BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang disusun secara sistematik yang bertujuan untuk meningkatkan kebugaran jasmani, menambah pengetahuan, membiasakan perilaku hidup sehat dan aktif, serta sikap *sportif*. Pendidikan jasmani merupakan bagian yang penting dari sistem pendidikan. Untuk mencapai tujuan pendidikan secara keseluruhan, maka pendidikan jasmani harus dilaksanakan dengan baik dan benar dalam suatu lembaga pendidikan. Pendidikan jasmani diajarkan dari tingkat Madrasah Ibtidaiyah atau Sekolah Dasar (MI/SD), Madrasah Tsanawiyah atau Sekolah Menengah Pertama (MTS/SMP), Madrasah Aliyah atau Sekolah Menengah Atas (MA/SMA), Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), bahkan di Perguruan Tinggi.[1]

Dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Olah raga dan Kesehatan yang dilaksanakan di sekolah memiliki peranan sangat penting yaitu: memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat langsung dalam aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan yang dilakukan secara sistematis. Hal tersebut bertujuan untuk membina pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik, sekaligus membentuk pola hidup sehat.[2]

Materi pendidikan jasmani dibedakan menjadi dua kelompok yaitu materi pokok dan materi pilihan. Materi pokok merupakan mata pelajaran yang

---

[1] Faruq, M.Muhyi. *Pendidikan Jasmani Olahraga dan kesehatan*. (Jakarta: Grafindo.2005). hal.3.
[2] Kosasih, Engkos. *Pendidikan Jasmani dan Kesehatan.*(Jakarta : Erlangga 1995).hal.5.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

wajib diajarkan berdasarkan kurikulum yang berlaku. Sedangkan materi pilihan merupakan kegiatan olahraga di luar jam pelajaran sekolah berupa kegiatan ekstrakurikuler olahraga.

Lari cepat atau *sprint* merupakan salah satu cabang olah raga atletik yang termasuk dalam materi pokok pendidikan jasmani. Lari sprint dalam *Kids Atletik* dipadukan dengan lari gawang dan lari slalom atau lari zig-zag. Perpaduan tersebut bertujuan agar siswa lebih tertarik dan antusias dengan pembelajaran atletik khususnya lari cepat (*sprint)* di sekolah dasar. dalam silabus disebutkan,

1. Standar Kompetensi : Mempraktikan berbagai variasi gerak dasar ke dalam permainan dan olahraga dengan peraturan yang dimodifikasi serta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.
2. Kompetensi dasar : Mempraktikkan variasi gerak dasar ke dalam modifikasi atletik, serta nilai semangat, sportivitas, percaya diri dan kejujuran Sebagai olahraga pendidikan, gerak dasar lari sprint diajarkan melalui proses pembelajaran pendidikan jasmani[3].

Salah satu tujuan dari pembelajaran lari *sprint* adalah hasil belajar, maka seorang guru pendidikan jasmani dan kesehatan untuk mencapai tujuan pembelajaran lari *sprint*, harus memperhatikan perkembangan anak, karakteristik anak, kemampuan anak dan kesukaan anak serta tujuan yang harus dicapai. Dalam melaksanakan pembelajaran atletik khususnya lari cepat di sekolah dasar, masih banyak guru penjas yang belum memberikan suatu bentuk pelajaran atletik yang sesuai, masih menggunakan pembelajaran yang monoton padahal atletik harus diajarkan sejak usia dini. Siswa perlu diberikan materi pelajaran dengan benar

[3] Puguh Haryogi. Moh dkk. *Penjaskes*. (.Jakarta: Endumedia 1995).hal.23.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang tersusun dengan baik dan menarik

Berdasarkan observasi peneliti, hasil belajar lari cepat (*sprint*) sebelum diadakan penelitian adalah sebagian besar siswa kelas V MI Nurul Falah Jangkar masih di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimun), di mana KKM penjasorkes di MI Nurul Falah Jangkar adalah 80. Dari 20 siswa putra dan putri kelas V, baru sekitar 20% atau 4 siswa yang nilainya sudah mencapai KKM, sedangkan 80% atau 16 siswa nilainya masih dibawah KKM.

Ada banyak hal yang menyebabkan hasil belajar lari cepat di MI Nurul Falah Jangkar masih dibawah KKM. Salah satunya banyak siswa kurang senang dan kurang suka ketika guru menyampaikan materi atletik khususnya lari, terlebih lagi setelah melihat sarana dan prasarana yang digunakan merupakan alat pembelajaran yang sesungguhnya. Itu akan membuat anak merasa bosan dan enggan untuk mengikuti proses pembelajaran lari cepat (*sprint).*

Hal ini merupakan akibat dari kurangnya sarana dan prasarana yang ada sehingga guru penjasorkes MI Nurul Falah Jangkar kesulitan dalam mengemas model serta strategi pembelajaran sehingga membuat siswa kurang senang dan kurang antusias dalam belajar penjas orkes khususnya pelajaran atletik pada nomor lari cepat (*sprint*).

Ketrampilan dasar atletik merupakan kemampuan dasar yang harus dikuasai oleh setiap siswa sebagai dasar untuk dapat melakukan ketrampilan pada olahraga lainnya.selama ini siswa dalam mengikuti pelajaran atletik khususnya lari cepat (*sprint*) kurang tertarik karena cenderung berfikiran bahwa pelajaran athletik melelahkan dan monoton.

Atas dasar hal tersebut diatas, maka peneliti berusaha mencari solusi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

bagaimana mengatasi agar tujuan dari pembelajaran lari cepat (*sprint*) dapat tercapai dengan baik. Jika dalam pembelajaran lari cepat siswa kurang semangat dan kurang antusias yang menyebabkan hasil belajarnya belum maksimal maka perlu langkah yang tepat disesuaikan dengan kondisi siswa.

Salah satu metode pembelajaran yang digunakan untuk mengatasi masalah yang dihadapi guru penjasorkes dalam meningkatkan hasil belajar lari cepat. Metode yang digunakan adalah pembelajaran dengan menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT). Pembelajaran dengan model *Team Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran kooperatif *(Cooperative Learning)* yang mudah diterapkan, selain melibatkan seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status dalam beraktifitas, juga melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement.*[4]

Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model *Team Games Tournament* (TGT) memungkinkan siswa dapat belajar lebuh rileks disampung menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar. Model *Team Games Tournament* (TGT) ini dirancang untuk menciptakan kerjasama antar siswa agar suasana pembelajaran menarik, lebih rileks dan bisa menciptakan suasana kondusif. Adapun lima komponen utama dalam TGT, yaitu sebagai berikut :

1. Penyajian kelas
2. Kelompok (*team*)
3. *Games*
4. Turnamen

[4] Subarjah,Herman. *Pendidikan Jasmani dan Kesehatan.* (Bandung : Citra Karya Utama Press.1995). hal. 7.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

5. *Team recognize* (penghargaan kelompok)

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti dan dari masalah umum yang dihadapi guru penjasorkes dalam pengemasan dan penyampaian materi khususnya gerak dasar lari cepat, maka peneliti tertarik untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) pada siswa kelas V MI Nurul Falah Jangkar dengan judul **"Peningkatan Hasil Belajar Lari Cepat (*Sprint*) Melalui Metode *Team Games Tournament* (TGT) Pada Siswa Kelas V MI Nurul Falah Jangkar Kecamatan Jangkar Kabupaten Situbondo".**

Diharapkan dengan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang peneliti lakukan dapat memberikan jalan keluar dari masalah yang selama ini dihadapi oleh guru pendidikan Jasmani, olahraga dan kesehatan dalam pembelajaran pendidikan jasmani pada umumnya dan pembelajaran lari jarak pendek (sprint) pada khususnya, serta mampu memperbaiki proses pembelajaran pendidikan jasmani yang akhirnya mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam bidang olahraga pada umumnya.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan diatas, maka masalah yang ada dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah penerapan metode pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) ?
2. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar lari cepat *(sprint)*, melalui metode pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* pada siswa kelas V MI Nurul Falah Jangkar Kecamatan Jangkar Kabupaten Situbondo Tahun Pelajaran 2014/2015 ?

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

C. Penegasan istilah

Untuk menghindari kesalahan persepsi diantara pembaca, maka perlu dijelaskan maksud dari judul penelitian ini.

1. Hasil belajar Lari cepat

   Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh berupa kesan – kesan yang melibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari aktifitas dalam belajar.

   Hasil belajar lari cepat merupakan hasil yang telah dicapai peserta didik setelah belajar lari cepat. Dalam penelitian ini upaya yang dilakukan guru dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik adalah dengan menggunakan metode yang lebih kreatif yaitu metode *Teams Games Tournaments (TGT).*

2. Metode *Team Games Tournament (TGT).*

   Adapun yang dimaksud metode *Teams Games Tournament (TGT).* disini merupakan cara penyajian pelajaran dimana guru menunjukkan atau memperlihatkan suatu proses pembelajaran. Dari pengertian kalimat judul diatas, dapat penulis simpulkan judul penelitian secara keseluruhan adalah peningkatan hasil belajar lari cepat melalui metode *Team Games Tournament (TGT)* pada siswa kelas V MI Nurul Falah Jangkar Kecamatan Jangkar Kabupaten Situbondo.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

D. Tindakan Yang Dipilih

Berdasarkan Rumusan masalah tersebut maka peneliti mengambil tindakan berupa Penelitian Tindakan Kelas dengan menggunakan metode *Team Games Tournament (TGT)* dengan alasan sebagai berikut : Berpijak dari analisis masalah tersebut, peneliti berupaya memperbaiki metode *Team Games Tournament (TGT)* dengan alasan sebagai berikut :

1. Penggunaan metode *Team Games Tournament (TGT)* yang baik akan membantu siswa memperoleh pengalaman konkret.
2. Memudahkan siswa memahami materi.
3. Penggunaan metode *Team Games Tournament (TGT)* yang baik diharapkan dapat melibatkan semua ranah belajar anak (afektif, psikomotor, dan kognitif).
4. Dengan menggunakan metode *Team Games Tournament (TGT)* yang benar, Proses belajar lebih menarik dan menyenangkan.

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan diatas, penelitian ini bertujuan untuk :

1. Untuk mengetahui penerapan Metode *Team Games Tournament (TGT)* dalam pembelajaran lari cepat (*Sprint*).
2. Untuk mengetahui peningkatan Hasil belajar mata pelajaran Penjas Orkes melalui metode *Team Games Tournament (TGT)* pada siswa kelas V MI Nurul Falah Jangkar Kecamatan Jangkar Kabupaten Situbondo.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

F. Lingkup Penelitian

Melihat keluasannya dan kekomplekan masalah yang terurai pada rumusan masalah, dan untuk menghindari terjadinya penyimpangan dari pokok masalah, maka perlu dibatasi masalah yang diteliti. Masalah yang akan dibahas dalam petelitian ini dibatasi :

1. Materi Penjas Orkes yang digunakan dalam penelitian ini adalah Lari cepat (*Sprint*).
2. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Team Games Tournament (TGT).*
3. Penelitian ini dilakukan pada siswa Kelas V MI Nurul Falah Jangkar, Kecamatan Jangkar, Kabupaten Situbondo**.**

G. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Melalui hasil penelitian tindakan ini dapat memberi masukan atau informasi (referensi) dan bahan pertimbangan dalam meningkatkan kegiatan belajar mengajar khususnya mata pelajaran Penjas Orkes dalam upaya peningkatan mutu pembelajaran di MI Nurul Falah Jangkar Kecamatan Jangkar Kabupaten Situbondo, pada khususnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru

Dengan dilaksanakannya penelitian tindakan ini, diharapkan dapat memberi masukan dan wawasan kepada guru untuk lebih mengetahui secara tepat, menghayati strategi pembelajaran dengan pendekatan interaktif pada pembelajaran Penjas Orkes.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Bagi siswa

Siswa sebagai subyek langsung dari penelitian ini, yang langsung dikenai tindakan, seharusnya melalui metode metode *Team Games Tournament (TGT).* ada perubahan dalam diri siswa baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor dan kebiasaan belajar efektif sehingga penelitian sangat menguntungkan bagi siswa.

c. Bagi sekolah

Memberikan sumbangan pemikiran sebagai alternatif meningkatkan kualitas dan mutu pembelajaran di madrasah. Khususnya bagi guru mata pelajaran Penjas Orkes dalam menggunakan metode pembelajaran.

H. Sistematika Pembahasan

Agar skripsi ini tersusun secara sistematis, mudah dipahami dan menjadi satu kesaatuan yang utuh, maka skripsi ini disusun dalam tiga bagian yang meliputi bagian muka, bagian isi, dan bagian akhir.

Pendahuluan yang meliputi latar belakang masalah, perumusan masalah, setting penelitian, dan sistematika pembahasan.

Kajian pustaka yang meliputi : Hasil belajar, Kajian Mata Pelajaran Penjas Orkes Metode *Team Games Tournament (TGT).* dan Hipotesis Tindakan.

Metode Penelitian Tindakan Kelas, yang berisi Jenis penelitian, Subyek penelitian, dan Karakteristik Obyek Penelitian, Prosedur Penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, dan indikator keberhasilan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pembahasan penelitian yang berisi Deskripsi persiklus, meliputi Perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan evaluasi, dan pembahasan persiklus yang meliputi pembahasan siklus I dan pembahasan Siklus II.

Penutup yang berisikan tentang kesimpulan penelitian dan saran-saran dari peneliti.

I. Definisi operasional variabel:

1. Lari Cepat atau Lari *Sprint*

Lari cepat atau *sprint* merupakan salah satu cabang olahraga atletik yang termasuk dalam materi pokok pendidikan jasmani. Lari sprint dalam *kids atletik* dipadukan dengan lari gawang dan lari slalom atau lari zig-zag. Lari cepat atau *sprint* adalah gerakan berlari dengan kecepatan maksimal sepanjang jarak yang harus ditempuh atau ditentukan.

Kepentingan relatif dari tuntutan yang diletakkan pada seorang *sprinter* adalah beragam sesuai dengan eventnya, namun kebutuhan dari semua lari *sprint* adalah " kecepatan ". Kecepatan dari lari *sprint* adalah hasil dari kontraksi yang kuat dan cepat dari otot-otot yang dirubah menjadi gerakan yang halus, lancer, efisien dibutuhkan bagi berlari dengan kecepatan tinggi. Di dalam buku TKJI lari cepat cara mengukurnya dengan melihat waktu tercepat yang bisa di capai siswa untuk menempuh jarak 60 meter untuk puteri dan 70 meter untuk putera[5].

2. Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)

Team Games Tournament (TGT) terdiri dari siklus reguler dari aktivitas pengajaran, sebagai berikut:

[5] Tkji. *teknik dan Macam Atletik,*(Jakarta:Bumi Aksara. 2006).hal.34.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a. Pengajaran

Menyajikan materi Lari Cepat (*sprint*), menyampaikan tujuan dari pembelajaran, menyampaikan tugas-tugas yang akan dilaksanakan, atau kegiatan yang harus dilakukan siswa, dan memberikan motivasi agar siswa lebih bergairah dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran lari cepat.

b. Belajar Tim

Siswa ditempatkan dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 4 sampai 5 orang atau lebih yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda. Dengan adanya heterogenitas (bermacam-macam jenis) anggota kelompok diharapkan dapat memotivasi siswa untuk saling membantu antar siswa yang berkemampuan kurang dalam menguasai meteri pelajaran lari cepat yang sudah di sampaikan oleh guru penjasorkes.

c. Turnamen

Disini yang dimaksud turnamen adalah games-games yang dilakukan oleh kelompok siswa tadi kemudian di kompetisikan, untuk mendapatkan pemenang atau juaranya.

d. Rekognisi atau PenghargaanTim

Rekognisi atau bisa juga penghargaan berarti tim mana yang menjadi pemenang akan mendapatkan penghargaan dari gurunya[6].

[6] Slavin, *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan.* (Jakarta: Erlangga .2005).hal.170.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id