

BAB I

PENDAHULUAN

1. 1 Latar Belakang

Efektivitas pembelajaran merupakan suatu keadaan yang menunjukkan sejauh mana hasil guna yang diperoleh setelah pelaksanaan proses belajar mengajar. Efektifitas pada dasarnya berhubungan dengan pencapaian tujuan atau target kebijakan atau hasil guna (Mardiasmo, Ariel Sharon Sumege, 2013 : 75).

Di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia menjelaskan bahwa efektifitas berasal dari kata efektif yang berarti dapat membawa hasil (Suary Marsella, Marlina, 2014 : 28). Efektivitas merupakan kemampuan untuk memilih tujuan atau peralatan yang tepat untuk pencapaian tujuan yang ditetapkan. (Sigit Winarno & Sujaya Ismaya dalam Jirre Victori Manopo, 2014 : 363)

Hal terpenting yang perlu di catat bahwa efektifitas tidak menyatakan berapa besar biaya yang telah dikeluarkan untuk mencapai tujuan tersebut melainkan efektifitas hanya melihat apakah suatu program atau kegiatan telah mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Salah satu faktor yang mempengaruhi efektivitas dari pembelajaran adalah model pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam melaksanakan suatu proses pembelajaran. Dan model pembelajaran yang efektif dan mudah dipahami adalah model pembelajaran kooperatif.

Model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai hasil belajar berupa prestasi akademik, toleransi, menerima keragaman, dan pengembangan keterampilan social. Untuk mencapai hasil belajar itu model pembelajaran kooperatif menuntut kerja sama dan interpendensi peserta didik dalam struktur tugas, struktur tujuan, dan struktur *reward*-nya (Suprijono, 2013 : 61).

Ada beberapa tipe model pembelajaran kooperatif salah satunya yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*. Model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* adalah sebuah model belajar kooperatif yang menitikberatkan pada kerja kelompok siswa dalam bentuk kelompok kecil. Seperti yang diungkapkan oleh Lie (dalam Rusman, 2013 : 218), bahwa “pembelajaran kooperatif model *jigsaw* ini merupakan model belajar kooperatif dengan cara siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari empat sampai enam orang secara heterogen dan

siswa bekerja sama saling ketergantungan positif yang bertanggung jawab secara mandiri. Strategi ini memiliki kelebihan yaitu dapat melibatkan seluruh siswa dalam belajar dan sekaligus mengajarkan kepada orang lain. Model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* ini dapat diterapkan dalam olahraga permainan seperti permainan tenis meja.

Langkah awal untuk menguasai tenis meja adalah mempelajari teknik-teknik dasarnya terlebih dahulu. Teknik-teknik dasar dalam permainan tenis meja yaitu teknik memegang bet, teknik menerima bola, teknik gerakan kaki, dan teknik pukulan (Shodikin Chandra, Achmad Esnoe Sanoesi, 2010 : 57). Dalam teknik pukulan ada yang dikenal dengan pukulan *push forehand* .

Pukulan *push forehand* adalah pukulan yang dilakukan dengan cara pemain berdiri dibelakang meja menghadap kearah lawan dengan satu kaki di depan. Salah satu tangan memegang bet disamping badan, lengan membentuk sudut 90° , pukulan dilakukan dengan bet dari arah belakang ke depan, dan bet harus mengenai bola pada saat bola mencapai titik tertinggi (Eli Maryani, Jaja Suharja Husdarta, 2010 : 16). Berdasarkan hasil pengamatan mengenai keterampilan pukulan *push forehand* siswa kelas XI SMA Negeri 1 Kabila ternyata masih kurang baik. Kebanyakan siswa belum mengetahui teknik pukulan *push forehand*. Ada beberapa faktor penyebab dari itu yaitu terbatasnya sumber-sumber yang digunakan guru untuk mendukung proses pembelajaran pendidikan jasmani, misalnya guru kurang bisa menentukan media dan metode pembelajaran yang digunakan.

Seperti yang kita ketahui bahwa pukulan *push forehand* merupakan teknik dasar dalam permainan tenis meja, namun sulit dipelajari terlebih untuk siswa yang belum terampil dan belum bisa menggunakan peralatan yang sesungguhnya yang dipakai dalam permainan tenis meja. Oleh karena itu perlu dirancang model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi siswa supaya siswa mudah dalam mempelajarinya dan supaya siswa memperoleh kepuasan dalam mengikuti pembelajaran, yang pada akhirnya bisa meningkatkan keterampilan siswa dalam melakukan pukulan *push forehand*.

Dari penjelasan diatas peneliti berpendapat bahwa salah satu penunjang proses pembelajaran adalah dengan menggunakan media atau alat pembelajaran yang tepat untuk mengatasi permasalahan yang ada. Dengan permasalahan yang ada dalam penelitian, peneliti mencoba menerapkan salah satu model pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam melakukan pukulan *push forehand*. Model pembelajaran yang akan diterapkan oleh peneliti yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*.

Akhirnya berdasarkan latar belakang di atas penulis tertarik mengambil suatu penelitian dengan judul :” **Efektifitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* Terhadap Keterampilan Pukulan *Push Forehand* Dalam Permainan Tenis Meja Pada Siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Kabila**”.

1. 2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat diidentifikasi masalah yang ada yaitu sebagian besar siswa belum mampu melakukan teknik pukulan *push forehand* dikarenakan model pembelajaran yang digunakan membosankan dan kurang dipahami oleh siswa sehingga siswa tidak dapat mengikuti proses pembelajaran dengan efektif. Pelaksanaan proses pembelajaran cenderung pada pencapaian target materi kurikulum, lebih mementingkan pada penghafalan konsep bukan pada pemahaman. Dengan demikian, suasana pembelajaran menjadi tidak kondusif sehingga siswa menjadi pasif. Selain masalah model pembelajaran yang tidak efektif masalah lain yang muncul oleh kondisi sekolah yaitu sarana dan prasarana olahraga disekolah kurang lengkap atau kurang memadai sehingga menghambat proses pembelajaran siswa dalam hal praktek. Sehingga pengaplikasian teknik dasar khususnya pukulan *Push Forehand* siswa mengalami kesulitan.

1. 3 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini akan dijelaskan arah penelitian, sehingga tidak terjadi salah penafsiran. Untuk memperjelas arah penelitian, maka disini peneliti hanya membahas tentang “Efektifitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* Terhadap Keterampilan Pukulan *Push Forehand* Dalam Permainan Tenis Meja Pada Siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Kabila”.

1. 4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah maka peneliti merumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu “ Apakah terdapat pengaruh efektifitas Model Pembelajaran Kooperatif *Tipe Jigsaw* Terhadap Keterampilan Pukulan *Push Forehand* Dalam Permainan Tenis Meja Pada Siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Kabila.

1. 5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui Efektifitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* Terhadap Keterampilan Pukulan *Push Forehand* Dalam Permainan Tenis Meja Pada Siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Kabila.

1. 6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu sebagai sumbangan pemikiran yang bisa digunakan sebagai panduan pembelajaran pada umumnya dan pembelajaran pendidikan jasmani pada khususnya, meningkatkan kreatifitas mengajar guru dengan menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi pelajaran. Selain itu penelitian ini juga memberikan dan menambah wawasan serta pengetahuan keolahragaan kepada peniliti tentang efektifitas model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* terhadap keterampilan pukulan *push forehand* dalam permainan tenis meja serta dapat meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap pukulan *push forehand* dalam permainan tenis meja melalui model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*.