

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **I.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan yang berkembang di Indonesia tentunya berpengaruh kepada proses pendidikan di Indonesia, pendidikan di ranah sekolah merupakan suatu dasar yang sangat fundamental atau mendasar karena pada pelaksanaannya pendidikan di ranah sekolah bersinggungan secara langsung dengan peserta didik, pendidikan di ranah sekolah meliputi berbagai macam disiplin ilmu diantaranya ilmu pendidikan dalam mata pelajaran matematika, Ilmu Pengetahuan Alam, Ilmu Pengetahuan Sosial, Pendidikan Kewarganegaraan, Prakarya, Pendidikan Agama, Bahasa Indonesia, Muatan lokal, *English*, Bimbingan Konseling, dan Penjasorkes. Pada dasarnya pembelajaran yang terdapat pada disiplin ilmu pengetahuan serta menginginkan peserta didik terus berkembang dalam segi keilmuannya dan dari segi aktivitas gerakanya, Khususnya dalam ranah keilmuan pendidikan jasmani yang terkait dengan penelitian ini.

Pendidikan jasmani merupakan suatu aktifitas gerak yang dilakukan oleh setiap individu terutama yang bersangkutan dengan peserta didik. Adapun pengertian pendidikan jasmani menurut S.Y Bangun (2016, hlm 157) di jelaskan sebagai berikut:

Pendidikan jasmani merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari pendidikan keseluruhan karena pendidikan jasmani menggunakan aktivitas jasmani sebagai pokok dari proses pembelajaran. Secara psikologis pendidikan yang menggunakan fisik sangat penting bagi perkembangan dan kemajuan peserta didik, dengan demikian belajar.

Pada hakekatnya pendidikan jasmani bergerak di dalam ranah yang sangat bermanfaat bagi individu itu sendiri, yang dimana suatu proses pendidikan bermanfaat untuk kesehatan dan kebugaran fisik secara menyeluruh. Asumsi lain yang berpendapat tentang pendidikan jasmani menjelaskan bahwa menurut Nugraha (2015, hlm 559) “Pendidikan jasmani merupakan bagian dari pendidikan di sekolah dari tingkat dasar sampai perguruan tinggi”.

Setelah memahami beberapa asumsi di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa olahraga adalah bagian dari proses pendidikan yang meliputi kegiatan olahraga, kesehatan, dan kognitif yang bertujuan untuk mengembangkan keterampilan motorik, keterampilan fisik, mental, emosional, spiritual, dan sikap sosial untuk meningkatkan secara sistematis. Pembelajaran pendidikan jasmani peserta didik memerlukan keaktifan dan kemampuan untuk memahami materi yang diajarkan oleh pendidik, serta penyajian materi yang disusun secara sistematis dari yang mudah dipahami sampai yang kompleks, semua itu dilakukan. Ketika rencana pembelajaran dilaksanakan dengan benar atau salah, desain yang menjadi faktor pendukung efektif adalah penentuan model pembelajaran.

Model pembelajaran merupakan satu kesatuan dengan metode dan strategi opini tersebut diperkuat dengan adanya asumsi Menurut Yamin (2013, hlm 17) “Model pembelajaran merupakan contoh yang digunakan para ahli dalam menyusun langkah-langkah dalam melaksanakan pembelajaran, maka dari itu strategi merupakan bagian dari langkah yang digunakan model untuk melaksanakan pembelajaran”. Ada banyak model pembelajaran yang bergerak, seperti model interaksi sosial, model pengolahan informasi, model perubahan kepribadian dan perilaku. Penjabaran dari model-model itu sendiri sangatlah bervariasi. Penulis merujuk dalam konteks ini salah satu model interaksi sosial, model ini tentunya tidak asing lagi bagi kita, bahwa interaksi sosial adalah hubungan timbal balik yang dilakukan individu dengan individu, individu dengan kelompok dan kelompok dengan kelompok. Interaksi sosial kini dikembangkan dalam model pembelajaran. Menurut Huda (2013, hlm 109) “Model-model dalam kategori ini menekankan relasi individu dengan masyarakat dan orang lain”. Interaksi sosial ini dibagi menjadi beberapa bagian salah satunya ada yang disebut dengan model pembelajaran kooperatif atau *Cooperatife Learning*.

Model *Cooperatife Learning* merupakan suatu model pembelajaran yang melibatkan kelompok kecil maupun besar, yang mana proses pembelajarannya menitik beratkan kepada peserta didik. Peserta didik diberikan kesempatan untuk berdiskusi bersama temannya dalam bentuk kelompok untuk bertukar pikiran, berinteraksi dan komunikasi. Menurut Nurdyansyah & Fahyuni (2016, hlm 53)

“Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan model pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat hingga lima orang siswa dengan struktur kelompok bersifat heterogen”. Tiap anggota kelompok mempunyai anggota yang heterogen (Kemampuan, gender, Karakter) yang berbeda beda, mereka akan saling berbaur satu sama lain untuk menuangkan ataupun memecahkan persoalan yang ada. Perbedaan tersebut akan menyebabkan antara yang satu dan yang lainnya saling melengkapi.

Seiring berjalannya waktu perkembangan-perkembangan di dunia ilmu pengetahuan berkembang secara dinamis, begitu pula halnya dengan model pembelajaran *cooperatife learning* yang mengalami perkembangan dari waktu ke waktu, sehingga *cooperatife learning* sekarang terbagi menjadi beberapa model menurut Rusman & Pd (2012, hlm 213) seperti “1) Model *Student Teams Achievement Division* (STAD); 2) Model *Jigsaw*; 3) Investigasi kelompok (*Group Investigation*); 4) Model *Make a Match* (Membuat Pasangan); 5) Model TGT (*Teams Games Tournaments*); 6) Model Struktural”. Model-model yang berkembang sangatlah berpengaruh terhadap proses pembelajaran salah satunya adalah *cooperatife learning* tipe *Jigsaw*.

*Cooperatife learning* tipe *Jigsaw* ini merupakan struktur dari *cooperatife learning* yang dimana setiap anggota kelompok mempunyai tanggung jawab masing-masing untuk mempelajari anggota-anggota lain tentang salah satu bagian materi. Menurut Yamin (2013, hlm 89) “Dalam penerapan *Jigsaw*, setiap anggota kelompok diberi bagian materi yang harus dipelajari oleh seluruh kelompok dan menjadi “pakar” di bagiannya”. Dalam pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* terdapat 3 karakteristik yaitu: a. kelompok kecil, b. belajar bersama, dan c. pengalaman belajar. Esensi *kooperatif learning* adalah tanggung jawab individu sekaligus tanggung jawab kelompok, sehingga dalam diri siswa terbentuk sikap ketergantungan positif yang menjadikan kerja kelompok optimal. Keadaan ini mendukung siswa dalam kelompoknya belajar bekerja sama dan tanggung jawab dengan sungguh-sungguh sampai suksesnya tugas-tugas dalam kelompok. Menurut Abbas (2019) “Proses belajar *jigsaw* mendorong untuk mendengarkan,

menyepakati, dan bertanggung jawab dengan memberi setiap anggota dari kelompok bagian yang penting untuk dibahas dalam aktivitas akademik”. Adapun kelebihan pembelajaran *jigsaw* Menurut Af'idah (2016) “Kelebihan dari model pembelajaran *cooperative model jigsaw* ini adalah cara yang efisien dalam menarik perhatian siswa mempelajari suatu materi pelajaran”. Model pembelajaran berperan penting sehingga akan memudahkan dalam proses pembelajaran, khususnya dalam ranah pendidikan jasmani.

Proses pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) tentunya banyak sekali mempelajari berbagai macam cabang olahraga dengan materi yang beragam, ada yang di golongan kepada permainan bola besar seperti (sepak bola, bola voli, bola basket dan lain-lain) dan ada juga yang digolongkan kepada permainan bola kecil (*Softball*, Bulu Tangkis, Tenis Meja dan lain-lain). Pemberian pemahaman materi kepada peserta didik tentang keterampilan, diharapkan dapat berdampak kepada fisik dan pengetahuan dari peserta itu sendiri. Dari berbagai macam cabang olahraga dengan materi yang beragam penulis mengambil satu cabang olahraga bola basket dengan materi *shooting free throw* dalam penelitian yang penulis lakukan.

Mengingat permainan bola basket adalah olahraga yang bermasyarakat maka dalam pembelajaran peserta didik tidak akan merasa kesulitan dalam segi wawasan permainan bola basket, pada ranah pembelajaran peserta didik tidak hanya memainkan permainan bola basket saja, akan tetapi peserta didik akan mulai diberikan keilmuan mengenai teknik dasar yang terdapat pada permainan bola basket, tujuannya adalah agar peserta didik dapat mengetahui, memahami, dan melaksanakan dasar keilmuan yang terdapat pada permainan bola basket. Pada permainan bola basket aspek pendidikan jasmani menjadi pondasi pembatas agar tujuan dari proses pembelajaran lebih terarah, dalam permainan bola basket terdapat berbagai macam teknik dasar. Menurut Rubiana (2017, hlm 252) “Teknik dasar bola basket sangat dibutuhkan, karena tim yang pemainnya kurang menguasai teknik- teknik dasar bola basket lebih sering kehilangan bola”. Teknik dasar dalam permainan bola basket adalah sesuatu teknik yang di haruskan di lakukan di dalam permainan Bola basket. Terdapat beberapa teknik dasar

diantaranya *passing*, *shooting*, dan *dribble* dari ketiga teknik dasar ini terdapat salah satu teknik yang menjadi fundamental dalam permainan bola basket yaitu *shooting*. Menurut Rubiana (2017, hlm 252) "*Shooting* atau menembak merupakan suatu keterampilan dalam menyerang yang paling ampuh dan terpenting di antara berbagai keterampilan teknik menyerang". Menembak merupakan suatu keterampilan yang memberikan hasil nyata secara langsung. *Shooting* ini banyak sekali macam-macam cara untuk melakukan *shooting*, diantaranya *one hand set shoot*, *free throw*, *jump shot*, *hook shot*, *lay up shoot*, *reverse lay up*, dan *slam dunk*. Dari beberapa macam teknik dasar *shooting* hanya satu macam saja yang peneliti akan ambil karena materi dianggap sulit di diantaranya *free throw*.

Tembakan bebas (*free throw*) adalah tembakan yang diberikan kepada seorang pemain karena telah melakukan suatu pelanggaran. Menurut Rubiana (2017, hlm 253) "*Free throw* merupakan suatu keterampilan yang paling penting dan untuk memiliki keterampilan ini dibutuhkan latihan yang berulang-ulang". Teknik *free throw* merupakan salah satu cara termudah untuk mendapatkan *point* tambahan pada saat permainannya. Terdapat asumsi lain yang menjelaskan tentang *free throw* yaitu menurut Apifa (2020, hlm 31) "*Shooting free throw* adalah tembakan yang didapatkan dari pelanggaran yang dilakukan oleh tim lawan, *Shooting free throw* atau lemparan bebas adalah percobaan mencetak poin tanpa rintangan dengan menembak dari belakang garis lemparan bebas (secara informal dikenal sebagai garis pelanggaran (*foul line* atau *charity stripe*), sebuah garis yang terletak di ujung area terlarang. Dari asumsi di atas bahwasannya *free throw* memerlukan koordinasi yang bagus di mana pada saat melompat kita harus mempunyai timing yang bagus untuk melakukan tembakan ke arah ring. Pada saat pembelajaran permainan bola basket khususnya di Sekolah Menengah Atas siswa hanya diuntut untuk bisa mengidentifikasi, menjelaskan, dan memperagakan variasi gerak spesifik melakukan tembakan atau shooting salah satunya adalah *free throw* dalam permainan bola basket.

Pada proses pembelajaran, evaluasi harus dilakukan untuk memperbaiki dan meluruskan proses pembelajaran, khususnya pada ranah pendidikan jasmani, guru mata pelajaran pendidikan jasmani yang ada di SMA Negeri 10 Kota Tasikmalaya melakukan proses pembelajaran di kelas XI IPS 4 dengan jumlah kelas sebanyak dua belas kelas, dimana setiap kelasnya beranggotakan 32 sampai 36 peserta didik. Pada proses pembelajaran sebelumnya, pendidik tidak merasakan adanya permasalahan yang berarti, namun setelah menginjak kepada materi bola basket khususnya *free throw* pendidik mulai merasakan adanya kesulitan di dalam proses pembelajaran, perlu di akui dalam *free throw* merupakan merupakan materi yang cukup tidak mudah, untuk *free throw* itu sendiri memerlukan tolakan dan pelepasan bola di titik yang tepat. Selain itu *free throw* juga membutuhkan perpaduan antara konsentrasi dan ketenangan yang tinggi. teknik dasar *Shooting (free throw)* kini disuguhkan pada materi pembelajaran pada jenjang pendidikan jasmani, sebagai dasar agar siswa mengenal dan mempunyai wawasan pengetahuan bahwa dalam permainan bola basket ada banyak teknik *shooting* salah satunya adalah *Shooting (free throw)*, tentunya ini merupakan suatu pembelajaran yang akan menjenuhkan dibalik peserta didik harus di hadapkan dengan materi yang cukup sulit, peserta didik juga akan dihadapkan dengan dua ring basket yang akan diisi oleh beberapa peserta didik. Sekaitan dengan hal tersebut perencanaan pembelajaran harus di sajikan dengan baik agar proses pembelajaran berjalan dengan kondusif dan interaktif, oleh sebab itu pendidik merancang metode pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah, komando dan demonstrasi, semua kelas mendapatkan perlakuan yang sama, di mana pendidik berasumsi bahwa dengan menggunakan metode tersebut peserta didik dapat terarahkan dan terpantau dengan baik pada setiap gerakannya. guru pendidikan jasmani menggunakan metode pembelajaran dengan gaya komando (*the commando*) namun proses pelaksanaannya masih bersifat tradisional. Guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan kurang memahami dan belum kreatif dalam memilih gaya mengajar yang tepat untuk siswanya. Misalnya pada gaya mengajar komando guru penjas biasanya menerapkannya untuk semua peserta didik, padahal belum tentu gaya mengajar ini cocok untuk semua peserta didik.

Karena dalam satu komando maka tidak akan timbul rasa ingin bersaing pada setiap siswa, sehingga tidak dapat perbedaan individu. Seharusnya setiap menggunakan satu gaya mengajar, guru harus memperhatikan tingkat perkembangan dan kemampuan peserta didik dalam menyerap materi yang diberikan. Dalam menentukan suatu gaya mengajar, maka faktor karakteristik peserta didik merupakan hal penting yang juga perlu diperhatikan dan dijadikan pertimbangan oleh guru. Oleh karenanya, penelitian ini dilakukan dengan memperhatikan faktor internal peserta didik sebagai usaha untuk menghasilkan informasi tentang pengaruh strategi pembelajaran yang diterapkan, jika dikaitkan dengan faktor internal peserta didik terhadap peningkatan keterampilan belajar mereka pada cabang bola basket. Pada kenyataannya terdapat satu kelas yang nilainya dibawah rata rata dari pada kelas yang lainnya dan selalu kesulitan dalam memahami setiap gerakan *Shooting (free throw)* permainan bola basket yang di arahkan oleh pendidik. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai rata-rata KKM dibawah nilai 74 atau sekurang- kurangnya kurang dari 60% yang tidak mencapai KKM dan 40% yang telah mencapai KKM. Berdasarkan data fakta pada kelas XI IPS 4 diperoleh data saat penilaian *shooting free throw* dengan nilai KKM 74. Dari jumlah 35 siswa laki-laki 15 orang dan 20 perempuan. Jika di kalkulasikan dari 35 siswa terdapat 21 siswa yang di bawah KKM 74, dan hanya 14 orang orang yang mencapai pembelajaran *shooting free throw* bola basket. Ini dikarenakan saat dalam sebuah observasi kelas, dapat diketahui bahwa peserta didik di kelas XI IPS 4 memiliki minat dan motivasi yang kurang terhadap pelajaran pendidikan jasmani, dimana masih tampak beberapa siswa yang mengobrol dengan temannya, malas-malasan dalam melakukan tugas yang diberikan oleh guru dan sebagian siswa mengeluh karena merasa tidak mampu mengerjakan tugas yang diberikan. Pembelajaran bola basket sebelumnya mereka tidak mengikutinya dengan baik, Peserta didik ketika pembelajaran cenderung belajar secara individu tidak mau membantu temannya dalam pembelajaran, mereka kurang antusias dan merasa jenuh pada saat proses belajar berlangsung. Untuk gerakan *free throw* yang sering menjadi permasalahan yaitu dalam tangan ketika akan melakukan *free throw* tangan di dorong ke depan bukan dibarengi dorongan ke atas.

Permasalahan yang penulis dapatkan di SMA Negeri 10 Kota Tasikmalaya pada waktu melaksanakan program Pengenalan Lapangan Persekolah (PLP), maka guru mata pelajaran pendidikan jasmani melibatkan penulis untuk melakukan penelitian kolaborasi untuk menyelesaikan masalah tersebut, menyikapi permasalahan yang terjadi pada kelas XI IPS 4, maka penulis memberikan solusi kepada guru mata pelajaran/pendidik berupa perubahan dalam proses pembelajaran, berupa penerapan model pembelajaran *Cooperatife Learning Tipe Jigsaw*, dengan tujuan agar dapat memecahkan permasalahan dalam melakukan teknik dasar *shooting free throw* pada permainan bola basket yang terbilang cukup sulit. Dengan adanya penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* diharapkan siswa dapat terlibat aktif dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan motivasi dan penguasaan terhadap materi pembelajaran. Alasan peneliti memilih metode *jigsaw* adalah karena metode ini memiliki beberapa kelebihan, yaitu dapat meningkatkan rasa tanggung jawab peserta didik terhadap pembelajarannya sendiri dan juga pembelajaran orang lain. Model pembelajaran ini dapat meningkatkan kerja sama untuk mempelajari materi yang ditugaskan, adanya saling ketergantungan yang positif, saling membantu, dan saling memotivasi sehingga ada interaksi promotif. Model *jigsaw* ini memberikan peluang dan kesempatan kepada peserta didik untuk menemukan sendiri pengetahuan yang menjadi tugasnya dan secara bersama-sama di dalam kelompok mengembangkan pengetahuan tersebut. Pengetahuan yang ditemukan sendiri melalui model *jigsaw* pada akhirnya akan tertanam lama dalam benak peserta didik, Sehingga penulis memberikan dan memecahkan persoalan tersebut dengan judul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar *shooting free throw* Bola Basket Melalui Model Pembelajaran *Coopertive Learning Tipe Jigsaw*, pada peserta didik kelas XI IPS 4 SMA Negeri 10 Kota Tasikmalaya Tahun Ajaran 2022/2023.

## **I.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis merumuskan permasalahan penelitian ini adalah: “Apakah model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Jigsaw* dapat meningkatkan hasil belajar *shooting free throw* permainan bola basket pada peserta didik kelas XI IPS 4 SMA Negeri 10 Kota

Tasikmalaya Tahun Ajaran 2022/2023 ?”

Untuk menjawab permasalahan berikut, sebagaimana diungkap dalam rumusan masalah dan pertanyaan penelitian tersebut, maka upaya dalam memecahkan permasalahannya adalah dengan melakukan penelitian tindakan kelas dengan menerapkan dua siklus, dimana setiap siklusnya terdiri dari dua kali pertemuan.

Pada siklus pertama menerapkan strategi pembelajaran penjasorkes dengan model *cooperative learning* tipe *jigsaw* melakukan pembentukan kelompok asal sebanyak 5 kelompok yang terdiri dari 7 anggota kelompok di setiap kelompoknya (kelompok asal). Sedangkan pada siklus kedua lebih berorientasikan pada hasil refleksi pada siklus ke I bila pada siklus ke I gagal, maka berlanjut ke siklus II.

### **I.3 Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah dan latar belakang yang di kemukakan di atas, maka penilaian ini memiliki tujuan baik secara umum maupun khusus.

#### 1) Tujuan Umum Penelitian

Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *jigsaw* terhadap hasil belajar permainan *shooting free throw* pada siswa kelas XI IPS 4 SMAN 10 Kota Tasikmalaya dan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model pembelajaran *jigsaw* terhadap hasil belajar permainan *shooting free throw* pada peserta didik kelas XI IPS 4 SMA Negeri 10 Kota Tasikmalaya.

#### 2) Tujuan Khusus Penelitian

Tujuan khusus dari penelitian ini adalah adanya suatu perubahan yang berarti dalam proses pembelajaran khususnya dalam pembelajaran *free throw* pada permainan bola basket melalui penerapan model *cooperative learning* tipe *jigsaw* pada siswa kelas XI IPS 4 SMA Negeri 10 Kota Tasikmalaya Tahun Ajaran 2022/2023. Sekurang-kurangnya 75% siswa kelas XI IPS 4 di SMA Negeri 10 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2022/2023 memiliki hasil belajar *free throw* dengan kategori peserta didik mendapatkan hasil yang baik.

#### I.4 Kegunaan Penelitian

Setiap melakukan kegiatan tentunya di harapkan bermanfaat untuk diri pribadi sendiri maupun orang lain. Begitu pula dalam melakukan penelitian ini penulis berharap hasil penelitian ini bermanfaat bagi semua pihak yang terkait baik secara teoritis maupun praktis.

Secara teoritis dan praktis hasil dari penelitian ini diharapkan bermanfaat sebagai berikut:

Secara teoritis

- a. Mendapatkan pengetahuan baru tentang cara meningkatkan hasil belajar *shooting free throw* permainan bola basket pada pembelajaran penjasorkes melalui model pembelajaran *cooperative learning* tipe *jigsaw*.
- b. Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk referensi penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan hal yang sama.
- c. Dapat digunakan sebagai media *alternative* bagi guru penjasorker di sekolah lain dalam meningkatkan hasil belajar *shooting free throw* yang lebih efektif dan menyenangkan bagi peserta didik melalui model pembelajaran *cooperative learning* tipe *jigsaw*, sehingga peserta didik dapat meningkatkan hasil belajar *shooting free throw* pada permainan bola basket.

1) Secara praktis

- a. Bagi guru, dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pada proses belajar mengajar disekolah dengan melakukan pembelajaran melalui model tutor teman sebaya.
- b. Bagi siswa, diharapkan dapat memberikan pengaruh dengan menumbuhkan secara motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran bola basket.
- c. 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.

