

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pada masa kini banyak model-model pembelajaran yang sudah berkembang dan diterapkan dalam pembelajaran-pembelajaran di sekolah dasar saat ini. Joyce (dalam Juliantine dkk. 2015, hlm. 7) menjelaskan bahwa “Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, film, komputer, kurikulum, dan lain-lain”. Selanjutnya Joyce menyatakan bahwa “setiap model pembelajaran mengarah kepada desain pembelajaran untuk membantu peserta didik sedemikian rupa sehingga tujuan pembelajaran tercapai”.

Berdasarkan hasil pengamatan di lapangan, pada aktivitas pembelajaran Pendidikan Jasmani (Penjas), fakta di lapangan bahwa pembelajaran permainan bolavoli di sekolah sering kali di anggap pembelajaran yang paling membosankan, umumnya anak-anak khususnya di Sekolah Dasar menganggap pembelajaran permainan bolavoli adalah pembelajaran yang melelahkan hal itu di sebabkan oleh pemberian materi yang tidak sesuai dengan perkembangan anak, serta cara penyampaianya yang tidak menarik minat siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran tersebut. Oleh karena itu, sebuah model pembelajaran sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran terutama dalam pembelajaran Penjas. Karena akan membantu guru dalam menentukan setiap materi yang akan diberikan terhadap siswanya, agar siswa berperan aktif dalam segala aktivitas Penjas yang dilakukan. Juga diharapkan siswa dapat mampu berpikir kritis dalam setiap memecahkan masalah yang ada dan dapat bekerjasama dalam kelompok untuk mencari solusi terhadap masalah yang ada.

Menurut Eggen (dalam Juliantine dkk. 2015, hlm. 56) menjelaskan bahwa “Pembelajaran kooperatif merupakan sebuah kelompok strategi pengajaran yang melibatkan siswa bekerja secara berkolaborasi untuk mencapai tujuan bersama”.

Sintia Farida Utari, 2019

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN SISWA DALAM VOLLEYBALL LIKE GAMES

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Berdasarkan penjelasan di atas, guru harus mampu merancang sebuah materi pembelajaran agar dapat mengembangkan potensi siswa dalam berpikir kritis dan mampu memecahkan masalah yang ada. Penulis akan menerapkan salah satu model pembelajaran yaitu, Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw.

Menurut Lie (dalam Rusman, hlm 2012. 218) menjelaskan bahwa “pembelajaran kooperatif model Jigsaw ini merupakan model belajar kooperatif dengan cara siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari empat sampai enam orang secara heterogen dan siswa bekerja sama saling ketergantungan positif dan bertanggung jawab secara mandiri”. Dalam model kooperatif Jigsaw ini siswa memiliki banyak kesempatan untuk mengemukakan pendapat dan mengolah informasi yang didapat dan dapat meningkatkan keterampilan berkomunikasi, anggota kelompok bertanggung jawab terhadap keberhasilan kelompoknya dan ketuntasan bagian materi yang dipelajari dan dapat menyampaikan informasinya kepada kelompok lain. Mengutip dari Elliot Aronson (dalam Wiliam dkk. 1997, hlm. 12) menyatakan bahwa

Students are assigned to six-member teams to work on academic material that has been broken down into sections. For example, a biography might be divided into early life, first accomplishments, major setbacks, later life and impact on history. Each team member reads his/her section. Next, members of different teams who have studied the same section meet in ‘expert groups’ to discuss the sections. Since the only way students can learn sections other than their own is to listen carefully to their team mates, they are motivated to support and show interest in one another’s work.

Berdasarkan penjelasan di atas mengenai Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw, maka penulis berpendapat bahwa Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif di mana pembelajaran melalui penggunaan kelompok kecil siswa yang bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran dan mendapatkan pengalaman belajar yang maksimal, baik pengalaman individu maupun pengalaman kelompok. Pada pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw ini setiap siswa menjadi anggota dari 2 kelompok, yaitu anggota kelompok asal dan anggota kelompok ahli.

Sintia Farida Utari, 2019

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN SISWA DALAM VOLLEYBALL LIKE GAMES

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Dalam kurikulum 2013 terdapat salah satu materi dalam Penjas yaitu permainan bola besar, salah satunya permainan bolavoli. Bahagia (2006, hlm.121) menjelaskan bahwa

Permainan bolavoli adalah permainan dengan menggunakan bola sebagai obyek alat dipakai untuk terjadinya permainan, yang dimainkan dengan jalan dipukul atau disentuh atau dipantulkan kembali oleh tangan/lengan atau seluruh bagian badan oleh pemain secara bergantian untuk selanjutnya dipindahkan ke daerah lawan yang dibatasi oleh net/jarring sebagai pembatas lapangan. Lapangan berbentuk segi empat dengan ukuran yang telah ditentukan dalam peraturan.

Di tingkat pendidikan SD, permainan bolavoli tidak secara langsung diajarkan dengan peraturan yang sebenarnya, namun melalui permainan yang dimodifikasi menjadi *volleyball like games*. "*Volleyball like games* adalah permainan yang menyerupai voli, sehingga dilakukan modifikasi di berbagai aktivitas atau alat serta lapangan dan aturan yang digunakan sehingga permainan ini dapat dilakukan oleh berbagai level keterampilan siswa" (Bahagia. 2006, hlm. 121).

Jhonson (dalam Rusman. 2012, hlm. 219) melakukan penelitian tentang pembelajaran kooperatif model Jigsaw yang hasilnya menunjukkan bahwa interaksi kooperatif memiliki berbagai pengaruh positif terhadap perkembangan anak. Pengaruh positif tersebut adalah:

- a. Meningkatkan hasil belajar;
- b. Meningkatkan daya ingat;
- c. Dapat digunakan untuk mencapai tarap penalaran tingkat tinggi;
- d. Mendorong tumbuhnya motivasi intrinsik (kesadaran individu);
- e. Meningkatkan hubungan antarmanusia yang heterogen;
- f. Meningkatkan sikap anak yang positif terhadap sekolah;
- g. Meningkatkan sikap positif terhadap guru;
- h. Meningkatkan harga diri anak;
- i. Meningkatkan perilaku penyesuaian sosial yang positif; dan
- j. Meningkatkan keterampilan hidup bergotong-royong.

Penelitian pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw ini diterapkan pada siswa, dan hanya menilai dari segi minat belajar dan pemahaman saja. Oleh karena itu, dari penjelasan latar belakang diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan

judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam *Volleyball Like Games*.”

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, maka peneliti merumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

“Apakah Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam *volleyball like games*.”

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan, maka tujuan dari penelitian ini diantaranya yaitu:

1.3.1 Tujuan Umum: Dengan adanya penelitian ini di harapkan dapat menambah pengetahuan penulis maupun juga pengetahuan pembaca mengenai penerapan model *pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw* untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam *volleyball like games*.

1.3.2 Tujuan Khusus: Untuk mengetahui sejauh mana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam *volleyball like games*.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang terdapat dalam penulisan penelitian ini dapat diambil dari beberapa segi atau aspek diantaranya segi teori, segi kebijakan, segi praktik dan segi isu atau aksi sosial yaitu:

1.4.3 Dilihat dari segi teori, sebagai bahan untuk menambah pengetahuan maupun untuk mengisi kekurangan dari penelitian sebelumnya, juga menjadi bahan masukan dalam melaksanakan pembelajaran Penjas yang menarik di sekolah dasar.

1.4.4 Dilihat dari segi kebijakan, dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menjadi solusi dari setiap masalah Penjas yang

Sintia Farida Utari, 2019

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN SISWA DALAM VOLLEYBALL LIKE GAMES

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

ada khususnya dalam menerapkan model pembelajaran berbasis masalah di lingkungan sekolah dasar.

- 1.4.5 Dilihat dari segi praktik, dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menjadi sebuah referensi dalam penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), maupun menjadi sumber bahan ajar dalam melaksanakan aktivitas jasmani di sekolah dasar.
- 1.4.6 Dilihat dari segi isu atau aksi sosial, diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat menjadi sebuah referensi untuk penelitian-penelitian yang akan datang. Memperkuat teori maupun pendapat mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam *volleyball like games*.

1.6 Struktur Organisasi

Untuk mempermudah dalam pembahasan dan penyusunan selanjutnya, maka berikut rencana penulis untuk membuat kerangka penulisan yang akan diuraikan berdasarkan sistematika penulisan sebagai berikut:

- 1.6.1 Dalam BAB I pendahuluan berisi uraian tentang pendahuluan dan merupakan awal dari penyusunan skripsi ini. Bab ini tersusun atas latar belakang penelitian, identifikasi masalah penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.
- 1.6.2. Selanjutnya BAB II mengenai Kajian pustaka, Kerangka pemikiran, dan Hipotesis. Bab ini menjelaskan landasan teoritis dalam menyusun pertanyaan penelitian dan tujuan.
- 1.6.3. Kemudian BAB III Metode penelitian, berupa tentang penjabaran secara rinci mengenai metode penelitian, termasuk beberapa komponen seperti, lokasi dan subjek populasi/sampel penelitian, desain penelitian, metode

penelitian, definisi oprasional, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, serta teknik yang digunakan untuk menganalisis yang didapat.

- 1.6.4. Selanjutnya BAB IV hasil penelitian dan pembahasan, berisi tentang dua hal utama, yaitu pengolahan dan analisis data (untuk menghasilkan temuan berkaitan dengan masalah penelitian, pertanyaan penelitian, hipotesis, tujuan penelitian, dan pembahasan atau analisis temuan. Untuk menghasilkan temuan berkaitan dengan masalah penelitian, pertanyaan penelitian dan tujuan penelitian) serta pembahasan atau analisis temuan (untuk mendiskusikan hasil temuan yang dikaitkan dengan dasar teoritis yang telah di bahas dalam BAB II)
- 1.6.5. Terakhir BAB V Kesimpulan dan Saran. Bab ini menyajikan penafsiran dan akan di simpulkan dari hasil penelitian.