

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pemahaman materi merupakan salah satu indikator penting tercapainya tujuan pembelajaran. Pemahaman materi dapat dipahami karena siswa mampu mengulangi informasi yang disampaikan guru. Pemahaman menggambarkan bagaimana siswa dapat mempertahankan, menjelaskan, menguraikan, menarik kesimpulan, memberi contoh, dan menulis kembali. Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa pemahaman adalah kemampuan seseorang untuk memahami atau memahami sesuatu yang telah dipelajari sehingga mampu mengetahui dan mengingatnya sehingga dapat diterapkan.

Kondisi Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) berperan penting Pemahaman materi yang baik pada siswa tentunya memerlukan suatu inovasi yang tinggi dari seorang tenaga pendidik. dalam pendidikan saat ini. Lembaga sekolah sudah mulai memanfaatkan media digital sebagai alat dalam membantu kegiatan belajar mengajar. Lembaga pendidikan diwajibkan agar selalu mengembangkan media berbasis digital yang efektif guna mendukung kegiatan pembelajaran. Serta menyesuaikan dengan tuntutan zaman juga perkembangan teknologi yang semakin pesat (Haliza, 2021).

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajardan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengenalan diri,

kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (UUSPN No. 20 Tahun 2003). Seorang guru atau tenaga pendidik harus mampu memanfaatkan dan menggunakan pengetahuan juga teknologi yang ada dalam melakukan kegiatan pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Kondisi demikian menunjukkan bahwa sebagai garda terdepan dunia pendidikan, guru harus mampu untuk meningkatkan kompetensinya agar benar-benar siap dalam menghadapi perkembangan teknologi di era saat ini (Syahrani, 2022). Dalam hal ini, seorang tenaga pendidik tidak hanya dituntut untuk mampu berkomunikasi saja bersama peserta didik namun diwajibkan untuk menciptakan pembelajaran yang menarik. Guru dituntut untuk dapat memfasilitasi siswa dalam belajar, mampu memicu siswa untuk aktif, dapat menggali potensi dan membangun pengetahuan dalam diri siswa. Sebagai pendidik kita harus meningkatkan kualitas pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, sebab guru merupakan garda terdepan yang berhubungan langsung dengan siswa sebagai subjek belajar (Setyaningsih, 2020).

Pembelajaran yang menarik dapat dituangkan dalam penggunaan media pembelajaran yang dapat diterapkan oleh tenaga pendidik. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi kepada siswa dengan menggunakan berbagai teknik agar mereka dapat memahami substansi informasi yang disajikan (Pakpahan et al., 2020). Media pembelajaran berperan penting dalam membantu guru menyampaikan materi, serta menjelaskan konsep-konsep abstrak yang dianggap terlalu kompleks bagi peserta didik.

Media pembelajaran yang banyak digunakan oleh guru saat ini adalah media *audiovisual* yang berupa video pembelajaran. Namun, nyatanya saat ini masih terdapat beberapa guru yang tidak menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Ada beberapa faktor yang menyebabkan guru kurang menggunakan media dalam proses pembelajaran di kelas, diantaranya: 1) Guru tidak memiliki kesadaran untuk maju berkompetisi mengikuti perkembangan dunia pendidikan, dalam mengajar guru masih menggunakan pola lama CBSA (catat buku sampai habis). 2) Guru belum pernah mengikuti pelatihan dalam mengoperasikan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. 3) Guru sudah pernah mengikuti pelatihan, tapi belum mampu menerapkannya di sekolah. 4) Guru belum memiliki kesadaran untuk memanfaatkan media pembelajaran di sekolah meskipun sekolah sudah memfasilitasi perangkat media namun jarang dimanfaatkan.

Salah satu mata pelajaran yang jarang menggunakan media pembelajaran adalah mata pelajaran PJOK (Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan). Pada mata pelajaran ini, guru hanya memberikan contoh secara langsung tanpa memberikan teori terlebih dahulu. Beberapa mata pelajaran, khususnya pendidikan jasmani, memiliki gerakan yang kompleks dan sulit, seperti bola voli yang mengajarkan banyak teknik dasar yang berbeda. Teknik dasar ini harus dikuasai agar peserta didik mampu mencapai tujuan pembelajaran.

Pembelajaran PJOK akan dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*. Pembelajaran *jigsaw* pada hakikatnya adalah metode pembelajaran kooperatif yang berpusat pada siswa. Siswa mempunyai peran dan tanggung jawab dalam pembelajaran. Guru berperan sebagai fasilitator

dan motivator. Tujuan pembelajaran ini adalah mengembangkan kerja tim, keterampilan belajar kooperatif dan penguasaan pengetahuan secara mendalam yang tidak mungkin diperoleh siswa apabila siswa mempelajari materi secara individual (Diana, dkk, 2013).

Memahami gerakan pada tingkat teoritis juga sama pentingnya meskipun pembelajaran pendidikan jasmani seringkali lebih praktis dalam bidang ini. Oleh karena itu, diperlukan stimulasi dengan menggunakan alat bantu belajar agar siswa dapat memahami dan mempraktikkan berbagai gerakan tersebut. Jika hal ini dilakukan dengan baik dapat berdampak pada tingkat pemahaman peserta didik. Banyaknya materi yang diajarkan dalam pendidikan jasmani dan terbatasnya media yang tersedia di sekolah tentu akan menimbulkan kebosanan dan kurangnya perhatian peserta didik dalam belajar. Pemahaman isi dan penguasaan keterampilan belum sesuai harapan. Hal ini dapat mengakibatkan hasil pembelajaran kurang optimal, kegagalan mencapai tujuan pembelajaran, dan kegagalan menyelaraskan kompetensi yang telah ditentukan.

Berdasarkan observasi awal yang dilaksanakan di SMP Negeri 1 Sawan pada tanggal 5 September 2023, terlihat pada pembelajaran PJOK guru belum mampu memanfaatkan media pembelajaran dengan baik. Hal ini juga didukung dari hasil wawancara yang dilakukan bersama salah satu guru PJOK di sekolah tersebut yang menyatakan bahwa pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran PJOK khususnya materi bola voli masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari beberapa indikator diantaranya siswa tidak dapat menerima informasi dengan baik, siswa belum mampu mengulangi atau mempraktekan kembali teknik *passing* atas dan *passing* bawah dalam bola voli, dan siswa tidak dapat menjelaskan kembali

informasi yang telah diterima, hal tersebut terlihat ketika siswa diminta untuk mengulang materi pembelajaran. Secara umum, nilai hasil belajar PJOK peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 1 Sawan yang berjumlah 344 siswa diperoleh hasil bahwa masih ada beberapa peserta didik yang belum mencapai KKM dengan persentase 53,20%. Berdasarkan data tersebut, pemahaman materi yang nantinya berdampak pada hasil belajar peserta didik masih tergolong rendah pada materi bola voli. Kondisi tersebut disebabkan oleh kurangnya model pembelajaran dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Menurut Fernando (2022) materi PJOK bola voli yang disampaikan melalui *Power Point* dan buku pelajaran membuat peserta didik merasa bosan dan kurang tertarik untuk belajar bola voli. Sehingga peneliti ingin mengembangkan model pembelajaran tipe *jigsaw* dengan berbantuan video *audivisual* pada materi bola voli yang dapat mempermudah penyampaian materi dan mudah dipahami peserta didik, sehingga peserta didik tidak bosan dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Dalam penelitian ini, fokus penelitian adalah pada materi *passing* atas dan *passing* bawah bola voli karena *passing* atas dan *passing* bawah bolavoli sangat penting dalam permainan yang sesungguhnya.

Pembelajaran dengan menggunakan media *audiovisual* dapat menjadi salah satu variasi yang mempermudah penyampaian materi dari guru kepada peserta didiknya (Boleng, L. M., dkk., 2020). Berdasarkan hal tersebut, peneliti mencoba menggunakan media pembelajaran audio-visual selama pembelajaran penjasorkes materi *passing* atas dan *passing* bawah bolavoli dengan memanfaatkan penggunaan. Salah satu kelebihan penggunaan android dalam pembelajaran menurut Titting, dkk (2016) dengan menggunakan media pembelajaran berbasis android peserta didik dapat menggunakannya kapan saja dan dimana saja.

Penggunaan media pembelajaran yang berbasis video di *smartphone* sebagai media evaluasi pembelajaran secara mandiri tentang teknik dasar *passing* atas dan *passing* bawah bolavoli (Fahmi, 2022).

Berdasarkan penelitian oleh Marvin (2018) tentang pemanfaatan aplikasi android dalam pembelajaran, diperoleh hasil bahwa kegiatan proses pembelajaran pendidikan jasmani sangat efektif dan efisien. Sehingga, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai penerapan model pembelajaran tipe *jigsaw* dengan media pembelajaran *audiovisual* dalam pembelajaran PJOK khususnya pada materi *passing* atas dan *passing* bawah dalam permainan bola voli. Adapun judul penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti yaitu **“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* Berbantuan *Audiovisual* Terhadap Hasil Belajar PJOK Materi Bola Voli Pada Kelas VIII di SMP Negeri 1 Sawan”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka penulis dapat mengidentifikasi masalah yang timbul dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut.

1. Proses pembelajaran mata pelajaran PJOK khususnya pada bola voli pada kelas VIII di SMP Negeri 1 Sawan belum memanfaatkan media pembelajaran yang menarik.
2. Pemahaman peserta didik terhadap mata pelajaran PJOK khususnya pada materi bola voli pada kelas VIII di SMP Negeri 1 Sawan masih berada pada kategori rendah.
3. Media pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional (buku paket) dan media *power point*.

4. Sarana yang digunakan dalam proses pembelajaran PJOK masih tergolong kurang bervariasi dan sarana yang tersedia di SMP Negeri 1 Sawan masih kurang.
5. Model pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran PJOK masih menggunakan model pembelajaran ceramah sehingga peserta didik merasa bosan.

1.3 Pembatasan Masalah

Untuk menghindari kemungkinan meluasnya masalah yang akan diteliti, maka penulis perlu membatasi ruang lingkup permasalahan yang ada pada penelitian ini yaitu “model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan *audiovisual*”.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka ada rumusan masalah yang muncul yaitu “Apakah ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan *audiovisual* terhadap hasil belajar PJOK materi bola voli pada kelas VIII di SMP Negeri 1 Sawan?”.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang dipaparkan sebelumnya, adapun yang menjadi tujuan penelitian ini adalah “Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan *audiovisual* terhadap hasil belajar PJOK materi bola voli pada kelas VIII di SMP Negeri 1 Sawan.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Secara teoritis, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk memberikan sumbangan pemikiran dan memperkaya informasi untuk guru dalam menerapkan media pembelajaran *audiovisual* dalam rangka meningkatkan pemahaman siswa pada materi bola voli.
2. Secara praktis manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagi Peserta Didik

Dengan adanya bantuan media pembelajaran *audiovisual* dalam penelitian ini, diharapkan dapat menjadikan acuan atau referensi belajar kepada peserta didik, sehingga peserta didik dengan mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru.

- b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan mampu menjadi bahan acuan dan masukan untuk diterapkan pada mata pelajaran PJOK dalam rangka meningkatkan pemahaman siswa pada materi bola voli di SMP Negeri 1 Sawan.

- c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi khususnya dalam pembelajaran PJOK pada materi Bola Voli agar dapat memberikan hasil belajar yang maksimal.

- d. Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat mengimplementasikan pengetahuan peneliti tentang penggunaan media pembelajaran *audiovisual* dalam pembelajaran PJOK khususnya pada materi bola voli di SMP Negeri 1 Sawan.