

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) pada Kurikulum 2013 bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani, serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani dan olahraga yang terpilih, meningkatkan pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik, meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar, meletakkan landasan karakter moral yang kuat melalui internalisasi nilai-nilai yang terkandung di dalam PJOK, mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggungjawab, kerjasama, percaya diri dan demokratis. Kanca (2017:1) menyatakan bahwa pembelajaran PJOK dilakukan dengan karakter pembelajaran yang unik (khas) dibandingkan pembelajaran umum lainnya, sehingga menuntut adanya keahlian khusus bagi seseorang yang berprofesi sebagai guru PJOK. Guru memberikan pembelajaran kepada peserta didik agar memahami materi PJOK, salah satu yang ada pada nomor atletik yaitu tolak peluru.

Berdasarkan observasi awal yang telah peneliti lakukan di SMA Negeri 1 Singaraja pada siswa kelas XI, ditemukan hasil belajar tolak peluru peserta didik masih banyak yang belum tuntas dan perlu ditingkatkan. Adapun data hasil belajar yang diperoleh yaitu (1) kompetensi sikap sebanyak 26 orang (81,25%) tuntas dan 6 orang (18,75%) belum tuntas itu terlihat dari a) masih ada peserta didik

yang belum tampil bersih dalam belajar, b) mengganggu temannya belajar, c) datang terlambat, d) kurangnya kerjasama tim dalam belajar; (2) kompetensi pengetahuan sebanyak 15 orang (46,875%) tuntas dan 17 orang (53,125%) belum tuntas itu terlihat kurangnya kemampuan peserta didik dalam menganalisa taktik dan strategi perlombaan tolak peluru, dan (3) kompetensi keterampilan sebanyak 14 orang (43,75%) tuntas dan 18 orang (56,25%) belum tuntas itu terlihat dari tolakan peluru belum sempurna, masih binggung dalam melakukan gerakan langkah menolak, dan jatuhnya peluru masih jarak dekat.

Keberhasilan pembelajaran ditentukan oleh berbagai faktor, salah di antara faktor-faktor tersebut adalah penggunaan model pembelajaran yang mampu meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dalam belajar. Berbagai model pembelajaran dikenal di Indonesia, salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif. Menurut Trianto, (2007:42) model pembelajaran kooperatif merupakan sebuah model pembelajaran dalam kelompok yang melibatkan peserta didik bekerja secara berkolaborasi untuk mencapai tujuan bersama. Unsur pertama model pembelajaran kooperatif adalah saling ketergantungan positif. Unsur kedua pembelajaran kooperatif adalah tanggungjawab individual yang membentuk setiap anggota menjadi pribadi yang kuat. Terdapat berbagai model pembelajaran kooperatif yang dapat diterapkan dalam pembelajaranPJOK, seperti *Team Games Tournament (TGT)*, *Jigsaw*, *Student Teams Achievemet Divisions (STAD)*, *Group Investigation (GI)*, *Think Pair Share (TPS)*, dan *Numbered Head Together (NHT)*.

Pada penelitian ini peneliti tertarik pada model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* dan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*,

model pembelajaran kooperatif tipe TGT Model ini mengandung unsur permainan dan kerjasama kelompok sehingga peserta didik dapat belajar atau memecahkan masalah dengan sungguh-sungguh. Model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw model ini bekerja kelompok peserta didik dalam bentuk kelompok kecil. Dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT seluruh peserta didik tanpa membedakan status terlibat aktif dan berperan sebagai tutor sebaya. Model ini mengandung unsur permainan dan kerjasama kelompok sehingga peserta didik dapat belajar atau memecahkan masalah dengan sungguh-sungguh.

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT sangat penting dalam menunjang proses tercapainya hasil belajar yang optimal. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki ciri-ciri : peserta didik bekerja dalam kelompok- kelompok kecil, *games tournament*, dan penghargaan kelompok. Menurut Slavin (2009:60) pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri atas 5 langkah tahapan yaitu : tahap penyajian kelas (*class presentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*).

Tipe Jigsaw adalah sebuah model belajar kooperatif yang menitik beratkan kepada kerja kelompok peserta didik dalam bentuk kelompok kecil, seperti yang diungkapkan Lie (1993: 73), bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw ini merupakan model belajar kooperatif dengan cara peserta didik belajar dalam kelompok kecil yang terdiri atas empat sampai dengan enam orang secara heterogen dan peserta didik bekerja sama, saling tergantung secara positif dan bertanggung jawab secara mandiri. Dalam tipe Jigsaw ini peserta didik memiliki banyak kesempatan untuk mengemukakan pendapat, mengolah informasi yang

didapat dan dapat meningkatkan keterampilan berkomunikasi. Anggota kelompok bertanggung jawab atas keberhasilan kelompoknya dan ketuntasan bagian materi yang dipelajari, dan dapat menyampaikan materi yang dipelajarinya itu kepada kelompoknya (Rusman, 2008: 203). Ciri-ciri Jigsaw : Setiap anggota tim terdiri dari 5-6 orang yang disebut kelompok asal. Kelompok asal tersebut dibagi lagi menjadi kelompok ahli. Kelompok ahli dari masing-masing kelompok asal berdiskusi sesuai keahliannya, dan kelompok ahli kembali ke kelompok asal untuk saling bertukar informasi. Terdapat empat langkah dalam merencanakan kegiatan jigsaw, yaitu: Menentukan tujuan belajar, Menyiapkan panduan belajar, Membentuk tim peserta didik, dan Mendukung presentasi pakar.

Berdasarkan hasil analisis peneliti, ada beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian yang di usulkan ini: Rusmawati, Candiasa, Kirna (2013) menemukan bahwa model pembelajaran sangat berpengaruh terhadap prestasi belajar matematika. Perbedaan prestasi belajar yang dihasilkan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif TGT lebih unggul daripada model pembelajaran langsung. Priska, Sulisworo (2016) menemukan bahwa model pembelajaran TGT berbantuan aplikasi mobil efektif dalam meningkatkan terhadap prestasi belajar siswa pada pokok bahasan suhu dan kalor. Asri, Suryati, Citra (2016) menemukan minat belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol, sedangkan dilihat dari hasil belajar kognitif (posttest) tidak ada perbedaan hasil belajar siswa melalui pembelajaran TGT berbantuan media domino. Rizal, Husain, Saehana (2016) menemukan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw terbukti dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPA pada peserta didik kelas VI SDN

Tompu Kecamatan Sigi Biromaru dengan kriteria berada pada kategori cukup sampai sangat baik. Samaela, Jamhari, Kundera (2017) menemukan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw II terhadap hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 3 Poso pada mata pelajaran Biologi, dan terdapat pengaruh yang signifikan dari teknik peta pikiran terhadap hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 3 Poso pada mata pelajaran Biologi, serta terdapat pengaruh yang signifikan dari model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dengan teknik peta pikiran secara simultan terhadap hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 3 Poso pada mata pelajaran Biologi.

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif terhadap Hasil Belajar Atletik Nomor Tolak Ditinjau dari Kekuatan Otot Lengan.”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil pengamatan dan observasi yang dilakukan bersama-sama dengan guru PJOK di SMA Negeri 1 Singaraja materi tolak peluru pada peserta didik kelas XI memperlihatkan hasil sebagai berikut:

- 1). Kurangnya kerjasama antar peserta didik dalam menyelesaikan suatu permasalahan yang terkait dengan materi pembelajaran.
- 2). Dalam penyampaian materi guru masih mendominasi, sehingga komunikasi yang terjadi cenderung satu arah.
- 3). Kurangnya variasi dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik kurang aktif.

- 4). Model pembelajaran yang diterapkan cenderung konvensional, sehingga peserta didik menjadi kurang termotivasi belajar.
- 5). Keterlibatan peserta didik dalam mencari informasi terkait materi belum terlihat, cenderung menunggu informasi yang diberikan oleh guru.
- 6). Suasana pembelajaran menjadi kurang kondusif serta cenderung membosankan.

1.3 Pembatasan Masalah

Dalam penelitian ini pembatasan masalah yang akan diteliti adalah sebagai berikut :

- 1). Variabel *dependent* pada penelitian ini terbatas pada hasil belajar tolak peluru gaya O'Brien.
- 2). Variabel *independent* pada penelitian ini terbatas pada model pembelajaran yang dicari pengaruhnya, yaitu model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan Jigsaw.
- 3). Variabel moderator dalam penelitian ini adalah kekuatan otot lengan, dipilah menjadi 2 (dua) yaitu kekuatan otot lengan kuat dan kekuatan otot lengan lemah.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut diatas, permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

- 1). Apakah terdapat perbedaan hasil belajar tolak peluru gaya O'Brien antara peserta didik yang mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan tipe Jigsaw?

- 2). Apakah terdapat interaksi antara model pembelajaran dan kekuatan otot lengan terhadap hasil belajar tolak peluru gaya O'Brien?
- 3). Apakah terdapat perbedaan hasil belajar tolak peluru gaya O'Brien antara peserta didik yang mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan tipe Jigsaw pada kelompok peserta didik dengan kekuatan otot lengan kuat?
- 4). Apakah terdapat perbedaan hasil belajar tolak peluru gaya O'Brien antara peserta didik yang mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan tipe Jigsaw pada kelompok peserta didik dengan kekuatan otot lengan lemah?

1.5 Tujuan Penelitian

Dalam pelaksanaan penelitian ini tujuan yang ingin dicapai yaitu:

1. Tujuan Umum

Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar tolak peluru gaya O'Brein peserta didik dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan tipe Jigsaw ditinjau dari kekuatan otot lengan.

2. Tujuan Khusus

- 1) Mengkaji perbedaan hasil belajar tolak peluru gaya O'Brein antara peserta didik yang mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan peserta didik yang mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw.
- 2) Menganalisis interaksi antara model pembelajaran dan kekuatan otot lengan terhadap hasil belajar tolak peluru gaya O'Brein.
- 3) Mengkaji perbedaan hasil belajar tolak peluru gaya O'Brein antara peserta didik yang mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan peserta didik yang mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw pada kelompok peserta didik yang memiliki kekuatan otot lengan kuat.

- 4) Mengkaji perbedaan hasil belajar tolak peluru gaya O’Brein antara peserta didik yang mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan peserta didik yang mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw pada kelompok peserta didik yang memiliki kekuatan otot lengan lemah.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Praktis

- 1). Penelitian ini dapat memanfaatkan dan mengkaji model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan tipe Jigsaw dalam pembelajaran PJOK.
- 2). Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai tolak ukur dan acuan untuk menyusun rencana pembelajaran, sehingga dapat berfungsi sebagai pedoman dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran agar lebih terarah dan berjalan secara efektif dan efisien.

2. Manfaat Teoritis

1). Manfaat untuk guru

Guru yang terlibat dalam penelitian ini memperoleh pengalaman langsung melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan tipe Jigsaw dalam pembelajaran PJOK.

2). Manfaat untuk peserta didik

Memberikan pengalaman serta membantu peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar gaya O’Brien pada tolak peluru melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan tipe Jigsaw sehingga belajar lebih menyenangkan dan menimbulkan kebiasaan positif seperti aktif dalam

pembelajaran, menghargai orang lain, percaya diri dan bertanggungjawab dalam pembelajaran.

3). Manfaat untuk sekolah

Hasil penelitian ini akan diberikan kepada pihak sekolah sebagai bahan referensi dan diharapkan dapat memberikan kontribusi untuk perbaikan pembelajaran serta meningkatkan kualitas desain pembelajaran sesuai dengan harapan dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan.

4). Bagi peneliti

Penelitian ini dapat memberikan pengalaman tentang pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan tipe Jigsaw dalam upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik mengenai gaya *O'Brien* pada tolak peluru.

