

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan suatu proses pendidikan yang proses pelaksanaan pembelajarannya melalui aktivitas fisik dan bertujuan tidak hanya untuk mencapai tingkat kebugaran semata melainkan aspek kognitif dan afektif menjadi sasaran dari pada pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan itu sendiri. Fakta inilah yang mengindikasikan bahwa pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan terkesan sangat unik.

Dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, tidak berbeda dengan pelaksanaan mata pelajaran lain yang mana dalam proses pembelajarannya menemukan berbagai kendala yang urgensinya perlu mendapat perhatian dari guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan itu sendiri. Pembelajaran dalam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan adalah upaya untuk membelajarkan siswa yang didukung dengan peran guru dalam mengatur strategi pembelajaran, serta memahami segenap aspek pribadi anak didik dengan lebih mengacu pada perkembangan jasmani dan kesehatan dengan memanfaatkan media untuk mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai serta pembiasaan pola hidup sehat. Adapun ruang lingkup mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan meliputi beberapa aspek salah satunya permainan kasti. Permainan kasti merupakan materi yang diajarkan di kelas III SD pada semester genap yang dilaksanakan dengan alokasi waktu 4 x 35 menit.

Namun kenyataan yang ditemukan di lapangan sesuai hasil observasi awal, masih banyak siswa yang tidak menguasai teknik dasar permainan kasti ini dibandingkan dengan permainan lainnya. Seperti yang dialami siswa kelas III<sup>A</sup> SDN 1 Suwawa dalam membelajarkan materi ini sistem pembelajarannya sangat membosankan atau monoton dan tidak menggairahkan, terbukti siswa kelas III<sup>A</sup> SDN 1 Suwawa yang berjumlah 22 orang terdiri dari 12 orang laki-laki dan 10 orang perempuan, sesuai hasil observasi awal bahwa pada penilaian keterampilan

gerak, hasil perolehan dari data awal atau observasi awal yang di miliki siswa kelas III<sup>A</sup> SDN 1 Suwawa mengenai gerak dasar melempar bola melambung dalam permainan kasti hanya mencapai 53,69 dengan 3 orang siswa berada pada kategori “Cukup” dan rata-rata nilai 62.27 sedangkan 19 orang siswa lainnya masuk pada kategori “Kurang” dan rata-rata nilai 52.34. Hal ini menunjukkan masih rendahnya hasil belajar siswa karena masih dibawah dari kriteria yang telah ditetapkan.

Permainan kasti merupakan permainan yang menggunakan bola dan pemukul sama halnya dengan softball dan *rounders*, serta peraturannya pun serupa dengan peraturan permainan softball. Jika permainan kasti belum bisa meningkat terhadap para siswa yang diberikan pelajaran tersebut, ada kemungkinan metode pembelajaran yang diterapkan pada siswa masih belum sesuai, sehingga peneliti bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan siswa dalam gerak dasar melempar bola melambung dalam permainan kasti dengan menerapkan metode pembelajaran yang berbeda dari metode yang diterapkan semula, yakni metode jigsaw.

Metode jigsaw merupakan metode yang menghendaki siswa belajar melalui kelompok. Metode ini mendorong kerja sama dalam kelompok. Setiap anggota kelompok memahami dan mendalami sesuatu, kemudian digabung menjadi satu dengan anggota-anggota kelompok lain untuk memperoleh suatu pemahaman yang utuh.

Sehingga dari pembahasan tersebut, peneliti ingin melakukan penelitian untuk meningkatkan gerak dasar melempar bola melambung dalam permainan kasti melalui metode jigsaw pada siswa kelas III<sup>A</sup> SDN 1 Suwawa.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang nantinya akan dibahas dalam penelitian ini, yakni : kurangnya penguasaan gerak dasar melempar bola melambung serta penggunaan model pembelajaran yang masih kurang efektif.

### **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan sebelumnya, maka rumusan masalah tindakan kelas ini adalah “Apakah dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw gerak dasar melempar bola melambung dalam permainan kasti pada siswa kelas III<sup>A</sup> SDN 1 Suwawa dapat meningkat?”

### **1.4 Cara Pemecahan Masalah**

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan sebelumnya, maka cara pemecahan masalah tindakan kelas ini adalah “rendahnya gerak dasar melempar bola melambung dalam permainan kasti pada kelas III<sup>A</sup> SDN 1 Suwawa, dengan menempuh langkah-langkah sebagai berikut :

- 1.4.1 Siswa dikelompokkan ke dalam 4 anggota tim.
- 1.4.2 Tiap orang dalam tim diberi bagian materi yang berbeda.
- 1.4.3 Tiap orang dalam tim diberi bagian materi yang ditugaskan.
- 1.4.4 Anggota dari tim yang berbeda yang telah mempelajari bagian/subbab yang sama bertemu dalam kelompok baru (kelompok ahli) untuk mendiskusikan subbab mereka.
- 1.4.5 Setelah selesai diskusi sebagian siswa yang menjadi tutor sebaya tiap anggota kembali ke kelompok asal dan bergantian mengajar teman satu tim mereka tentang subbab yang mereka kuasai dan tiap anggota lainnya mendengarkan dengan sungguh-sungguh.
- 1.4.6 Tiap tim ahli mempresentasikan hasil diskusi.
- 1.4.7 Guru memberi evaluasi.
- 1.4.8 Penutup.

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan gerak dasar melempar bola melambung dalam permainan kasti melalui model jigsaw pada siswa kelas III<sup>A</sup> SDN 1 Suwawa.

## **1.6 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan mamfaat sebagai berikut :

- a. Bagi Guru : Dengan di laksanakan penelitian ini akan mendorong guru untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang bervariasi, sehingga yang disajikan lebih menarik.
- b. Bagi siswa : meningkatkan pembelajaran dalam mengikuti proses pembelajaran dari awal hingga akhir pertemuan.
- c. Bagi Sekolah : Memberi sumbangan yang berarti dan pengajaran tempat meniliti dalam upaya pengembangan minat dan bakat serta penggunaan metode pembelajaran yang efektif dan efisien, serta dapat memberikan tambahan pemahaman bagi guru yang menghadapi permasalahan dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM)
- d. Bagi Peneliti : Untuk memberikan nilai tambah dan mendorong penelitian lebih lanjut untuk mengatasi permasalahan lain yang dihadapi dalam kegiatan pembelajaran.