

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan jasmani merupakan bagian dari pendidikan keseluruhan yang diajarkan di sekolah. Sama halnya dengan tujuan pendidikan nasional mengenai pendidikan jasmani yaitu membina dan mengembangkan individu dan kelompok dalam menunjang perubahan dan perkembangan jasmani. Pendidikan jasmani juga sebagai komponen pendidikan secara keseluruhan telah disadari oleh banyak kalangan. Namun dalam pelaksanaannya pengajaran pendidikan jasmani belum berjalan efektif seperti yang diharapkan. Pendidikan jasmani dapat didefinisikan sebagai proses kependidikan yang memiliki tujuan untuk mengembangkan penampilan manusia melalui media aktivitas jasmani yang terpilih untuk mencapai tujuan pendidikan. Pendidikan jasmani memusatkan diri pada perolehan keterampilan gerak dan pemeliharaan kebugaran jasmani untuk kesehatan, peningkatan pengetahuan, dan pengembangan sikap positif terhadap aktivitas jasmani maupun olahraga.

Pendidikan jasmani dalam perkembangannya sangat dipengaruhi oleh sistem budaya dan keadaan lingkungan dimana pendidikan jasmani berada. Pendidikan jasmani juga merupakan bagian dari pendidikan keseluruhan yang diajarkan di sekolah. Sama halnya dengan tujuan pendidikan Nasional mengenai pendidikan jasmani yaitu membina dan mengembangkan individu dan kelompok dalam menunjang perubahan dan perkembangan jasmani, mental, sosial, serta emosional.

Dalam perkembangan suatu konsep visi dan misi pendidikan jasmani yang telah banyak mengalami perubahan ke arah yang lebih menekankan pada aspek pendidikan, sehingga makin mempertegas kedudukan pendidikan jasmani dalam lingkup pendidikan nasional secara keseluruhan, yang dimana telah banyak mengalami perubahan dalam segi proses pembelajaran yakni proses pembelajaran lebih ditekankan dan diharapkan bahwa siswa akan menjadi lebih aktif dan kritis

karena para siswa akan lebih utamakan keaktifan dalam pembelajaran agar membangun kerja sama anatar siswa dan membangun rasa percaya diri.

Agar guru pendidikan jasmani efektif dalam proses belajar mengajar maka pelaksanaan pembelajaran permainan bola basket terhadap siswa harus berada dalam kondisi yang menyenangkan supaya hasil belajar terhadap permainan bola basket dapat meningkat. Peningkatan hasil belajar permianan bola basket memerlukan penggunaan strategi pembelajaran yang teratur, terarah, dan sistematis serta ditunjang oleh sarana prasarana yang memadai. Penggunaan model pembelajaran yang tepat dapat menentukan keberhasilan proses belajar mengajar siswa jika disesuaikan dengan ketrampilan gerak yang dimiliki oleh siswa, yang tentunya ditentukan oleh model pembelajaran yang terencana berdasarkan kurikulum yang ada. Kegiatan belajar mengajar pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan perlu didukung oleh efesiensi kerja yang baik dengan memilih metode mengajar. Pembelajaran pendidikan jasmani memiliki beberapa cabang, salah satu cabang olahraga yaitu permainan bola basket.

Bola basket adalah salah satu olahraga permainan yang menggunakan bola dimana terdiri dari dua tim beranggotakan masing-masing lima orang yang saling bertanding mencetak poin dengan memasukkan bola ke dalam keranjang lawan. Olahraga ini dapat dimainkan baik itu di dalam ruangan (GOR) dan di luar ruangan dengan menggunakan lapangan yang berukuran relatif kecil. Selain itu, olahraga ini mudah dimainkan karena bentuk bola yang besar, sehingga tidak menyulitkan pemain ketika memainkannya.

Dalam dunia olahraga permainan bola basket sangat dibutuhkan oleh pemain menguasai yang namanya teknik dasar, salah satu teknik dasar dalam bola basket yaitu *bounce pass*. *Bounce pass* adalah mengoper bola dengan cara di pantulkan. Hasil akhir yang sempurna dari rangkaian operan yang baik adalah suatu operan kepada teman se tim yang berada pada posisi bebas dekat dengan keranjang dan dengan mudah dapat memasukan bola ke keranjang.

Berdasarkan hasil observasi di SMPN I Botupingge di jumpai sebagian siswa duduk dan bercanda dengan temannya dari pada melakukan *bounce pass* yang diberikan oleh guru. Perilaku diatas terjadi pada saat di dalam kegiatan

pembelajaran seperti yang terlihat pada saat kegiatan pembelajaran materi *bounce pass*.

Hal-hal yang telah diuraikan diatas disebabkan kurang tepatnya pemilihan model pembelajaran dari guru pendidikan jasmani atau kurang kemauan peserta didik terhadap pelajaran yang bersangkutan, atau guru pendidikan jasmani kurang memberikan motivasi yang dapat mendorong siswa untuk belajar. Keadaan in jika dibiarkan berlarut-larut tanpa upaya pemecahannya, maka akan mengakibatkan rendahnya hasil belajar.

Mengingat kondisi diatas, maka model yang mungkin tepat diterapkan dalam pembelajaran bola basket terkait dengan hasil belajar siswa dalam bermain bola basket adalah model Kooperatif Learning .Melalui pembelajaran kooperatif para siswa belajar dalam kelompok .Keberadaannya dalam kelompok akan membuat mereka lebih bersemangat dalam belajar dan dengan keberadaannya didalam kelompok itu pula akan lebih memberikan pengalaman yang lebih berarti akan perlunya kerja sama.

Dalam pembelajaran kooperatif memiliki berbagai macam model yang dapat diterapkan dalam pembelajaran. Dengan demikian model yang akan diterapkan dalam penelitian yang bertujuan terhadap hasil belajar siswa pada cabang olahraga bola basket teknik dasar *bounce pass* yaitu model pembelajaran Cooperative Learning tipe *jigsaw*

Dari permasalahan di atas dapat diketahui siswa kelas VII SMPN I Botupingge kurang memahami cara melakukan *bounce pass*, sehingga hasilnya kurang efektif, oleh sebab itu diperlukan model pembelajaran yang tepat, dan salah satu metode pembelajaran yang dapat merangsang cara belajar siswa yaitu dengan menggunakan metode pembelajaran *jigsaw*.

Model pembelajaran *Jigsaw* merupakan model pembelajaran kooperatif, siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4-5 orang dengan memperhatikan keheterogenan, bekerjasama positif dan setiap anggota bertanggung jawab untuk mempelajari masalah tertentu dari materi yang diberikan dan menyampaikan materi tersebut kepada anggota kelompok yang lain.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul ”pengaruh model pembelajaran *jigsaw* terhadap hasil belajar *bounce pass* dalam permainan bola basket pada siswa kelas VII SMPN I Botupingge”.

1.2 Identifikasi Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah diatas maka dapat di lihat suatu gambaran tentang permasalahan yang akan di hadapi. Masalah yang di teliti dapat didefenisikan sebagai berikut : Kurangnya kekuatan tangan untuk memantulkan bola, rendahnya ketertarikan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran penjaskes, model pembelajaran yang digunakan kurang efektif.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang identifikasi masalah di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini yaitu apakah model pembelajaran *jigsaw* dapat mempengaruhi hasil belajar *bounce pass* dalam permainan bola basket pada siswa kelas VII SMPN I Botupingge?

1.4 Tujuan penelitian

Adapun tujuan penelitian ini yaitu :

- a. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model pembelajaran *jigsaw* terhadap hasil belajar *bounce pass* dalam permainan bola basket pada siswa kelas VII di SMPN I Botupingge.
- b. Untuk mendapatkan informasi tentang keunggulan dan kekurangan model pembelajaran *jigsaw* dalam pembelajaran permainan bola basket khususnya tentang cara melakukan *bounce pass*.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini terdiri atas dua manfaat berupa manfaat teoritis dan manfaat praktis.

- a. Manfaat Teoritis

1. Untuk menambah wawasan pengetahuan peneliti pada permainan bola basket.
2. Sebagai tambahan pengetahuan pada guru dalam rangka melaksanakan pembelajaran pada materi permainan bola basket dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*
3. Memberi pengalaman berharga bagi yang melakukan kegiatan penelitian.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi Siswa

- a) Timbul usaha dari siswa untuk mengembangkan keterampilan bermain bola basket.
- b) Siswa berkembang kemampuan daya pikirnya tentang pentingnya penerapan model Pembelajaran Koooperatif untuk meningkatkan hasil belajar mereka dalam permainan bola basket.
- c) Siswa termotivasi untuk belajar Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan secara lebih baik.
- d) Dengan mengetahui hasil belajar bola bounce pass dan sadar akan pentingnya Model *Cooperative Learning* tipe *Jigsaw* diterapkan maka mereka akan tertarik dan belajar dengan serius hingga hasil belajar mereka lebih baik.

2) Bagi Guru

- a) Guru memiliki variasi dan model pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Penjasorkes disekolah.
- b) Guru memiliki pengetahuan dan keterampilan agar siswa lebih mudah menguasai *bounce pass* dalam permainan bola basket.
- c) Guru memahami perbedaan hasil belajar siswa pada cabang olahraga bola basket *bounce pass* melalui model *Cooperative Learning* tipe *Jigsaw*.

3) Bagi Sekolah

- a) Dapat menjadikan siswa akan lebih termotivasi dalam pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan khususnya dalam pembelajaran permainan bola basket.

- b) Sebagai bahan masukan bagi guru pendidikan jasmani dan kesehatan dalam mengajarkan teknik bermain bola basket di sekolah.
- c) Sebagai bahan pelajaran kepada sekolah dalam memperkaya ilmu pengetahuan dalam pendidikan jasmani khususnya cabang olahraga bola basket.

4) Bagi Peneliti

Manfaat penelitian ini bagi peneliti yakni mendapatkan pengalaman berharga yang merupakan latihan berfikir yang bertindak secara ilmiah guna meningkatkan mutu pembelajaran penjas orkes mengenai model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* terhadap hasil belajar bola basket.