

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan merupakan komponen penting dalam pembangunan suatu bangsa. Kualitas suatu bangsa dapat meningkat apabila ditunjang dengan sistem pendidikan yang maju. Pendidikan dapat menjadi tolak ukur suatu bangsa apabila ingin menjadi bangsa yang unggul dan maju di banding bangsa-bangsa lainnya, tentunya sistem pendidikan yang diterapkan harus mampu menunjang untuk berpikir inovatif, kritis, kreatif, afektif dan produktif.

Pendidikan jasmani (Penjas) pada hakikatnya merupakan suatu aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental serta emosional. Penjas memperlakukan anak sebagai sebuah kesatuan utuh, makhluk total, dari pada hanya menganggapnya sebagai seseorang yang terpisah kualitas fisik dan mental nya (Mahendra, 2015, hlm. 41) yaitu:

Pendidikan jasmani diartikan sebagai proses melalui aktifitas jasmani atau olahraga. Inti pengertiannya adalah mendidik anak. karena kegiatan pembelajaran penjas berbeda dengan kegiatan pembelajaran bidang studi yang lainnya, maka kompetensi guru dalam merumuskan tujuan dan cara menyampaikan tujuan harus benar-benar tepat sasaran.

Proses belajar mengajar Penjas memaksimalkan jumlah waktu aktif belajar siswa. Waktu aktif belajar siswa dapat terjadi bila atmosfer belajar menggairahkan dan keadaan lingkungan belajar mendukung, maksudnya siswa merasa aman, merasa diakui dan berharga dikelasnya dan juga semua kemampuan siswa diakui oleh guru dan penampilan guru hangat serta bersahabat, tidak menimbulkan rasa takut, tegang atau resah dan untuk mencapai suasana tersebut guru Penjas harus memahami tugasnya dan menguasai keterampilan dalam menerapkan strategi belajar yang tepat. Guru dituntut untuk lebih kreatif lagi dalam praktek belajar mengajar, sehingga siswa mengikuti pelajaran merasa tertarik terhadap materi pembelajaran.

Keterbatasan guru dalam hal memahami berbagai gaya mengajar dan juga dalam pelaksanaan pembelajaran aktivitas penjas, mengakibatkan siswa malas mengikuti pembelajaran penjas karena siswa dituntut untuk bisa melakukan aktivitas yang diberikan. Guru juga harus membuat suasana belajar menjadi lebih menarik serta dapat di pahami oleh siswa. Dalam proses pembelajaran guru harus melakukan gaya mengajar yang tidak monoton. Mosston dan Ashworth (dalam mulyana 2012) ”Gaya mengajar adalah suatu cara atau bentuk penampilan seorang guru dalam menanamkan pengetahuan, membimbing, mengubah atau mengembangkan kemampuan, perilaku dan kepribadian siswa dalam mencapai tujuan proses belajar”.

Faktor lainnya yaitu model pembelajaran yang diberikan oleh guru, guru yang professional akan mampu menerapkan model pembelajaran yang sesuai untuk menciptakan atau mengatur kondisi belajar mengajar, agar siswa giat dan optimal dalam menggapai tujuan belajarnya. Dalam pembelajaran Penjas ada beberapa model pendekatan seperti model pendekatan teknik dan model pendekatan taktis.

Model pembelajaran kooperatif perlu dikembangkan karena pada saat penerapan pembelajaran kooperatif siswa berlatih berbagai keterampilan kooperatif (keterampilan sosial) sesuai dengan tuntutan kompetensi pada Kurikulum 2013 yaitu kompetensi sikap sosial, selain kompetensi sikap spiritual, pengetahuan, dan keterampilan. Dalam metode kooperatif terdapat beberapa tipe pembelajaran yang terkandung didalamnya. Salah satunya yaitu pembelajaran kooperatif tipe jigsaw. Tipe ini dapat membantu guru dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Menurut Johnson (dalam mulyana 2012) mengatakan bahwa “Pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw adalah kegiatan belajar secara kelompok kecil, siswa belajar dan bekerja sama sampai kepada pengalaman belajar yang maksimal, baik pengalaman individu maupun pengalaman kelompok”. Dalam hal ini siswa melakukan sesuatu kegiatan belajar dengan cara bekerja sama dengan siswa lain berbagi pengalaman belajar yang siswa ketahui kepada siswa yang ada di kelompoknya untuk mencapai tujuan bersama. Pembelajaran yang merujuk pada

guru telah menjadi pendekatan yang dominan dalam pembelajaran Penjas. Pendekatan tersebut telah menjadi Model yang biasa, yang sering disebut dengan “model konvensional.” namun sejak tahun 1960-an telah terjadi perubahan yang besar. Dimana dominasi guru sudah mulai berpindah tangan ke siswa. Maksudnya model pembelajarannya sudah didasarkan pada pemecahan masalah dan juga diarahkan untuk mengembangkan kemampuan intelektual siswa. Diantaranya banyak model pembelajaran, seperti Model pembelajaran inkuiri diciptakan oleh Suchman pada tahun 1962, dengan alasan ingin memberikan perhatian dalam membantu siswa menyelidiki secara independen, namun suatu cara yang teratur

Pengajaran inkuiri harus meliputi pengalaman belajar untuk menjamin bahwa siswa dapat mengembangkan proses inkuiri. pengajaran *discovery* dengan batas-batas tertentu untuk siswa kelas dasar yang lebih rendah, kemudian mengenalkan inkuiri kepada siswa yang lebih atas kelasnya yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan intelektualnya. Dalam hal ini bahwa siswa dapat berkembang sesuai kemampuan berpikir *discovery-Inquiry*, hanya saja apabila anak terlibat dalam kegiatan-kegiatan yang menuntut pelaksanaan tugas-tugas mental tersebut. Siswa sesungguhnya tidak pernah menguasai setiap tugas mental dengan sempurna, maka hanya ada suatu tingkatan agar siswa itu menjadi ahli dalam mempelajari tentang Inquiry.

Menurut Sanjaya (dalam Odja 2010, hlm 5 ) Strategi pembelajaran inkuiri adalah rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan pada proses proses berpikir secara kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu permasalahan yang dipertanyakan. Proses berpikir itu sendiri dapat dilakukan melalui pertanyaan oleh guru kepada siswa. Ada berapa hal yang menjadi ciri utama pembelajaran inkuiri yaitu: pertama strategi inkuiri menekankan pada aktivitas siswa secara maksimal untuk mencari dan menemukan kedua seluruh aktivitas yang dilakukan siswa diarahkan untuk mencari dan menemukan jawaban sendiri dan suatu yang dipertanyakan sehingga diharapkan dapat menumbuhkan sikap percaya diri. Ketiga tujuan dari penggunaan strategi inkuiri adalah mengembangkan kemampuan berpikir secara sistematis, logis, dan kritis.

**4.1.1** Dalam hal ini siswa akan mengerti konsep-konsep dasar dan ide-ide baik, membantu dalam menggunakan ingatan dan transfer pada situasi-situasi proses belajar yang baru, mendorong siswa untuk berpikir dan bekerja atas inisiatif sendiri, mendorong siswa untuk berpikir intuitif dan merumuskan hipotesisnya sendiri memberikan kepuasan yang bersifat instrinstik, situasi proses belajar menjadi lebih terangsang.

#### **4.1.2 Observasi Awal**

Informasi awal berkenaan dengan deskripsi dalam aktivitas permainan bola besar untuk meningkatkan keterampilan bermain pada pembelajaran permainan sepakbola. Informasi awal ini diperoleh dari hasil observasi yang dilaksanakan pada hari jumat tanggal 05 April 2019 pada pukul 08.00 s/d 09.20 WIB. Berikut ini adalah pemaparan hasil observasi awal.

##### 1) Tahap Awal Pembelajaran

Tahap ini diawali dengan membuat barisan sesuai dengan intruksi guru dilanjutkan dengan berdo'a bersama dan guru mengecek kehadiran siswa. Kemudian siswa melakukan pemanasan dengan permainan gejala alam. Setelah pemanasan guru menjelaskan tugas gerak yang harus dilakukan oleh siswa yaitu permainan 5 vs 5.

##### 2) Tahap inti Pembelajaran

Setelah mendapatkan pengarahan dan demonstrasi dari guru yang berkaitan dengan tugas geraknya, siswa melakukan permainan 5 vs 5 sesuai dengan yang diinstruksikan guru.

##### 3) Tahap Akhir Pembelajaran

Seluruh siswa dikumpulkan untuk mendapatkan koreksi dan evaluasi dari pembelajaran yang telah guru berikan. Tahap akhir pembelajaran ditutup dengan berdo'a bersama, pembelajaran selesai dan siswa dibubarkan. Berdasarkan observasi awal kemampuan melakukan permainan 5 vs 5 diperoleh data sebagai berikut:

Tampak hasil observasi awal, peneliti menemukan bahwa masih kesulitan dalam bermain sepakbola karena pembelajaran masih menggunakan bermain seperti sepakbola biasanya belum dikemas dengan permainan yang lebih menarik. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata presentase yang dicapai siswa yaitu sebesar 62.90% Dari

hasil tersebut bisa dinyatakan bahwa siswa belum memperoleh hasil yang memuaskan, karena nilai yang diperoleh masih kurang dari target yaitu 75% atau setara dengan nilai 75.

Berdasarkan beberapa permasalahan yang muncul selama melakukan observasi, peneliti hanya akan menggunakan permasalahan yang berkaitan dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw untuk mengembangkan keterampilan bermain siswa dalam aktivitas permainan bola besar. Melalui penelitian ini peneliti berupaya untuk mengembangkan keterampilan bermain siswa dalam aktivitas permainan bola besar melalui pembelajaran kooperatif tipe jigsaw . Penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan untuk guru agar mampu menerapkan model pembelajaran yang sesuai untuk menciptakan suasana belajar mengajar yang kondusif.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka untuk memfokuskan kajian masalah dalam penelitian ini dibuatlah rumusan masalah secara umum dan secara khusus. Secara umum rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dengan pendekatan inkuiri untuk mengembangkan keterampilan bermain siswa dalam aktivitas permainan bola besar”. Sedangkan secara khusus rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut : untuk mengetahui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dengan pendekatan inkuiri dalam mengembangkan keterampilan bermain dalam aktivitas permainan bola besar?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Sebagaimana rumusan masalah diatas, maka yang menjadi tujuan umum penelitian ini adalah untuk mengalisis “Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dengan pendekatan inkuiri untuk mengembangkan KerjaSama dan gerak dasar manipulatif dalam aktivitas bola besar”. Adapun secara khusus, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dengan pendekatan inkuiri dalam mengembangkan keterampilan bermain dalam aktivitas permainan bola besar?

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Penelitian yang telah penulis susun, pada intinya berhubungan dengan upaya pengumpulan data dan informasi terkait “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe jigsaw dengan pendekatan inkuiri untuk mengembangkan keterampilan bermain dalam aktivitas bola besar. Adapun manfaat yang diharapkan dari penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### **1.4.1 Manfaat Segi Teori**

Hasil penelitian ini dapat menambah pengetahuan tentang menciptakan suasana pembelajaran yang baru, khususnya berbagai keterampilan bermain dalam aktivitas bola besar (sepak bola) dalam pembelajaran penjas di Sekolah dasar dan juga dapat digunakan sebagai informasi bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan masalah serupa.

##### **1.4.2 Manfaat Segi Kebijakan**

Secara kebijakan dapat memberikan arahan mengembangkan keterampilan aktivitas bermain bola besar bagi siswa, dan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pendidikan jasmani. Selama observasi bahwa keterampilan aktivitas permainan sepak bola di SD muhammadiyah 7 Antapani bandung memang terlihat kurang terampil, dengan adanya penelitian ini keterampilan aktivitas permainan sepak bola dapat berkembang.

##### **1.4.3 Manfaat Segi Praktik**

Secara praktik penelitian ini mampu menjadi kajian alternatif bagi para guru pendidikan jasmani, pengawas pendidikan dan semua yang berkepentingan di dunia pendidikan dalam rangka mengembangkan pendidikan jasmani. Oleh karena itu dalam penelitian ini saya menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dengan pendekatan inkuiri yang dapat menerapkan keterampilan bermain dalam aktivitas permainan bola besar (sepak bola) itu sendiri.

#### 1.4.4 Manfaat Segi Isu Serta Aksi Sosial

Dalam manfaat segi isu serta aksi sosial yaitu dapat memberikan informasi kepada semua pihak mengenai aktivitas keterampilan sepak bola siswa SD muhammadiyah 7 bandung. Selain itu masalah yang terjadi juga terdapat banyak siswa yang kurang menguasai keterampilan gerakan kaki pada aktivitas permainan sepak bola seperti *dribble*, *shooting*, *stopping*, dan *passing* dengan baik. Dengan adanya penelitian ini agar dapat menjadi refensi untuk penelitian-penelitian yang akan datang.

### 1.5 Struktur Organisasi

Adapun sistematika dalam penulisan skripsi adalah sebagai berikut.

**Bab I Pendahuluan.** Dalam bab ini diuraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi .

**Bab II Kajian pustaka** Pada bab ini diuraikan tentang pengertian pengertian dan landasan teori yang mendasari variabel dalam penelitian. Hasil penelitian terdahulu dan juga hipotesis dalam penelitian

**Bab III Metode penelitian.** Pada bab ini berisi tentang desain penelitian, populasi, sampel, instrument penelitian teknik pengumpulan data prosedur penelitian dan analisis data

**Bab IV Penelitian dan Pembahasan.** Dalam bab ini berisi tentang hasil penelitian, pembahasan hasil penelitian, dan penemuan penelitian.

**Bab V Simpulan dan Saran.** Dalam bab ini berisi tentang kesimpulan hasil penelitian dan saran saran penulis terhadap penelitian yang dilakukan