

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada zaman yang makin modern ini, yang dimana perkembangan teknologi begitu pesatnya berkembang. Peran pendidikan merupakan faktor yang paling terasa dalam berupaya terus mengikuti perubahan yang terjadi begitu cepat pada saat ini agar tidak termakan oleh arus perkembangan zaman yang begitu pesatnya. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) pendidikan merupakan proses perubahan sikap dan perilaku dalam diri seseorang atau kelompok dalam proses pendewasaan seseorang dengan pengajaran atau pelatihan yang diberikan.

Sesuai dengan UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang disebutkan bahwa, pendidikan ialah:

“Terwujudnya sistem pendidikan sebagai pranata sosial yang kuat dan berwibawa untuk memperdayakan semua Negara Indonesia berkembang menjadi manusia yang berkualitas sehingga mampu dan proaktif menjawab tantangan zaman yang selalu berubah”.

Dalam hakekatnya pendidikan ialah upaya yang sadar dari pemerintah serta masyarakat dalam suatu negara dalam menjamin kehidupan bagi generasi penerusnya untuk dapat menjamin kehidupan dari negara untuk terus

berlangsung pada kemajuan zaman yang makin pesat. Yang dimana pendidikan memiliki arti yang penting bagi peserta didik sebelum terjun ke kehidupan yang

sebenarnya kemudian hari dalam bermasyarakat dan bernegara. Dari pengertian tersebut dapat kita ketahui bersama bahwa pendidikan harus diselenggarakan dengan pemikiran yang jelas, matang, terarah, dan rasional serta objektif dalam setiap proses yang berlangsung.

Tak hanya itu, pendidikan saat ini merupakan sebuah alat ukur bagi suatu negara dapat dikategorikan sebagai negara maju atau negara berkembang. Oleh sebab itu seperti yang kita ketahui, pendidikan yang baik merupakan sebuah hak mutlak yang mampu menentukan nasib dari bangsa itu tersendiri terhadap kemajuan sebuah negara. Yang dapat kita diartikan sebelum peserta didik tersebut siap terjun ke dalam kehidupan dalam masyarakat.

Upaya yang dilakukan dalam meningkatkan mutu pembelajaran di Indonesia yaitu dengan dibentuknya sekolah sebagai bentuk pembelajaran formal yang memiliki tujuan selain meningkatkan prestasi serta kecerdasan individu, namun juga sebagai pembentuk karakter serta tingkah laku peserta didik dalam kehidupan bermasyarakat. Yang dimaksud sekolah sebagai tempat tumbuh dan berkembangnya seluruh aspek yang dapat membantu peserta didik tersebut di kemudian hari.

Namun dalam proses tersebut muncul dari permasalahan mutu pendidikan yang masih kurang baik. Yang dimulai dari, tenaga pendidik yang kurang memadai, kesenjangan pendidikan antara kota dan desa, serta sarana dan

prasana pendidikan yang kurang merata, kurikulum yang kurang sesuai dan sering berganti, serta faktor dari lingkungan belajar yang kurang mendukung. Ada salah satu faktor persoalan di atas menyebutkan bahwa tenaga pendidik yang kurang memadai menjadi salah satu faktor yang sangat amat mempengaruhi mutu pendidikan tersebut, serta ditambah dengan efek dari pandemic yang membuat pembelajaran hanya dapat dilakukan secara daring kala itu. Guru atau tenaga pendidik dituntut untuk mampu membangun suasana yang membuat siswa nyaman serta interaktif agar siswa merasakan pembelajaran yang menarik serta pengalaman yang menyenangkan. Tidak terkecuali pada pembelajaran PJOK atau sering juga disebut sebagai pendidikan jasmani di sekolah. Yang dimana, salah satu tujuan dari pendidikan jasmani ialah mengembangkan keterampilan dalam diri siswa dalam upaya pengembangan serta dalam menjaga kebugaran jasmani dan pola hidup sehat melalui aktivitas jasmani, menurut pendapat Buccher (1994) menyebutkan bahwa pendidikan jasmani merupakan bagian yang tak terpisahkan dari pendidikan yang memiliki tujuan dalam pengembangan fisik, mental, emosi, dan sosial dalam aktivitas jasmani untuk mencapai suatu hasil yang diinginkan. Serta pembelajaran PJOK atau sering disebut sebagai pendidikan jasmani mulai diajarkan sejak dibangku sekolah dasar (SD).

Pendidikan jasmani atau PJOK di sekolah dasar (SD), terdapat materi lempar tangkap. Yaitu sebuah permainan yang dilakukan secara berpasangan atau berkelompok dengan melempar ataupun dengan menangkapnya secara bergantian (Arifin, 2016). Yang dimana materi materi lempar tangkap ini

termasuk ke dalam gerak manipulatif, atau disebut sebagai gerak dasar yang dikembangkan dengan menggunakan suatu objek tertentu (Hidayat, 2017). Seperti yang disebutkan di atas materi ini, merupakan gerak manipulatif yang dimana perlu dikemas untuk tidak menjadi pembelajaran yang membosankan dan menarik bagi siswa tersebut.

Berdasarkan hasil pengamatan dan observasi yang dilakukan oleh peneliti, bahwa pelaksanaan pembelajaran lempar tangkap masih terdapat kendala. Masalah yang ditemukan peneliti, yaitu siswa yang kesulitan dalam melakukan teknik lempar tangkap. Yang terlihat kurang motivasi dan cenderung berkelompok dalam prosesnya. Sehingga banyak siswa yang kurang percaya diri untuk dapat melakukan secara individu dalam melaksanakan pembelajaran lempar tangkap, dengan kesulitan yang dihadapi siswa menjandakan kurangnya keterampilan siswa tersebut dalam menguasai materi lempar tangkap. Dan pada saat praktiknya, siswa yang mampu dan mau memberikan contoh gerakan pertama kali hanya siswa yang sudah mampu serta memiliki kemampuan yang lebih baik disbanding dengan siswa lainnya.

Dengan ditemukannya fenomena tersebut, serta pentingnya materi lempar tangkap guna mencapai keberhasilan siswa, maka peneliti berupaya memecahkan masalah yang ada dalam pembelajaran PJOK, khususnya dalam materi lempar tangkap. Dengan cara peneliti mencoba menerapkan metode TGT (*Teams Game Tournament*) untuk menciptakan pembelajaran yang lebih bervariasi. TGT (*Teams Game Tournament*) yang merupakan sebuah metode pembelajaran kooperatif atau juga dapat kita artikan sebagai pembelajaran yang

menuntut siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran dengan guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran tersebut. Serta metode TGT (*Teams Game Tournament*), merupakan metode dengan cara menggabungkan berbagai kemampuan siswa dalam satu kelompok. Pengembangan metode pembelajaran khususnya lempar tangkap dengan metode TGT (*Teams Game Tournament*) untuk siswa Kelas 3 Sekolah Dasar diharapkan dapat merangsang siswa dalam melakukan gerakan lempar tangkap dengan baik, semangat, serta tak menjadikan siswa tidak mau melakukan gerakan lempar tangkap karena merasa masih kurangnya kemampuan diri dalam melakukan gerakan lempar tangkap. Dan hasil dari penelitian merupakan produk yang dapat dijadikan sebagai bahan dalam guru menyampaikan materi lempar tangkap dengan berbagai variasi yang dapat membantu guru dalam meningkatkan keterampilan serta hasil belajar siswa dalam melaksanakan materi lempar tangkap.

Tabel 1.1 Matriks Perbandingan Model Lama dan Dikembangkan

Model Lempar Tangkap Lama	Model Lempar Tangkap Yang Dikembangkan
Singapore Sport Council (2013) “Parents Guide For Growing Active Learners” <ul style="list-style-type: none"> • <i>Underarm Rolling bumps Object</i> • <i>Underarm Throwing with Legs of The Chair</i> • <i>Overarm thowing To Other Side</i> • <i>Two-handed Throwing Puzzle Games</i> • <i>Cathing Pass The Doll</i> Keterangan Model Lama <ul style="list-style-type: none"> - Permainan dilakukan secara indiividu 	<ul style="list-style-type: none"> • Lempar sisi tubuh (<i>sidearm throw</i>) dengan menggunakan hulahhop dan cones sebagai sasaran tempar • Lempar diatas kepala (<i>overarm throw</i>) menggunakan media rocket botol bekas • Lempar dengan mengulirkan (<i>underarm rolling</i>) dengan kotak skor • Lempar dengan mengulirkan (<i>underarm rolling</i>) dengan Cones Sebagai Gawang • Melempar sisi tubuh (<i>underarm throw</i>) dengan permainan SOS dengan menggunakan cones

<ul style="list-style-type: none"> - Media yang digunakan kurang aman saat digunakan oleh siswa disekolah - Penggunaan media dalam model lama, menggunakan media yang berada dirumah - Fasilitator model lama, hanya dnegan oran tua - Tujuan dalam model lama, untuk aktifitas anak dalam rumah 	<ul style="list-style-type: none"> • Lemparan melewati kepala (<i>overarm throw</i>) dengan media kardus dan bola warna-warni • Lemparan kedua tangan (<i>two handed arm throw</i>) dengan media target • Menangkap bola secara estafet dengan mengambil diantar kedua kaki teman satu kelompok • Ketangkasan dengan berlari mengambil bola dan melempar bola diatas kepala (<i>Overarm throw</i>) kedalam keranjang • Ketangkasan dengan berlari mengambil bola dan melempar bola diatas kepala (<i>Overarm throw</i>) kedalam tiga keranjang <p>Keterangan Model yang diekemabangkan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Metode yang digunakan dalam model dengan metode pembelajaran Kooperatif TGT - Fasilitator merupakan guru PJOK - Media yang digunakan papan target, roket botol, bola karet, holahoop, marker, gawang, bola plastic warna warni - Peraturan permainan dibuat secara jelas untuk guru dan siswa
<p>Rizk Nurfitriani, S.Pd (2020) “Model Pembelajaran <i>Team Game Tournament</i> Gerak Dasar Lempar Tangkap untuk Sekolah Dasar”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Permainan Fun Fair 	<ul style="list-style-type: none"> • Menangkap Secara Estafet lalu Melempar bola dengan kedua tangan ke dalam hulahoop • Menangkap bola secara estafet dengan posisi duduk yang salig membelakangi teman satu kelompok

B. Fokus Penelitian

Dari latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka fokus penelitian yang akan digunakan ialah penerapan metode TGT (*Teams Game*

Tournament) dalam Model Pembelajaran Lempar Tangkap dengan tehnik lemparan sisi tangan (*sidearm throw*), lemparan melewati kepala (*overarm throw*), menggulirkan objek dibawah lengan (*underarm rolling*), melempar dengan kedua lengan (*two handed throw*), dan menangkap (*cathing*) untuk Kelas 3 Sekolah Dasar.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah serta fokus penelitian yang telah dijelaskan di atas maka, rumusan masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut ini “Bagaimana pengembangan model pembelajaran lempar tangkap dengan metode TGT (*Teams Game Tournament*) pada siswa kelas 3 Sekolah Dasar?”.

D. Kegunaan Hasil Penelitian

Produk atau hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pembelajaran PJOK pada materi lempar tangkap. Adapun kegunaan dari penelitian ini antara lain, sebagai berikut :

- 1) Sebagai bahan pembelajaran yang mampu membuat siswa menjadi lebih tertarik dalam melaksanakan pembelajaran.
- 2) Mampu meningkatkan keterampilan serta kemampuan peserta didik dalam melakukan kegiatan lempar tangkap.
- 3) Bagi guru menjadi acuan dalam meningkatkan pembelajaran lempar tangkap.

- 4) Bagi guru dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran, serta kreativitas guru dalam melakukan pembelajaran dan mampu menciptakan situasi pembelajaran yang kondusif, kreatif dan menyenangkan bagi siswa.
- 5) Bagi siswa dapat meningkatkan minat belajar pendidikan jasmani, meningkatkan motivasi dalam belajar, memudahkan siswa dalam mempelajari materi lempar tangkap secara *efisien*.
- 6) Bagi sekolah akan menumbuh kembangkan budaya ilmiah di lingkungan sekolah dan mengalami peningkatan prestasi belajar siswa, dengan melihat perbaikan proses dan keterampilan siswa.

