

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah bagian penting dari kehidupan manusia, melalui pendidikan seseorang dapat mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya, dalam bentuk kegiatan bimbingan, pengajaran, dan latihan. Pendidikan merupakan suatu proses dalam rangka mempengaruhi siswa agar dapat menyesuaikan diri sebaik mungkin terhadap lingkungannya dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkannya untuk berfungsi secara menyeluruh

Dalam kehidupan masyarakat (Anwar et al.,2018). Pendidikan merupakan sarana penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) dalam menjamin kelangsungan pembangunan suatu bangsa. Peningkatan kualitas SDM jauh lebih mendesak untuk segera direalisasikan terutama dalam menghadapi era persaingan global. Oleh karena itu, peningkatan kualitas SDM harus dipikirkan secara sungguh-sungguh (Marhadi, 2015). Hal ini bermakna bahwa pendidikan salah satu instrumen yang utama dalam pengembangan SDM.

Guru merupakan salah satu tenaga kependidikan yang memegang peran penting dalam pengembangan SDM. Guru merupakan komponen yang sangat menentukan dalam baiknya implementasi suatu pendidikan. Sebagaimana diutarakan oleh (Rohmawati, 2015) bahwa guru merupakan faktor penentu yang sangat dominan dalam pendidikan pada umumnya, karena guru memegang peranan dalam proses pembelajaran, dimana proses pembelajaran

merupakan inti dari proses pendidikan secara keseluruhan. Pembelajaran selama ini berfokus pada guru, sehingga pembelajaran tidak bermakna bagi siswa. Menurut (Sugiyama et al., 2019) dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh seorang pendidik pada saat ini masih berorientasi pada guru, sehingga siswa dalam proses pembelajaran belum berperan aktif. Siswa cenderung hanya mendengarkan penjelasan dari guru dan siswa tidak terlibat langsung dan ini menyebabkan siswa bosan terhadap pembelajaran dan aktivitas belajar di dalam kelas menjadi kurang. Dalam kegiatan belajar mengajar, siswa mempunyai hak dan kebebasan untuk bersuara, berpendapat atau berargumen di dalam kelas yang berkaitan dengan materi pelajaran di kelas.

Saat berlangsungnya Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) seharusnya yang aktif bukanlah gurunya saja, dimana siswa hanya dianggap sebagai suatu benda yang pasif, yang hanya mendengarkan dan mematuhi apa yang disampaikan oleh guru. Tetapi seharusnya dalam proses KBM antara siswa dan guru secara seimbang dan bersama-sama berinteraksi secara aktif, dalam memberi ilmu pengetahuan baik dari guru ke siswa atau sebaliknya dari siswa ke guru dan dapat juga memberi ilmu antar siswa satu ke siswa yang lainnya (Yunus, 2020). Dalam proses pembelajaran, peserta didik dibantu untuk mengembangkan potensi intelektual yang dimilikinya. Peserta didik tidak boleh lagi dianggap sebagai objek pembelajaran semata, tetapi harus berperan serta aktif dan dijadikan mitra dalam proses pembelajaran (Fathurrahman et al., 2019). Menurut (Fadilla, 2018) dalam pendidikan terdapat paradigma lama yaitu proses pembelajaran berjalan satu arah saja dan didominasi oleh guru.

Kesalahan guru dalam memilih strategi pembelajaran dapat menyebabkan siswa kurang tertarik pada pembelajaran sehingga berdampak pada berkurangnya motivasi dan keaktifan siswa selama proses belajar mengajar. Hal tersebut juga akan menyebabkan hasil belajar siswa yang tidak maksimal. Efektivitas pembelajaran adalah ukuran keberhasilan dari suatu proses interaksi antar siswa maupun antara siswa dengan guru dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Efektivitas pembelajaran dapat dilihat dari aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung, respon siswa terhadap pembelajaran dan penguasaan konsep siswa. Untuk mencapai suatu konsep pembelajaran yang efektif dan efisien perlu adanya hubungan timbal balik antara siswa dan guru untuk mencapai suatu tujuan secara bersama, selain itu juga harus disesuaikan dengan kondisi lingkungan sekolah, sarana dan prasarana, serta media pembelajaran yang dibutuhkan untuk membantu tercapainya seluruh aspek perkembangan siswa (Andini & Supardi, 2018).

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli tersebut, proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru saat ini masih berorientasi pada satu arah yaitu guru, sehingga siswa dalam proses pembelajaran belum berperan aktif. Siswa cenderung hanya mendengarkan penjelasan dari guru dan siswa tidak terlibat langsung dan hal ini menjadikan siswa merasa bosan terhadap pembelajaran dan aktivitas di dalam kelas menjadi pasif sehingga efektivitas pembelajaran tidak akan tercapai. Menurut (Ningtyas & Wuryani, 2017) gambaran pengalaman belajar langsung dengan melibatkan siswa akan memberikan tingkat kebermaknaan tinggi, dengan membaca tingkat kebermaknaan (10%), mendengarkan (20%), diskusi (30%), melihat demonstrasi, video/film, gambar

(50%), penyajian (70%), bermain peran mencapai (90%) dan dengan menggunakan sumber dan media pembelajaran akan mendukung proses pembelajaran.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti saat proses pembelajaran dengan materi senam roll depan cenderung berlangsung pasif, hanya beberapa orang dari siswa yang dapat melakukan gerakan roll depan dengan baik selebihnya banyak dari siswa yang melakukan roll depan dengan cara yang tidak benar, bahkan tidak sedikit dari siswa yang merasa takut melakukan roll depan sehingga tidak dapat berguling sama sekali. Demikian pula dalam mengajar, guru lebih cenderung mengajarkan siswa secara klasikal yaitu dengan metode ceramah dan demonstrasi. Sehingga siswa yang tidak dapat melakukan gerakan roll depan dengan baik tidak tertarik dan termotivasi untuk dapat melakukan roll depan sebagaimana yang dilakukan dari sedikit siswa yang dapat melakukan roll depan dengan baik.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti memandang perlu adanya pembaharuan dalam pengajaran oleh guru. Pemilihan model pembelajaran sangat mempengaruhi rasa ketertarikan dan memicu perhatian siswa untuk ikut serta secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Sebagaimana dinyatakan (Irawan & Satori, 2013)efektivitas belajar bukan hanya menilai hasil belajar siswa, tetapi semua upaya yang menyebabkan anak belajar. Pemilihan model pembelajaran merupakan salah satu upaya yang mampu meningkatkan aktivitas, interaksi, dan penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif. Menurut Pembelajaran kooperatif adalah bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam

kelompok -kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen.

Dan Peneliti juga sudah melakukan kolaborasi dengan guru setempat untuk melancarkan penelitian ini dimana peneliti akan bekerja sama dengan guru olahraga SMA Negeri 11 Muaro Jambi untuk membantu peneliti dalam melakukan penelitian di kelas X E3 , seperti bekerja sama dalam pembuatan RPP, Silabus dan Memantau siswa selama penelitian berlangsung.

Namun diantara macam-macam model pembelajaran yang ada di atas model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dapat diterapkan dalam semua mata pelajaran dan semua tingkatan usia siswa seperti yang dikemukakan oleh(Tran & Lewis, 2012)model ini telah diklaim untuk meminimalkan daya saing di lingkungan belajar dengan mendorong siswa untuk bekerja sama. Selain itu diklaim untuk mempromosikan lebih sikap siswa positif terhadap pembelajaran mereka sendiri, meningkatkan hubungan yang lebih positif antara peserta, mengembangkan diri dan kekompakan, dan meningkatkan kemampuan belajar.

Dalam penelitian ini, peneliti memilih metode pembelajaran kooperatif tipe jigsaw sebagai solusi/alternatif untuk mengatasi permasalahan siswa yang cenderung pasif dan guru yang kurang kreatif dalam pengajaran yang dilakukan serta hasil belajar yang terlampau kurang aktif pada materi senam roll depan terhadap siswa kelas X SMA Negeri 11 Muaro Jambi. Model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mendorong siswa aktif dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran untuk mencapai prestasi yang maksimal (Effendi-Hasibuan et al., 2020).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada batasan masalah yang telah dikemukakan di atas, masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Senam Lantai (*Roll Depan*) melalui penerapan pembelajaran Kooperatif tipe Jigsaw siswa kelas X SMA Negeri 11 Muaro Jambi?

1.3 Identifikasi Masalah

Dari beberapa uraian yang dikemukakan pada latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut

1. Kurangnya model pembelajaran kreatif yang membuat suasana belajar kaku dan membosankan.
2. Siswa yang cenderung pasif dalam pembelajaran olahraga dikarenakan terlalu monoton sehingga siswa tidak semangat dalam melakukan gerakan.
3. Pemberian materi yang monoton sehingga siswa mudah jenuh.
4. Rasa ingin bergerak yang malas sehingga berpengaruh terhadap nilai.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana peningkatan hasil belajar siswa Kelas X SMA Negeri 11 Muaro Jambi dalam penerapan pembelajaran Kooperatif tipe Jigsaw

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat. Adapun beberapa manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.5.1 Manfaat Praktis

Manfaat praktis dalam penelitian ini yaitu dapat diterapkan dan dilaksanakan dalam beberapa hal sebagai berikut.

1. Bagi pembaca, diharapkan sebagai sarana penambah wawasan mengenai peningkatan penerapan model pembelajaran tipe Jigsaw terhadap peningkatan hasil belajar *Roll* depan.
2. Bagi peneliti, diharapkan dapat menerapkan ilmu yang diperoleh peneliti dan berguna bagi kemajuan pendidikan.

1.5.2 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dalam penelitian ini yaitu dapat diterapkan dan dilaksanakan dalam beberapa hal sebagai berikut.

1. Penelitian ini diharapkan dapat menambah dan mengembangkan wawasan, informasi, pemikiran, dan ilmu pengetahuan kepada berbagai pihak yang berkepentingan seperti pendidik.
2. Sebagai bahan informasi atau referensi bagi peneliti lain yang akan mengadakan penelitian lanjutan mengenai penerapan model pembelajaran tipe Jigsaw terhadap peningkatan hasil belajar.

1.6 Definisi Operasional

Senam lantai merupakan salah satu cabang olahraga senam yang dilakukan diatas lantai atau matras. *Roll* depan adalah gerakan berguling ke depan dimana gerak berguling yang halus yang diawali dengan posisi jongkok kemudian berguling ke depan dan kembali lagi dengan posisi berjongkok. Pembelajaran Kooperatif adalah bentuk pembelajaran yang menarik dimana pembelajaran ini

dilakukan dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil yang menyebabkan siswa dapat bergerak/berpikir aktif.

Model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw merupakan model pembelajaran yang mampu mengajak mahasiswa untuk berpikir secara aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran. Model ini tidak hanya mengembangkan kemampuan intelektual tetapi seluruh potensi yang ada, termasuk pengembangan emosional dan pengembangan keterampilan.

Hasil belajar merupakan suatu kemampuan internal yang telah menjadi milik pribadi seseorang dan kemungkinan orang itu melakukan sesuatu sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya. Menurut Nana Sudjana hasil belajar merupakan suatu kompetensi atau kecakapan yang dapat dicapai oleh siswa setelah melalui kegiatan pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru di suatu sekolah dan kelas tertentu. Sedangkan menurut Gagne dan Briggs, hasil belajar adalah kemampuan seseorang setelah mengikuti proses pembelajaran tertentu.