

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan adalah proses perubahan sikap dan tingkah laku seseorang orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan yang dilakukan oleh seorang guru atau pendidik. Pada hakikatnya pendidikan adalah proses pematangan kualitas hidup. Melalui proses tersebut diharapkan manusia dapat memahami apa arti dan hakikat hidup, serta untuk apa dan bagaimana menjalankan tugas hidup dan kehidupan secara benar. Dalam pengertian yang lebih luas pendidikan dapat diartikan sebagai sebuah proses dengan metode-metode tertentu sehingga orang memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan cara bertingkah laku yang sesuai dengan kebutuhan.

Pendidikan jasmani menurut Nixon dan Cozens (dalam Safari, 2009, hlm.12) 'Pendidikan Jasmani adalah fase dari proses pendidikan keseluruhan yang berhubungan dengan aktivasi berat mencakup sistem, otot serta hasil belajar dari partisipasi dalam aktivasi tersebut'.

Melalui pendidikan jasmani diharapkan adanya peningkatan dan perkembangan dalam aspek kemampuan jasmani (psikomotor), perkembangan pengetahuan dan nalar (kognitif), dan perkembangan sikap (afektif). Wujud dari pelaksanaan pengajaran penjas di sekolah dasar (SD) berpangkal pada gerak siswa yang menampakkan dirinya terutama dalam bentuk-bentuk aktivitas jasmani.

Dalam pelaksanaan pembelajaran lompat jauh di SD masih ada beberapa siswa yang belum mampu mempraktekkan gerak dasar awalan lari, tolakan, sikap melayang, dan mendarat lompat jauh gaya jongkok dengan baik sehingga hasil yang diperoleh belum mencapai kriteria yang diharapkan. Dalam pembelajaran anak-anak masih sering bermain dan tidak fokus terhadap pembelajaran sehingga materi yang diberikan guru tidak sepenuhnya terserap oleh siswa yang pada akhirnya materi pembelajaran terhambat.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan ternyata masih ada siswa yang belum menguasai pembelajaran lompat jauh gaya jongkok. Adapun data awal yang diperoleh dapat dijelaskan dalam tabel 1.1:

Tabel 1.1

Data Awal Hasil Tes Keterampilan Lompat Jauh

No	Nama	Jenis Kelamin	Aspek yang dinilai																Skor	Nilai	KET	
			Lari Awalan				Tolakan				Sikap Melayang				Sikap Mendarat						T	BT
			4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1				
1	Adelita A	P			√				√					√			√		7	43,7		√
2	Adika R	L	√					√					√				√		13	81,2	√	
3	Aji K	L		√				√					√				√		13	81,2	√	
4	Arya F	L		√				√					√				√		9	56,2		√
5	Bayu S	L		√			√						√				√		13	81,2	√	
6	Dea PS	P			√			√					√				√		9	56,2		√
7	Dimas P	L			√			√					√				√		8	50		√
8	Dinda P S	P			√			√					√				√		8	50		√
9	Eki R	L		√				√					√				√		9	56,2		√
10	Gilang S	L		√				√					√				√		11	68,7		√
11	Irma S S	P				√		√					√				√		7	43,7		√
12	Irvan Ar	L		√			√						√				√		12	75	√	
13	Isyabel A A	P			√			√					√				√		8	50		√
14	M. Zaki R	L		√				√					√				√		12	75	√	
15	Maitsa M	P			√				√				√				√		8	50		√
16	Melsa S	P		√				√					√				√		9	56,2		√
17	Muh. Ikhsan	L		√				√					√				√		12	75	√	
18	Muh. Rafli	L			√			√					√				√		9	56,2		√
19	Muh. Zaky	L		√				√					√				√		12	75	√	
20	Nisa G	P			√			√					√				√		8	50		√
21	Rama A	L		√				√					√				√		12	75	√	
22	Ramdan	L		√				√					√				√		9	56,2		√
23	Rasyid R	L		√				√					√				√		11	68,7		√
24	Ririn S	P			√			√					√				√		8	50		√
25	Riska U	P		√				√					√				√		12	75	√	
26	Rizky A F	L		√				√					√				√		8	50		√
27	Sari S N	P		√				√					√				√		8	50		√
28	Siti L I	P		√				√					√				√		11	68,7		√
29	Syaula F	P			√			√					√				√		8	50		√
30	Tesya P P	L		√				√					√				√		12	75	√	
31	Vito A	L		√				√					√				√		12	75	√	
32	Zalsa T D	P		√				√					√				√		12	75	√	
Jumlah													12	20								
Persentase													37,5 %	62,5%								

Keterangan:

Konversi skor ideal ke dalam nilai adalah $= \frac{\text{skoryangdidapat}}{\text{skorideal}} \times 100$

Skor ideal = 16

T = Tuntas

BT = Belum Tuntas

Rumus Persentase:

$$\% = \frac{X}{N} \times 100$$

% = Persentase

X = Jumlah perolehan skor

N = Jumlah siswa keseluruhan

KKM = 70

Jika siswa mendapat nilai ≥ 70 dikatakan tuntas.

Jika siswa mendapat nilai ≤ 70 dikatakan tidak tuntas.

Dari hasil observasi pada tabel 1.1 dapat disimpulkan bahwa siswa yang dinyatakan tuntas berdasarkan KKM 70 sebanyak 12 orang dan yang dinyatakan tidak tuntas sebanyak 20 orang. Dengan demikian kemampuan siswa kelas V SDN Tegalkalong dalam pembelajaran gerak dasar lompat jauh belum memuaskan.

Berkaitan dengan hasil data awal, penulis mendapatkan permasalahan. Diantara sebagai berikut:

- a. Sebagaimana siswa belum memahami gerak dasar lompat jauh gaya jongkok sehingga kesulitan dalam melakukannya.
- b. Siswa belum menguasai gerak dasar lompat jauh gaya jongkok dikarenakan kurangnya latihan dan tidak terbiasanya melakukan lompat jauh itu sendiri.
- c. Kurangnya motivasi dari siswa untuk melakukan lompat jauh.

Untuk memperbaiki proses dan hasil pada pembelajaran lompat jauh diterapkan model pembelajaran *Cooperative Learning* pendidikan jasmani.

Pembelajaran kooperatif menurut Safari (2009, hlm. 8) 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”.

Untuk memperbaiki proses pembelajaran peneliti akan menerapkan model *cooperative learning* tipe jigsaw. Jigsaw merupakan model pembelajaran dengan berkelompok. Menurut Huda (2013, hlm. 204) ‘Dalam jigsaw, guru harus memahami kemampuan dan pengalaman skema ini agar materi pelajaran menjadi

lebih bermakna. Guru juga memberi banyak kesempatan pada siswa untuk mengolah informasi dan meningkatkan keterampilan komunikasi’.

Oleh karena itu penelitian ini diberi judul “Meningkatkan Gerak Dasar Lompat Jauh Gaya Jongkok Dengan Menerapkan Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe Jigsaw Kelas V”.

B. Rumusan dan Pemecahan Masalah

1. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut

- a. Bagaimana perencanaan gerak dasar lompat jauh gaya jongkok dengan menerapkan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe jigsaw pada siswa kelas V SDN Tegalkalong?
- b. Bagaimana pelaksanaan kinerja guru dalam pembelajaran gerak dasar lompat jauh gaya jongkok dengan menerapkan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe jigsaw pada siswa kelas V SDN Tegalkalong?
- c. Bagaimana aktivitas siswa dalam pembelajaran gerak dasar lompat jauh gaya jongkok dengan menerapkan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe jigsaw pada siswa kelas V SDN Tegalkalong?
- d. Bagaimana hasil peningkatan gerak dasar lompat jauh kelas V SDN Tegalkalong setelah menerapkan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe jigsaw?

2. Pemecahan Masalah Penelitian

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD Tegalkalong pada gerak dasar lompat jauh belum mencapai hasil yang diharapkan. Hasil belajar peserta didik masih belum memenuhi standar ketuntasan yang telah ditentukan. Maka perlu adanya tindakan untuk mengatasi masalah tersebut. Berdasarkan penelitian, maka dirasa penerapan model pembelajaran yang dapat membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan dan berdasarkan pengalaman siswa sendiri akan membuat peserta didik lebih aktif saat proses pembelajaran berlangsung dan mempengaruhi hasil belajar siswa. Untuk memecahkan masalah yang telah

dipaparkan sebelumnya Maka penulis memilih untuk menerapkan model pembelajaran *cooperative learning* tipe jigsaw dalam pembelajaran penjas pada gerak dasar lompat jauh:

- a. Tahap persiapan, pada tahap ini guru mempersiapkan sumber dan alat pembelajaran yang diperlukan, serta mengkondisikan siswa pada pembelajaran. Guru dapat menjelaskan kepada siswa mengenai materi, tujuan, pokok-pokok kegiatan dan hasil belajar yang diharapkan.
- b. Guru membimbing siswa dengan melakukan gerakan dasar lompat jauh gaya jongkok dengan menerapkan model *cooperative learning* tipe jigsaw untuk mendorong dan merangsang minat anak untuk mengikuti proses pembelajaran.
- c. Peneliti membuat aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran gerak dasar lompat jauh menjadi lebih aktif, kreatif dan inovatif sehingga membuat aktivitas siswa jauh lebih menyenangkan.
- d. Tahap evaluasi, untuk mengetahui bagaimana peningkatan kemampuan siswa, maka guru mengadakan tes.

Target yang ingin dicapai dalam pembelajaran ini adalah : Meningkatnya kinerja guru 90%. Pelaksanaan kinerja guru 90% meliputi tahap persiapan (memperisapkan RPP dan alat pembelajaran, sumber belajar), tahap pelaksanaan yang terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir dengan menerapkan model pembelajaran *cooperative learning* tipe jigsaw. Aktivitas siswa meningkat sebesar 85% yang meliputi siswa mengikuti pembelajaran. Dan hasil pembelajaran lompat jauh gaya jongkok sebesar 85%

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah, adapun tujuan penelitian adalah sebagai berikut.

- a. Untuk mengetahui perencanaan gerak dasar lompat jauh gaya jongkok dengan menerapkan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe jigsaw pada siswa kelas V SDN Tegalkalong.

- b. Untuk mengetahui pelaksanaan kinerja guru pada gerak dasar lompat jauh gaya jongkok dengan menerapkan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe jigsaw pada siswa kelas V SDN Tegalkalong.
- c. Untuk mengetahui aktivitas siswa dalam gerak dasar lompat jauh dengan menerapkan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe jigsaw pada gaya jongkok siswa kelas V SDN Tegalkalong?
- d. Untuk mengetahui peningkatan hasil gerak dasar lompat jauh gaya jongkok setelah menerapkan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe jigsaw pada kelas V SDN Tegalkalong.

2. Manfaat Hasil Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat, adapun manfaat yang diharapkan yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis sebagai berikut:

a. Manfaat teoritis

- 1) Sebagai bahan referensi atau masukan bagi perkembangan, peningkatan dan perbaikan proses pembelajaran khususnya untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
- 2) Sebagai upaya guna menambah ilmu pengetahuan dan mengetahui bagaimana model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe jigsaw diterapkan.

b. Manfaat praktis

- 1) Bagi Sekolah
 - a) Sebagai sumbangan pemikiran bagi pihak sekolah dalam menentukan dan memilih model pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.
 - b) Sebagai upaya meningkatkan mutu pendidikan dalam proses kegiatan pembelajaran di sekolah.
 - c) Sebagai bahan masukan untuk meningkatkan profesionalisme tenaga pendidik.
 - d) Sebagai bahan masukan untuk memperbaiki proses dan hasil belajar siswa dengan menggunakan model *Cooperative Learning* tipe jigsaw.
- 2) Bagi Guru
 - a) Sebagai upaya untuk membantu guru dalam mengatasi permasalahan pembelajaran yang terjadi di dalam maupun di luar kelas.

- b) Meningkatkan kemampuan dan memperbaiki kualitas guru dalam penggunaan model, strategi, media, serta sumber pembelajaran sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai.
 - c) Mendorong terwujudnya proses pembelajaran yang menarik, menantang, dan menyenangkan dengan melibatkan aktivitas peserta didik.
 - d) Terwujudnya suatu kerja sama antar guru dalam satu sekolah dalam mengembangkan model pembelajaran.
- 3) Bagi Siswa
- a) Sebagai upaya untuk meningkatkan atau memperbaiki aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran.
 - b) Upaya memotivasi peserta didik agar terciptanya suatu kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna.
 - c) Menumbuhkembangkan sikap peserta didik dalam bertindak, berpikir aktif, kreatif, dan inovatif.
 - d) Menumbuhkan rasa tanggung jawab, kepedulian, kerja sama dalam proses pembelajaran.
- 4) Bagi Peneliti
- a) Memperoleh pengalaman melalui kegiatan belajar mengajar yang di aplikasikan dengan penggunaan model pembelajaran.
 - b) Dapat mengembangkan keterampilan mengajar serta meningkatkan kemampuan peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran.
 - c) Memperoleh pengalaman serta menambah ilmu pengetahuan dalam pengelolaan kelas.

D. Struktur Organisasi Skripsi

Pada skripsi ini, penulis menjelaskan tentang “Meningkatkan Gerak Dasar Lompat Jauh Dengan Menerapkan Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe Jigsaw Kelas V” yang terdiri dari lima bab. Lima bab tersebut yaitu bab I pendahuluan, bab II kajian pustaka, bab III metode penelitian, bab IV hasil penelitian, dan bab V simpulan dan saran.

Untuk lebih jelasnya berikut penulis memaparkan struktur organisasi skripsi yang penulis buat. Struktur skripsi yang dibuat oleh penulis:

Halaman Sampul

Lembar Pernyataan

Abstrak

Kata Pengantar

Daftar isi

Daftar Tabel

Daftar lampiran

Bab I Pendahuluan

A. Latar Belakang Penelitian

B. Rumusan dan Pemecahan Masalah Penelitian

1. Rumusan Masalah Penelitian

2. Pemecahan Masalah Penelitian

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

2. Manfaat Penelitian

D. Struktur Organisasi Skripsi

E. Batasan Istilah

Bab II Landasan Teoritis

A. Kajian Pustaka

1. Pendidikan Jasmani

2. Lompat jauh

3. Model Pembelajaran

B. Hasil Penelitian Yang Relevan

C. Hipotesis Tindakan

Bab III Metode Penelitian

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

B. Subjek Penelitian

C. Metode dan Desain Penelitian

1. Metode Penelitian

2. Desain Penelitian

D. Prosedur Penelitian

E. Pengumpul Data

F. Teknik Pengolahan dan Analisis Data

G. Validasi Data

BAB IV Paparan data dan Pembahasan

A. Paparan Data

1. Paparan Data Awal

2. Paparan Data Tindakan

B. Paparan Data Pendapat Siswa Dan Guru

1. Paparan Pendapat Siswa

2. Paparan pendapat Guru

C. Pembahasan

BAB V Simpulan dan Saran

A. Simpulan

B. Saran

Daftar Pustaka

Lampiran

Riwayat Hidup

E. Batasan Istilah

Untuk memperjelas konten penelitian, dikemukakan batasan tentang istilah-istilah yang berkaitan dengan judul, yaitu sebagai berikut.

1. Gerak dasar

Menurut Mulyanto (2013, hlm. 28) gerak dasar merupakan

perpindahan yang dilakukan dari satu titik ke titik lainnya. Gerak dasar manusia terdiri atas tiga macam yaitu gerak dasar lokomotor atau gerakan yang dilakukan mengakibatkan seseorang berpindahan tempat. Gerak non lokomotor adalah gerakan tubuh seseorang tetapi tidak menyebabkan perpindahan tempat. Gerak manipulatif adalah gerakan seseorang yang dilakukan karena memainkan benda.

2. Atletik

Menurut Muhtar (2013, hlm.1) “Atletik berasal dari bahasa Yunani dari kata athlon atau athlum yang artinya pertandingan, perlombaan, pergulatan, atau perjuangan sedangkan orang yang melakukannya disebut athleta”.

3. Lompat Jauh

Menurut Muhtar (2013, hlm. 52) Lompat jauh adalah

suatu bentuk gerakan melompat mengangkat kaki ke atas ke depan dalam upaya membawa titik berat badan selamanya mungkin di udara (melayang di udara) yang dilakukan dengan cepat dan dengan jalan melakukan tolakan pada suatu kaki untuk mencapai jarak yang sejauh-jauhnya.

4. Model Pembelajaran *Cooperative Learning*

Menurut Suprijono (2012, hlm. 54) *cooperative learning* adalah “konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru”.

5. Jigsaw

Model jigsaw merupakan pembelajaran dalam kelompok kecil, dimana dalam kelompok tersebut terdapat kelompok asal. Tugas utama dalam pembelajaran ini yaitu siswa mempelajari materi dalam kelompok kemudian membantu kelompok asal mempelajari materi itu. Menurut Huda (2013, hlm. 204) “dalam jigsaw, guru harus memahami kemampuan dan pengalaman skema ini agar materi pelajaran menjadi lebih bermakna. Guru juga memberi banyak kesempatan pada siswa untuk mengolah informasi dan meningkatkan keterampilan berkomunikasi”.