ini, model pembelajaran lebih sering dilihat sebagai “pilihan” guru untuk melihat manfaat dari pendidikan jasmani terhadap peserta didik, atau lebih sering disebut sebagai orientasi. Oleh sebab itu dapat dipahami bahwa sebagian ahli menilai beberapa model pembelajaran dalam penjas sebagai jawaban atas pertanyaan guru tentang ”esensi apa yang diharapkan oleh peserta didik melalui pendidikan jasmani?“. Oleh sebab itu dirasa sangatlah penting seseorang pendidik perlu mengembangkan model-model variasi gerak dasar untuk mempermudah anak dalam

mempelajari gerak dasar agar anak dapat memperoleh esensinya dari proses pembelajaran pendidikan jasmani khususnya dalam gerak dasar fundamental.

Implementasi Kurikulum 2013 khususnya di Sekolah Dasar, memiliki tujuan mencakup empat kompetensi, yaitu (1) kompetensi sikap spiritual, (2) sikap sosial, (3) pengetahuan, dan (4) keterampilan. Kompetensi tersebut dicapai melalui proses pembelajaran intrakurikuler, kokurikuler, dan/atau ekstrakurikuler. Pendidikan Jasmani tepatnya harus diajarkan melalui proses pendekatan tematik integratif, serta harus memanfaatkan model-model pembelajaran seperti, model pembelajaran langsung, model kooperatif, model pembelajaran kontekstual, penemuan terbimbing, berbasis masalah, dan berbasis proyek dalam pencapaian tujuan belajarnya. Kemudian evaluasi belajar dalam Kurikulum 2013 menggunakan *Authentic Assesment* yaitu penilaian evaluasi belajar berdasarkan autentik (nyata). Pada Kurikulum 2013 kompetensi keterampilan PJOK kelas atas (4,5 dan 6) memiliki kompetensi dasar yaitu mampu mempraktikkan variasi gerak dasar non-lokomotor, lokomotor, dan manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan melalui berbagai permainan olahraga sederhana dan atau tradisional yang menekankan pemanfaatan model pembelajaran aktif.

Pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* dan Pembelajaran *Cooperative Learning (CL)* termasuk implementasi model pembelajaran yang dianjurkan dalam pembelajaran baik di dalam kelas maupun lapangan. *Problem Based Learning (PBL)*, merupakan pendekatan yang dapat mengembangkan pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan belajar dalam memperoleh pengetahuan. Penekanan pendekatan *PBL* adalah pada proses pembelajaran inkuiri yang dilanjutkan dengan menanyakan apa yang perlu diketahui, untuk mengatasi, dan untuk memperbaiki

situasi tertentu (Boud & Feletti,1997). Dalam konteks ini, *Problem Based Learning* menyediakan praktik pemahaman yang mendalam tentang materi pelajaran sambil mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa (Savery, 2006). *Cooperative learning* dapat diartikan sebagai model pembelajaran dengan sistem belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil yang berjumlah 4-6 orang secara kolaboratif sehingga dapat merangsang siswa lebih bergairah dalam belajar, (Slavin, 2005). *Cooperative learning* juga dapat diartikan sebagai suatu struktur tugas bersama dalam suasana kebersamaan di antara sesama anggota kelompok.

Salah satu tipe model pembelajaran cooperative learning yaitu Model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* merupakan salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif yang sangat mudah diterapkan dalam proses pembelajaran, yang melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa adanya perbedaan status yang berarti, disini melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur-unsur permainan dan *reinforcement*. *Teams Games Tournaments (TGT)* pada mulanya dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards. Aktivitas belajar siswa dengan menggunakan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* memungkinkan siswa untuk dapat belajar lebih bersemangat disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar (Slavin & Lake, 2008:163). Ciri-ciri dari model pembelajaran TGT ini yaitu: peserta didik bekerja sama dalam sebuah kelompok-kelompok kecil, berkompetisi dalam kelompok dan antar kelompok, dalam turnamen games, Kiranawati dalam (Yudha Bimantara,2019:18), unsur kompetisi kelompok yang ada dalam tahapan tipe *Team Games Tournament (TGT)* memberikan ciri khas dalam suasana pembelajaran

pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yang dapat diterapkan kepada anak disekolah.

Dalam buku pengembangan Pendidikan Jasmani untuk anak, Gallahue dan Cleland menawarkan, sebuah sistem yang sangat mudah digunakan, dan dapat diandalkan secara praktis untuk mengklasifikasikan individu di tahap awal siswa tingkat awal sampai dengan tahap berikutnya kearah dewasa, atau dalam keterampilan olahraga. dengan berbagai macam perkembangan keterampilan pengalaman gerakan yang sesuai untuk setiap tahap dalam 23 (dua puluh tiga) keterampilan gerakan dasar. Metode ini dapat mendorong penggunaan total kedua konfigurasi tubuh dan analisis segmental pendekatan secara informal dalam menilai sebuah pengembangan pola gerakan dasar anak untuk tujuan instruksional (Gallahue & Ozmun, 2006:188).

Gerakan dari berlari, melompat, dan loncat, atau gerakan manipulatif melempar, menangkap, menendang, dan memukul, adalah contoh dari kemampuan gerakan yang mendasar pertama yang dikuasai secara terpisah oleh anak. Gerakan-gerakan ini kemudian secara bertahap dapat di tingkatkan dan digabungkan dalam berbagai hal untuk dapat mencapai keterampilan olahraga. Elemen dasar dari gerakan mendasar harus sesuai dan serupa kemudian di berikan ke semua anak. Pengembangan dasar keterampilan gerak disini adalah dasar untuk pengembangan motorik anak. Cratty dan Martin (1969) yang menyajikan urutan yang berkaitan dengan usia akuisisi untuk berbagai gerak locomotor, manipulatif, dan kemampuan persepsi dari 365 anak mulai usia 4-12 tahun. (1970) Ringkasan Williams dari kemampuan gerak anak antara usia 3 dan 6 tahun mengungkapkan bentuk gerakan yang lebih bagus dipengaruhi peningkatan usia anak, (Gallahue & Ozmun,

2006:187).

Dalam perkembangan anak terjadi suatu perubahan dalam perkembangan yang terjadi secara bertahap sesuai dengan proses pengalamannya. Hal ini tentu tidak lepas dari pengaruh motifasi serta kondisi lingkungan sekitar dalam kemampuan gerak fundamental. Instruksi seorang guru sangat lah penting dalam proses pengembangan gerak fundamental. Oleh sebab itu seorang guru penjasorkes harus betul betul memahami bahwa kematangan gerak anak dipengaruhi oleh beberapa faktor pengalamannya dalam bergerak terutama dalam mengikuti Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di sekolah.

Pembelajaran pendidikan jasmani identik dengan aktivitas fisik, belajar aktif, meningkatkan kebugaran, kompetisi dalam suasana permainan. Permainan merupakan wahana pembelajaran yang sangat efektif bagi anak. Kualitas permainan yang di berikan harus bersifat menyenangkan dikarenakan berlangsung atas inisiatif anak-anak sendiri dan terutama didasarkan pada kebutuhan dan minat mereka sendiri. Kegiatan yang terjadi atas inisiatif anak-anak itu sendiri akan mengarah kepada pilihan, pengendalian, keterampilan serta kemandirian. Karena permainan adalah sesuatu yang dapat menimbulkan kesenangan, juga menguatkan minat, keterlibatan, dan motivasi. Karena itu, permainan menyediakan pengalaman yang relevan dan bermakna serta mengarah pada tujuan pembelajaran.

Model pembelajaran kelompok dalam konteks pendidikan jasmani lebih banyak berkembang berdasarkan orientasi dan materi dalam kurikulumnya. Dalam hal ini, model pembelajaran lebih sering dilihat sebagai “pilihan” guru untuk melihat manfaat dari pendidikan jasmani terhadap peserta didik, atau lebih sering disebut sebagai orientasi. Oleh karena itu dapat dipahami bahwa sebagian ahli menganggap

model-model pembelajaran dalam penjas sebagai jawaban atas pertanyaan guru tentang "esensi apa yang diharapkan dari peserta didik melalui pendidikan jasmani?".

Pendidikan jasmani cenderung lebih menerapkan kompetisi dalam proses pembelajaran dan evaluasinya, oleh karena itu model pembelajaran *Teams Games Tournamen* (TGT) dipandang cocok untuk dijadikan sebuah landasan pendekatan pembelajaran pendidikan jasmani di lapangan. Dengan sistem berkelompok (team) dalam mengikuti segala macam tournament yang ada dan di berikan dalam proses pembelajaran penjas di sekolah, sehingga TGT dapat meningkatkan mental, kerjasama, sportifitas dan kemampuan siswa dalam mengikuti setiap tournament yang sebenarnya. TGT merupakan sebuah model pembelajaran yang berasal dari model type pembelajaran kooperatif (kerjasama), yaitu yang melatih siswa mampu berkompetisi dalam kelompok dan antar kelompok. TGT juga memberikan peran masing masing peserta dalam setiap personil/ anggota kelompok untuk berkontribusi dalam sebuah kompetisi ataupun tournament dalam permainan berkelompok.

Model Pendidikan Jasmani yang akan dikembangkan oleh penelitian di sini adalah Model Pembelajaran Fundamental Motor Skills pada Anak Kelas Atas Sekolah Dasar. gerakan fundamental sendiri meliputi beberapa gerak dasar stabilitas, gerak dasar lokomotor dan gerak dasar fundamental dari urutan kemampuan gerakan dasar yang dikuasai secara terpisah oleh anak. Elemen dasar dari gerakan mendasar harus sama yang di berikan untuk semua anak. Pengembangan dasar keterampilan gerak adalah dasar untuk pengembangan motorik anak selanjutnya.

Anak biasanya cenderung berkembang dalam sebuah kemajuan dari satu tahap ke tahap lainnya secara berurutan dipengaruhi oleh kematangan dan pengalaman. Anak-anak tidak hanya mengandalkan kematangan dalam mencapai

tahap dewasa dalam kemampuan gerakan fundamental. Kondisi lingkungan mereka yang mencakup kesempatan untuk praktek, motivasi, dan instruksi sangat penting untuk pengembangan pola matang gerak fundamental. Oleh sebab itu di pandang pula belum banyak guru penjasorkes yang belum memahami betul bahwa kematangan gerak anak dipengaruhi oleh pengalamannya dalam seringnya melakukan suatu gerakan dalam bergerak terutama dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di sekolah.

Dari data observasi peneliti pada beberapa sekolah dasar di Kabupaten Bekasi dan Kabupaten Karawang, pengalaman belajar dalam gerak dasar pada anak cenderung diberikan dalam konteks sesuai substansi materi Fundamental Motor Skills dan pengulangan, yang diberikan pada anak hanya pada taraf pengenalan dan mencoba saja. 85% guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK) memberikan pembelajaran Fundamental Motor Skills menggunakan model Demonstrasi dengan metode Drill (pengulangan), sehingga keterampilan dasar yang sangat penting di kuasai anak di sekolah dasar diperoleh dengan kurang optimal. Sehingga anak kurang menguasai gerak dasar karena kurangnya pengalaman gerak yang dilakukan anak dalam mengulang-ngulang gerak dasar seperti, berjalan, berlari, melompat, memukul, melempar dan menangkap. Dalam pengamatan, sebagian guru ketika memberikan pembelajaran gerak terutama pada kelas rendah, guru memberikan pembelajaran gerak dengan memberikan instruksi kepada siswa untuk melakukan gerak dasar 1-2 kali pengulangan yang dilakukan secara bersamaan/klasikal. Jika pada anak kelas rendah, pembelajaran gerak yang diberikan oleh guru tidak terlalu tampak membosankan, akan tetapi pada Anak Kelas Atas Sekolah Dasar kelas atas, kurangnya antusias anak untuk mengikuti pembelajaran sangat terlihat.

Sebab mereka membutuhkan pembelajaran gerak yang menyenangkan dan menantang sehingga mereka dapat termotivasi dalam mengikuti pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dalam perencanaan pembelajaran.

Hal ini diperkuat oleh hasil penelitian yang memberikan informasi gerak dasar anak sekolah dasar yang masih memerlukan perlakuan dalam pembelajaran. Dlis menyatakan bahwa hampir setiap anak Sekolah Dasar sangat banyak terdapat penyimpangan dalam gerak berjalan lurus, dari 100 anak yang dapat diamati hampir 20% yang memenuhi syarat, untuk dapat berjalan dengan baik dan benar. Gerak dasar yang kurang baik pada Anak Kelas Atas Sekolah Dasar dapat diminimalisir dengan memaksimalkan pembelajaran gerak dasar pada anak melalui pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di sekolah. Kemudian penelitian menunjukkan 88,8% model pembelajaran model Gerak dasar lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif berbasis Play Games sangat layak digunakan, hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran gerak dasar dengan basis permainan layak diterapkan pada Anak Kelas Atas Sekolah Dasar, karena sistem pembelajaran dengan permainan memberikan kesan yang lebih menarik bagi anak. Pencapaian perkembangan kemampuan gerak anak usia 6-12 tahun, pembekalan keterampilan gerak dasar yang baik akan berdampak pada kualitas gerak yang ditunjukkan oleh anak untuk meningkatkan perbendaharaan dan kemampuan geraknya (Dlis, 2017).

Pada penelitian ini, peneliti mencoba untuk mengembangkan sebuah model pembelajaran fundamental motor skills berbasis *Teams Games Tournament (TGT)* dengan memiliki keterbaharuan dari penelitian terdahulu yang memberikan pembelajaran fundamental dengan model *drilling* (pengulangan) secara individu

ataupun permainan tanpa memuat unsur kompetisi. Dalam pengembangan model pembelajaran fundamental motor skills berbasis TGT memberikan pembelajaran gerak dasar yang bersifat kompetisi dalam kelompok dan kompetisi antar kelompok yang disesuaikan dengan taraf kemampuan anak dari masing-masing kelompok.

Pembelajaran Gerak melalui permainan kompetisi ini dapat menciptakan sikap positif terhadap pembelajaran, sehingga membantu anak untuk menciptakan serta mengembangkan kepercayaan diri dan harga diri, menjadi lebih mandiri serta bertanggung jawab dengan apa yang mereka lakukan dan usahakan. Sehingga pengembangan keterampilan dan pengalaman gerak anak akan lebih berkembang secara optimal dan menjadikan perkembangan gerak yang lebih terampil dalam motorik yang lebih kompleks kedepannya. Terkait dengan permasalahan itu peneliti tertarik untuk mengembangkan model pembelajaran gerak pada penelitian “Pengembangan Model Pembelajaran Fundamental Motor Skills Berbasis *Teams Games Tournamen (TGT)* pada Anak Kelas Atas Sekolah Dasar”.

B. Fokus Masalah

Sebagaimana telah diuraikan pada latar belakang masalah, bahwa implementasi gerak dasar, yang memberikan sebuah sentuhan permainan kompetisi yang dimulai dari kelompok kecil yang sesuai kemampuan dan menyenangkan bagi anak belum banyak diaplikasikan oleh guru pendidikan jasmani di Sekolah Dasar. Maka fokus penelitian ini yaitu:

1. Mengembangkan model pembelajaran Fundamental Motor Skills berbasis *Teams Games Tournamen (TGT)* pada Anak Kelas Atas Sekolah Dasar.
2. Menguji kelayakan model pembelajaran Fundamental Motor Skills berbasis

Teams Games Tournamen (TGT) pada Anak Kelas Atas Sekolah Dasar.

3. Menguji keefektifan model pembelajaran Fundamental Motor Skills berbasis *Teams Games Tournamen (TGT)* pada Anak Kelas Atas Sekolah Dasar.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas perumusan masalah penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah Pengembangan Model Pembelajaran *Fundamental Motor Skills* Berbasis *Teams Games Tournament (TGT)* layak diterapkan pada AnakKelas Atas Sekolah Dasar?
2. Apakah Model Pembelajaran Fundamental Motor Skills Berbasis *TeamsGames Tournament (TGT)* Efektif diterapkan pada Anak Kelas Atas Sekolah Dasar?

D. Tujuan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbangan yang berarti di dunia pendidikan khususnya pendidikan jasmani, serta untuk guru penjas di sekolah dasar guna meningkatkan proses pembelajaran yang berkelompok dan berkompetisi dalam meningkatkan keterampilan gerak mencapai tujuan pendidikan jasmani.

Maka tujuan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Mengetahui Kelayakan Model Pembelajaran *Fundamental Motor Skills* Berbasis *Teams Games Tournament (TGT)* pada Anak Kelas Atas Sekolah Dasar.
2. Mengetahui Efektivitas Model Pembelajaran *Fundamental Motor Skills* Berbasis *Teams Games Tournament (TGT)* pada Anak Kelas Atas Sekolah Dasar.

E. *State of The Art*

Berdasarkan pencarian penulis terhadap penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian pengembangan model pembelajaran Fundamental Motor Skills berbasis *Team Games Tournament* (TGT), diperoleh beberapa hasil penelitian yang dapat dijadikan dasar oleh peneliti untuk memperoleh keterbaharuan dari proses pengembangan dan penelitian ini. Berikut adalah tabel penelusuran penulis terkait studi literatur dalam mendeskripsikan posisi penelitian ini dengan penelitian lainnya yang relevan dapat terlihat pada Tabel 1.1 Analisis *State of The Art*.

Tabel 1.1 Analisis *State of The Art*

No	Dasar Penelitian Terdahulu dan Terkini	Hasil Penelitian
1	Firmansyah Dlis, Model Gerak dasar Fundamental Berbasis Play Games pada Anak Usia Sekolah Dasar Rawamangun (2017)	Pencapaian hasil dalam penelitian ini menghasilkan sebuah system manipulatif berbasis <i>play games</i> . Latihan Gerak dasar fundamental melalui <i>play games</i> maka akan mengembangkan kemampuan gerak anak sehingga kemampuan kinestetiknya meningkat dalam kategori sangat bagus.
2	Fadhilah, Nurul dan Nanda Prima Model Pengembangan Gerak dasar Fundamental Pendidikan Anak Usia Dini (Paud) Lely (2018)	Penelitian ini menggunakan sampel anak PAUD Lely yang terdiri dari 20 orang dengan kisaran usia antara 5-6 tahun. Model pengembangan gerak dasar fundamental yang dikembangkan terdiri dari 4 gerak dasar yaitu bermain lempar tangkap, lompat parit, jalan menjinjit, dan mengejar bola. Hasil penelitian menunjukkan melalui model pengembangan gerak dasar fundamental yang dibuat anak lebih senang dan tertarik untuk melibatkan diri dalam melakukan sehingga pengembangan motorik kasar anak berkembang dengan baik.

3	<p>Yulingga Nanda Hanief dan Sugito Membentuk Gerak Dasar Pada Siswa Sekolah Dasar Melalui Permainan Tradisional (2018)</p>	<p>Gerak dasar jalan, lari dan lompat merupakan gerak dasar lokomotor yang perlu dikembangkan di sekolah dasar disamping gerak dasar lainnya. Permainan tradisional merupakan salah satu jenis permainan yang dapat memberikan manfaat untuk perkembangan pertumbuhan anak. Pembelajaran gerak dasar melalui permainan tradisional pada Anak Kelas Atas Sekolah Dasar, dapat memberikan perkembangan intelektual, sosial, serta karakter yang baik bagi anak.</p>
4	<p>Vicky Ahmad Karisman, Moch. Asmawi, Samsudin, dan Firmansyah Dlis Pengembangan Model</p>	<p>Pengembangan model permainan dalam meningkatkan keterampilan gerak dasar siswa, memperoleh produk model permainan yang merancang perangkat game</p>
	<p>Permainan untuk Meningkatkan Keterampilan Fundamental Motor Skills Siswa (2021)</p>	<p>melalui beberapa tahap; yaitu identifikasi, peserta, hasil belajar, waktu bermain, tujuan, variasi permainan, dan tahap penyelesaian permainan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan model permainan berpengaruh signifikan terhadap peningkatan keterampilan gerak dasar siswa.</p>
5	<p>Peneliti</p>	<p>Pengembangan Model Pembelajaran Fundamental Motor Skill Berbasis Team Games Tournament untuk Anak Kelas Atas Sekolah Dasar, mengembangkan 20 variasi model pembelajaran gerak dasar yang bersifat kompetisi dalam kelompok dan kompetisi antar kelompok yang masing-masing anak memberikan kontribusi dalam kelompok sesuai kemampuannya. Fundamental Tournament Model memberikan pengalaman pembelajaran gerak melalui permainan kompetisi untuk meningkatkan sikap kerja sama, berpikir positif, percaya diri, pantang menyerah, semangat dan bertanggung jawab.</p>

Dari studi literatur diatas, maka dapat dirumuskan bahwa penelitian ini akan menghasilkan pengembangan model pembelajaran fundamental motor skill berbasis *team games tournament* untuk anak kelas atas sekolah dasar yang memiliki **Keterbaharuan penelitian yaitu pengembangan model pembelajaran gerak dasar berbasis turnamen/ kompetisi (*Fundamental Tournamemnt*)** serta mengedepankan kontribusi anak dalam keberhasilan dan kemenangan kelompok. Keterbaharuan penelitian (*Novelty*) di peroleh dari hasil analisis perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu yang relevan dalam Tabel 1.1 Analisis *State of The Art*. 20 variasi model pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini juga berbeda dari permainan yang dihasilkan dari penelitian terdahulu, yang memiliki tujuan meningkatkan pengalaman pembelajaran gerak stabilitas, lokomotor dan manipulatif serta dapat melatih sikap kerja sama, berpikir positif, percaya diri, pantang menyerah, semangat, kerja keras dan bertanggung jawab melauai peran anak dalam kelompok .

F. Peta Jalan (*Roadmap*) Penelitian

Roadmap merupakan peta jalan penelitian dari awal hingga akhir penelitian, dengan adanya roadmap akan memberikan langkah-langkah yang akan peneliti lalui dalam proses penelitian. Dalam penelitian ini, peta jalan yang digambarkan dikembangkan dari model 10 tahapan *Research and Development Borg and Gall*. Berikut peta konsep penelitian pengembangan model pembelajaran Fundamental Motor Skill berbasis *Team Games Tournament* untuk Anak Kelas Atas Sekolah Dasar sebagai berikut:



Gambar 1.1 Roadmap Penelitian Pengembangan Model Pembelajaran Fundamental Motor Skill Berbasis *TGT* dengan Pola Pengembangan *Borg and Gal*

