

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari kurikulum di sekolah dasar (SD) yang menekankan pada usaha memacu, meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan jasmani, mental, emosional, dan sosial siswa. Oleh karena itu program pendidikan jasmani wajib diikuti oleh semua siswa, mulai dari kelas I sampai dengan kelas VI, diberikan dengan waktu dua jam per minggu yang terdiri dari kegiatan wajib dan kegiatan pilihan.

Untuk menjamin agar pendidikan jasmani dapat menjalankan fungsinya dengan baik, maka dalam implementasi program-programnya di lapangan harus melalui strategi atau gaya-gaya pembelajaran yang efektif dan efisien, dalam arti memiliki fleksibilitas yang cukup tinggi dalam berinteraksi dengan berbagai faktor pendukung program pendidikan jasmani. Program pendidikan jasmani dapat diartikan sebagai usaha merancang komponen-komponen pembelajaran yang dapat memberikan pengaruh langsung atau tidak langsung terhadap pencapaian tujuan pembelajaran sesuai dengan perkembangan siswa. Tujuan pada bagian psikomotor adalah pencapaian keterampilan dan kebugaran jasmani secara optimal.

Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan adalah suatu proses pendidikan yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan jasmani, perubahan fisik dan pertumbuhan watak. Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan mempunyai keunikan dibandingkan pendidikan lainnya, yaitu memberikan kesempatan untuk mengembangkan karakter dan sifat sosial yang

lebih besar untuk diwujudkan dalam praktek pengajaran. Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan adalah satu aspek dari pendidikan melalui jasmani.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SDN 06 Paguyaman pada siswa kelas V, masih terdapat beberapa kekurangan pada hasil belajar siswa khususnya pada materi lompat jauh. Hal ini dikarenakan masih kurangnya kemampuan siswa dalam melakukan gerakan lompat jauh. Dapat dilihat dari data observasi awal yang dilakukan yaitu dari jumlah sampel 20 orang siswa yang terdiri dari 12 orang putra dan 8 orang putri masih sebagian besar yang belum menguasai teknik dasar lompat jauh. Dari jumlah siswa 20 orang terdapat 2 orang siswa dalam kategori sangat kurang yaitu 10%, dan 13 orang siswa dalam kategori kurang yaitu 65%, serta 5 orang siswa dalam kategori cukup yaitu 25% dari jumlah siswa yang diteliti. Hal ini dikarenakan metode ceramah yang dipakai oleh guru di sekolah kurang efisien sehingga kemampuan siswa dalam olahraga lompat jauh masih kurang maksimal. Untuk itu perlu untuk melakukan tindakan, Maka peneliti mengadakan penelitian dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* pada mata pelajaran penjasokes cabang atletik nomor lompat jauh yang diharapkan dapat meningkatkan keterampilan dasar lompat jauh siswa kelas V SDN 06 Paguyaman.

Pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* ini memiliki kelebihan dan kekurangan. Diantara kelebihannya adalah : a) Dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja sama dengan siswa lain. b) Siswa dapat menguasai pelajaran yang disampaikan. c) Setiap anggota siswa berhak menjadi ahli dalam kelompoknya. d) Dalam proses belajar mengajar siswa saling ketergantungan

positif. e) Setiap siswa dapat saling mengisi satu sama lain. Sedangkan kekurangannya adalah a) Membutuhkan waktu yang lama. b) Siswa yang pandai cenderung tidak bisa disatukan dengan temannya yang kurang pandai. Dan yang kurang pandai pun merasa minder apabila digabungkan dengan temannya yang pandai, walaupun lama kelamaan perasaan itu akan hilang dengan sendirinya.

Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* ini di buat agar dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam melakukan awalan, tumpuan, gaya dan cara mendaratnya. Berdasarkan masalah tersebut maka perlu adanya suatu penelitian kaji tindak yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan dasar lompat jauh melalui kegiatan-kegiatan melompat yang menekankan unsur permainan. Dengan demikian judul penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut: "Meningkatkan Hasil Belajar Lompat Jauh Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* Dikelas V SDN 06 Paguyaman.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas maka peneliti mengidentifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu rendahnya hasil belajar siswa pada materi atletik khususnya lompat jauh, masih kurangnya kemampuan siswa kelas V SDN 06 Paguyaman dalam melakukan gerakan lompat jauh dan belum tepatnya metode dan model pembelajaran yang digunakan oleh guru di sekolah.

1.3 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "apakah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* hasil belajar lompat jauh di kelas V SDN 06 Paguyaman dapat di tingkatkan.?"

1.4 Cara Pemecahan Masalah

Dalam meningkatkan keterampilan dasar lompat jauh pada siswa kelas V di SDN 06 Paguyaman, dapat dilakukan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*. Dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* tersebut maka masalah-masalah dalam keterampilan dasar lompat jauh dapat dipecahkan.

Dengan demikian melalui penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* diharapkan dapat meningkatkan keterampilan dasar lompat jauh pada siswa Kelas V SDN 06 Paguyaman. Keterampilan dasar lompat jauh yang dimaksud dapat dipecahkan melalui empat indikator penilaian yaitu: (a) Teknik Awalan (b) Teknik Tumpuan (c) Teknik Melayang Saat di Udara (d) Mendarat.

1.5 Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian yang dilakukan ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar lompat jauh siswa melalui model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* Dikelas V SDN 06 Paguyaman.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam penelitian ini yaitu:

1. Manfaat teoritis:

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam berpikir ilmiah bagi guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Meningkatkan keterampilan dasar lompat jauh pada siswa sekolah dasar khususnya siswa kelas V SDN 06 Paguyaman.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai acuan dan informasi bagi guru dalam meningkatkan keterampilan dasar lompat jauh.

c. Bagi Sekolah

Sebagai bahan informasi tentang peningkatan pembelajaran pendidikan jasmani olahraga kesehatan khususnya materi tentang lompat jauh. Selain itu, sebagai bahan masukan bagi SDN 06 Paguyaman untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

d. Bagi peneliti

Menambah ilmu pengetahuan dan pengalaman berharga bagi peneliti khususnya tentang lompat jauh agar nantinya peneliti bisa mengimplementasikan ilmu pengetahuan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.

