

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan berkontribusi pada produksi sumber daya manusia yang berkualitas tinggi dan merupakan kebutuhan manusia karena memungkinkan individu untuk meningkatkan taraf hidup mereka. Ada pergeseran konstan dalam pengembangan dan peningkatan pendidikan sebagai respons terhadap perubahan di semua tingkat sosial. Berbagai komponen yang terlibat, serta penyelenggara pendidikan di bidang tersebut (kualifikasi guru dan kualitas tenaga pengajar), kualitas pendidikan, instrumen kurikulum, infrastruktur pendidikan, kualitas pendidikan, dan kualitas manajemen termasuk perubahan metode dan strategi pembelajaran yang inovatif semua berkontribusi pada perubahan dan perbaikan di bidang pendidikan, termasuk kurikulum. Kurikulum yang berlaku sekarang dikenal dengan kurikulum 2013 atau kurtilas.

Kurtilas (kurikulum 2013) adalah kurikulum yang berlaku dalam sistem pendidikan yang ada di Indonesia. Kurikulum ini juga merupakan kurikulum yang diterapkan oleh pemerintah Indonesia untuk menggantikan Kurikulum 2006 atau KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan). Kurtilas juga masuk dalam masa percobaannya pada tahun 2013 dengan adanya beberapa sekolah menjadi sekolah rintisan. Kurikulum 2013 meliputi tiga aspek yaitu aspek kognitif (pengetahuan), aspek afektif (sikap) dan juga aspek psikomotorik (kecakapan). Ada juga pilar pembelajaran kurikulum 2013 yaitu penggunaan melalui pendekatan saintifik dengan proses observasi, tanya jawab, eksperimentasi, argumentasi dan komunikasi.

Di samping pendekatan, terdapat beberapa model dalam pembelajaran yang dapat diterapkan pada kurikulum (2013) guna mencapai tujuan pendidikan, salah satunya mencapai tujuan pendidikan melalui pendidikan jasmani di sekolah. Dengan bantuan pendidikan jasmani, aspek-aspek internal siswa dikembangkan secara optimal untuk mendukung tercapainya tujuan pendidikan umum.

Pembelajaran menuntut siswa untuk berpartisipasi aktif dalam tugas-tugas kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dengan kata lain pembelajaran yang dilakukan oleh guru harus memiliki kurikulum yang tujuan pembelajarannya meliputi kegiatan belajar mengajar, bahan ajar dan proses pembelajaran (meningkatkan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor siswa).

Anak-anak diperlakukan sebagai manusia seutuhnya dalam pendidikan jasmani daripada sebagai individu tunggal dengan karakteristik fisik dan mental yang berbeda. Instruktur harus memiliki model atau metode pembelajaran untuk pendidikan jasmani. meningkatkan hasil belajar siswa. Prosedur atau proses yang teratur, cara metodis dalam melaksanakan pembelajaran dengan seefektif mungkin untuk mencapai tujuan pendidikan yang digariskan dalam kurikulum, dapat dipandang sebagai metode atau model pembelajaran.

Pendidikan Jasmani, atau sering disebut Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK), adalah bagian integral dari sistem pendidikan yang bertujuan untuk mengembangkan aspek fisik, mental, sosial, dan emosional siswa melalui aktivitas fisik, olahraga, dan pembelajaran tentang kesehatan.

Tujuan utama dari Pendidikan Jasmani adalah untuk meningkatkan kesehatan dan kesejahteraan siswa, mengajarkan nilai-nilai olahraga seperti fair play, kerjasama, disiplin, dan mengembangkan keterampilan motorik mereka. Aktivitas fisik dan olahraga juga dapat membantu dalam perkembangan kognitif dan sosial siswa.

Materi yang diajarkan dalam Pendidikan Jasmani dapat mencakup berbagai macam kegiatan fisik seperti lari, renang, bola basket, sepak bola, bulu tangkis, senam, dan lain sebagainya. Selain itu, pelajaran tentang kesehatan seperti pola makan yang baik, pentingnya aktivitas fisik dalam menjaga kesehatan, dan upaya pencegahan penyakit juga menjadi bagian penting dari kurikulum Pendidikan Jasmani.

Dalam beberapa sistem pendidikan, Pendidikan Jasmani juga dapat memiliki bobot penilaian dan evaluasi seperti mata pelajaran lainnya. Hal ini

bertujuan untuk mendorong siswa untuk mengambil aktivitas fisik dan olahraga dengan serius, sekaligus membantu mereka memahami pentingnya gaya hidup sehat.

Pendidikan Jasmani memiliki peran yang signifikan dalam perkembangan holistik siswa, membantu mereka menjaga kesehatan fisik dan mental, mengembangkan keterampilan sosial, dan menginternalisasi nilai-nilai penting seperti kerjasama, tanggung jawab, dan komitmen.

Pendidikan Jasmani memiliki peran yang penting dan beragam dalam pengembangan siswa secara holistik. Berikut beberapa peran utama Pendidikan Jasmani:

1. **Pengembangan Fisik:** Salah satu peran utama Pendidikan Jasmani adalah mengembangkan aspek fisik siswa. Melalui berbagai aktivitas fisik seperti olahraga, permainan, dan senam, siswa dapat meningkatkan kebugaran kardiovaskular, kekuatan otot, kelincahan, dan daya tahan tubuh. Aktivitas fisik juga membantu mencegah masalah kesehatan seperti obesitas, diabetes, dan penyakit jantung.
2. **Pengembangan Keterampilan Motorik:** Pendidikan Jasmani membantu siswa mengembangkan keterampilan motorik dasar seperti berlari, melompat, melempar, menangkap, dan berenang. Keterampilan motorik yang baik penting untuk partisipasi dalam aktivitas fisik dan olahraga, serta memiliki dampak positif pada koordinasi tubuh secara keseluruhan.
3. **Pembentukan Kepribadian dan Karakter:** Melalui Pendidikan Jasmani, siswa dapat membangun kepribadian dan karakter yang kuat. Mereka belajar tentang nilai-nilai seperti fair play, kerjasama, disiplin, kejujuran, dan tanggung jawab. Aktivitas tim dan kompetitif dalam olahraga juga membantu mengembangkan sikap sportif dan kemampuan beradaptasi dengan situasi yang beragam.
4. **Pengembangan Keterampilan Sosial:** Olahraga dan aktivitas fisik dalam Pendidikan Jasmani memberikan kesempatan bagi siswa untuk berinteraksi

dengan teman sekelas dan rekan tim. Ini membantu meningkatkan keterampilan sosial seperti komunikasi, kerjasama, kepemimpinan, dan resolusi konflik.

5. Pengurangan Stres dan Peningkatan Kesejahteraan Mental: Aktivitas fisik dapat membantu mengurangi stres dan meningkatkan kesejahteraan mental siswa. Latihan fisik meningkatkan pelepasan endorfin, yang dapat membantu mengurangi rasa cemas dan depresi.
6. Pendidikan Kesehatan: Pendidikan Jasmani juga membawa aspek kesehatan dengan memberikan pengetahuan tentang pentingnya pola makan seimbang, gaya hidup aktif, dan praktik kesehatan lainnya. Siswa diajarkan tentang dampak buruk dari kebiasaan merokok, minuman beralkohol, dan narkoba, serta cara menjaga kesehatan tubuh.
7. Pengenalan dan Penyadaran tentang Berbagai Olahraga: Melalui Pendidikan Jasmani, siswa diperkenalkan pada berbagai jenis olahraga dan aktivitas fisik. Ini memberi mereka kesempatan untuk mengeksplorasi minat mereka, menemukan bakat olahraga, dan mengembangkan kecintaan terhadap aktivitas fisik yang dapat mereka nikmati sepanjang hidup.

Dengan semua peran ini, Pendidikan Jasmani berkontribusi secara signifikan dalam membentuk individu yang sehat, terampil, berwawasan luas, dan siap menghadapi tantangan kehidupan.

Menurut Rustiadi (2018, hlm. 129) berpendapat "dalam proses pembelajaran permainan bola besar (bola basket) dibutuhkan model-model pembelajaran yang dapat membuat siswa menjadi lebih aktif ". Namun sebagian besar siswa menganggap bahwa pendidikan jasmani kurang penting. Anggapan tersebut muncul karena siswa belum memahami peran dan fungsi pendidikan jasmani. Hal ini disebabkan kurangnya kreativitas guru di dalam kelas. Guru yang kurang kreatif menciptakan model pembelajaran yang monoton. Siswa merasa bosan dan tidak bersemangat saat mengikuti kelas pendidikan jasmani. Misalnya, salah satu permainan di kelas pendidikan jasmani adalah 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 ke keranjang dan mencegah tim lain melakukan hal serupa. Bola dapat diberikan hanya dengan passing dengan tangan atau dengan dribble. Teknik dasar juga mencakup *dribbling* (membawa bola), *passing* (memberikan bola), dan *shoot* (menembak bola). Teknik dasar bola basket harus dikuasai, salah satu teknik dasar yang penulis soroti adalah teknik *layup* bola basket.

Setiap tim mencoba mencetak poin dengan melempar bola ke dalam ring lawan, yang terletak di tiang berukuran 10 kaki (3,05 meter) di atas lantai. Poin diberikan jika bola melewati ring dan jatuh ke dalam keranjang. Tim dengan jumlah poin yang lebih tinggi setelah waktu permainan berakhir adalah pemenangnya.

Selama permainan, pemain dapat bergerak dengan bola dengan menggiringnya atau melemparkannya ke rekan setimnya. Gerakan pemain diatur oleh aturan permainan, seperti larangan berlari dengan bola atau melanggar aturan pertahanan lawan. Basket melibatkan kombinasi keterampilan seperti *dribbling* (menggiring bola), *passing* (melempar bola ke rekan setim), *shooting* (melempar bola ke ring), dan pertahanan (menghalangi lawan mencetak poin).

Selain itu, terdapat berbagai strategi permainan dalam basket, seperti taktik serangan, pertahanan zona, atau man-to-man, yang melibatkan kerjasama tim dan pemahaman taktis untuk mencapai keunggulan dalam permainan. Basket juga telah menjadi olahraga populer di level profesional, seperti National Basketball Association (NBA) di Amerika Serikat, EuroLeague di Eropa, atau Liga Bola Basket Nasional (NBL) di Indonesia. Olahraga ini menarik perhatian banyak penggemar karena kecepatan permainan, aksi spektakuler, dan keterampilan atlet yang tinggi.

Selain kompetisi tim, basket juga dapat dimainkan secara informal antara teman-teman atau dalam komunitas. Olahraga ini tidak hanya memberikan manfaat fisik, tetapi juga dapat mengembangkan keterampilan sosial, kerjasama tim, dan sikap kompetitif.

Tembakan jarak dekat atau *layup*, teknik yang digunakan untuk melempar bola ke ring dalam permainan olahraga bola basket, dilakukan dengan tangan kanan atau kiri. Lemparan ini biasanya dilakukan dengan melempar bola basket dari garis lemparan bebas dan melompat secara bergantian dengan satu kaki, kemudian menembak ke dalam keranjang dengan lompatan lainnya pada saat yang bersamaan. Adapun berikut ini merupakan beberapa langkah yang dapat dilakukan ketika melakukan *lay-up*: a. *Layup* memakai tangan sisi kanan itu dicoba dengan lonjak dengan pijakan kaki sisi kiri kemudian ambil pula lutut sisi kanan serta tangan kanan setelah itu bertembakan bola tinggi serta dengan pelan pada ujung kanan atas garis kotak papan pantul, b. *Layup* memakai tangan kiri itu dicoba dengan loncat kemudian pijakan kaki sisi kanan setelah itu diiringi dengan mengangkat lutut kiri serta tangan sisi kiri kemudian bertembakan bola dengan tinggi serta pelan ke ujung kiri atas garis yang terdapat di kotak papan.

Berdasarkan hasil observasi pra penelitian ketika melakukan PLP yang dilakukan di kelas VIII J SMP Negeri 3 Tasikmalaya, kelas VIII J diperoleh data saat penilaian (*Lay up*) mayoritas siswa tidak melebihi batas KKM dari total 31 siswa, hanya 6 orang yang dapat melakukan Gerakan *lay up* bola basket dengan menggunakan teknik yang benar, selebihnya masih mengalami kesulitan lebih dari 70% siswa tidak tuntas dengan KKM 80. Hal ini seperti yang ditulis pada tabel I mengenai rekapitulasi hasil belajar *lay up* kelas VIII J SMP Negeri 3 Tasikmalaya.

Tabel I Rekapitulasi hasil belajar *lay up* kelas VII J T.A 2022/2023

Jumlah	6605
Nilai Tertinggi	91
Nilai Terendah	70
Nilai Rata-rata Siswa	71,02
Jumlah Siswa Yang Tuntas	6
Persentase Siswa Yang Tuntas	19,35%
Jumlah Siswa yang Tidak Tuntas	21
Persentase Siswa Yang Tidak Tuntas	80,65%
Jumlah Siswa Kelas VIII J	31

Dikarenakan saat pembelajaran bola basket mereka kurang antusias, merasa malas mencoba, dan merasa jenuh. Dalam proses belajar biasanya siswa bersikap pasif, siswa jarang bertanya atau menjawab penjelasan guru karena model pembelajaran yang digunakan lebih bersifat instruksional dan *command oriented*.

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 Tasikmalaya terbukti dengan jumlah siswa yang begitu banyak disekolah tersebut terutama siswa putri. Sehingga peneliti tertarik dengan adanya penerapan pembelajaran permainan bola basket (*Lay up*) dengan diterapkannya metode *kooperatif learning tipe jigsaw* ini diharapkan khususnya siswa kelas VIII J meningkatkan hasil pembelajaran *lay up* baik dari ranah afektif, kognitif dan psikomotor.

Dari permasalahan yang dihadapi guru penjas dan peneliti pada saat melakukan PLP dalam menyampaikan materi teknik *lay up*, siswa merasa tidak nyaman pada saat menggunakan bola dan langkah kaki yang salah, dan siswa hanya terpaku kepada guru. Bola yang berat dan langkah kaki yang harus berurutan menjadikan siswa kurang bisa melakukan gerakan koordinasi yang efektif dan kebanyakan siswa pada saat melangkah kaki lebih dari dua langkah dan bola sering jatuh ketika melaksanakan rangkaian gerakan *lay up*. Pada Kelas VIII J SMP Negeri 3 Kota Tasikmalaya belum mencoba diadakan metode pembelajaran dengan menggunakan metode *kooperatif leaning tipe jigsaw*.

Oleh karena itu, peneliti tertarik melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) pada siswa VIII J SMP Negeri 3 Kota Tasikmalaya dengan judul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar *Lay Up Shoot* Bola Basket Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Learning Tipe Jigsaw” Terhadap siswa kelas VIII J SMP Negeri 3 Kota Tasikmalaya Semester Genap Tahun Ajaran 2022/2023.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan latar belakang diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “Apakah model pembelajaran *kooperatif learning tipe*

jigsaw dapat meningkatkan hasil belajar *layup shoot* bolabasket pada siswa kelas VIII J SMP Negeri 3 Kota Tasikmalaya?”

1.3 Definisi Operasional

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, Hlm. 103) “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”. Yang dimaksud Pendidikan Jasmani dalam penelitian ini yaitu mata Pelajaran untuk melatih kemampuan psimokomotorik yang mulai diajarkan secara formal di sekolah dasar hingga sekolah menengah atas.
2. Model Pembelajaran menurut Suprijono, (2013, hlm. 46), “model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas”. Model Pembelajaran yang dimaksud dalam penelitian ini membantu siswa mendapatkan informasi, ide, keterampilan, cara berpikir, dan mengekspresikan ide dalam materi pembelajaran bola basket khususnya teknik *Lay Up* Pada Siswa Kelas VIII J SMP Negeri 3 Tasikmalaya Tahun ajaran 2022/2023.
3. Model pembelajaran *Kooperatif Learning* menurut Roger, dkk (Huda, 2012, Hlm 29) “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” . Yang dimaksud Model pembelajaran *Kooperatif Learning* dalam

penelitian ini adalah sebuah model pembelajaran dalam upaya memperbaiki proses pembelajaran dalam materi pembelajaran bola basket khususnya *lay up shoot* Pada Siswa Kelas VII J SMP Negeri 3 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2022/2023

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 VII J SMP Negeri 3 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2022/2023
5. Hasil Belajar menurut Purwanto (2013, Hlm 28) yaitu “Hasil yang dicapai oleh seseorang dalam usaha belajar yang dinyatakan dalam raport”. 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 80 Pada Siswa Kelas VII J SMP Negeri 3 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2022/2023
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 *Lay up* dalam penelitian ini yaitu masalah yang ditemukan dalam hasil belajar karena kurangnya ketertarikan siswa untuk mempelajari teknik tersebut di Kelas VII J SMP Negeri 3 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2022/2023

1.4 Tujuan Penelitian

1.4.1 Tujuan Umum

Untuk memperbaiki pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan

Kesehatan kelas VIII J SMP Negeri 3 Kota Tasikmalaya sehingga bisa menggapai KKM. Tidak hanya itu, misi dari penelitian ini merupakan guna memecahkan permasalahan pada teknik melatih belajar & mengajar PJOK.

1.4.2 Tujuan Khusus

Untuk mengetahui cara meningkatkan hasil belajar *lay up* bola basket dengan menggunakan menggunakan model pembelajaran kooperatif learning tipe jigsaw pada siswa kelas VIII J SMP Negeri 3 Kota Tasikmalaya

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat teoritis

Secara teoritis Penelitian Tindakan Kelas(PTK) hendak berguna untuk sekolah bila dipakai selaku salah satu basis masukan untuk manajemen, peneliti berkeinginan dengan terdapatnya riset ini bisa membagikan pengetahuan keilmuan untuk pihak sekolah melewati bentuk kegiatan belajar mengajar kooperatif learning jenis jigsaw yang dicoba. Dengan memakai Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebetulnya banyak guna yang dapat didapat. Guna itu antara lain bisa dikaji dari sebagian kegiatan belajar mengajar dikelas yang memakai bentuk pembelajaran kooperatif learning jenis jigsaw yang bisa membagikan guna untuk kegiatan belajar mengajar di kategori. Manfaat yang terkait dengan bagian kegiatan belajar mengajar antara lain: menaikkan mutu kegiatan belajar mengajar kelas serta menaikkan profesionalisme guru.

1.5.1 Manfaat praktis

- A. Untuk siswa, memberi kebebasan kepada siswa agar berfikir kreatif dan mandiri ketika memutuskan suatu keputusan dalam suatu pembelajaran *lay up* bola basket dalam bentuk model *kooperatif learning tipe jigsaw*.
- B. Untuk guru, dari hasil yang didapatkan dari proses suatu pembelajaran dengan menggunakan model *kooperatif learning tipe jigsaw*, siswa diharapkan mampu berpikir kreatif, aktif dan inovatif dalam pembelajaran, sehingga memahami dan menguasai teknik dasar keterampilan dan kognitif, psikomotor, dan afektif yang tertanam pada diri siswa itu sendiri agar mereka memiliki keterampilan

olahraga tertentu dan meningkatkan kondisi fisik mereka.

- C. Bagi sekolah dapat dijadikan sebagai bahan informasi dan dokumentasi, khususnya terkait pengayaan bahan dan bahan pembelajaran sekolah, serta mendorong dan memotivasi siswa, guru, staf dan pimpinan sekolah untuk melakukan pendidikan keprofesian guru menerapkan model pembelajaran kooperatif untuk meningkatkan kinerja sekolah dan selain itu pengembangan model aplikasi untuk masing-masing sekolah untuk pembelajaran guru.