

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan sebagai suatu proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup, pendidikan jasmani diajarkan di sekolah mempunyai peranan penting untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani.

Menurut Abdillah (2005, hlm. 12), “Pendidikan jasmani merupakan bagian penting dari proses pendidikan. Penjas bukan merupakan dekorasi atau *ornament* yang ditempel pada program sekolah atau alat untuk membuat anak sibuk, tetapi penjas adalah bagian penting dari pendidikan”.

Dalam proses belajar mengajar, pendidikan jasmani diutamakan adalah siswa harus bergerak atau aktif. Pada dasarnya pendidikan jasmani adalah upaya untuk membina manusia baik secara fisik maupun melalui aktifitas jasmani.

Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) pendidikan jasmani sekolah dasar tahun 2006 dijelaskan bahwa,

pendidikan jasmani merupakan media untuk mendorong perkembangan keterampilan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan (sikap, mental, emosional spiritual, sosial) serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan yang seimbang. Semua itu mengandung arti bahwa pendidikan jasmani (penjas) adalah salah satu media pembelajaran yang berkepentingan dalam proses menumbuhkembangkan seluruh aspek dan potensi yang dimiliki siswa melalui proses pembelajaran.

Ada banyak persoalan yang dihadapi guru penjas pada waktu mengajar, berbagai solusi atau cara penyelesaian masalah juga sudah banyak dibahas dalam berbagai telaah akademik, baik dalam laporan penelitian berbentuk artikel atau bertujuan bersama, tesis bahkan disertasi. Akan tetapi, guru tidak dapat memahami apalagi mengaplikasikannya dalam pembelajaran sehari-hari karena menemui berbagai kendala. Misalnya, guru tidak begitu memahami teori-teori yang dijadikan landasan pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani (penjas), guru diharapkan dapat mengajar berbagai keterampilan gerak dasar teknik dan strategi permainan

(olahraga) internalisasi nilai-nilai (sportivitas, kejujuran, kerjasama, disiplin dan bertanggung jawab) serta pembinaan pola hidup sehat. Untuk itu, kompetensi didaktik dan metodik mengajar merupakan prasyarat mutlak yang harus dimiliki oleh seorang guru penjas. Meskipun demikian, masih ada sebagian guru penjas yang melaksanakan proses pembelajaran dengan cara tradisional dan menitikberatkan pada materi dan tujuan pembelajaran kecabangan olahraga tanpa memperhatikan siapa yang menjadi siswanya.

Berdasarkan etimologinya kata “*jigsaw*” merupakan kata yang berasal dari Bahasa Inggris dengan terjemahan dalam Bahasa Indonesianya “gergaji ukir”. Pola pembelajaran metode *jigsaw* menyerupai pola cara penggunaan sebuah gergaji, yaitu siswa melakukan aktivitas belajar dengan melakukan kerjasama dengan siswa lain dalam rangka mewujudkan tercapainya tujuan bersama.

Sementara menurut pendapat ahli salahsatunya Sudrajat (2008, hlm. 1) mengatakan bahwa,

mengartikan pembelajaran model *jigsaw* sebagai sebuah tipe pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok, dimana dalam kelompok tersebut terdiri dari beberapa siswa yang bertanggung jawab untuk menguasai bagian dari materi ajar dan selanjutnya harus mengajarkan materi yang telah dikuasai tersebut kepada teman satu kelompoknya.

Model pembelajaran *jigsaw* akan menjadi sebuah solusi yang efektif apabila diterapkan dalam pengajaran terhadap materi ajar yang dapat dibagi menjadi beberapa bagian dan materi ajar tersebut tidak harus urut dalam penyampaiannya. (Slavin, 2011, hlm. 167) mengemukakan “*Jigsaw grouping is one type of cooperative learning comprising instructional methods in which instructors divide students into small groups and they then work together to help one another learn academic content.*” *Jigsaw* pengelompokan adalah salahsatu jenis pembelajaran kooperatif yang terdiri dari metode pembelajaran di mana instruktur membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil dan mereka kemudian bekerja bersama-sama untuk saling membantu mempelajari isi akademik.

Ying Chu (2014, hlm. 166) menjelaskan mengenai metode *jigsaw*, yaitu sebagai berikut.

First, the use of the Jigsaw method allows students to gain in terms quantitative measurements. Second, the adoption of a problem-based learning approach facilitates meaningful learning in which students progressively build solutions on the basis of the basic tools learned previously. Third, Jigsaw learning method represents a challenge for students, who have to undertake a guided search for information, assimilate that information and organize it for their classmates.

Pertama, penggunaan metode *jigsaw* memungkinkan siswa untuk mendapatkan dalam hal pengukuran kuantitatif. Kedua, adopsi pendekatan pembelajaran berbasis masalah memfasilitasi pembelajaran bermakna di mana siswa semakin membangun solusi atas dasar alat dasar pelajari sebelumnya. Ketiga, metode pembelajaran *jigsaw* merupakan tantangan bagi siswa, yang harus melakukan pencarian dipandu untuk informasi, mengasimilasi informasi itu dan mengatur untuk teman sekelas mereka .

Bola basket adalah olahraga bola besar yang dimainkan secara berkelompok, terdiri atas dua tim beranggotakan masing-masing lima orang yang saling bertanding mencetak poin sebanyak-banyaknya dengan memasukan bola basket ke dalam keranjang lawan. Sejarah bola basket bermula saat Prof. Dr. James Nainsmith mencari alternatif olahraga saat musim dingin. Olahraga tersebut bertujuan untuk mengembalikan semangat anak muridnya melakukan latihan di musim dingin. Akhirnya, ia menemukan sebuah olahraga baru yang dimainkan di dalam ruangan dengan menggunakan bola dan keranjang sehingga dinamai *basketball* atau bola basket. Bola basket merupakan permainan yang gerakannya kompleks yaitu gabungan dari jalan, lari, lompat dan unsur kekuatan, kecepatan, ketepatan, kelenturan dan lain-lain.

Melalui penilaian yang diperkirakan cukup objektif, peneliti ingin mengetahui pengaruh metode pembelajaran *jigsaw* dalam permainan bola basket berjudul, “Pengaruh Metode Pembelajaran *Jigsaw* Terhadap Hasil Pembelajaran *Lay up* pada Permainan Bola Basket di Kelas V”.

Menjadi suatu masalah ketika bola basket sangat dikenal di berbagai lapisan masyarakat, akan tetapi siswa sekolah dasar belum bisa teknik dasar bola basket bahkan ada yang belum mengenal tentang bola basket. Setelah melakukan

pengamatan pada siswa SD yang mengikuti pembelajaran olahraga bola basket, masih banyak kekurangan dalam melakukan teknik-teknik dasar bola basket di antaranya *lay up*. Dalam hal *lay up* siswa masih kurang mengerti tentang teknik *lay up* dikarenakan guru sulit memberikan materi ajar yang cocok untuk pembelajaran *lay up* pada bola basket.

Permasalahan di lapangan saat siswa melakukan gerakan *lay up* siswa selalu salah dalam melakukan langkah dan lemparan. Pemecahan masalah peneliti menggunakan metode pembelajaran jenis *jigsaw*, untuk mengetahui apakah metode pembelajaran dengan jenis *jigsaw* cocok atau tidak untuk pembelajaran *lay up*.

Sebagai dasar dari pemikiran untuk melakukan penelitian ini diungkapkan data awal dari penelitian sebelumnya sebagai berikut.

1. Setiayuni (2013) pernah melakukan penelitian dengan judul “Meningkatkan gerak dasar spike bola voli melalui model kooperatif tipe *jigsaw*”. Dengan metode (Penelitian Tindakan Kelas)
2. Jumawan (2012) pernah melakukan penelitian dengan judul “Penerapan model pembelajaran kooperatif teknik *jigsaw* untuk meningkatkan gerak dasar guling depan”. Dengan metode (Penelitian Tindakan Kelas)

Dari hasil data di atas, penelitian yang menggunakan metode *jigsaw* dalam pembelajaran, semuanya menggunakan metode penelitian tindakan kelas, maka dari itu peneliti ingin menggunakan metode yang lain yaitu eksperimen.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan diatas, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan yaitu sebagai berikut.

1. Apakah terdapat pengaruh metode *jigsaw* terhadap pembelajaran *lay up* pada permainan bola basket siswa kelas V?
2. Apakah terdapat pengaruh metode tanpa *jigsaw* terhadap pembelajaran *lay up* pada permainan bola basket siswa kelas V?
3. Bagaimana perbedaan metode *jigsaw* dengan metode tanpa *jigsaw* terhadap pembelajaran *lay up* pada permainan bola basket di kelas V?

C. Tujuan Penelitian

Secara umum, penelitian ini bertujuan untuk memberi gambaran kepada guru atau pembina olahraga dalam upaya meningkatkan keberhasilan proses pembelajaran permainan bola basket *lay up*. Dari tujuan umum tersebut, maka dapat dijabarkan beberapa tujuan khusus sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui adanya pengaruh metode *jigsaw* terhadap pembelajaran *lay up* pada permainan bola basket di kelas V.
2. Untuk mengetahui adanya pengaruh metode tanpa *jigsaw* terhadap pembelajaran *lay up* pada permainan bola basket di kelas V.
3. Untuk mengetahui perbedaan metode *jigsaw* dengan metode tanpa *jigsaw* terhadap pembelajaran *lay up* pada permainan bola basket di kelas V.

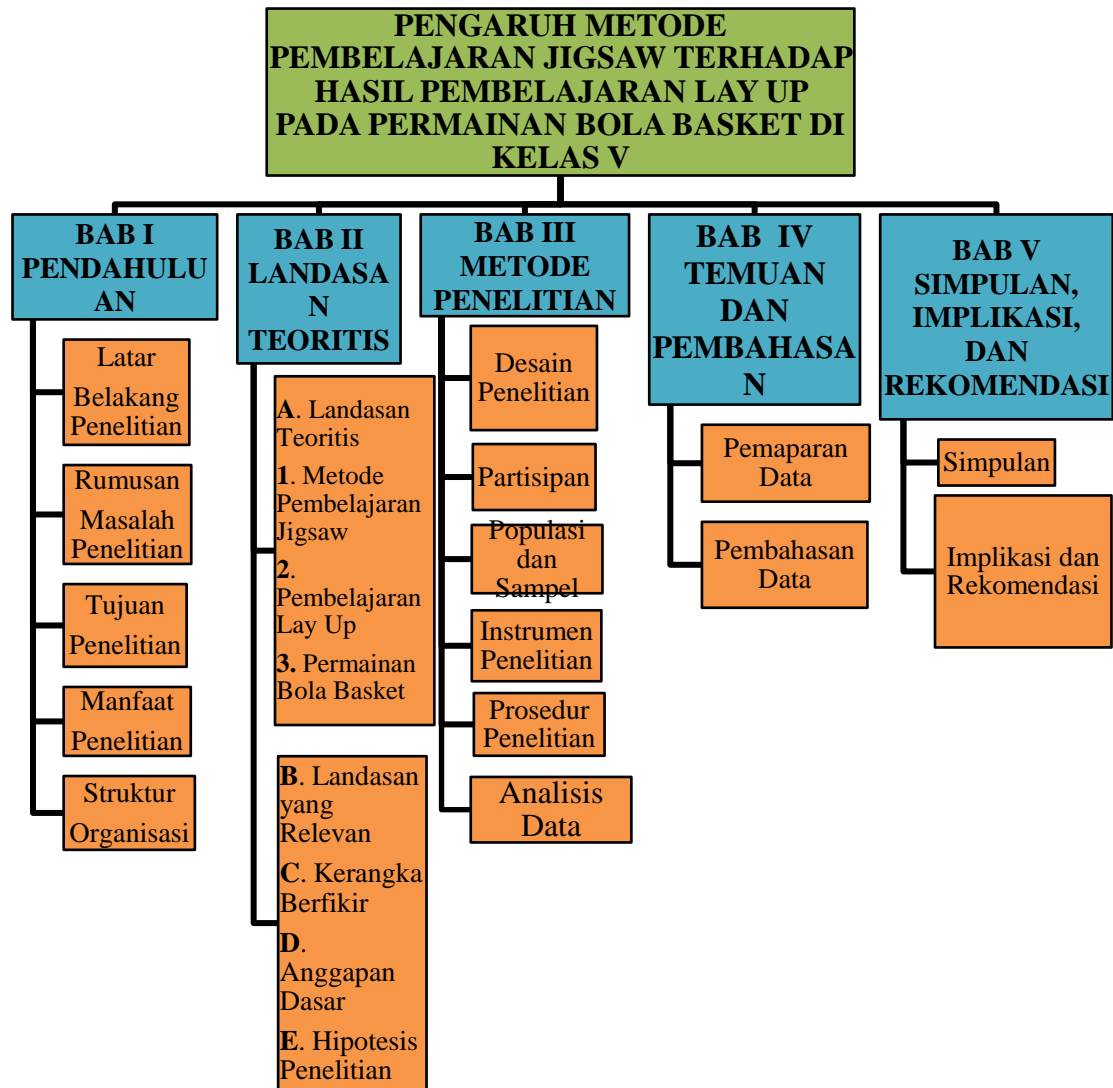
D. Manfaat Penelitian

Peneliti sangat berharap penelitian yang dilakukan akan memberikan manfaat bagi semua pihak yang terlibat dalam penelitian yang dilakukan. Adapun manfaat penelitian secara rinci adalah sebagai berikut.

1. Siswa
 - a. Meningkatnya kemampuan pembelajaran *lay up* menggunakan metode *jigsaw*.
 - b. Siswa mendapatkan pengalaman belajar yang baru dengan metode pembelajaran jenis *jigsaw*.
 - c. Siswa mampu belajar berkomunikasi dengan teman.
2. Guru
 - a. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan masukan pengetahuan bagi para guru, pelatih, dan pembina olahraga yang menekuni bola basket.
 - b. Guru mendapatkan ilmu baru dalam mengajar.
 - c. Guru menjaditermotivasi untuk mempelajari metode pembelajaran lainnya selain metode pembelajaran jenis *jigsaw*.
3. Peneliti
 - a. Memberikan wawasan dan pengetahuan terhadap peneliti mengenai pembelajaran *lay up* menggunakan penerapan metode *jigsaw*.

- b. Peneliti dapat mengetahui seberapa besar pengaruh metode pembelajaran jenis *jigsaw* terhadap pembelajar *lay up*.
 - c. Peneliti dapat memperbanyak ilmu dan wawasan tentang bagaimana meningkatkan kualitas pembelajaran *lay up*.
4. Sekolah
- a. Meningkatkan kualitas pembelajaran.
 - b. Memberikan suatu wawasan penelitian bagi sekolah sehingga dapat menghidupkan budaya penelitian di sekolah tempat penelitian ini berlangsung.
 - c. Menjadi saran untuk membentuk program pembelajaran menjadi lebih baik di sekolah.
5. Peneliti Lanjutan
- a. Menjadi bahan referensi bagi peneliti lanjutan untuk mempermudah dan menjadi pebanding.
 - b. Peneliti lain dapat mengembangkan hasil penelitian ini untuk kemudian dilakukan berbagai inovasi lebih lanjut.
 - c. Menjadibahandasaruntukpenilitilain.

E. Struktur organisasi



Gambar 1.1
Struktur Organisasi Skripsi