

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Pustaka**

##### **1. Belajar, Pembelajaran, Dan Pengajaran**

###### **a. Belajar**

Belajar secara formal dilakukan oleh para siswa dengan bantuan guru sebagai fasilitator dalam lingkungan yang sengaja diciptakan sedemikian rupa agar kondusif melalui kegiatan kompleks untuk menghasilkan kapabilitas atau kemampuan, keterampilan, pengetahuan sikap dan nilai yang semakin berkembang.

###### **1) Belajar menurut Piaget (2014, hlm. 1)**

Belajar adalah interaksi individu yang dilakukan terus menerus dengan lingkungan yang menyebabkan fungsi intelektual individu semakin berkembang.

Tahap-tahap perkembangan intelektual yang dimaksud adalah:

- a) Tahap perkembangan sensori motor
- b) Tahap perkembangan pra-operasional
- c) Tahap perkembangan operasional konkret
- d) Tahap perkembangan operasional formal

###### **2) Belajar menurut Gagne (2014, hlm. 4)**

Belajar merupakan aktifitas kompleks untuk memperoleh kapabilitas atau kemampuan keterampilan pengetahuan, sikap, dan nilai. Timbulnya kapabilitas tersebut melalui dua aktifitas kompleks yaitu stimulasi yang berasal dari lingkungan dan proses kognitif yang dilakukan oleh pebelajar. Belajar adalah seperangkat proses kognitif yang mengubah sifat stimulasi lingkungan melalui pengolahan informasi menjadi kapabilitas baru.

Lima kapabilitas siswa yang merupakan hasil belajar menurut Gagne.

- a) Informasi verbal
- b) Keterampilan intelektual
- c) Stategi kognitif
- d) Keterampilan motoric
- e) Sikap

Tahapan dan fase-fase belajar Gagne

- (1) Tahap persiapan untuk belajar
    - (a) Fase mengarahkan perhatian
    - (b) Fase ekspektansi
    - (c) Fase retrieval (informasi dan keterampilan yang relevan untuk memori kerja)
  - (2) Tahap pemerolehan dan unjuk perbuatan
    - (a) Fase persepsi selektif atas sifat stimulus
    - (b) Fase sandi semantic
    - (c) Fase retrieval dan respon
    - (d) Fase penguatan
  - (3) Tahap retrieval dan alih belajar
    - (a) Fase pengisyratan
    - (b) Fase pemberlakuan secara umum
- 3) Belajar menurut Skinner (2014, hlm. 7)

Belajar adalah suatu perilaku terhadap kejadian atau peristiwa yang diwujudkan dalam bentuk respon. Perilaku respon si pebelajar yang baik diberi hadiah, sebaliknya, perilaku respon yang tidak baik diberi teguran dan hukuman. Hal yang harus diperhatikan dalam penerapan teori Skinner.

- a) Pemilihan stimulus yang diskriminatif
- b) Penggunaan penguatan

4) Belajar menurut Rogers (2014, hlm. 8)

Belajar harus berpusat pada anak, proses belajar harus sesuai dengan perkembangan potensi anak secara fisik, mental, dan sosial.

5) Belajar menurut Ernest R. Hilgard (dalam Suryabrata, 1984, hlm. 252)

Belajar merupakan proses perbuatan yang dilakukan dengan sengaja, yang kemudian menimbulkan perubahan, yang keadaannya berbeda dari perubahan yang ditimbulkan oleh lainnya.

## **b. Pembelajaran**

Pembelajaran merupakan sesuatu yang kompleks, yang bukan hanya menyangkut kegiatan berpikir untuk mencari pengetahuan, melainkan juga menyangkut gerak tubuh dan emosi serta perasaan.

Menurut Mulyanto (2014, hlm. 10) mengatakan bahwa “Pembelajaran adalah upaya maksimal dari seorang guru sebagai pengajar dan seorang siswa sebagai pembelajar dalam merancang atau mengelola segala sesuatu hal yang berkaitan dengan proses kegiatan belajar mengajar untuk memperoleh hasil belajar yang maksimal”.

- 1) Peranan guru dalam pembelajaran
  - a) Merancang pembelajaran
  - b) Meningkatkan kepribadian
  - c) Meningkatkan profesionalisme
  - d) Bertindak sebagai pendidik
  - e) Menentukan model pembelajaran yang tepat
  - f) Bertindak sebagai fasilitator yang baik
- 2) Aktifitas siswa dalam pembelajaran
  - a) Mempersiapkan jadwal belajar pribadi
  - b) Mengatur kegiatan belajar sendiri dan kelompok
  - c) Mencari informasi berkaitan dengan belajar
  - d) Melaksanakan kegiatan belajar dengan baik

Pembelajaran dapat dikatakan sebagai hasil dari memori, kognisi, dan metakognisi yang berpengaruh terhadap pemahaman. Hal inilah yang terjadi ketika seseorang sedang belajar, dan kondisi ini juga sering terjadi dalam kehidupan sehari-hari, karena belajar merupakan proses alamiah setiap orang. Wenger 1998, hlm. 227; 2006, hlm. 1 (dalam Huda, 2013, hlm. 2) mengatakan, “Pembelajaran bukanlah aktifitas, sesuatu yang dilakukan oleh seseorang ketika ia tidak melakukan aktifitas yang lain. Pembelajaran juga bukanlah sesuatu yang berhenti dilakukan oleh seseorang. Lebih dari itu, pembelajaran bisa terjadi di mana saja dan pada level yang berbeda-beda, secara individual, kolektif, ataupun sosial.”

Pembelajaran menurut Gagne, 1977 (dalam Huda, 2013, hlm. 3) menyatakan bahwa “Pembelajaran dapat diartikan sebagai proses modifikasi dalam kapasitas manusia yang bisa dipertahankan dan ditingkatkan levelnya.” Menurut Sudjana (2004, hlm. 28) mengatakan bahwa “Pembelajaran dapat diartikan sebagai setiap upaya yang sistematis dan sengaja untuk menciptakan

agar terjadi kegiatan interaksi edukatif antara dua pihak, yaitu antara peserta didik (warga belajar) dan pendidik (sumber belajar) yang melakukan kegiatan membelajarkan.” Sedangkan menurut Dimiyati dan Mudjiono (1999, hlm. 297) menyatakan, “Pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar.”

### **c. Pengajaran**

Pengajaran dapat diartikan sebagai praktik menularkan informasi untuk proses pembelajaran. Pengajaran merupakan gaya penyampaian dan perhatian terhadap kebutuhan para pembelajar/siswa yang diterapkan di ruang kelas atau lingkungan mana pun di mana pembelajaran itu terjadi. Haugsbakk dan Nordkvelle, 2007 (dalam Huda, 2013, hlm. 7) mengatakan bahwa “Pengajaran merupakan fasilitas pembelajaran” (*teaching is the facilitation of learning*). Menurut pendapat peneliti pembelajaran bisa dilakukan dimana saja tidak hanya di dalam ruangan tetapi di lapangan pun bisa disebut pembelajaran ketika di dalamnya terdapat pengajar dan yang mau belajar (siswa).

Dunn dan Dunn, 1978; 1992 (dalam Huda, 2013, hlm. 7) mengemukakan bahwa “Agar pengajaran menjadi lebih efektif dan afektif, pembelajar seharusnya dipahami lebih dari sekedar penerima pasif pengetahuan, melainkan seseorang yang secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran yang diarahkan oleh guru menuju lingkungan kelas yang nyaman dan kondisi emosional, sosiologis, psikologis, dan fisiologis yang kondusif”. Menurut pendapat peneliti dalam pengajaran yang efektif dan afektif harus adanya kerja sama antara pengajar (guru), dan yang menerima pengajaran (siswa), dan tentunya selain itu juga harus tersedianya bahan (sumber) pengajaran yang akan di ajarkan.

Borish, 2007(dalam Huda, 2013, hlm 7) mengemukakan bahwa “Yang membuat pengajaran menjadi efektif adalah bagaimana guru berusaha menjadi panutan (*modelling*) dengan memperlihatkan kepribadian dan sikapnya yang positif, berpengalaman dalam mengajar, cakap dalam menyampaikan informasi, reflektif, motivatoris, dan bergairah untuk juga turut belajar”. Menurut pendapat peneliti tidak hanya siswa saja yang membuat pembelajaran di dalam kelas/ lapangan menjadi lebih baik/ efektif, tetapi guru adalah seorang model yang patut

ditiru oleh siswanya, jadi seorang guru harus baik dalam sikap maupun penampilan ketika pembelajaran berlangsung.

Schiering dan Bogner, 2007 (dalam Huda, 2013, hlm. 7) mengemukakan bahwa sikap-sikap kognitif guru yang sangat menentukan proses pembelajaran siswa adalah:

- 1) Pemikiran
- 2) Gagasan
- 3) Opini
- 4) Penilaian
- 5) perasaan

Susan B. Bastable (1997) mengemukakan bahwa “Pengajaran merupakan interuensi yang disengaja yang mencakup perencanaan dan penerapan aktivitas dan pengalaman instruksional untuk memenuhi hasil yang ditujukan bagi peserta didik seperti dalam rencana pengajaran.”

## **2. Konsep Pendidikan Jasmani**

Pendidikan jasmani yang disingkat (penjas) adalah mata pelajaran untuk melatih kemampuan psikomotorik yang mulai diajarkan secara formal di Sekolah Dasar (SD) hingga Sekolah Menengah Atas (SMA). Secara sederhana pendidikan jasmani itu tidak lain adalah proses belajar untuk bergerak dan belajar melalui gerak. Belajar melalui gerak untuk mencapai tujuan pengajaran, dalam pendidikan jasmani siswa diajarkan untuk bergerak melalui pengalaman gerak terbentuk perubahan dalam aspek jasmani dan rohani”.

Nixom dan Cozens, 1959 (dalam Safari, 2013, hlm. 8) mengemukakan “Pendidikan jasmani adalah fase dari proses pendidikan keseluruhan yang berhubungan dengan aktifitas berat yang mencakup system, otot serta hasil belajar dari partisipasi dalam aktifitas tersebut“. Safari (2013, hlm. 8) “Pendidikan jasmani adalah suatu proses pendidikan seseorang sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistemik melalui berbagai kegiatan jasmani, pertumbuhan kecerdasan, dan pembentukan watak”.

Menurut Bucher 1983 (dalam Safari, 2013, hlm. 8) “Kata pendidikan jasmani terdiri dari dua kata jasmani (*physical*) dan pendidikan (*education*)”. Kata jasmani memberi pengertian pada kegiatan bermacam-macam kegiatan jasmani,

pengembangan jasmani, kecakapan jasmani, kesehatan jasmani dan penampilan jasmani. Sedangkan tambahan kata pendidikan yang kemudian menjadi pendidikan jasmani (*physical education*) merupakan satu pengertian yang tidak dapat dipisahkan antara pendidikan dan jasmani saja. Pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan yang memberikan perhatian pada aktifitas pengembangan jasmani manusia. Walaupun pengembangan utamanya adalah jasmani, namun tetap berorientasi pendidikan, pengembangan jasmani bukan merupakan tujuan, akan tetapi sebagai alat untuk mencapai tujuan pendidikan.

Menurut pendapat peneliti berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka yang disebut pendidikan jasmani adalah proses pendidikan secara keseluruhan yang menggunakan atau melibatkan semua anggota tubuh manusia baik secara jasmani, pertumbuhan kecerdasan otak, dan pembentukan kepribadian atau watak seseorang.

Secara sederhana, "Pendidikan jasmani itu tak lain adalah proses belajar untuk bergerak", Lutan 2001 (dalam Safari, 2013, hlm. 9). Dan bergerak melalui gerak, selain belajar dan dididik melalui gerak untuk mencapai tujuan pengajaran, dalam pendidikan jasmani itu anak diajarkan untuk bergerak. Melalui pengalaman itu akan terbentuk perubahan dalam aspek jasmani dan rohaninya. Menurut pendapat peneliti berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka yang disebut pendidikan jasmani adalah suatu proses pembelajaran yang pendidikannya di fokuskan terhadap pergerakan tubuh manusia baik secara jasmani maupun rohaninya.

Menurut Safari, 2013, hlm. 11 "Pendidikan jasmani adalah suatu proses pendidikan seseorang sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan jasmani, pertumbuhan kecerdasan, dan pembentukan watak."

Mardiana, ddk. 2008 (dalam Safari, 2013, hlm. 9) mengatakan bahwa "Bahan ajar yang diperlukan dalam pengajarannya adalah aktifitas jasmani dapat berupa permainan, tari-tarian dan latihan". Untuk mendapatkan aktifitas jasmani tersebut, terdapat perbedaan-perbedaan yang besar dalam tiap lingkungan budaya:

- a. Penyesuaian geografik.
- b. Tergantung dari pola budaya akan dijumpai aktifitas dalam rangka upacara agama, sebagai pelepas keterangan bersama yang mengikat dalam peraturan-peraturan yang sangat ketat.
- c. Aktifitas-aktifitas tradisional, yang fungsi kemasyarakatannya sudah hilang namun sebagai tradisi masih terus hidup.
- d. Aktifitas yang berubah karena pengaruh kemasyarakatan atau politik.
- e. Kontak dengan dunia luar.

Beberapa keterampilan dapat dikuasai tanpa harus dipelajari atau diajarkan secara formal. Hal ini hanya berlaku untuk kemampuan yang terkait dengan kematangan. Jika tiba saatnya dan anak sudah siap sesuai dengan peningkatan usianya, maka tanpa belajar sekalipun dia dapat sendiri berjalan, atau bercakap-cakap. Keterampilan tersebut ke dalam keterampilan yang dikuasai karena faktor kematangan.

Berbeda dengan keterampilan gerak hanya akan dikuasai dengan baik melalui proses belajar. Keterampilan sesuai dengan cabang olahraga yang selanjutnya bermanfaat sebagai pengisi waktu senggang hanya akan dapat dikuasai dengan baik apabila dipelajari atau dilatih sebaik-baiknya. Banyaknya pengalaman gerak. Prosesnya mencakup kegiatan latihan atau pengalaman tugas-tugas berulang-ulang, sehingga anak akan mampu menggunakan tubuhnya secara efisien.

Perkembangan jasmani anak tidak semata-mata bergantung pada proses kematangan. Perkembangan itu juga dipengaruhi oleh pengalaman gerak mereka baik ditinjau dari aspek mutu maupun banyaknya pengalaman gerak. Anda harus memperoleh kesempatan yang banyak untuk bergerak dan bermain. Namun kegiatan itu harus disertai dengan bimbingan, arahan, dan dorongan dari orang dewasa, termasuk orang tua dan guru. Melalui bimbingan, arahan dan dorongan itu anak akan mampu bergerak dengan penuh kesenangan, penghematan tenaga, dan gerakkannya terkendali, inilah salah satu alasan mengapa disediakan pengalaman gerak melalui pendidikan jasmani.

Ciri dari pendidikan jasmani adalah belajar melalui pengalaman gerak untuk mencapai tujuan pengajaran. Dengan kata lain proses pendidikan

berlangsung melalui pelaksanaan aktivitas jasmani, bermain dan kegiatan olahraga. Wujud dari proses belajar pendidikan jasmani adalah perkembangan yang menyeluruh yaitu psikomotorik, kognitif dan afektif. Ketiga aspek perkembangan merupakan satu kesatuan yang tidak terpisahkan antara satu dengan lainnya yang pada hakekatnya merupakan kesatuan jiwa dan raga atau jasmani dan rohani.

Sehingga dapat disimpulkan menurut pendapat peneliti bahwa konsep pendidikan jasmani adalah gambaran menyeluruh mengenai cara, proses, dan hasil dari kegiatan pendidikan jasmani yang didapatkan oleh siswa baik dalam kegiatan ilmu maupun gerak atau materi maupun praktek.

### **3. Hakikat Pendidikan Jasmani**

Pendidikan jasmani merupakan bagian penting dalam proses pendidikan. Penjas bukan merupakan dekorasi atau ornament yang ditempel pada program sekolah sebagai alat untuk membuat anak sibuk. Tetapi penjas adalah bagian penting dari pendidikan.

Batasan pendidikan jasmani sering didefinisikan dalam redaksi yang beragam jika rohani dan jasmani dipandang sebagai dua bagian yang terpisah, maka pendidikan jasmani adalah pendidikan untuk jasmani. Jasmani menunjukkan kepada hal-hal yang mengenai jasad yang berhubungan dengan tubuh atau badan manusia sebagai rohani yang menunjukkan kepada segala sesuatu yang mengenai roh. Pandangan ini menganggap bahwa pendidikan jasmani berkaitan dengan perasaan, hubungan pribadi, tingkah laku kelompok, perkembangan mental dan sosial intelektual serta estetika. Dengan kata lain pendidikan jasmani berusaha mendidik manusia melalui sarana jasmani, dengan aktifitas-aktifitas fisik, tetap berkepentingan dengan tujuan-tujuan pendidikan yang tidak semuanya jasmani atau fisik.

Abdulkadir, 1992, hlm. 1 (dalam Encep, 2013, hlm. 16) mengemukakan bahwa “Pendidikan jasmani dilakukan dengan sarana jasmani, yakni aktifitas jasmani yang pada umumnya (meskipun tidak selalu) dilakukan dengan tempo yang cukup tinggi dan terutama gerakan-gerakan dasar ketangkasan dan keterampilan, yang tidak terlalu cepat, terlalu halus dan sempurna atau kualitas tinggi, agar



diperoleh manfaat bagi anak-anak didik mencakup bidang-bidang non fisik seperti intelektual, sosial, estetika dan kawasan-kawasan kognitif maupun afektif”.

Seperti dijelaskan Abdulkadir, 1992, hlm. 2 (dalam Encep, 2013, hlm. 16) Pengertian pendidikan jasmani adalah “Bagian integral dari pendidikan dan merupakan alat pendidikan”. Bagian integral dan proses pendidikan keseluruhan, pendidikan jasmani merupakan usaha yang bertujuan untuk mengembangkan kawasan organik, neuromuskuler, intelektual dan sosial. Sehubungan dengan itu pendidikan jasmani harus mempunyai tujuan yang sejalan dengan tujuan pendidikan memberikan kontribusi yang sangat berharga bagi kesejahteraan hidup manusia.

Makna yang terkandung dalam pendidikan jasmani tidak sekedar pendidikan yang bersifat aktifitas saja. Tetapi ada kaitan dengan tujuan pendidikan secara menyeluruh. Pendidikan jasmani adalah “Proses pendidikan melalui aktifitas jasmani, permainan atau olahraga yang terpilih untuk mencapai tujuan pendidikan”. Mahendra, 2003, hlm. 21 (dalam Encep, 2013, hlm. 16)

Pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktifitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, maupun emosional. Pendidikan jasmani memerlukan anak sebagai kesatuan yang utuh, makhluk tota, daripada menganggapnya sebagai seorang yang terpisah kualitas fisik dan mentalnya.

Pendidikan jasmani adalah suatu proses pembelajaran melalui aktifitas jasmani yang di desain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif, dan kecerdasan emosi. Lingkungan belajar diatur secara seksama untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan seluruh ranah, jasmani, psikomotor, kognitif dan afektif setiap siswa. Pengalaman yang disajikan akan membantu siswa untuk memahami mengapa manusia bergerak dan bagaimana cara melakukan gerakan secara aman, efisien, dan efektif.

“Pendidikan jasmani mempunyai kelebihan dibanding dengan pelajaran yang lain. Pendidikan jasmani tidak hanya mempelajari tentang teori ilmu keolahragaan (kognitif), tetapi juga melakukan praktek keolahragaan tersebut

(psikomotor), dan melakukan sosialisasi, komunikasi, menghayati serta pengaruh kejiwaan pada anak didik (afektif)". (Choesnan dan Lilik, 2009)

Pendidikan jasmani merupakan media mengembangkan keterampilan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan dan penalaran nilai-nilai sikap mental emosional serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan yang seimbang.

Dalam pembelajaran pendidikan jasmani anak yang mendapat pendidikan emosi lebih mampu mengatasi masalah-masalah yang terjadi disekitar mereka dan mampu memenuhi kebutuhan akademik di sekolah. Kecerdasan emosi itu sendiri tidak diajarkan secara khusus di sekolah dan juga tidak tercatat di dokumen rapor seperti nilai-nilai pelajaran ataupun keterampilan lainnya, sehingga tidak ada sumbangan secara langsung terhadap prestasi belajar. Proses belajar di sekolah adalah proses yang sangat kompleks dan menyeluruh.

Hakikat pendidikan jasmani menurut para ahli:

a. Engkos Kosasih (1992, hlm. 4) dalam jurnal 2010, hlm. 10

Penjas adalah pendidikan yang mengaktualisasikan potensi aktivitas manusia yang berupa sikap tindak dan karya untuk diberi bentuk isi dan arah menuju kebulatan kepribadian sesuai dengan cita-cita kemanusiaan.

b. Harsuki (2003, hlm. 5) dalam jurnal 2010, hlm. 10

Penjas merupakan proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungan melalui aktivitas jasmani yang dikelola secara sistematis untuk menuju manusia Indonesia seutuhnya.

c. Muhajir (2009, hlm. 2) dalam jurnal 2010, hlm. 10

Penjas adalah suatu bagian pendidikan yang mengutamakan aktivitas jasmani dan pembinaan mentalitas, sikap dan tindakan hidup sehat.

d. Depdiknas (2009, hlm. 35) dalam jurnal 2010, hlm. 10

Penjas adalah suatu proses pembelajaran yang di desain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup aktif dan sikap sportif melalui kegiatan jasmani.

e. Depdiknas (2006, hlm. 131) dalam jurnal 2009, hlm. 7

Penjas merupakan satu mata ajar yang diberikan di suatu jenjang sekolah tertentu yang merupakan salah satu bagian dari pendidikan keseluruhan yang

mengutamakan aktivitas jasmani dan pembinaan hidup sehat untuk bertumbuh dan perkembangan jasmani, mental, sosial, dan emosional yang serasi, selaras, dan seimbang.

f. Sukintaka (2000, hlm. 2) dalam jurnal 2009, hlm. 7

Penjas merupakan bagian integral dari pendidikan total yang mencoba mencapai tujuan mengembangkan kebugaran jasmani, mental, sosial serta emosional bagi masyarakat dengan wahana aktivitas jasmani.

g. Wawan S. Suherman (2004, hlm. 23) dalam jurnal 2009, hlm. 7

Penjas adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, dan sikap sportif, kecerdasan emosi.

h. Depdiknas (2003, hlm. 6) dalam jurnal 2009, hlm. 8

Penjas merupakan proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani dan dirancang secara sistematis bertujuan untuk meningkatkan individu secara organik, neuromuskuler, perseptual, kognitif, sosial, dan emosional.

i. Nadisah (1992, hlm. 15) dalam jurnal 2009, hlm. 9

Penjas adalah bagian dari pendidikan (secara umum) yang berlangsung melalui aktivitas yang melibatkan mekanisme gerak tubuh manusia dan menghasilkan pola-pola perilaku individu yang bersangkutan.

Berdasarkan beberapa pendapat tentang pengertian penjas diatas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penjas merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan yang menggunakan aktivitas jasmani, pengetahuan, penalaran, penghayatan nilai (sikap, mental, emosional, spiritual, sosial) dan pembiasaan pola hidup sehat yang seimbang sebagai media untuk mencapai tujuan sistem pendidikan nasional.

#### **4. Pembelajaran Kooperatif**

##### **a. Definisi Pembelajaran Kooperatif**

Pembelajaran kooperatif merujuk pada berbagai macam metode pengajaran dimana para siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya dalam mempelajari materi pelajaran. Dalam kelas kooperatif penjas, para siswa diharapkan dapat saling membantu, saling mendiskusikan dan berargumentasi untuk mengasah keterampilan dan

pengetahuan yang mereka kuasai saat itu dan menutup kesenjangan dalam pemahaman masing-masing. Cara belajar kooperatif jarang sekali menggantikan pengajaran yang diberikan oleh guru, tetapi lebih seringnya menggantikan pengaturan tempat duduk atau formasi dalam kegiatan jasmani yang individual, cara belajar individual, dan dorongan yang individual. Apabila diatur dengan baik, siswa-siswa dalam kelompok kooperatif akan belajar satu sama lain untuk memastikan bahwa tiap orang dalam kelompok telah menguasai konsep-konsep yang telah dipikirkan.

Pembelajaran kooperatif penjas bukanlah gagasan baru dalam dunia pendidikan, tetapi sebelum masa belakangan ini, metode ini hanya digunakan oleh beberapa guru untuk tujuan-tujuan tertentu, seperti tugas-tugas gerak atau laporan kelompok tertentu. Namun demikian, penelitian selama dua puluh tahun terakhir ini telah mengidentifikasi metode pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan secara efektif pada setiap tingkatan kelas dan untuk mengajarkan berbagai macam mata pembelajaran. Mulai dari pendidikan jasmani, matematika, membaca, menulis sampai pada ilmu pengetahuan ilmiah, mulai dari kemampuan dasar sampai pemecahan masalah-masalah yang kompleks. Lebih daripada itu, pembelajaran kooperatif juga dapat digunakan sebagai cara utama dalam mengatur kelas untuk pengajaran.

Kooperatif adalah pemanfaatan kelompok kecil dalam pengajaran yang memungkinkan siswa bekerja bersama untuk memaksimalkan belajar mereka dan belajar anggota lainnya dalam kelompok tersebut (Johnson, *et al.*, 1994; Hasan, 1996). Yuda (2007) mengatakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah salah satu strategi pembelajaran yang berfungsi untuk menggali dan membagi-bagi ide pada anak. Strategi pembelajaran ini mendorong anak untuk melakukan kegiatan dalam bentuk kerja sama dan sikap tanggung jawab kepada teman satu kelompoknya dan juga sikap tanggung jawab dengan dirinya.

Suprijono (2010, hlm. 54) mengemukakan bahwa “Pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru”. Depdiknas (2003, hlm. 5) menyatakan bahwa “Pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*) merupakan strategi pembelajaran melalui kelompok kecil

siswa yang saling bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar”.

Bern dan Erickson (2001, hlm. 5) mengatakan bahwa “*Cooperative Learning* (pembelajaran kooperatif) merupakan strategi pembelajaran yang mengorganisir pembelajaran dengan menggunakan kelompok belajar kecil dimana siswa bekerja sama untuk mencapai tujuan belajar”.

Eggen dan Kauchak (1996, hlm. 279) mengemukakan bahwa “Pembelajaran kooperatif merupakan sebuah kelompok strategi pengajaran yang melibatkan siswa bekerja secara berkolaborasi untuk mencapai tujuan bersama”.

Slavin (2009) mengemukakan bahwa “Model pembelajaran kooperatif adalah model yang mengajak siswa belajar bersama, saling menyumbangkan pikiran dan bertanggung jawab terhadap pencapaian hasil belajar secara individu dan kelompok”.

Sunal dan Hans (2000) mengemukakan bahwa “Model pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*) merupakan suatu cara pendekatan atau serangkaian strategi yang khusus dirancang untuk memberi dorongan kepada peserta didik agar bekerja sama selama proses pembelajaran”.

Stahl (1994) mengatakan bahwa “Model pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*) dapat meningkatkan belajar siswa lebih baik dan meningkatkan sikap tolong menolong dalam perilaku sosial”.

Pengertian menurut para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah cara belajar dalam bentuk kelompok-kelompok kecil yang saling bekerja sama dan diarahkan oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

#### **b. Metode-Metode Pembelajaran Kooperatif**

Beberapa metode-metode pembelajaran kooperatif, yaitu:

- 1) *Student Team-Achivement Division* (STAD) menurut Slavin, 1995 (dalam Huda, 2013, hlm. 201) “STAD adalah untuk memotivasi siswa supaya dapat saling mendukung dan membantu satu sama lain dalam menguasai kemampuan yang diajarkan oleh guru, dalam hal ini guru penjas”.
- 2) *Team Game Tournament* (TGT) menurut Slavin, 1995 (dalam Huda, 2013, hlm. 197) “Metode TGT menggunakan pelajaran yang sama yang disampaikan

guru dan tim kerja yang sama seperti dalam STAD, tetapi menggantikan tugas gerak dan turnamen mingguan, dimana siswa memainkan game dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya”.

- 3) *Jigsaw* menurut Aronson, 1978 (dalam Huda, 2013, hlm. 204) “Metode jigsaw kegiatannya adalah para siswa ditugaskan untuk membaca bab, buku kecil penjas, atau materi penjas lainnya, biasanya di bidang studi penjas, bidang sosial, biografi, atau materi-materi yang bersifat penjelasan terperinci lainnya”.
- 4) *Team Accelerated Instruction* (TAI) menurut Slavin, 1984 (dalam Huda, 2013, hlm. 200) “Dalam TAI, para siswa memasuki sekuen individual berdasarkan tes penempatan dan kemudian melanjutkannya dengan tingkat kemampuan mereka sendiri. Secara umum, anggota kelompok bekerja pada unit pelajaran yang berbeda”.

Beberapa bentuk pembelajaran kooperatif tersebut bertujuan agar para siswa menjalankan peran-peran khusus dalam menyelesaikan seluruh tugas kelompok mengenai rangkaian gerak yang dipelajari.

### c. Model Kooperatif Tipe Jigsaw

Metode Jigsaw pertama kali dikembangkan oleh Aronson pada tahun 1975. Metode ini memiliki dua versi tambahan, Jigsaw II oleh Slavin pada tahun 1989 dan Jigsaw III oleh Kagan pada tahun 1990. Dalam Jigsaw, guru harus memahami kemampuan dan pengalaman siswa dan membantu siswa mengaktifkan skema ini agar materi pelajaran menjadi lebih bermakna. Guru juga memberi banyak kesempatan pada siswa untuk mengolah informasi dan meningkatkan keterampilan berkomunikasi.

Sintak metode jigsaw dapat dilihat sebagai berikut.

- 1) Guru membagi topik pelajaran menjadi empat bagian/ subtopik. Misalnya, topik tentang lompat jauh gaya jongkok dibagi menjadi awalan, tolakan, melayang di udara, dan mendarat.
- 2) Sebelum subtopik-subtopik itu diberikan, guru memberikan pengenalan mengenai topik yang akan dibahas pada pertemuan hari itu. Guru bisa menuliskan topik ini di papan tulis dan bertanya kepada siswa apa yang mereka ketahui mengenai topik tersebut. Kegiatan *brainstorming* ini dimaksudkan untuk

mengaktifkan kemampuan siswa agar lebih siap menghadapi bahan pelajaran yang baru.

- 3) Siswa dibagi dalam kelompok berempat
- 4) Bagian/ subtopik pertama diberikan pada siswa/ anggota 1, sedangkan siswa/ anggota 2 menerima bagian/ subtopik yang kedua. Demikian seterusnya.
- 5) Kemudian, siswa diminta membaca dan mempraktekkan subtopik mereka masing-masing.
- 6) Setelah selesai, siswa saling berdiskusi mengenai bagian/ subtopik yang dibaca dan dipraktekkan masing-masing bersama rekan-rekan satu anggotanya. Dalam kegiatan ini, siswa bisa saling melengkapi dan berinteraksi antara satu dengan yang lainnya.

Jika tugas yang dikerjakan cukup sulit, guru dapat membentuk “kelompok ahli” (*expert group*). Setiap anggota yang mendapat bagian/ subtopik yang sama berkumpul dengan anggota dari kelompok-kelompok yang juga mendapat bagian/ subtopik tersebut. Misalnya, anggota yang memperoleh bagian/ subtopik awalan berkumpul dengan anggota dari kelompok lain yang juga memperoleh subtopik tentang awalan. Perkumpulam mereka inilah yang disebut sebagai “kelompok ahli”. Kelompok-kelompok ini lalu bekerja sama mempelajari/ mempraktekkan bagian/ subtopik tersebut. Kemudian, masing-masing anggota dari kelompok ahli kembali ke kelompoknya yang semula, lalu menjelaskan apa yang baru saja dipelajarinya (dari “kelompok ahli”) kepada rekan-rekan kelompoknya yang semula.

#### **d. Model Kooperatif Tipe Jigsaw Dalam Pembelajaran Lompat Jauh Gaya Jongkok**

Metode pengajaran dengan jigsaw dikembangkan oleh Elliot Aronson dan rekan-rekan (1978, hlm. 6).

Dalam pembelajaran lompat jauh gaya jongkok digunakan satu model pembelajaran melalui model kooperatif tipe jigsaw adalah sebagai berikut:

- 1) Pelaksanaan pembelajaran diawali dengan membariskan dan menghitung jumlah siswa untuk mengetahui kehadiran dan dilanjutkan dengan berdo'a. Siswa dibimbing melakukan pemanasan berupa peregangan statis dan dinamis yang difokuskan otot-otot dan persendian yang terletak pada tungkai. Tujuan

pemanasan ini adalah untuk menyiapkan kondisi fisik dan mental siswa untuk melakukan tugas gerak yang akan lebih berat pada kegiatan ini.

- 2) Guru memberikan penjelasan mengenai pembelajaran pendidikan jasmani lompat jauh gaya jongkok.
- 3) Setelah siswa menyimak, siswa dibariskan empat saf, dan guru menentukan kelompok 1-4, setiap kelompok mempunyai ketua kelompok yang ditunjuk oleh guru, pemilihan ketua berdasarkan kemampuan siswa yang baik, dan siap menerima pembelajaran inti.
- 4) Kelompok satu membahas pembelajaran pendidikan jasmani lompat jauh gaya jongkok mengenai awalan, kelompok dua mengenai tolakan, kelompok tiga mengenai melayang di udara, dan kelompok empat mengenai mendarat.
- 5) Kelompok satu melakukan latihan lompat jauh gaya jongkok gerakan awalan, kelompok dua melakukan latihan gerakan tolakan, kelompok tiga melakukan latihan gerakan melayang di udara, dan kelompok empat melakukan latihan gerakan mendarat.
- 6) Setelah melakukan latihan lompat jauh gaya jongkok, semua kelompok dikumpulkan, setiap kelompok melakukan demonstrasi ke kelompok yang lainnya dilakukan secara bergantian.
- 7) Melakukan semua gerakan lompat jauh gaya jongkok dari sikap awalan, tolakan, melayang di udara, dan mendarat secara bergiliran setiap kelompok.
- 8) Guru mengamati tugas gerakan lompat jauh gaya jongkok yang dilakukan oleh siswa.
- 9) Guru melakukan koreksi tentang gerakan lompat jauh gaya jongkok yang dilakukan oleh siswa.
- 10) Setelah adanya koreksi siswa kemudian di bagi kelompok lagi yang diambil dari masing-masing kelompok awal menjadi kelompok ahli.
- 11) Pada akhir kegiatan guru mengumpulkan para siswa untuk mendengarkan penjelasan tentang materi pembelajaran pendidikan jasmani lompat jauh gaya jongkok, koreksi kegiatan kelompok dan individu/keseluruhan, melakukan tanya jawab dan untuk mengetahui sampai sejauh mana penguasaan pembelajaran pendidikan jasmani lompat jauh gaya jongkok serta menyimpulkan tentang hasil pembelajaran.



Selanjutnya pada tahap observasi yaitu pengamatan terhadap yang terlaksana di lapangan secara langsung atau mengamati kejadian, gerak dan proses dengan menggunakan pedoman yang telah dibuat yaitu dengan melaksanakan tes dan mengisinya dalam format penilaian. Penilaian dilakukan pada empat aspek yaitu pada saat awalan, tolakan, melayang di udara, dan mendarat.

## **B. Ruang Lingkup Pendidikan Jasmani di SD**

Penjas di sekolah diberikan pada setiap semester mulai dari kelas I sampai kelas VI. Pembelajarannya lebih ditekankan pada usaha untuk memacu dan meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan jasmani, mental, emosional dan sosial. Beberapa macam ruang lingkup materi penjas yang diberikan di sekolah dasar meliputi kegiatan pokok yang tercantum dalam Depdiknas (2006, hlm. 175) sebagai berikut:

### **1. Permainan dan Olahraga**

Berisikan tentang kegiatan berbagai jenis olahraga dan permainan, baik terstruktur maupun tak terstruktur yang dilakukan secara perorangan maupun beregu. Dalam aktifitas ini termasuk juga pengembangan system nilai seperti: kerjasama, sportivitas, juga berfikir kritis dan pada peraturan yang berlaku.

### **2. Aktivitas Pengembangan**

Berisikan tentang kegiatan yang berfungsi untuk membentuk poster tubuh yang ideal dan pengembangan kebugaran jasmani serta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya, seperti kekuatan, daya tahan, kelenturan, keseimbangan, dan lain-lain.

### **3. Uji Diri / Senam**

Berisikan tentang kegiatan yang berhubungan dengan ketangkasan seperti: senam lantai, senam alat, dan aktifitas fisik lainnya, yang bertujuan untuk melatih keberanian dan kapasitas diri.

### **4. Aktivitas Ritmik**

Berisikan tentang kegiatan seni gerak berirama. Dalam proses pembelajaran memfokuskan pada kesesuaian dan keterpaduan antara gerak dan irama.

#### 5. Akuatik (Aktivitas air)

Berisikan tentang kegiatan di air seperti: permainan air, renang dan keselamatan di air serta estetika di kolam renang.

#### 6. Pendidikan luar sekolah (*Out Door Education*)

Berisikan tentang kegiatan di luar kelas atau sekolah dan di alam bebas lainnya seperti: bermain di lingkungan sekolah, taman, perkampungan pertanian atau nelayan, berkemah dan kegiatan yang bersifat petualang (mendaki gunung, menelusuri sungai, dll) serta unsur perilaku yang berkaitan dengan alam bebas.

#### 7. Kesehatan

Berisikan tentang kegiatan yang berkenaan dengan kesehatan tubuh, baik jasmani maupun rohani.

Program pendidikan jasmani disesuaikan dengan tahap perkembangan keterampilan gerak anak. Perkembangan keterampilan gerak merupakan inti dari program pendidikan jasmani di Sekolah Dasar, yang diartikan sebagai perkembangan dan penghalusan aneka keterampilan gerak dasar yang berkaitan dengan olahraga. Keterampilan gerak ini dikembangkan dan dihaluskan sehingga taraf tertentu untuk memungkinkan siswa mampu melakukan dengan tenaga yang hemat dan sesuai dengan keadaan lingkungan. Kemampuan gerak dasar yang berkembang dapat diterapkan dalam aneka permainan, olahraga dan aktifitas jasmani yang dilakukan dalam kehidupan sehari-hari.

### **C. Perkembangan dan Karakteristik Anak Kelas V SD**

#### 1. Aspek Penilaian

Dalam tugas penelitian ini, peneliti melakukan analisis proses terhadap guru dan siswa-siswi kelas V SDN Jatimulya Kecamatan Tanjungsang Kabupaten Subang dalam proses pembelajaran lompat jauh gaya jongkok. Perlu diketahui pula tentang kemampuan atau kompetensi siswa kelas V SD dalam implementasi mata pelajaran Penjas. Di lihat dari sisi perkembangan anak pada usia kelas V SD meliputi tiga aspek yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Dalam perkembangan ketiga aspek tersebut, anak memiliki ciri-ciri seperti yang dijelaskan oleh Gagne (Raharjo, 2011, hlm. 39) di bawah ini:

- a. Aspek kognitif adalah proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan saraf pada waktu manusia sedang berpikir. Pada periode usia ini anak

menyadari perbedaan perspektif masing-masing orang. Anak sudah mampu bekerja sama. Anak berusaha mengikuti peraturan-peraturan permainan dan berusaha menang mengikuti peraturan tersebut. Berangsur-angsur anak meninggalkan label hidup pada objek-objek yang bergerak, dan melabelkannya pada tumbuhan dan hewan. Anak menyadari kalau mimpi bukan hanya tidak nyata, namun juga tidak terlihat dari luar, berasal dari dalam.

- b. Aspek afektif adalah berkenaan dengan rasa takut atau cinta, mempengaruhi keadaan perasaan dan emosi, mempunyai gaya atau makna yang menunjukkan perasaan (tentang tata bahasa atau makna). Pentahapan psikososial manusia pada usia kelas V SD termasuk pada tahap latensi dimana pada tahap ini anak belajar untuk menguasai kemampuan kognitif dan sosial yang penting. Anak belajar untuk bekerja sama dan bermain bersama teman sebayanya.
- c. Aspek psikomotor secara harfiah berarti sesuatu yang berkenaan dengan gerak fisik yang berkaitan dengan proses mental. Pada usia kelas V SD aspek psikomotornya sudah memasuki tahap gerakan keahlian aplikasi dimana pada tahap ini anak memiliki keterbatasan dalam kemampuan kognitif, afektif dan pengalaman, dikombinasikan dengan keaktifan anak secara alami mempengaruhi semua aktivitasnya. Peningkatan kognitif dan pengalaman anak dipengaruhi oleh kemampuan individu untuk belajar dan peran anak dalam berbagai jenis aktivitas, individu dan lingkungan.

## 2. Perkembangan Anak Usia Sekolah Dasar

Anak SD merupakan anak dengan kategori banyak mengalami perubahan yang sangat drastis baik mental maupun fisik. Usia anak SD yang berkisar antara 6 – 12 tahun menurut Seifert dan Haffung memiliki tiga jenis perkembangan:

### a. Perkembangan Fisik Siswa SD

Mencakup pertumbuhan biologis misalnya pertumbuhan otak, otot dan tulang. Pada usia 10 tahun baik laki-laki maupun perempuan tinggi dan berat badannya bertambah kurang lebih 3,5 kg. Namun setelah usia remaja yaitu 12 -13 tahun anak perempuan berkembang lebih cepat dari pada laki-laki, Sumantri dkk(2005, hlm. 6).

- 1) Usia masuk kelas satu SD atau MI berada dalam periode peralihan dari pertumbuhan cepat masa anak awal ke suatu fase perkembangan yang

lebih lambat. Ukuran tubuh anak relatif kecil perubahannya selama tahun tahundi SD.

2) Usia 9 tahun tinggi dan berat badan anak laki-laki dan perempuan kurang lebihsama. Sebelum usia 9 tahun anak perempuan relatif sedikit lebih pendek.

### 3. Perkembangan Kognitif Siswa SD

Hal tersebut mencakup perubahan – perubahan dalam perkembangan polapikir. Tahap perkembangan kognitif individu menurut Piaget melalui empatstadiumSensorimotorik (0-2 tahun), bayi lahir dengan sejumlah refleks bawaan

medorong mengeksplorasi dunianya.

a. Praoperasional(2-7 tahun), anak belajar menggunakan dan merepresentasikanobjek dengan gambaran dan kata-kata. Tahap pemikirannya yang lebih simbolistetapi tidak melibatkan pemikiran operasiaonal dan lebih bersifat egosentrisdan intuitif ketimbang logis

b. Operational Kongkrit (7-11), penggunaan logika yang memadai. Tahap ini telahmemahami operasi logis dengan bantuan benda konkrit. Operasional Formal (12-15 tahun). kemampuan untuk berpikir secara abstrak,menalar secara logis, dan menarik kesimpulan dari informasi yang tersedia

### 4. Perkembangan Psikososial

Hal tersebut berkaitan dengan perkembangan dan perubahan emosiindividu. J. Havighurst mengemukakan bahwa setiap perkembangan individu harussejalan dengan perkembangan aspek lain seperti di antaranya adalah aspek psikis,moral dan sosial.Menjelang masuk SD, anak telah Mengembangkan keterampilan berpikirbertindak dan pengaruh sosial yang lebih kompleks. Sampai dengan masa ini, anakpada dasarnya *egosentris* (berpusat pada diri sendiri) dan dunia mereka adalahrumah keluarga, dan taman kanak-kanaknya.Selama duduk di kelas kecil SD, anak mulai percaya diri tetapi juga seringrendah diri. Pada tahap ini mereka mulai mencoba membuktikan bahwa mereka"dewasa". Mereka merasa "saya dapat mengerjakan sendiri tugas itu, karenanyatahap ini disebut tahap "*I can do it my self*". Mereka sudah mampu untuk diberikansuatu tugas.

Daya konsentrasi anak tumbuh pada kelas kelas besar SD. Mereka dapatmeluangkan lebih banyak waktu untuk tugas tugas pilihan mereka, dan

seringkali mereka dengan senang hati menyelesaikannya. Tahap ini juga termasuk tumbuhnya tindakan mandiri, kerjasama dengan kelompok dan bertindak menurut cara-cara yang dapat diterima lingkungan mereka. Mereka juga mulai peduli pada permainan yang jujur. Selama masa ini mereka juga mulai menilai diri mereka sendiri dengan membandingkannya dengan orang lain. Anak-anak yang lebih mudah menggunakan perbandingan sosial (*social comparison*) terutama untuk norma-norma sosial dan kesesuaian jenis-jenis tingkah laku tertentu. Pada saat anak-anak tumbuh semakin lanjut, mereka cenderung menggunakan perbandingan sosial untuk mengevaluasi dan menilai kemampuan mereka sendiri.

Sebagai akibat dari perubahan struktur fisik dan kognitif mereka, anak pada kelas besar di SD berupaya untuk tampak lebih dewasa. Mereka ingin diperlakukan sebagai orang dewasa. Terjadi perubahan-perubahan yang berarti dalam kehidupan sosial dan emosional mereka. Di kelas besar SD anak laki-laki dan perempuan menganggap keikutsertaan dalam kelompok menumbuhkan perasaan bahwa dirinya berharga. Tidak diterima dalam kelompok dapat membawa pada masalah emosional yang serius. Teman-teman mereka menjadi lebih penting daripada sebelumnya. Kebutuhan untuk diterima oleh teman sebaya sangat tinggi. Remaja sering berpakaian serupa. Mereka menyatakan kesetiakawanan mereka dengan anggota kelompok teman sebaya melalui pakaian atau perilaku.

Hubungan antara anak dan guru juga seringkali berubah. Pada saat di SD kelas rendah, anak dengan mudah menerima dan bergantung kepada guru. Di awal awal tahun kelas besar SD hubungan ini menjadi lebih kompleks. Ada siswa yang menceritakan informasi pribadi kepada guru, tetapi tidak mereka ceritakan kepada orang tua mereka. Beberapa anak pra remaja memilih guru mereka sebagai model. Sementara itu, ada beberapa anak membantah guru dengan cara-cara yang tidak mereka bayangkan beberapa tahun sebelumnya. Malahan, beberapa anak mungkin

secara terbuka menentang gurunya. Salah satu tanda mulai munculnya perkembangan identitas remaja adalah reflektivitas yaitu kecenderungan untuk berpikir tentang apa yang sedang berkecamuk dalam benak mereka sendiri dan mengkaji diri sendiri. Mereka juga mulai menyadari bahwa ada perbedaan antara apa yang mereka pikirkan dan mereka rasakan serta bagaimana mereka

berperilaku. Mereka mulai mempertimbangkan kemungkinan-kemungkinan. Remaja mudah dibuat tidak puas oleh dirimereka sendiri. Mereka mengkritik sifat pribadimereka, membandingkan diri mereka dengan orang lain, dan mencoba untuk mengubah perilaku mereka. Pada remaja usia 18 tahun sampai 22 tahun, umumnya telah mengembangkan suatu status pencapaian identitas.

#### 5. Karakteristik Siswa Kelas Rendah

Tingkatan kelas di sekolah dasar dapat dibagi menjadi dua, yaitu kelas rendah dan kelas tinggi. Kelas rendah terdiri dari kelas satu, dua, dan tiga, sedangkan kelas-kelas tinggi terdiri dari kelas empat, lima, dan enam (Supandi, 1992: 44). Di Indonesia, rentang usia siswa SD, yaitu antara 6 atau 7 tahun sampai 12 tahun. Usia siswa pada kelompok kelas rendah, yaitu 6 atau 7 sampai 8 atau 9 tahun. Siswa yang berada pada kelompok ini termasuk dalam rentangan anak usia dini. Masa usia dini ini merupakan masa yang pendek tetapi sangat penting bagi kehidupan seseorang. Oleh karena itu, pada masa ini seluruh potensi yang dimiliki anak perlu didorong sehingga akan berkembang secara optimal. Berkaitan dengan hal tersebut, ada beberapa tugas perkembangan siswa sekolah (Makmun, 1995, hlm. 68), diantaranya:

- a. Mengembangkan konsep-konsep yang perlu bagi kehidupan sehari-hari.
- b. Mengembangkan kata hati, moralitas, dan suatu skala, nilai-nilai.
- c. Mencapai kebebasan pribadi.
- d. Mengembangkan sikap-sikap terhadap kelompok-kelompok dan institusi-institusi sosial. Beberapa keterampilan akan dimiliki oleh anak yang sudah mencapai tugas-tugas perkembangan pada masa kanak-kanak akhir dengan rentang usia 6-13 tahun (Soesilowindradini, ttn: 116, 118, 119).

Keterampilan yang dicapai diantaranya, yaitu *social-help skills* dan *play skill*. *Social-help skills* berguna untuk membantu orang lain di rumah, di sekolah, dan di tempat bermain seperti membersihkan halaman dan merapikan meja kursi. Keterampilan ini akan menambah perasaan harga diri dan menjadikannya sebagai anak yang berguna, sehingga anak suka bekerja sama (bersifat kooperatif). Dengan keterampilan ini pula, anak telah dapat menunjukkan keakuannya tentang jenis kelamin, mulai berkompetisi dengan teman sebaya, mempunyai sahabat, mampu berbagi, dan mandiri. Sementara itu, *play skill* terkait dengan kemampuan

motorik seperti melempar, menangkap, berlari, keseimbangan. Anak yang terampil dapat membuat penyesuaian-penyesuaian yang lebih baik di sekolah dan di masyarakat. Anak telah dapat melompat dengan kaki secara bergantian, dapat mengendarai sepeda roda dua, dapat menangkap bola dan telah berkembang koordinasi tangan dan mata untuk dapat memegang pensil maupun memegang gunting. Pertumbuhan fisik sebagai salah satu karakteristik perkembangan siswa kelas rendah biasanya telah mencapai kematangan. Anak telah mampu mengontrol tubuh dan keseimbangannya. Untuk perkembangan emosi, anak usia 6-8 tahun biasanya telah dapat mengekspresikan reaksi terhadap orang lain, mengontrol emosi, mau dan mampu berpisah dengan orang tua, serta mulai belajar tentang benar dan salah. Perkembangan kecerdasan siswa kelas rendah ditunjukkan dengan kemampuannya dalam melakukan seriasi, mengelompokkan obyek, berminat terhadap angka dan tulisan, meningkatnya perbendaharaan kata, senang berbicara, memahami sebab akibat dan berkembangnya pemahaman terhadap ruang dan waktu.

#### 6. Karakteristik Pembelajaran Di Kelas Rendah

Pembelajaran di kelas rendah dilaksanakan berdasarkan rencana pelajaran yang telah dikembangkan oleh guru. Proses pembelajaran harus dirancang guru sehingga kemampuan siswa, bahan ajar, proses belajar, dan sistem penilaian sesuai dengan tahapan perkembangan siswa. Hal lain yang harus dipahami, yaitu proses belajar harus dikembangkan secara interaktif. Dalam hal ini, guru memegang peranan penting dalam menciptakan stimulus respon agar siswa menyadari kejadian di sekitar lingkungannya. Siswa kelas rendah masih banyak membutuhkan perhatian karena fokus konsentrasinya masih kurang, perhatian terhadap kecepatan dan aktivitas belajar juga masih kurang. Hal ini memerlukan kegigihan guru dalam menciptakan proses belajar yang lebih menarik dan efektif.

Piaget (1950) menyatakan bahwa setiap anak memiliki cara tersendiri dalam menginterpretasikan dan beradaptasi dengan lingkungannya (teori perkembangan kognitif). Menurutnya, setiap anak memiliki struktur kognitif yang disebut *schemata*, yaitu sistem konsep yang ada dalam pikiran sebagai hasil pemahaman terhadap objek yang ada dalam lingkungannya. Pemahaman tentang objek tersebut berlangsung melalui proses asimilasi (menghubungkan

objek dengan konsep yang sudah ada dalam pikiran) dan akomodasi (proses memanfaatkan konsep-konsep dalam pikiran untuk menafsirkan objek). Kedua proses tersebut jika berlangsung terus menerus akan membuat pengetahuan lama dan pengetahuan baru menjadi seimbang. Dengan cara seperti itu secara bertahap anak dapat membangun pengetahuan melalui interaksi dengan lingkungannya.

Berdasarkan uraian tersebut, maka perilaku belajar anak sangat dipengaruhi oleh aspek-aspek dari dalam dirinya dan lingkungannya. Kedua hal tersebut tidak mungkin dipisahkan karena memang proses belajar terjadi dalam konteks interaksi diri anak dengan lingkungannya. Anak usia sekolah dasar berada pada tahapan operasional konkret. Pada rentang usia tersebut anak mulai menunjukkan perilaku belajar sebagai berikut:

- a. Mulai memandang dunia secara objektif, bergeser dari satu aspek situasi ke aspek lain secara reflektif dan memandang unsur-unsur secara serentak.
- b. Mulai berpikir secara operasional.
- c. Menggunakan cara berpikir operasional untuk mengklasifikasikan benda-benda.
- d. Membentuk dan menggunakan keterhubungan aturan-aturan, prinsip ilmiah sederhana, dan menggunakan hubungan sebab akibat, dan
- e. Memahami konsep substansi, volume zat cair, panjang, lebar, luas, dan berat. Perhatikan tahapan perkembangan berpikir tersebut, kecenderungan belajar anak usia sekolah dasar memiliki tiga ciri, yaitu:

#### 1) Konkrit

Konkrit mengandung makna proses belajar beranjak dari hal-hal yang konkret yakni yang dapat dilihat, didengar, dibaui, diraba, dan diotak atik, dengan titik penekanan pada pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar. Pemanfaatan lingkungan akan menghasilkan proses dan hasil belajar yang lebih bermakna dan bernilai, sebab siswa dihadapkan dengan peristiwa dan keadaan yang sebenarnya, keadaan yang alami, sehingga lebih nyata, lebih faktual, lebih bermakna, dan kebenarannya lebih dapat dipertanggung jawabkan.

#### 2) Integratif

Pada tahap usia sekolah dasar anak memandang sesuatu yang dipelajari sebagai suatu keutuhan, mereka belum mampu memilah-milah konsep dari



berbagai disiplin ilmu, hal ini melukiskan cara berpikir anak yang deduktif yakni dari hal umum ke bagian demi bagian.

### 3) Hierarkis

Pada tahapan usia sekolah dasar, cara anak belajar berkembang secara bertahap mulai dari hal-hal yang sederhana ke hal-hal yang lebih kompleks. Sehubungan dengan hal tersebut, maka perlu diperhatikan mengenai urutan logis, keterkaitan antar materi, dan cakupan keluasan serta kedalaman materi .

## **D. Pelaksanaan Model Kooperatif Tipe Jigsaw Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani**

Dalam pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani dengan menggunakan model kooperatif tipe jigsaw dilakukan sesuai dengan ketentuan atau peraturan yang berlaku di dalam metode model kooperatif tipe jigsaw itu sendiri, dimana yang harus menjadi patokannya adalah menciptakan suasana pembelajaran yang tidak biasa dan yang akan mempermudah siswa dalam menguasai materi pembelajaran yang sedang dibahas.

Pembelajaran pendidikan jasmani dengan menggunakan model kooperatif tipe jigsaw diharuskan membagi-bagi siswa ke dalam 4 kelompok yang nantinya akan mempermudah mereka dalam menguasai materi yang akan dibahas, setiap siswa dalam kelompok diberikan bagian materi yang berbeda. Setiap siswa dalam kelompok diberi bagian materi yang ditugaskan. Anggota dari kelompok yang berbeda yang telah mempelajari bagian dari setiap sub bab materi yang sama akan bertemu dengan kelompok baru (kelompok ahli) dan akan merumuskan atau mempelajari materi tersebut dengan sebaik-baiknya hingga mereka mengerti dan paham dengan baik, dan tidak lupa untuk mempraktekkannya. Setelah masing-masing siswa di dalam setiap kelompok ahli mengerti dan paham betul juga menguasai tentang materi masing-masing maka selanjutnya mereka akan kembali bergabung ke kelompok awal mereka masing-masing dan di kelompok tersebut mereka akan saling menjelaskan secara rinci kepada teman sekelompoknya yang lain yang berbeda materi sehingga dengan mudah mereka mendapatkan materi pembelajaran secara keseluruhan serta masing-masing siswa di dalam setiap kelompok bisa mempraktekkan materi yang dibahas dengan baik secara

keseluruhan. Pada akhir pembelajaran guru akan membahas kembali dan memberikan evaluasi dari hasil pembelajaran yang telah berlangsung tersebut.

Ketentuan atau peraturan di dalam model kooperatif tipe jigsaw tersebut berlaku pada setiap pembelajaran pendidikan jasmani yang akan dilakukan oleh peneliti pada setiap siklus dengan materi atau praktek pembelajaran pendidikan yang berbeda pada setiap siklusnya, yang nantinya diharapkan pada setiap siklus dengan materi yang berbeda pada setiap pembelajaran pendidikan jasmani tersebut dapat menghasilkan hasil yang akurat dan berhasil sesuai harapan peneliti.

### **E. Hasil Penelitian Terdahulu Yang Relevan**

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan berdasarkan pada studi kepustakaan, di samping melakukan kegiatan-kegiatan di lapangan serta hasil-hasil penelitian tindakan kelas yang sesuai dengan fokus kajian dalam penelitian ini. Penelitian ini dilakukan dengan merujuk pada penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya mengenai penggunaan model kooperatif tipe jigsaw. Penelitian tersebut dilakukan oleh :

1. Ari Setiayuni (2013) yang berjudul “Meningkatkan Gerak Dasar Spike Bola Voli Melalui Model Kooperatif Tipe Jigsaw” (PTK Pada Siswa Kelas V SDN Parakan IV Kecamatan Leuwimunding Kabupaten Majalengka). Dalam penelitian ini peneliti menemukan permasalahan mengenai motifasi siswa yang dialami siswa dalam melakukan spike bola voli. Oleh karena itu penulis akan menumbuhkan dan meningkatkan motifasi siswa dengan penggunaan model kooperatif tipe jigsaw. Hasilnya siswa dapat termotifasi untuk melakukan spike bola voli dengan kontrol gerak yang baik.
2. Gusti Ayu Tri Pratiwi (2014) yang berjudul “Penerapan Model Kooperatif Tipe Jigsaw I Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Passing Bola Basket” (PTK Pada Siswa Kelas X 1 SMA Negeri 2 Banjar). Dalam penelitian ini peneliti menemukan permasalahan mengenai kesulitan siswa dalam melakukan teknik dasar passing bola basket. Oleh karena itu penulis akan mempermudah penerapan pembelajaran siswa mengenai teknik dasar passing bola basket dengan penggunaan pembelajaran kooperatif tipe jigsaw I.

Hasilnya aktivitas dan hasil belajar siswa mengenai teknik dasar passing bola basket meningkat.

3. I Komang Sudarsana (2014) yang berjudul “Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw I Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Passing Control Sepak Bola” (PTK Pada Siswa Kelas X Ilmu Sosial 3 SMA Negeri Singaraja). Dalam penelitian ini peneliti menemukan permasalahan mengenai kesulitan siswa dalam melakukan teknik dasar passing control sepak bola. Oleh karena itu penulis akan mempermudah penerapan pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe jigsaw. Hasilnya aktivitas siswa menjadi mudah dan hasil belajar siswa meningkat.
4. Sirojuddin Tagama (2014) yang berjudul “Pengaruh Metode Cooperative Learning Jigsaw Terhadap Hasil Belajar P3K” (PTK Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Plandaan). Dalam penelitian ini peneliti menemukan permasalahan mengenai kesulitan dalam keterampilan dasar P3K dan suasana pembelajaran yang membosankan dan tidak efektif. Oleh karena itu penulis akan mempermudah penerapan pembelajaran siswa dan agar siswa lebih bersemangat dengan penggunaan model kooperatif tipe jigsaw. Hasilnya aktivitas dan hasil belajar siswa mengenai pembelajaran P3K terjadi peningkatan signifikan dan dapat diberlakukan (digeneralisasikan) ke populasi.
5. Cahyo Utama (2014) yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Passing Pada Permainan Sepak Bola Dengan Metode Kooperatif Tipe Jigsaw PAD” (PTK Pada Siswa Kelas X TKR 2 SMK Negeri Wonosalam). Dalam penelitian ini peneliti menemukan permasalahan mengenai keaktifan siswa dalam pembelajaran passing pada sepak bola. Oleh karena itu penulis akan menumbuhkan dan meningkatkan keaktifan siswa dengan penggunaan model kooperatif tipe jigsaw. Hasilnya siswa lebih aktif dalam belajar passing pada permainan sepak bola.

#### **F. Kerangka Penelitian**

Mengajar adalah perbuatan yang kompleks. Perbuatan yang kompleks dapat diterjemahkan sebagai penggunaan sejumlah komponen secara integratif yang terkandung dalam perbuatan mengajar itu untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pada dasarnya belajar bagi seseorang merupakan hasil interaksi

antara berbagai faktor yang saling mempengaruhi baik faktor internal maupun eksternal. Faktor internal yaitu faktor yang memberi masukan dan motivasi terhadap seseorang yang berasal dari dalam dirinya sendiri, seperti minat, bakat dan kebiasaan belajar. Sedangkan faktor eksternal yaitu faktor yang datang dari luar individu tersebut, seperti lingkungan dan kelengkapan sumber belajar.

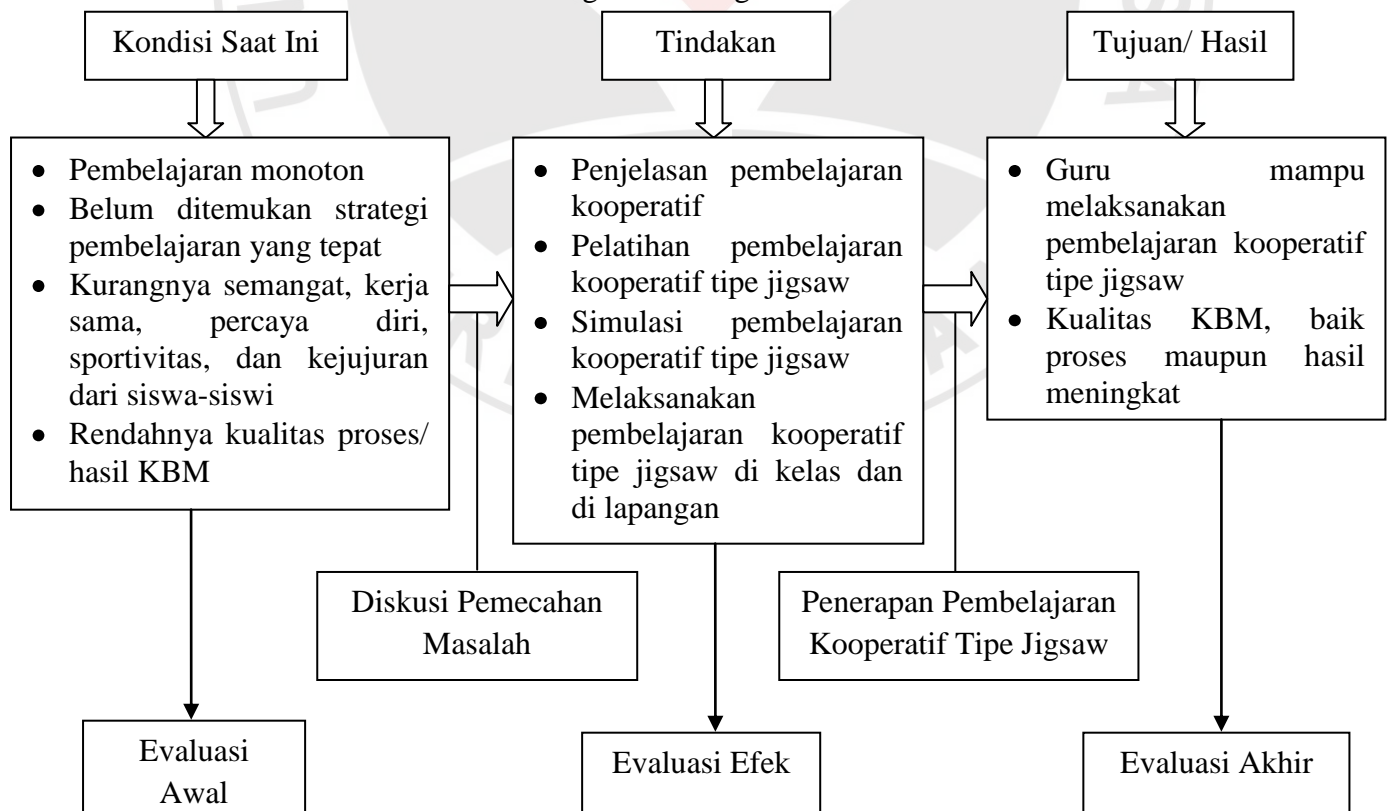
Minat juga mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa, disamping itu guru juga harus mempunyai kreatifitas yang tinggi agar siswa mampu termotivasi dalam pembelajaran. Apabila siswa tidak berminat untuk mempelajari sesuatu maka hasil belajarnya tidak akan maksimal, sebaliknya jika siswa mempelajari sesuatu dengan penuh minat, maka dapat dipastikan proses dan hasil belajar akan lebih maksimal. Banyak faktor yang dapat mempengaruhi minat siswa dalam pembelajaran, seperti materi ajar, sarana prasarana, dan model pembelajaran yang digunakan. Untuk materi ajar biasanya siswa lebih menyukai materi-materi yang mengandung permainan, kekompakan, kerjasama dan kompetisi. Sarana prasarana juga sangat mempengaruhi minat belajar siswa, karena jika di suatu sekolah yang mempunyai kelengkapan sarana dan prasarana, siswa akan bertindak kreatif dan selalu termotivasi untuk melakukan suatu kegiatan belajarnya. Dalam konteks pembelajaran, model adalah suatu penyajian fisik atau konseptual dari sistem pembelajaran, serta berupaya menjelaskan keterkaitan berbagai komponen sistem pembelajaran ke dalam suatu pola/ kerangka pemikiran yang disajikan secara utuh. Sedangkan model pembelajaran adalah perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku, film, computer, kurikulum, dan lain-lain. Untuk model pembelajaran mempunyai pengaruh yang kuat terhadap minat belajar siswa karena siswa akan lebih tertarik dengan model pembelajaran yang bervariasi.

Dalam prakteknya, yang harus diingat guru adalah tidak ada model pembelajaran yang paling terbaik, namun model pembelajaran yang paling tepat dan cocok diterapkan dalam pembelajaran. Model pembelajaran akan menjadi tepat jika memperhatikan kondisi siswa, sifat, materi, dan bahan ajar, fasilitas dan prasarana dan kondisi guru itu sendiri.

Banyak terdapat guru pendidikan jasmani diluar sana yang masih menggunakan model pembelajaran yang tidak bervariasi (monoton), yang akibatnya mengurangi minat belajar siswa dalam pembelajaran. Supaya proses pembelajaran bermutu dan menarik maka untuk mengatasinya diperlukan kemasan baru dalam bentuk kegiatan yang menarik dan menyenangkan. Sehingga guru harus berusaha seoptimal mungkin merancang pembelajaran yang menggembirakan dan menyenangkan siswa. Dalam menentukan model pembelajaran yang tepat, disini sangat dibutuhkan kemampuan dan kreatifitas seorang guru pendidikan jasmani, seberapa dalam pengetahuan guru tentang model pembelajaran penjas. Sehingga dalam kerangka berfikir peneliti menerapkan proses pembelajaran pendidikan jasmani dengan menggunakan model kooperatif tipe jigsaw agar proses pembelajaran bermutu. Kemampuan dan partisipasi siswa pada saat pembelajaran meningkat sehingga pada akhirnya tujuan pembelajaran siswa kelas V SDN Jatimulya Kecamatan Tanjungsiang Kabupaten Subang tercapai dengan maksimal. Kerangka penelitian tersebut dapat dilihat di dalam sebuah diagram di bawah ini.

Diagram 2.1

## Diagram Kerangka Penelitian



## G. Asumsi

Asumsi peneliti dalam penelitian ini bahwa dengan menggunakan model kooperatif tipe jigsaw dalam meningkatkan pembelajaran pendidikan jasmani akan menumbuhkan dan meningkatkan kreatifitas guru dalam melakukan dan menyampaikan materi pelajaran dalam proses pengajarannya. Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Zaini (2008, hlm. 56) mengemukakan bahwa “Model pembelajaran jigsaw merupakan strategi yang menarik untuk digunakan jika materi yang akan dipelajari dapat dibagi menjadi beberapa bagian dan materi tersebut tidak mengharuskan urutan penyampaian. Kelebihan strategi ini adalah dapat melibatkan seluruh peserta didik dalam belajar dan sekaligus mengajarkan kepada orang lain”.

Menggunakan model kooperatif tipe jigsaw dalam meningkatkan pembelajaran pendidikan jasmani akan menciptakan suasana baru dalam proses belajar mengajar. Selain itu, akan mempermudah guru dalam mengajar, karena sudah ada kelompok ahli yang bertugas menjelaskan materi kepada rekan-rekannya, dan pemerataan materi dapat dicapai dalam waktu yang singkat. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Agus Suprijono (2009) bahwa “Metode jigsaw merupakan teknik pembelajaran kooperatif dimana siswa, bukan guru, yang memiliki tanggung jawab lebih besar dalam melaksanakan pembelajaran, selain itu teknik ini memberikan pelajaran kepada siswa untuk mempertahankan tingkat tanggung jawab pribadi yang tinggi”.

Menggunakan model kooperatif tipe jigsaw dalam meningkatkan pembelajaran pendidikan jasmani akan mengaktifkan atau menumbuhkan keterampilan dan kreatifitas siswa dalam belajar sehingga bahan pembelajaran menjadi lebih bermakna. Selain itu, siswa bekerja sama dengan sesama siswa dalam suasana gotong royong dan mempunyai banyak kesempatan untuk mengolah informasi dan meningkatkan keterampilan berkomunikasi. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Arends (1997) bahwa “Pembelajaran kooperatif tipe jigsaw adalah suatu teknik pembelajaran kooperatif yang terdiri dari beberapa anggota dalam satu kelompok yang bertanggung jawab atas penguasaan bagian materi belajar dan mampu mengajarkan materi tersebut kepada anggota lain dalam kelompoknya”.

Menggunakan model kooperatif tipe jigsaw dalam meningkatkan pembelajaran pendidikan jasmani akan berpengaruh positif terhadap kreatifitas, sikap dan perilaku, serta hasil belajar siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Jhonson and Jhonson (dalam Teti Sobari, 2006, hlm. 31) melakukan penelitian tentang pembelajaran kooperatif tipe jigsaw yang hasilnya menunjukkan bahwa “Interaksi kooperatif memiliki berbagai pengaruh positif terhadap perkembangan anak. Pengaruh positif tersebut adalah: meningkatkan hasil belajar, meningkatkan daya ingat, dapat digunakan untuk mencapai taraf penilaian tingkat tinggi, mendorong tumbuhnya motivasi intrinsik (kesadaran individu), meningkatkan hubungan antara manusia yang heterogen, meningkatkan sikap anak yang positif terhadap sekolah dan guru, meningkatkan harga diri anak, meningkatkan perilaku penyesuaian sosial yang positif, serta meningkatkan keterampilan hidup bergotong-royong”.

#### **H. Hipotesis**

Hipotesis penelitian dalam penelitian ini adalah jika pembelajaran pendidikan jasmani menggunakan model kooperatif tipe jigsaw, maka:

1. “Jika menggunakan model kooperatif tipe jigsaw maka perencanaan pembelajaran pendidikan jasmani di SDN Jatimulya Kecamatan Tanjungsiang Kabupaten Subang akan meningkat.”
2. “Jika menggunakan model kooperatif tipe jigsaw maka pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani di SDN Jatimulya Kecamatan Tanjungsiang Kabupaten Subang akan meningkat.”
3. “Jika menggunakan model kooperatif tipe jigsaw maka aktivitas siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani di SDN Jatimulya Kecamatan Tanjungsiang Kabupaten Subang akan meningkat.”
4. “Jika menggunakan model kooperatif tipe jigsaw maka hasil belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani di SDN Jatimulya Kecamatan Tanjungsiang Kabupaten Subang akan meningkat.”