

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan. Sedangkan olahraga merupakan proses sistematis yang berupa segala kegiatan atau usaha yang dapat mendorong, mengembangkan dan membina seorang sebagai perorangan atau anggota masyarakat dalam bentuk permainan, perlombaan, pertandingan dan kegiatan jasmani yang intensif untuk memperoleh pengetahuan dan kesehatan serta bertujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan di negeri ini khususnya pendidikan jasmani dan olahraga.

Rendahnya mutu dan relevansi pendidikan tersebut dipengaruhi sejumlah faktor, antara lain mutu proses pembelajaran yang belum mampu menciptakan proses pembelajaran yang berkualitas, hasil-hasil pendidikan oleh sistem pengujian dan hasil pendidikan juga belum didukung oleh sistem pengujian dan penilaian yang melembaga sehingga mutu pendidikan belum dapat dimonitor secara objektif dan teratur, uji banding penilaian antar wilayah daerah, antar waktu, dan antar negara, belum dapat dilakukan secara teratur sehingga hasil-hasil penilaian pendidikan berfungsi sebagai sarana umpan balik untuk penyempurnaan proses dan hasil pendidikan, distribusi yang tidak merata sehingga pendayagunaan belum efisien dan belum menghasilkan kinerja guru secara optimal

Dalam hal ini pendidikan jasmani dan olahraga di negeri ini sangat berperan penting untuk mengangkat citra bangsa ini, sebab melalui atlet-atlet terbaik yang ada di negara inilah yang dapat membawa nama bangsa ini di kenal di dunia internasional menjadi lebih baik, oleh karena itu pendidikan jasmani yang ada di setiap sekolah sangatlah berperan untuk menciptakan generasi-generasi baru yang berkualitas dalam dunia olahraga. Untuk menciptakan generasi baru yang berkualitas salah satunya adalah penerapan metode yang cocok pada setiap cabang olahraga yang ada di sekolah-sekolah agar terjadi interaksi, edukasi antara guru dan siswa dengan memanfaatkan materi pembelajaran sebagai medivinya, dalam interaksi tersebut komponen-komponen pembelajaran di

perankan secara optimal guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, oleh karena itu tugas utama guru adalah merancang pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan.

Tetapi persoalan proses pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan seringkali kurang diperhatikan dan dipertimbangkan para guru sehingga proses pembelajaran tidak berjalan dengan baik demikian juga halnya penyampaian materi pembelajaran lempar cakram pada siswa kelas VIII SMP N 1 Telaga Kabupaten Gorontalo, selain itu masalah yang ada di sekolah tersebut terjadi karena kurangnya sarana dan prasarana yang disediakan sekolah, oleh karena itu dalam penelitian eksperimen ini diharapkan dapat menjawab permasalahan-permasalahan yang ada di sekolah tersebut.

Untuk menyikapi masalah sebagaimana di atas maka salah satu caranya yaitu memilih model pembelajaran yang relevan. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan dalam mata pelajaran penjasorkes yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*. Model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* merupakan perpaduan model pembelajaran kooperatif dengan model pembelajaran tipe *jigsaw*, model pembelajaran tersebut lebih tertuju pada keaktifan dari kelompok-kelompok belajar. Artinya bahwa model pembelajaran tersebut mengurangi model pembelajaran yang bersifat *teacher center*, dan lebih tertuju pada keaktifan masing-masing siswa dalam kelompok untuk mendiskusikan materi yang diberikan guru.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh penulis yakni di SMP N 1 Telaga Kabupaten Gorontalo khususnya di kelas VIII penulis melihat bahwa dari keseluruhan siswa yang ada di kelas tersebut terdapat beberapa siswa yang belum mampu melakukan keterampilan lempar cakram yang baik dan benar khususnya tentang pelaksanaan teknik dasarnya yang dikarenakan lemahnya Model yang ada sebelumnya sehingga sebagian siswa tidak dapat menguasai keseluruhan gerak dasar lempar cakram dengan baik dan benar.

Berangkat dari hal itu maka dalam pelaksanaan penelitian ini penulis menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* sebagai langkah untuk meningkatkan keterampilan lempar cakram pada mata pelajaran Penjasorkes siswa

kelas VIIISMP N 1 Telaga Kabupaten Gorontalo. Adapun penulis menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* ini dikarenakan masalah-masalah yang ditemukan pada saat pembelajaran berlangsung sebagian siswa tidak mampu melakukan keterampilan lempar cakram dengandengan baik. Oleh karena itu penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* ini kiranya dapat menjawab permasalahan yang ada, karena model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* secara garis besar adalah menekankan pada adanya aktivitas dan interaksi antara siswa untuk saling memotivasi dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran. Itulah sebabnya maka penelitian eksperimenini diharapkan dapat menjawab permasalahan yang ada di kelas kelas VIIISMP N 1 Telaga Kabupaten Gorontalo. Dengan demikian penulis berasumsi bahwa melalui model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* maka kemampuan siswa dalam melakukanketerampilan lempar cakramyang selama ini menjadi permasalahan di sekolah tersebut dapat ditingkatkan.

Berdaskan permasalahan yang telah diuraikan diatas, maka penulis tertarik mengadakan suatu penelitian dengan judul: **“Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* terhadap keterampilan Lempar cakram pada siswa kelas VIIISMP N 1Telaga Kabupaten Gorontalo.**

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka masalah dalam penelitian eksperimen ini dapat diidentifikasi sebagai berikut: a)Kurangnya penguasaan lempar cakrapada mata pelajaran Penjaskes di kelas VIIISMP N 1Telaga Kabupaten Gorontalo, b)Kurang efektifnya model yang digunakan guru sebelum menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*, sehingga siswa tidak dapat melakukan lempar cakram yang baik dan benar, c)Kurangnya sarana dan prasarana olahraga di sekolah sehingga pembelajaran yang disajikan guru tidak difahami dengan baik oleh siswa.

### **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan diatas, maka masalah dalam penelitian eksperimen ini dapat dirumuskan sebagai berikut: “Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* terhadap keterampilan lempar cakram di kelas VIIISMP N 1 Telaga Kabupaten Gorontalo?”

### **1.4 Cara Pemecahan Masalah**

Dalam meningkatkan keterampilan lempar cakram pada siswa kelas VIIISMP N 1 Telaga Kabupaten Gorontalo dapat dilakukan dengan menggunakan salah satu model pembelajaran, model pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan tersebut yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*. Dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* maka masalah-masalah dalam keterampilan lempar cakram dapat dipecahkan, sehingga dapat meningkatkan keterampilan lempar cakram pada siswa kelas VIIISMP N 1 Telaga Kabupaten Gorontalo. Keterampilan lempar cakram yang dimaksud dapat dipecahkan melalui tiga indikator penilaian yaitu: (a) Sikap awal, (b) pelaksanaan, dan (c) Sikap akhir.

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan diatas maka penelitian ini bertujuan: untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* terhadap keterampilan lempar cakram pada siswa kelas VIIISMP N 1 Telaga Kabupaten Gorontalo.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat:

1. Bagi Guru, melalui penelitian diharapkan dapat meningkatkan kreatifitas guru dalam mengembangkan dan membuat model dalam pembelajaran agar

dapat di cerna dengan baik oleh siswa, serta dapat meningkatkan kreatifitas guru dalam membina peserta didik secara profesional.

2. Bagi Siswa, penelitian ini diharapkan dapat memberi dampak positif terhadap siswa sehingga melalui model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dapat meningkatkan seluruh tahap teknik dasar dalam melakukan pembelajaran lempar cakram.
3. Bagi Peneliti, melalui penelitian eksperimen ini diharapkan dapat menambah pengetahuan bahwa melalui model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dalam program pendidikan jasmani berkesan sebagai wahana pendidikan untuk mencapai tujuan pendidikan yang sesuai dengan harapan.
4. Bagi Sekolah, Penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan untuk menjawab setiap kelemahan/kekurangan dari model pembelajaran yang selama ini diterapkan.