

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Jasmani adalah proses Pendidikan dengan pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani yang dilakukan secara sadar, sistematis, dan intensif guna untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan fisik, motorik, berfikir, emosional, sosial, dan moral. Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam bentuk fisik, mental, serta emosional. PJOK bukan berisi materi aktivitas yang dirancang hanya untuk mengasah kompetensi keterampilan peserta didik, atau mata pelajaran yang dibagi tentang pengetahuan kesehatan dan keterampilan berolahraga.

**Menurut UU No 20 tahun 2003 bab 1, pasal 1 pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan , akhlak mulia, serta ketrampilan yang di perlukan dirinya, Masyarakat Bangsa dan Negara.**

Implementasi adalah suatu tindakan atau pelaksanaan dari sebuah rencana yang sudah disusun secara matang dan terperinci. Menurut Mazmanian dan Sebatier Waluyo (2007:49), menyatakan bahwa implementasi adalah pelaksanaan keputusan kebijakan dasar biasanya dalam bentuk undang-undang, namun dapat pula berbentuk perintah- perintah atau keputusan-keputusan eksekutif yang penting atau badan peradilan lainnya.

Secara etimologis, kata “metode” berasal dari bahasa Yunani “*methodos*” yang tersusun dari kata “*meta*” dan “*hodos*“. *Meta* berarti menuju, melalui, mengikuti, atau sesudah. Sedangkan *hodos* berarti jalan, cara, atau arah. Kata tersebut kemudian diserap dalam bahasa Inggris menjadi kata “*method*” yang berarti suatu bentuk prosedur tertentu untuk mencapai atau mendekati suatu tujuan, terutama cara yang sistematis.

Menurut Sutikno (2014:33) berpendapat bahwa pengertian “metode” secara harfiah berarti “cara”, metode adalah suatu cara atau prosedur yang digunakan untuk mencapai tujuan tertentu.

Metode pembelajaran adalah sebuah proses sistematis dan teratur yang dilakukan oleh Guru atau Pendidik dalam menyampaikan materi kepada siswanya. Metode pembelajaran adalah cara sistematis dalam bentuk konkret berupa langkah-langkah untuk mengefektifkan pelaksanaan suatu pembelajaran. Pernyataan tersebut diperkuat oleh pendapat Iskandar Wassid dan Suhendar (2011:56) yang mengatakan bahwa metode pembelajaran adalah cara kerja yang sistematis untuk memudahkan pelaksanaan berbagai kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan yang diinginkan atau ditentukan, sedangkan Metode adalah cara atau prosedur yang ditempuh untuk mencapai tujuan tertentu. Lalu ada satu istilah lainnya yang berkaitan dengan 2 istilah ini, yaitu teknik adalah cara yang spesifik dalam pemecahan masalah tertentu yang ditemukan dalam pelaksanaan prosedur.

Iskandar Wassid dan Suhendar (2011:56) berpendapat bahwa “metode adalah cara atau jalan yang harus dilalui untuk mencapai suatu tujuan”. Sedangkan menurut Sri Anitah dan Yetti Supriyati (2008: 4.3) “metode adalah suatu cara yang teratur atau yang telah dipikirkan secara mendalam untuk digunakan dalam mencapai sesuatu”. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* 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. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament* memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks, bertanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Lari estafet adalah nomor beregu yang dilakukan secara bersambung dari start hingga melewati finish dengan pelari sebanyak empat orang, serta memiliki kewajiban membawa tongkat hingga menyentuh garis akhir Menurut Moh. Gilang (2007) Pengertian Lari estafet adalah salah satu nomor pada lomba lari. Pada perlombaan atletik harus dilakukan secara bergantian atau beranting. Dalam sebuah tim atau regu lari sambung, terdapat empat orang pelari.

Metode *Teams Games Tournament* lebih mementingkan keberhasilan kelompok dibandingkan keberhasilan individu. Penghargaan yang didapatkan oleh kelompok sangat ditentukan oleh keberhasilan

penguasaan materi setiap anggota kelompok. *Teams Games Tournament* menggunakan turnamen permainan akademik. Dalam turnamen ini mahasiswa bertanding mewakili timnya dengan anggota tim lain yang setara dalam kinerja akademik. (Nur, 2005) Menurut kurniasari (2006:42) model pembelajaran TGT kooperatif dengan membentuk kelompok-kelompok kecil dalam kelas yang terdiri atas 4-6 siswa yang heterogen baik dalam hak akademik jenis kelamin Ras maupun etnis.

Pendidikan adalah pembelajaran pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan sekelompok orang yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui pengajaran, pelatihan, atau penelitian. berikut pengertian pendidikan menurut para ahli Pendidikan. Menurut Muhibbiun syah (2010:10) pendidikan berasal dari kata didik lalu kata ini mendapat awalan “Me” sehingga menjadi “mendidik “ artinya memelihara dan memberi latihan yang di perlukan adanya ajaran, tuntunan, dan pemimpin mengenai akhlak dan kecerasan pikiran.

Sugiyanto dan Sujarwo (2007: 1). Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (Penjasorkes) merupakan usaha pendidikan dengan menggunakan aktivitas otot-otot besar hingga proses pendidikan yang berlangsung tidak terhambat oleh gangguan kesehatan dan pertumbuhan badan. Pembelajaran kooperatif merupakan istilah umum untuk sekumpulan strategi pengajaran yang dirancang untuk mendidik kerja kelompok dan interaksi antar siswa.

Menurut Nugroho (2012:6) *Teams games tournament* adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif. Dalam pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) ini siswa dituntut untuk saling kerjasama, aktif dan bertanggungjawab terhadap dirinya sendiri maupun kelompoknya

Sedangkan metode *time games tournament* adalah suatu tipe belajar dalam kelompok yang beranggotakan lima sampai enam siswa yang memiliki kemampuan, suku kata atau ras yang berbeda.

Berdasarkan hasil observasi, Permasalahan yang dihadapi oleh guru PenjasOrkes adalah yang berkaitan dengan sarana dan prasarana pendidikan jasmani sebagai media pembelajaran. Rendahnya motivasi siswa untuk melakukan aktivitas gerak dan kemampuan dasar lari estafet tersebut. Salah satu masalah yang ditemui di SD Inpres Nifuboko adalah fasilitas yang terbatas karena sekolah memiliki halaman yang sempit sehingga proses pembelajaran lari estafet kurang efektif. Guru memanfaatkan halaman dan juga memodifikasi tongkat dari bambu sehingga mempermudah siswa dalam mengikuti pembelajaran lari estafet.

Berdasarkan paparan di atas maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan” Judul Implementasi Metode *Teams Games Tournament* Pada Pembelajaran Lari Estafet Untuk Siswa Kelas V Sd Inpres Nifuboko”

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Penerapan Implementasi metode *teams games tournament* pada pembelajaran lari estafet jarang yang diterapkan
2. Belum diketahui penerapan implementasi metode *teams games tournament* pada pembelajaran lari estafet bagi siswa.
3. Kemampuan dasar lari Estafet siswa SD Inpres Nifuboko masih sangat kurang.
4. Siswa kurang aktif dalam melakukan Metode *teams Games Tournament* disekolah

#### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka, akan membatasi masalah penelitian sebagai berikut:" menerapkan Implementasi metode *teams Games Tournament* pada Pembelajaran Lari Estafet untuk siswa kelas V SD Inpres Nifuboko."

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat merumuskan masalah sebagai berikut:  
Bagaimana Implementasi Metode *Teams Games Tournament* Pada Pembelajaran Lari Estafet Untuk Siswa Kelas V SD Inpres Nifuboko ?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah Untuk mengetahui Implementasi Metode *Teams Games Tournament* pada pembelajaran Lari Estafet untuk siswa kelas V SD Inpres Nifuboko.

## **F. Manfaat Penelitian**

### 1. Manfaat akademis

- a) Diharapkan dapat memberikan Implementasi metode *teams games tournament* pada pembelajaran lari estafet di SD Inpres Nifuboko
- b) Dapat membantu guru memperbaiki kinerjanya sehingga Implementasi metode dapat berkembang secara professional serta dapat meningkatkan percaya diri.
- c) Membantu sekolah untuk berkembang karena adanya peningkatan Metode *Teams Games Tournament* di sekolah.

### 2. Manfaat praktis

- a) Bagi Siswa, sebagai tolak ukur hasil belajar siswa dalam menguasai Implementasi Metode *Teams Games Tournament* pada pembelajaran Lari Estafet.
- b) Bagi sekolah, Penelitian ini diharapkan dapat memberikan Implementasi Metode *Teams Games Tournament* pada pembelajaran lari estafet
- c) Bagi Guru, penelitian ini merupakan masukan dalam memperluas pengetahuan dan wawasan guru tentang Implementasi metode *Teams Games Tournament* pada Pembelajaran Lari Estafet.

d) Bagi Peneliti, Memberikan pengetahuan tentang pentingnya penerapan Implementasi Metode *Teams Games Tournament* pada pembelajaran Lari Estafet di SD Inpres Nifuboko dapat memahami secara kritis tentang permasalahan yang terjadi di sekolah khususnya di SD Inpres Nifuboko.