

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan Jasmani merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari pendidikan formal secara keseluruhan melalui proses yang dilakukan secara sadar dan sistematis pada berbagai kegiatan jasmani untuk memperoleh keimanan dan ketaqwaan, pertumbuhan jasmani, kebugaran jasmani, kemampuan dan keterampilan, kecerdasan dan perkembangan watak, serta kepribadian yang harmonis dalam rangka membentuk manusia Indonesia seutuhnya yang berkualitas berdasarkan Pancasila. Menurut Mulya, Gumilar dan Resty Agustriyani (2014) "Pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan memanfaatkan aktivitas fisik dan kesehatan untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional" (hlm.8). Pendidikan jasmani juga merupakan salah satu media untuk mendorong perkembangan keterampilan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap, mental, emosional, spiritual, dan sosial), serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan yang seimbang. Pendidikan Jasmani merupakan salah satu aspek penting adalah pengajaran etika dan pembentukan karakter yang kuat dimana dalam pendidikan jasmani biasanya dilaksanakan dengan contoh atau perilaku di lapangan. Selain itu pendidikan jasmani juga begitu kaya akan pengalaman emosional. Jadi bisa dikatakan bila pendidikan jasmani merupakan dasar atau alat pendidikan dalam membentuk manusia seutuhnya, dalam pengembangan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor dalam membentuk kemampuan manusia yang berwatak dan bermoral. Pendidikan jasmani bertujuan untuk mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan berfikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran dan tindakan moral melalui tindakan jasmani dan olahraga. Hal ini sesuai dengan tujuan pendidikan jasmani yang dikemukakan Sukintaka (2013) bahwa: "Tujuan pendidikan jasmani terdiri dari empat ranah yaitu: (1) jasmani, (2) psikologi, (3) afektif, (4) kognitif" (hlm.38). Pentingnya peranan pendidikan jasmani olahraga dan

kesehatan bagi siswasekolah, maka pendidikan jasmani harus diajarkan dengan baik sesuai dengan jenjang pendidikan masing-masing. Bukan hanya itu saja, tujuan lain dari pendidikan jasmani juga mempunyai peranan dalam kehidupan sehari-hari siswa.

Olahraga merupakan hal yang sangat dekat dengan manusia kapan dan dimana saja berada. Sebab olahraga merupakan salah satu kebutuhan hidup yang harus dipenuhi oleh setiap manusia. Olahraga menempati salah satu kedudukan terpenting dalam kehidupan manusia. Dalam kehidupan modern sekarang ini manusia tidak bisa dipisahkan dari kegiatan olahraga baik sebagai salah satu olahraga khusus, sebagai tontonan, rekreasi, mata pencaharian, kesehatan maupun budaya. Menurut Barakat (2018) Olahraga saat ini sudah menjadi sebuah trend atau gaya hidup bagi sebagian orang, bahkan untuk sebagian orang yang lain olahraga menjadi sebuah kebutuhan mendasar dalam kehidupan. Seiring perkembangan jaman dan kemajuan ilmu pengetahuan olahraga berkembang menjadi sesuatu yang memiliki nilai yang bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari. Olahraga menjadi sangat penting karena tidak terlepas dari kebutuhan mendasar manusia yang pada prinsipnya selalu bergerak. (hlm.16)

Olahraga adalah salah satu bentuk dari upaya peningkatan kualitas manusia Indonesia yang diarahkan pada pembentukan watak dan kepribadian, disiplin dan sportivitas yang tinggi, serta peningkatan prestasi yang dapat membangkitkan rasa kebanggaan nasional. Kegiatan olahraga mencakup berbagai macam cabang seperti atletik, permainan, olahraga air, dan olahraga beladiri. Olahraga permainan yang dilakukan dalam proses pendidikan salah satunya adalah olahraga Bola basket.

Bola basket adalah olahraga yang dimainkan oleh dua tim dengan 5 pemain per tim. Tujuannya adalah mendapatkan nilai (*skor*) dengan memasukkan bola sebanyak mungkin kekeranjang dan mencegah tim lain melakukan hal serupa. Bola dapat diberikan hanya dengan passing dengan tangan atau dengan *dribble*. Menurut Amber (2012) Teknik dasar mencangkup *footwork* (gerakan kaki), *shooting* (menembak), *passing* (operan) dan menangkap, *dribble*

(memantulkan bola), *rebound*, bergerak dengan bola, bergerak tanpa bola, dan bertahan.

Kanca, I. N, (2017) Mengungkapkan Pendidikan jasmani juga merupakan suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan, dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif, dan kecerdasan emosi (Hlm.2). Sedangkan Menurut Rosdiani (2013) Pendidikan jasmani dan kesehatan adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik dan kesehatan untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. Dari kutipan tersebut penulis menyimpulkan bahwa yang dimaksud pendidikan jasmani merupakan bagian dari pendidikan untuk mengembangkan kemampuan melalui gerak sehingga dapat mencapai kesehatan serta tujuan pendidikan yang diharapkan yaitu mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Pendidikan jasmani adalah bagian dari pendidikan nasional. Pendidikan jasmani tidak terfokus pada aspek motorik saja namun terdapat aspek kognitif. (pengetahuan) dan afektif (sikap). Pendidikan jasmani sangat penting mengingat mempunyai tujuan yang penting dalam pengembangan pembelajaran. Sebagian besar siswa beranggapan bahwa mata pelajaran pendidikan jasmani kurang penting. Anggapan tersebut muncul dikarenakan siswa belum mengerti peran dan fungsi pendidikan jasmani. Hal tersebut disebabkan karena masih kurangnya kreatifitas guru dalam mengajar. Guru yang kurang kreatif akan menimbulkan model pembelajaran yang monoton karena masih menggunakan model pembelajaran ceramah dan komando. Siswa akan merasa bosan dan tidak antusias dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani. Sebagai contoh salah satu permainan dalam pendidikan jasmani yaitu permainan bola basket. Di dalam permainan bola basket banyak teknik dasar yang harus dilakukan, seperti *shooting*, *passing* dan *dribble*. Bola yang berat dan besar akan membuat anak kesulitan untuk bergerak. Menurut pengamatan, anak yang sudah mencoba melakukan namun selalu gagal karena kesulitan dengan bola yang berat dan besar mereka akan *down* dan tidak mau melakukannya lagi. Sehingga anak akan menjadi malas mencoba. Oleh sebab itu guru harus dapat memvariasi

alat pembelajaran agar pembelajarannya tidak monoton dan tidak membuat anak menjadi bosan dan malas mencoba.

Ide kreatif seorang pengajar penjas agar tercipta suasana yang menyenangkan sangat penting sekali karena siswa akan lebih aktif bergerak terutama olahraga yang sangat di gemari oleh kalangan pelajar pada umumnya seperti olahraga bola basket. Olahraga bola basket sangat diminati peserta didik karena olahraga ini sangat menyenangkan dan banyak tantangan. Peminat olahraga bola basket tidak hanya peserta didik putra saja namun sekarang banyak juga peserta didik putri yang meminatinya. Di dalam permainan bola basket terdapat teknik dasar seperti *shooting*, *passing*, dan *dribble*. Teknik dasar tersebut sangat penting di ajarkan agar siswa dapat melakukan gerakan-gerakan yang efektif dan efisien.

Tanggung jawab keberhasilan pengajar berada di tangan seorang pendidik. Artinya, seorang guru harus berupaya semaksimal mungkin untuk mengatur proses pembelajaran sedemikian rupa sehingga komponen-komponen yang diperlukan dalam pengajaran dapat berinteraksi antar sesama komponen. Banyak usaha yang dilakukan untuk meningkatkan mutu pendidikan, serta berbagai terobosan baik alat pengembangan kurikulum, inovasi pembelajaran, dan pemenuhan sarana dan prasarana pendidikan. Untuk meningkatkan prestasi belajar siswa maka guru dituntut untuk membuat pembelajaran menjadi lebih inovatif yang mendorong siswa dapat belajar secara optimal baik di dalam belajar mandiri maupun di dalam pembelajaran di kelas. Inovasi model-model pembelajaran sangat diperlukan dan sangat mendesak terutama dalam menghasilkan model pembelajaran baru yang dapat memberikan hasil belajar lebih baik, peningkatan efisiensi dan efektivitas pembelajaran menuju pembaharuan. Agar pembelajaran lebih optimal maka model pembelajaran harus efektif dan selektif sesuai dengan pokok bahasan yang diajarkan di dalam meningkatkan prestasi belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi pra penelitian ketika melakukan PLP yang dilakukan di kelas XII IPA 6 SMA Negeri 2 Ciamis, kelas XII diperoleh data saat penilaian (*dribble*) lebih dari 60% siswa tidak tuntas dengan KKM 76. Dikarenakan saat pembelajaran bola basket mereka kurang antusias, merasa malas mencoba, dan merasa jenuh. Selama pembelajaran berlangsung, siswa pada umumnya bersifat pasif, jarang sekali siswa mengajukan pertanyaan atau memberi tanggapan terhadap penjelasan guru karena model pembelajaran yang digunakan lebih cenderung caramah dan komando. Penyebab dari permasalahan tersebut bersumber dari masing-masing individu sendiri dan dari lingkungan sekitar. Lingkungan sekitar seperti media, lingkungan, materi, guru, dan metode yang digunakan guru. Selain itu sekolah tersebut merupakan sekolah favorit di kota Ciamis terbukti dengan jumlah siswa yang begitu banyak disekolah tersebut terutama siswa putri. Sehingga peneliti tertarik agar dengan adanya penerapan pembelajaran permainan bola basket (*dribble*) dengan menggunakan variasi bola diharapkan khususnya siswa kelas XII meningkatkan hasil pembelajaran *dribble* baik dari ranah afektif, kognitif dan psikomotor.

Dari permasalahan yang dihadapi guru penjas dan peneliti pada saat melakukan PPL dalam menyampaikan materi teknik *dribble*, siswa merasa tidak nyaman pada saat menggunakan bola, dan peserta didik hanya terpaku kepada guru. Bola yang berat dan besar menjadikan siswa kurang bisa melakukan gerakan yang efektif dan kebanyakan siswa pada saat memantulkan bola rata-rata bola itu dipukul, ketika lari tangan dan pantulan bola tidak seirama. Di Kelas XII IPA 6 SMA Negeri 2 Ciamis belum pernah diadakan metode pembelajaran dengan menggunakan variasi bola. Sehingga peneliti tertarik melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) pada siswa kelas XII IPA 6 SMA Negeri 2 Ciamis dengan judul “Meningkatkan Hasil Belajar Dribble Menggunakan Variasi Permainan Bola Basket Pada Kelas XII IPA 6 SMA Negeri 2 Ciamis Tahun 2022”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah, maka munculah permasalahan yang dirumuskan dalam bentuk pertanyaan “ Apakah model pembelajaran *kooperatif learning tipe jigsaw* mampu meningkatkan hasil belajar dribbling bola basket pada siswa kelas XII IPA 6 SMA Negeri 2 Ciamis?

## 1.3 Definisi Oprasional

Untuk menghindari salah satu penafsiran terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini maka penulis akan menjelaskan secara operasional terhadap beberapa istilah- istilah tersebut sebagai berikut :

1. Pendidikan Jasmani menurut Mahendra (2012) “Pendidikan jasmani adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif, dan kecerdasan emosi” (hlm. 103-187). Yang dimaksud Pendidikan Jasmani dalam penelitian ini yaitu mata pelajaran untuk melatih kemampuan psikomotorik yang mulai diajarkan secara formal di sekolah dasar hingga sekolah menengah atas.
2. Model Pembelajaran menurut Arends Agus Suprijono, (2013), “model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas” (hlm.46). Model Pembelajaran yang dimaksud dalam penelitian ini membantu peserta didik mendapatkan informasi, ide, keterampilan, cara berpikir, dan mengekspresikan ide dalam materi pembelajaran bola voli khususnya teknik spike Pada Siswa Kelas XII IPA 6 SMA Negeri 2 Ciamis Tahun ajaran 2021/2022.
3. Model pembelajaran *Kooperatif Learning* menurut Roger, dkk (Miftahul Huda, 2012) “pembelajaran *kooperatif* merupakan aktivitas pembelajaran kelompok yang diorganisir oleh satu prinsip bahwa pembelajaran harus didasarkan pada perubahan informasi secara sosial diantara kelompok-kelompok pembelajaran yang didalamnya setiap pembelajar bertanggung jawab atas pembelajarannya sendiri dan didorong untuk meningkatkan pembelajaran anggota-anggotanya

yang lain” (hlm.29). Yang dimaksud Model pembelajaran *Kooperatif Learning* dalam penelitian ini adalah sebuah model pembelajaran dalam upaya memperbaiki proses pembelajaran dalam materi pembelajaran bola voli khususnya teknik spike Pada Siswa Kelas XII IPA 6 SMA Negeri 2 Ciamis Tahun ajaran 2021/2022.

4. *Kooperatif Learning* Tipe *jigsaw* adalah teknik pembelajaran kooperatif di mana siswa, bukan guru, yang memiliki tanggung jawab lebih besar dalam melaksanakan pembelajaran. Tujuan dari *jigsaw* ini adalah mengembangkan kerja tim, ketrampilan belajar kooperatif, dan menguasai pengetahuan secara mendalam yang tidak mungkin diperoleh apabila mereka mencoba untuk mempelajari semua materi Pada Siswa Kelas XII IPA 6 SMA Negeri 2 Ciamis Tahun ajaran 2021/2022.
5. Hasil Belajar menurut Purwanto (2013) yaitu “Hasil yang dicapai oleh seseorang dalam usaha belajar yang dinyatakan dalam raport” (hlm.28). Yang di maksud hasil belajar dalam penelitian ini yaitu hasil penilaian proses selama pembelajaran *spike* yang rangkaian gerakan masih tidak benar pada saat awalan, tolakan, sikap diudara, pukulan dan mendarat sehingga masih kurang dari nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang di tentukan sekolah yaitu 76 Pada Siswa Kelas XII IPA 6 SMA Negeri 2 Ciamis Tahun ajaran 2021/2022.
6. Bola basket adalah salah satu bentuk olahraga yang masuk dalam cabang permainan beregu. Permainan bola basket dimainkan oleh dua tim, dengan tujuan memasukkan bola ke dalam keranjang lawan sebanyak mungkin, serta menahan serangan lawan agar tidak memasukkan bola ke dalam keranjangnya. Menurut Perbasi 2014 (Hlm.11), menyatakan bahwa “bola basket dimainkan oleh dua regu yang masing-masing terdiri dari lima orang pemain” Yang dimaksud *dribble* dalam penelitian ini yaitu masalah yang ditemukan dalam hasil belajar karena kurangnya ketertarikan siswa untuk mempelajari teknik tersebut di Kelas XII IPA 6 SMA Negeri 2 Ciamis Tahun ajaran 2021/2022

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui cara meningkatkan hasil belajar dribbling bola basket dengan menggunakan menggunakan model pembelajaran *kooperatif learning tipe jigsaw* pada siswa kelas XII IPA 6 SMA Negeri 2 Ciamis.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis.

##### **a. Secara teoretis**

1. Penelitian ini diharapkan memperkaya konsep atau teori mendukung perkembangan permainan bola basket
2. Menjadi kajian pustaka dan sumbangsih penelitian bagi pendidikan jasmani.
3. Sebagai bahan evaluasi dan masukan bagi pengajar atau guru pendidikan jasmani.

##### **b. Secara Praktis**

1. Bagi guru, dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pada proses belajar mengajar disekolah dengan melakukan pembelajaran melalui model pembelajaran *kooperatif learning*.
2. Bagi siswa, diharapkan dapat memberikan pengaruh dengan menumbuhkan secara motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran bola basket.
3. Bagi sekolah, sebagai tambahan sumber informasi agar bisa lebih meningkatkan sistem pengajaran di sekolah, sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan harapan dalam pembelajaran bola basket.