

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Kualitas pendidikan di Indonesia khususnya pendidikan jasmani semakin dituntut untuk meningkat agar dapat mengikuti perkembangan zaman yang berkembang dengan sangat pesat. Hal ini dikarenakan untuk mengikuti perkembangan zaman diperlukan kualitas pendidikan yang baik agar mampu mengikutinya. Banyak hal yang mempengaruhi baik atau tidaknya kualitas pendidikan, salah satunya adalah penerapan model pembelajaran yang diterapkan di sekolah. Penerapan model pembelajaran di sekolah berfungsi untuk menentukan tipe pembelajaran yang digunakan dalam menyampaikan materi, dari penentuan tipe pembelajaran yang digunakan selanjutnya akan ditentukan metode pembelajaran.

Namun sementara itu nuansa pendidikan jasmani di sekolah dasar sekarang masih dijalankan oleh guru-guru dengan metode pembelajaran yang masih tradisional. Hal ini terlihat dari pembelajaran masih didominasi oleh guru, dalam hal ini siswa hanya menerima materi pelajaran tanpa berusaha mengembangkan kemampuan dan pengetahuan yang dimiliki. Kurang perhatian guru terhadap interaksi siswa dalam kelompok belajar sehingga siswa lebih banyak belajar sendiri, maka dari itu dampaknya pada aktivitas belajar, siswa menjadi kurang maksimal dalam proses pembelajaran. Aktivitas siswa dalam proses pembelajaran merupakan suatu indikator adanya keinginan siswa untuk belajar dalam memperoleh pengetahuan, pemahaman, bertingkah laku yang baik serta dapat mengembangkan keterampilan yang bermakna. (Pratiwi, Astra, Semarayasa, Jasmani, & Rekreasi, 2014).

Permainan invasi merupakan aktivitas permainan yang didalamnya ada aktivitas menyerang untuk membuat gol dan ada aktivitas yang mencoba

menghambat terjadinya gol tersebut. Menurut Thorpe, Bunker, and Almond (1986) permainan invasi mempunyai beberapa tujuan untuk pendidikan.

*The Invasion Games approach has three educational purposes:*

1. *To bring play back into games*
2. *To help players learn about game structure*
3. *To help players learn about “democracy in action”* (Butler, 2013)

Namun kondisi siswa saat ini sering dijumpai siswa dengan sifat individualis dalam belajar, kurang mempunyai tanggung jawab pribadi atas tugas gerak yang diberikan secara individu, beberapa siswa juga cenderung bersikap tertutup pada teman, bergaul hanya dengan teman tertentu dan ingin menang sendiri. Perilaku di atas dijumpai pada kegiatan pembelajaran materi bola besar dalam permainan invasi. Sebagian siswa duduk-duduk dan bercanda dengan temannya dari pada melakukan tugas gerak yang diberikan oleh guru. Dengan menerapkan model pembelajaran yang tepat diharapkan setiap siswa bisa untuk mengoptimalkan aktivitas belajar, pengembangan gerak serta kreativitas yang dimiliki siswa.

Salah satu model pembelajaran yang perlu digunakan oleh guru pendidikan jasmani dalam proses pembelajaran adalah model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw. Menurut Slavin (2005, hlm. 237) “Kunci metode jigsaw ini adalah interdependensi: tiap siswa bergantung kepada teman satu timnya untuk dapat memberikan informasi yang diperlukan supaya dapat berkinerja baik pada saat penilaian”. Dalam hal ini model pembelajaran jigsaw merupakan model pembelajaran yang membagi siswa kedalam kelompok awal dan ahli. Kelompok ahli bertugas memahami materi yang diberikan kemudian mengajarkan keteman-teman kelompok awal, maka dari itu model pembelajaran jigsaw memberikan pengalaman diskusi kelompok agar kecakapan menguasai materi bisa merata. Diharapkan para pendidik bisa menerapkan model pembelajaran seperti ini disetiap pembelajaran baik mata pelajaran pendidikan jasmani ataupun lainnya.

Pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw bertujuan untuk memberikan keleluasaan kepada siswa untuk menguasai bahan ajar yang diberikan melalui tanya jawab atau

diskusi antar sesama anggota kelompok. Melalui metode jigsaw yang mempunyai ciri khas pembiasaan perilaku tanggung jawab secara mandiri, selain itu penerapan model kooperatif tipe jigsaw salah satu sebagai cara untuk meningkatkan hasil belajar siswa, terutama dalam materi permainan invasi.

Maka dari itu banyak keunggulan yang diberikan jika menerapkan pembelajaran kooperatif. Menurut Sanjaya (2006, hlm. 249) “keunggulan pembelajaran kooperatif sebagai suatu strategi pembelajaran dapat mengembangkan kemampuan mengungkapkan ide dengan secara verbal, membantu siswa untuk respek pada orang lain, siswa menjadi lebih bertanggung jawab, meningkatkan kemampuan akademik, kemampuan sosial, dan meningkatkan motivasi”.

Berdasarkan uraian permasalahan tersebut penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “Penerapan Model Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa dalam Pembelajaran Permainan Invasi Pada Siswa Kelas V B SDN 025 Cikutra”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, maka inti dari permasalahan peneliti ini adalah membahas Penerapan model kooperatif tipe jigsaw dalam pembelajaran permainan invasi pada siswa kelas V B SDN 025 Cikutra.

Atas pernyataan masalah-masalah di atas, maka dapat dinyatakan pernyataan peneliti sebagai berikut:

“Apakah penerapan model kooperatif tipe jigsaw melalui pembelajaran permainan invasi dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa sekolah dasar ?”

## **C. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini secara khusus bertujuan untuk mengetahui berapa besar pengaruh penerapan model kooperatif tipe jigsaw melalui pembelajaran permainan invasi dalam aktivitas belajar siswa kelas V E SDN 025 Cikutra.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini secara khusus bagi:

1. Bagi Peneliti sendiri, penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan dalam menerapkan pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam belajar.
2. Bagi guru, dapat dimanfaatkan sebagai salah satu alternatif dalam memilih model pembelajaran.
3. Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran disekolah.
4. Bagi siswa, diharapkan dapat meningkatkan aktivitas belajar dan siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani.

#### **E. Struktur Organisasi Skripsi**

Bab I berisi uraian tentang pendahuluan dan merupakan bagian awal dari skripsi yang terdiri dari: latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.

Bab II berisi uraian tentang kajian teoritis. Kajian teoritis mempunyai peran yang sangat penting, kajian teoritis berfungsi sebagai landasan teoritik dalam menyusun pertanyaan penelitian dan tujuan.

Bab III merupakan rancangan, tahapan-tahapan cara dalam melaksanakan penelitian adapapun yang terdiri dari: jenis dan rancangan penelitian, waktu dan tempat penelitian, subyek penelitian, prosedur penelitian, instrumen penelitian, dan teknik analisis data.

Bab IV berisi tentang hasil dan pembahasan penelitian yang mencakup tiga kegiatan, yaitu menyajikan deskripsi data, hasil analisis data, serta refleksi dan kesimpulan.

Bab V memuat tentang kesimpulan dan saran yakni menafsiran dan pemaknaan penelitian terhadap hasil analisis temuan penelitian.

Daftar Pustaka adalah sumber-sumber bacaan yang dijadikan rujukan dan dikutip oleh peneliti dalam penulisan skripsi.

Lampiran-lampiran merupakan berisi berbagai hal yang dianggap perlu disertakan dalam penyusunan skripsi.

