

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Pendidikan jasmani yang biasa dikenal dengan Pendidikan Jasmani, Olah Raga, dan Kesehatan (PJOK) merupakan mata pelajaran wajib mulai dari Sekolah Dasar (SD) hingga Sekolah Menengah Atas (SMA). Pendidikan jasmani berperan dalam pendidikan, memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui aktivitas jasmani. Pendidikan jasmani tidak hanya membimbing siswa untuk memahami teori dan praktek, tetapi juga berfungsi sebagai wadah untuk meningkatkan aktivitas fisik siswa di sekolah (Syaputra et al., 2023). Pendidikan jasmani, olah raga dan kesehatan dapat meningkatkan pertumbuhan jasmani, motorik dan pengetahuan anak pada semua tingkatan khususnya siswa sekolah dasar, karena gerak dasar merupakan prasyarat pendidikan yang baik, jasmani yang kuat dan kesehatan tubuh yang diharapkan. Pendidikan sendiri berarti mengubah, menumbuhkan, membimbing, bahkan membentuk setiap aspek diri seorang peserta didik. Pendidikan yang baik mengembangkan potensi yang ada pada diri anak dengan memiliki kekuatan spiritual keagamaan serta membentuk karakter dan temperamen peserta didik (Irfan & Sukriadi, 2021).

Harefa (2021) menjelaskan bahwa “dalam proses kegiatan pembelajaran, guru tidak hanya memerlukan desain proses pembelajaran, tetapi juga model pembelajaran yang digunakan untuk merancang kegiatan pembelajaran di kelas. Guru dapat dengan mudah memberikan informasi tentang materi pembelajaran.

Sebagai seorang guru, Anda harus bisa memilih model pembelajaran yang sesuai untuk siswa Anda. Dalam hal ini model pembelajaran menjadi bagian penting bagi kelangsungan proses pembelajaran, dan penggunaan model pembelajaran yang tepat dapat memudahkan pembelajaran.”Keberhasilan belajar siswa. Nugraha (2015) menjelaskan: “Dalam rangka mendorong pertumbuhan dan perkembangan yang seimbang, pendidikan jasmani adalah sarana untuk mendorong perkembangan kemampuan gerak, keterampilan jasmani, pengetahuan dan pemikiran, nilai-nilai (sikap, mental, emosi, agama, sosial)” dan kebiasaan-kebiasaan bagi seorang anak.

Kegiatan pembelajaran pada kelas pendidikan jasmani dilaksanakan sama halnya dengan kegiatan jasmani pada seluruh jenjang sekolah. Perkembangan gerak merupakan tujuan terpenting dalam pelaksanaan pendidikan jasmani. Kelas diharapkan dapat membuat tubuh anak menjadi lebih sehat dan kuat, serta meningkatkan perkembangan fisiknya.

Pada saat proses pembelajaran diharapkan seorang guru dapat menciptakan interaksi yang baik antara dirinya dengan siswa dan antara siswa dengan siswa dengan maksimal. Hal ini penting untuk menghidupkan suasana kelas. Dalam hal ini, instruktur mengelola proses pembelajaran dengan bertindak sebagai fasilitator agar proses tersebut dapat berlangsung. Pembelajaran Pendidikan jasmani, olahraga, dan Kesehatan merupakan mata Pelajaran yang mengharuskan peserta didik melakukan aktivitas fisik sebagai Upaya pembelajaran langsung, Dimana seseorang siswa mempelajari dan memperhatikan secara langsung mengenai materi dan konsep dari suatu Pelajaran secara langsung.

Salah satu tujuan Pendidikan jasmani bagi siswa sekolah dasar adalah meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar yang dipelajari di sekolah dasar merupakan gerak fundamental, (Pangrazzi dalam Suherman) mengemukakan bahwa Ada tiga kategori gerak dasar yang fundamental: gerak lokomotor, gerak non-lokomotor, dan gerak manipulatif. Realisasi gerak dasar fundamental tersebut dalam kurikulum pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan dikemas ke dalam bentuk materi Atletik, Permainan dan Senam.

Menurut wijayanto di dalam (Rejeki & Gunawan, 2021) Menyatakan bahwa keterampilan gerak dasar di sekolah dasar dapat dibagi menjadi tiga kategori, yaitu : 1. Gerak lokomotor merupakan gerak yang dilakukan dari satu tempat ke tempat lain, antara lain : jalan, lari, lompat. 2. Gerak Non lokomotor merupakan gerak yang dilakukan di tempat antara lain : membungkuk, membalik, meliuk. 3. Gerak manipulasi merupakan gerak untuk bertindak melakukan sesuatu bentuk gerak dari anggota badanya secara lebih terampil, antara lain : menendang, melempar, menangkap

Hampir sama dengan pernyataan di atas gerakan manipulatif adalah Gerakan penguasaan pada sebuah objek atau benda. Jadi saat melakukan Gerakan manipulatif harus ada benda yang terlibat di dalamnya contohnya menangkap, melempar, menendang, memukul dan memantulkan. Gerakan ini bisa dilakukan bersamaan dengan Gerakan lokomotor ataupun non lokomotor. 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. Melempar adalah tindakan mengarahkan suatu barang ke satu arah dengan ayunan tangan. Gerakan ini dilakukan dengan menggunakan kekuatan tangan dan lengan serta memerlukan koordinasi beberapa unsur gerakan.

Pada saat pembelajaran melempar siswa mengalami kendala atau kesulitan dalam melakukan Gerakan melempar terjadinya kendala karna berbagai hal yang diantaranya kurangnya stimulus motorik pada usia perkembangan anak, kurangnya pemahaman Ketika melakukan rangkaian Gerakan sehingga pembelajaran kurang maksimal atau penguasaan materi keterampilan guru kurang inovatif dalam model pembelajaran gerak dasar melempar sehingga menyebabkan beberapa faktor seperti siswa mudah bosan tidak tertarik dan kurang antusias. Adapun permasalahan yang terjadi Ketika melakukan Gerakan melempar menjadi ragu ragu saat melempar Gerakan ayunan menjadi terbatas dan kaku.

Selain itu faktor tersebut ada faktor lain yang membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian bahwa peneliti melakukan pengamatan dan observasi di beberapa sekolah disekitar tujuan yang akan diteliti di SDN palmerah 07 dan 03 yang di sekitar sekolah peneliti di palmerah Jakarta barat. Peneliti menemukan kemampuan gerak dan dan variasi gerak siswa kurang baik Dimana gerak siswa yang tidak optimal dan masih terlihat ragu ragu pada saat melakukan Gerakan lemparan dan kurangnya antusias siswa dalam melakukan Gerakan karna cenderung kurang menyenangkan. Kemudian peneliti melakukan wawancara

dengan guru PJOK di sekolah tersebut. Peneliti menemukan masalah yang dihadapi siswa dalam proses pembelajaran yaitu kurangnya media pembelajaran, sarana prasarana dan kurang adanya model pembelajaran yang digunakan guru saat mengajar hanya menggunakan model ceramah, kurang kreatif, inovatif dan variasi. Sehingga proses pembelajaran terkesan sangat monoton dan membosankan bagi peserta didik. Dengan demikian selama proses pembelajaran tidak dapat belajar dengan aktif dan menyenangkan sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai dengan maksimal.

Berdasarkan observasi hal tersebut dapat berpengaruh pada pencapaian pembelajaran maka dari itu di perlukan model pembelajaran yang membuat siswa memiliki antusias belajar yang tinggi dan siswa tidak mudah bosan saat melakukan kegiatan pembelajaran. Inovasi dan kreativitas mengajar dengan model pembelajaran dapat dibantu melalui model kooperatif Type *Teams Games tournament (TGT)*, dengan melalui model tersebut pembelajaran gerak dasar melempar diharapkan siswa mampu menguasai materi dan dapat mencapai keberhasilan belajar. Bentuk kooperatif *Type Teams Games tournament (TGT)* merupakan salah satu Type pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda. Setelah guru menyampaikan materi pelajaran, siswa berkolaborasi dalam kelompok untuk memastikan bahwa setiap anggota tim telah memahami materi. Setelah ceramah, diadakan kompetisi di mana siswa bersaing dengan siswa lain dalam kelompok mereka untuk mendapatkan poin bagi tim mereka dengan memainkan permainan

akademis. (Slavin, 2010).

berdasarkan permasalahan yang telah diungkapkan peneliti berdasarkan analisis dan observasinya bahwa disekolah yang di teliti dan sekolah disekitaran daerah tersebut memiliki kendala dan kesulitan yang hampir sama sehingga membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang gerak dasar melempar dengan model kooperatif Type *Teams Games tournament (TGT)* yang menyenangkan untuk peserta didik serta membantu guru-guru PJOK dalam mengembangkan model pembelajaran yang terbaru. Maka penlitii bermaksud ingin membuat penelitian tentang "Model Gerak Dasar Melempar Berbasis Cooperative Learning (*TGT*) Untuk Siswa Sekolah Dasar."

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang tersebut maka fokus permasalahan pada penelitian ini adalah membuat model gerak dasar melempar berbasis cooperative learning (*Teamss Games Tournament*) untuk siswa sekolah dasar.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan dengan model yang akan di kembangkan, maka perumusan masalah penelitian ini adalah

1. Bagaimanakah model gerak dasar melempar berbasis *cooperative learning (Teamss Games Tournament)* untuk siswa sekolah dasar ?
2. Apakah model gerak dasar melempar berbasis *cooperative learning (Teamss Games Tournament)* untuk siswa sekolah dasar efektif dalam proses meningkatkan hasil gerak dasar melempar ?

D. Kegunaan Penelitian

1. model gerak dasar melempar berbasis cooperative learning (*Teamss Games Tournament*) untuk siswa sekolah dasar :
 - a. meningkatkan suasana yang menyenangkan
 - b. dapat meningkatkan motivasi dan minat serta hasil belajar siswa
2. untuk mengetahui efektivitas pada proses dan hasil model gerak dasar melempar berbasis Cooperative learning Type (*Teamss Games tournament*) untuk siswa sekolah dasar.

E. State Of The Art

Analisis peneliti terhadap penelitian yang berjudul Upaya Peningkat Hasil Belajar Keterampilan Lempar dan Tangkap Menggunakan Model Pembelajaran *Cooperative Learning* (ilham Pratama at.al, 2023) membuktikan bahwa dengan model pembelajaran *Cooperative learning* bisa meningkatkan keterampilan lempar dan tangkap anak. Pada tiap tahap disiklus *penelitian* yang di teliti bahwa mendapat peningkatan sebesar 90% pada melempar melambung. Untuk dapat meningkatkan hasil belajar pada siswa dapat menggunakan beberapa model pembelajaran salah satunya model *Cooperative learning Type Teams Games tournament*.

Hal tersebut sama pada penelitian penerapan model pembelajaran kooperatif Type *TGT* (*Teamss Games tournament*) untuk meningkatkan kemampuan teknik dasar bermain kasti di kelas V SD Negeri 179/IX Tanjung Harapan semester 1 tahun ajaran 2019/2020 (cartono 2020). Dengan kesimpulan bahwa dengan adanya penerapan model pembelajaran kooperatif Type *Teamss Games tournament (TGT)* terdapat peningkatan kemampuan siswa.

Pada penelitian lainya yang berjudul Pengembangan model pembelajaran melempar pada siswa sekolah dasar (M.Yahya 2019), menyatakan bahwa hasil uji coba model pembelajaran gerak dasar melempar ini siswa dapat meningkatkan penguasaan gerak dan kemampuan belajar secara efektif dan efisien. Dengan Kesimpulan di penelitian ini bahwa dengan adanya model pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Menurut (Sugiata,2018) dalam penelitiannya model pembelajaran kooperatif memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi secara terbuka dan memberikan suasana yang menyenangkan sehingga akan terciptanya adanya ketergantungan positif, interaksi tatap muka, penilaian individu mengembangkan hubungan antar kelompok, penerimaan terhadap teman sekelas yang lemah kemampuan akademiknya serta meningkatkan rasa harga diri dan kepercayaan diri.

Salah satu contoh model pembelajaran TGT terdiri dari lima Langkah yaitu: tahap penyajian kelas, belajar dalam kelompok, permainan, pertandingan dan penghargaan kelompok. Dalam model pembelajaran TGT belajar dapat dilakukan sambil bermain. Model ini merupakan Upaya untuk menciptakan keaktifan semua siswa didalam pembelajaran permainan dapat merangsang minat siswa dalam aktivitas kelas sehingga siswa menjadi termotivasi dan memiliki minat untuk belajar.

Penelitian (Yulianto et al., 2016) menunjukan bahwa penerapan model pembelajaran *teams games tournament* ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan aktivitas belajar siswa.selaras dengan yudianto, penelitian (Yuliawati,2021)

juga menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan motivasi belajar, Dimana keberhasilan dapat mencapai skor rata-rata motivasi belajar masuk kategori tinggi dan minimal mencapai 85%

Adapun di penelitian lain (Farhan,2024) berjudul model pembelajaran geral dasar melempar pada siswa kelas IV (empat) sekolah dasar menyatakan bahwa hasil akhir dari uji efektivitas model menggunakan metode eksperimen dan pendekatan the one grup pretest-posttest design dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian ini dinyatakan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran Pendidikan jasmani kelas IV (empat) sekolah dasar.

Pada sumber penelitian lain yang berjudul Model pembelajaran gerak dasar melempar menggunakan media bola plastik berbasis permainan pada siswa kelas II SDN Kebayoran lama utara 03 Jakarta menyatakan bahwa hasil akhir dari model pembelajaran gerak dasar melempar dapat diterapkan kepada anak kelas II sekolah dasar yang menyenangkan dan dapat meningkatkan keterampilan gerak penelitian ini berkesimpulan bahwa dengan adanya model pembelajaran pada gerak dasar melempar dengan permainan dapat dijadikan sebuah Solusi dalam problematika belajar melempar yang notabene membosankan.(Nurmala & Nasifah, 2023)

Berdasarkan penelitian tersebut menyimpulkan bahwa dengan model pembelajaran Cooperative learning dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan *state of the art* diatas sebagian besar menunjukkan bahwa *Cooperative learning* memiliki hubungan terhadap hasil belajar siswa dengan banyak penelitian yang menggunakan metode penelitian tindakan kelas dimana

berfokus pada hasil belajar saja. Keterbaruan pada peneliti yaitu menggunakan metode penelitian R&D dengan menggunakan model *Teams Games* tournament serta menggunakan objek pada kelas rendah dan penelitian akan menghasilkan produk berupa buku panduan cetak untuk guru/masyarakat, buku panduan untuk siswa dan video pelaksanaan.

F. Road Map Penelitian

Road map penelitian adalah sebuah rencana atau panduan yang dihasilkan untuk membantu peneliti dalam merencanakan dan mengatur proyek penelitian mereka (Supriyantono, 2021).



Berdasarkan gambar di atas menunjukkan bahwa penelitian ini merupakan rangkaian lanjutan dari beberapa penelitian yang dilakukan peneliti pada tahun-tahun sebelumnya. Jika sebelumnya peneliti dan tim telah melakukan penelitian dengan fokus model pembelajaran, model latihan kelincahan, gerak dasar, permainan bagi siswa Sekolah Dasar maupun Sekolah Menengah Pertama maka pada penelitian ini, peneliti mengintegrasikan dengan Model Gerak dasar Melempar berbasis Cooperative Learning Type Teams Games Tournament pada sekolah dasar.