

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan berperan dalam menghasilkan sumber daya manusia berkualitas dan pendidikan merupakan suatu kebutuhan manusia karena melalui Pendidikan pula manusia dapat meningkatkan derajat hidupnya, Pendidikan selalu mengalami perubahan perkembangan, dan perbaikan sesuai perkembangan disegala bidang kehidupan. Perubahan dan perbaikan bidang Pendidikan meliputi berbagai komponen yang terlibat didalamnya baik itu pelaksana Pendidikan dilapangan (kompetensi guru dan kualitas tenaga pendidik), mutu Pendidikan, perangkat kurikulum, sarana dan prasarana Pendidikan dan mutu menejemen Pendidikan termasuk perubahan dalam metode dan strategi pembelajaran yang inovatif, Pendidikan yang berkualitas tinggi akan membawa kemajuan suatu negara termasuk kurikulum. Saat ini kurikulum yang sedang berlaku dikenal dengan kurikulum 2013.

Kurikulum 2013 memiliki tiga aspek penilaian, yaitu aspek pengetahuan (kognitif), aspek sikap (afektif), dan aspek keterampilan (psikomotorik). Salah satu penekanan dalam pembelajaran kurikulum 2013 adalah dengan menggunakan pendekatan saintifik melalui proses Mengamati, Menanya, Mencoba, Menalar dan Mengkomunikasikan. Selain pendekatan terdapat model-model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam kurikulum 2013 untuk mencapai tujuan pendidikan. Dan untuk mencapai tujuan Pendidikan melalui proses pembelajaran Pendidikan Jasmani disekolah. Melalui Penjas aspek-aspek yang ada pada diri siswa dikembangkan secara optimal untuk mendukung pencapaian tujuan pendidikan secara keseluruhan. Dalam pembelajaran siswa dituntut untuk terlibat aktif dalam melakukan tugas gerak. Dengan kata lain bahwa pembelajaran yang dilakukan guru harus memiliki desain instruksional yang didalamnya terdapat tujuan pembelajaran yang mencakup tentang kegiatan belajar mengajar, bahan ajar, proses belajar (peningkatan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik siswa).

Pendidikan jasmani memperlakukan anak sebagai sebuah kesatuan utuh, makhluk total, daripada hanya menganggapnya sebagai seseorang yang terpisah kualitas fisik dan mentalnya. Dalam proses pembelajaran Penjas Guru hendaknya mempunyai metode/model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Metode/model pembelajaran dapat dianggap sebagai suatu prosedur atau proses yang teratur, suatu jalan yang teratur untuk melakukan pembelajaran sehingga tujuan Pendidikan yang diatur dalam undang-undang dapat tercapai secara maksimal.

Menurut Rustiadi (2019) mengungkapkan bahwa “dalam proses pembelajaran permainan bola besar (bola basket) dibutuhkan model-model pembelajaran yang dapat membuat siswa menjadi lebih aktif” (hlm.129). Banyaknya model pembelajaran menuntut seorang guru pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan memiliki pengetahuan dan pemahaman tentang model-model pembelajaran. Namun pada kenyataannya, sekarang ini masih banyak para guru PJOK kurang memahami model-model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran. Kondisi semacam ini sangat memprihatinkan, karena kaidah-kaidah pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di sekolah pertama tidak dilaksanakan, sehingga tujuan pendidikan jasmani tidak dapat tercapai. Guru dalam pembelajaran bola basket harus memberikan pembelajaran tentang beberapa teknik dasar, seperti: *dribble(menggiring bola)*, *passing(mengoper bola)*, dan *shooting(menembak)*. Penguasaan teknik dasar permainan tersebut merupakan modal dasar untuk bermain dan merupakan salah satu faktor penunjang yang sangat penting. Salah satu materi pelajaran Penjas yang diberikan kepada siswa dengan tujuan memberikan pengetahuan dan pengenalan dalam olahraga permainan beregu adalah permainan bola basket

Menurut Indrawan, Budi (2017:1) “Bola basket adalah salah satu cabang olahraga permainan yang dilaksanakan secara beregu (tim), dimana tiap tim terdiri dari 5 orang, baik putra maupun putri”. Tujuan dari permainan bola basket adalah untuk menghasilkan angka sebanyak-banyaknya dengan cara memasukkan bola ke ring lawan dan mencegah atau menghalangi permainan lawan untuk mencetak angka. Untuk mencapai tujuan tersebut tidaklah mudah karena pemain

haruslah menguasai Teknik-teknik dasar dalam bola basket. Beberapa Teknik yang harus dikuasai diantaranya seperti: *dribble*(menggiring bola), *passing*(mengoper bola), dan *shooting*(menembak).

Teknik dasar permainan bola basket tersebut haruslah dikuasai, salah satu teknik dasar yang diangkat masalah oleh penulis adalah Teknik *Passing*. Pengertian *Passing* atau mengoper bola dalam permainan bola basket secara umum adalah mengumpun atau mengoper bola ke teman satu tim. *Passing* dalam bola basket bisa dilakukan dengan satu ataupun kedua tangan. *Passing* memiliki empat jenis yang pertama adalah *Chest Pass* (operan dada), *Bounce Pass* (operan pantul), *Overhead Pass* (operan diatas kepala), *Baseball Pass* (operan baseball).

Setelah kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SMP Negeri 1 Kota Tasikmalaya selesai penulis diminta untuk membantu guru PJOK untuk tetap mengajar di kelas VII B karena menurut guru PJOK kelas tersebut kemampuan dalam belajar materi *Passing Chest Pass* dan *Bounce Pass* permainan Bola Basket masih rendah diantara kelas VII A-VII I kelas VII B lah yang dirasa masih banyak siswa dengan persentase keberhasilan yang kecil yaitu kurang dari 20% dan masih banyak siswa dengan persentase ketidak berhasilan yaitu lebih dari 80% kelas tersebut adalah kelas VII B. Maka dari itu penulis berkolaborasi dengan guru PJOK kelas VII untuk membantu penelitian dan memecahkan permasalahan yang terjadi. Dari data hasil observasi awal bahwa keterampilan siswa dalam melakukan *chest pass* dan *bounce pass* kebanyakan siswa tidak melampaui batas KKM dari 32 siswa hanya 5 orang yang dapat melakukan *chest pass* bola basket dengan benar rangkaian teknik gerakannya dan hanya 68 orang yang dapat melakukan *bounce pass* bola basket dengan benar rangkaian teknik gerakannya selebihnya masih mengalami kesulitan

Setelah penulis amati dan mengidentifikasi, salah satu penyebabnya adalah penggunaan model pembelajaran yang kurang tepat diberikan kepada siswa kelas VII B, saat mengajar penulis menggunakan model pembelajaran demonstrasi sehingga semua arahan tertuju pada guru, yang penulis amati siswa mengalami kesulitan belajar karena tidak semua siswa di kelas VII B mampu memahami apa yang di contohkan oleh gurunya melalui model pembelajaran demonstrasi, banyak

siswa ketika melakukan passing khususnya *chest pass* dan *bounce pass* posisi badan dan kaki kurang tepat serta hasil lemparan yang kurang baik. Berdasarkan hal tersebut, peneliti mencoba untuk memperbaiki pembelajaran materi *chest pass* dan *bounce pass* dengan suatu model pembelajaran yang dikemas dalam bentuk kelompok karena selama ini model yang diberikan peneliti sebelumnya selalu model pembelajaran yang sifatnya belajar individu sehingga semua kendali perintah ada pada guru

Jadi menurut analisis penulis diperlukan model pembelajaran yang berbentuk kelompok kecil dengan objek 2 materi yaitu *chest pass* dan *bounce pass* dimana materi ini bisa dipelajari secara bersamaan dan model pembelajaran basis kelompok ini bisa mempersingkat waktu belajar dengan bentuk variasi gerakan sehingga kerjasama antar teman diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar. Hal ini pun menarik minat saya untuk melakukan penelitian di kelas VII B dalam upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan memberikan model pembelajaran bertipe kooperatif. Penelitian diawali dengan observasi dan pra siklus

Seperti yang telah penulis sebutkan diatas bahwasannya terdapat tiga ranah penilaian dalam kurikulum 2013 yaitu pengetahuan (kognitif), sikap (afektif,) dan keterampilan (psikomotorik). Namun karena terbatasnya waktu yang diperlukan serta setelah diamati bahwa siswa kelas VII B ini mengalami hasil belajar yang kurang maksimal di ranah pengetahuan dan keterampilan saja, sedangkan untuk ranah sikap mereka cenderung kondusif, tetapi bukan berarti penulis tidak membuat penilaian sikap penulis tetap membuat dan melampirkan penilaian sikap saat proses pembelajaran berlangsung berupa catatan pribadi guna menambah data evaluasi.

Berdasarkan uraian diatas yang bisa penulis simpulkan adalah saat mengajar materi *chest pass* dan *bounce pass* ternyata model pembelajaran basket kurang efektif yang mana model pembelajaran sebelumnya selalu menekankan proses individualisasi dengan model pembelajaran demonstrasi yang sifatnya siswa hanya melihat dan memperhatikan apa yang dicontohkan oleh gurunya dan melakukan gerakan *chest pass* dan *bounce pass* secara individu tanpa adanya

bentuk belajar secara kelompok sehingga guru PJOK yang ada di SMP Negeri 1 Kota Tasikmalaya memberikan saran untuk merubah model pembelajaran yang diberikan guna meningkatkan hasil belajar secara kelompok. Maka dari itu, perlu adanya perubahan model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan siswa melalui pembelajaran yang berbentuk kelompok yaitu model pembelajaran *jigsaw*. menurut Priansa, Donni Juni (2017:347) berpendapat bahwa terdapat keunggulan dan kelemahan dalam tipe *jigsaw* yaitu

-keunggulan

1. Mampu mengembangkan hubungan antarpribadi positif diantara peserta didik yang memiliki kemampuan belajar.
2. menerapkan bimbingan sesama teman.
3. Rasa harga diri peserta didik yang lebih tinggi.
4. Memperbaiki kehadiran
5. Penerimaan terhadap perbedaan individu lebih besar.
6. Sikap apatis berkurang
7. Pemahaman materi lebih mendalam
8. Meningkatkan motivasi dalam belajar

-kelemahan

1. Jika guru tidak mengingatkan peserta didik untuk menggunakan keterampilan kooperatif dalam kelompok, sering kelompok tersendat dalam diskusi
2. Jika jumlah anggota kelompok kurang akan menimbulkan masalah, misalnya jika ada anggota yang hanya membonceng dan menyelesaikan tugas-tugas dan pasif dalam berdiskusi.
3. Membutuhkan waktu yang lebih lama apabila penataan ruang belum terkondisi dengan baik sehingga perlu waktu untuk mengubah posisi yang dapat menimbulkan suasana yang tidak nyaman.

Dari pendapat diatas menurut penulis beranggapan dengan model pembelajaran *jigsaw* masih banyak keunggulannya dibanding kelemahannya karena kelemahannya bisa diantisipasi dengan skenario yang diterapkan serta bentuk modifikasi saat pembelajaran hal tersebut dapat memperkuat siswa untuk memahami materi *passing* khususnya *chest pass & bounce pass* sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

Oleh karena itu, Penulis memberikan judul Penelitian Tindakan kelas ini adalah “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar *Chest Pass* dan *Bounce Pass* Permainan Bola Basket Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw*” Terhadap siswa kelas VII B SMP Negeri 1 Kota Tasikmalaya Semester Genap Tahun Ajaran 2019/2020”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis merumuskan masalah penelitian yaitu “Apakah penggunaan model pembelajaran jigsaw dapat meningkatkan hasil belajar chest pass dan bounce pass permainan bola basket pada siswa kelas VII B SMP Negeri 1 Kota Tasikmalaya semester genap tahun ajaran 2019/2020 ?

1.3 Definisi Operasional

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, peneliti mengambil beberapa definisi operasional sebagai berikut.

1. Belajar Menurut Muh. Sain (2014:71) belajar adalah “proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pegalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”.
2. Model Pembelajaran Menurut Joice & Well (dalam Rusman 2014:133) menjelaskan bahwa “model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka Panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain”.
3. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Menurut Lie (dalam Gustiawati, Resty 2014:37) menjelaskan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw merupakan sebuah model belajar kooperatif dengan cara siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri atas empat sampai dengan enam orang secara heterogen dan siswa bekerja sama saling ketergantungan positif dan bertanggung jawab secara mandiri.
4. Penelitian Tindakan Kelas Menurut Daryanto (2018:4) menyatakan bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran di kelas, sehingga hasil belajar siswa dapat ditingkatkan.
5. Passing Menurut Aji, Sukma (2016:57) passing adalah Gerakan melempar bola ke teman satu timnya dengan menggunakan satu atau dua tangan.

6. Bola Basket Menurut Khoeron, Nidhom (2019:1) mengungkapkan bahwa bola basket adalah “sebuah cabang olahraga yang dimana bola menjadi media utama dalam berjalannya sebuah permainan, olahraga ini dilakukan oleh dua tim, dan setiap tim terdiri dari lima pemain.

1.4 Tujuan Penelitian

Secara umum tujuan penelitian yang berupa Penelitian Tindakan Kelas ini adalah untuk memperbaiki pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan kelas VII B SMP Negeri 1 Kota Tasikmalaya sehingga dapat mencapai KKM. Selain itu penelitian ini adalah guna memecahkan permasalahan yang terjadi dalam proses belajar mengajar PJOK

Sedangkan secara khusus penelitian ini bertujuan sesuai dengan rumusan masalah yang telah dikemukakan yaitu mengetahui penggunaan model pembelajaran jigsaw terhadap peningkatan hasil belajar *Chest pass* dan *Bounce pass* permainan bola basket pada siswa kelas VII B SMP Negeri 1 Kota Tasikmalaya semester genap tahun ajaran 2019/2020.

1.5 Kegunaan Penelitian

Dari hasil penelitian, kegunaan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca pada umumnya, berikut beberapa manfaat penelitian ini :

1. Manfaat Teoritis

Tujuan penelitian ini secara teoritis diharapkan mampu menambah pengetahuan dan memberikan kemudahan peserta didik dalam mempelajari suatu teknik dasar dalam mata pelajaran Pendidikan jasmani di sekolah khususnya pada Teknik chest pass dan bounce pass permainan bola basket dengan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw agar proses pembelajaran lebih bermakna dapat tercapai dengan mudah dan berhasil.

2. Manfaat Praktis

1) Bagi Peserta Didik

Membantu peserta didik mengatasi kesulitan belajar Pendidikan Jasmani dan menemukan cara belajar yang efektif dan efisien dalam memahami dan

melakukan gerakan teknik dasar passing *chest pass* dan *bounce pass* permainan bola basket menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw.

2) Bagi Guru

Untuk memberikan suatu sumber pengetahuan/referensi dalam mengatasi proses belajar peserta didik menggunakan model Kooperatif tipe jigsaw sehingga dapat meningkatkan keberhasilan dalam proses belajar mengajar Pendidikan jasmani.

3) Bagi Sekolah

Agar dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk menerapkan model pembelajaran yang dapat berpengaruh pada pembelajaran jasmani peserta didik.