

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sebuah proses yang mana peserta didik memiliki interaksi terhadap pendidik juga beragam sumber belajar pada sebuah konteks lingkungan belajar disebut sebagai pembelajaran (Achjar, 2008). Pembelajaran merupakan usaha yang dilaksanakan para pendidik yang bertujuan memfasilitasi perolehan pengetahuan juga pemahaman, pengembangan keterampilan dan perilaku, serta pembentukan sikap dan keyakinan kepada para peserta didik. Secara lebih terperinci, pembelajaran mengacu pada strategi yang menolong peserta didik dalam memperoleh hasil belajar dengan maksimal. Konsep pembelajaran ini merupakan komponen spesifik yang termasuk dalam domain pendidikan secara keseluruhan (Djamaluddin, 2019).

Pendidikan jasmani di lingkungan sekolah adalah bagian integral dari keseluruhan rangkaian kegiatan pendidikan. Adapun pendidikan jasmani berguna dalam menjadi alat yang efektif dalam mendidik siswa dari segi intelektual, sosial, dan fisik. Hal tersebut juga diakui menjadi elemen utama dalam upaya mencapai standar pendidikan yang berkualitas, juga dijadikan bagian yang tidak mampu dilakukan pemisahan dari proses pembelajaran sepanjang masa (Iswanto & Widayati, 2021). Menurut Nababan dkk. (2022) dalam pendidikan jasmani terdapat tujuan yang perlu dicapai siswa diantaranya pengembangan aspek Tindakan moral, penalaran, keterampilan sosial, stabilitas emosional, keterampilan berfikir kritis, kebugaran jasmani, serta Kesehatan yang dikembangkan oleh guru melalui interaksi dengan siswa dalam melakukan kegiatan aktivitas gerak. Kesimpulannya dalam konteks proses pembelajaran pendidikan jasmani, fokus utamanya adalah bagaimana siswa diharapkan aktif bergerak, dan juga pendidikan jasmani menjadi salah satu hal yang ditekankan juga melibatkan aktivitas jasmani berupa permainan, olahraga, dan aktivitas lainnya yang melibatkan gerak untuk menciptakan suasana belajar aktif yang berdasarkan terhadap kondisi serta situasi sekolah juga pada tingkat perkembangan kemampuan peserta didik yang tidak hanya mengembangkan kemampuan sosial emosional dan afektif peserta didik.

Ditta Aisyiah Noviyani, 2023

PENERAPAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF DALAM AKTIVITAS PERMAINAN HANDBALL LIKE GAMES DENGAN PENDEKATAN TEKNIS DI SEKOLAH DASAR

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

Menurut hasil wawancara serta observasi di sekolah yang akan diteliti pada pembelajaran pendidikan jasmani masih terdapat beberapa hambatan. Hambatan diantaranya yaitu pada saat pembelajaran masih terdapat guru yang mengajar dengan cara yang monoton dan membosankan, sehingga siswa tidak dapat membaaur dengan teman lainnya menjadikan masalah utama dalam penelitian ini, salah satunya pada saat pembelajaran secara kelompok, banyak siswa yang hanya ingin sekelompok dengan teman dekatnya ataupun dengan teman yang berprestasi saja, siswa yang dengan prestasi rendah terasingkan menjadi satu kelompok dan itu membuat pembelajaran tidak efektif yang kemampuan siswa dengan prestasi rendah tidak berkembang dan mendapatkan nilai yang rendah. Dengan adanya permasalahan ini, sebagai pendidik atau guru perlu memiliki bekal untuk meningkatkan sistem pengajaran agar lebih efektif dan dinamis dengan pemahaman terhadap ciri-ciri peserta didik dan keahlian dalam merumuskan metode atau model pembelajaran yang mendukung pencapaian tujuan pendidikan jasmani (Suherman, 2016). Pendekatan yang berpusat pada siswa perlu diterapkan untuk memfasilitasi pembelajaran bahasa secara mandiri dan membuat pembelajar mampu memanfaatkan pengetahuan dan keterampilannya dalam situasi sehari-hari (Combs, 2000). Dari pernyataan tersebut, diperlukan suatu pendekatan pembelajaran yang baru dan kreatif yang menghasilkan metode pembelajaran yang memungkinkan partisipasi aktif siswa sesuai dengan kondisi dan kebutuhannya, dengan penekanan pada peran sentral siswa pada proses pembelajaran. Hal ini juga memungkinkan kemampuan erta keterampilan yang dipunyai dari siswa berkembang dengan merata dan optimal, sesuai dengan tujuan pendidikan jasmani dan target pendidikan nasional yang efektif. Salah satu cara mengatasi hal ini adalah melalui penerapan model pembelajaran kooperatif.

Model pembelajaran kooperatif adalah sebuah pendekatan dalam pembelajaran yang dapat menolong siswa memperkuat dan memberikan pemahaman serta sikap berdasarkan terhadap konteks kehidupan sehari-hari dalam masyarakat. Melalui kerja sama yang terbangun di antara anggota kelompok dan juga antara kelompok, model ini mampu meningkatkan semangat belajar, produktivitas, dan hasil pencapaian pembelajaran siswa (Solihatini, 2007). Pembelajaran kooperatif melibatkan kerja kelompok, yang memiliki signifikansi penting karena

memungkinkan anggota kelompok untuk berdiskusi mengenai pencapaian tujuan mereka dan menjaga kerja sama yang efisien (Gillies, 2014). Menurut Slavin (2005) menunjukkan bahwa salah satu metode pembelajaran yang tergolong pada kategori pembelajaran kooperatif yakni *Student Team Achievement Division (STAD)*. Selain itu Trianto (2007) pada metode pembelajaran STAD, siswa digolongkan pada kelompok belajar terdiri dari 4-5 anggota yang dipilih dengan mempertimbangkan berbagai faktor seperti prestasi akademis, jenis kelamin, dan latar belakang etnis. Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe STAD adalah pendekatan belajar yang sederhana namun sangat relevan dan sesuai untuk diterapkan dalam lingkungan pembelajaran sekolah dasar. Pendekatan ini dianggap tepat karena dapat mengembangkan keterampilan berpikir aktif, kreatif, dan inovatif, serta mendorong peningkatan hasil pembelajaran siswa. STAD juga dianggap sebagai representasi yang baik untuk mengembangkan kemampuan berpikir reflektif dan interaksi sosial yang positif. Metode ini mengajarkan pentingnya menghargai dan menghormati pandangan teman sekelompok, melatih keterampilan dalam mengatasi masalah secara demokratis, serta memberikan peluang kepada siswa untuk berbagi gagasan dan pendapat mereka mengenai berbagai aspek, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih beragam dan tidak monoton (Julianto, 2011). Menurut Pai dkk. (2014) menemukan bahwa pembelajaran kelompok kecil memiliki dampak yang signifikan terhadap kemampuan belajar siswa.

STAD adalah pendekatan pembelajaran kooperatif berpijak pada kegiatan belajar kelompok yang menekankan pembelajaran sebagai pertukaran sosial pengetahuan antar siswa, dimana setiap siswa memiliki tanggung jawab atas pembelajaran sendiri serta juga diinisiasi mampu membantu orang lain dalam mencapai tujuan mereka (Motwani, dkk. 2022). Memberikan peningkatan keterampilan sosial serta hasil belajar, dan lebih siswa bekerja sama dipembelajaran kooperatif, semakin mereka memahami, mempertahankan, dan merasa positif tentang diri mereka sendiri dan rekan-rekan mereka. Lebih-lebih lagi, bekerja sama dalam unit kolektif yang meningkatkan hasil belajar dan keterampilan sosial. Suasana belajar ini juga menumbuhkan tanggung jawab siswa (Drew, 2019). Untuk membentuk tim yang efektif, peserta harus berkenalan satu sama lain dan upaya untuk menumbuhkan suasana saling percaya, interaksi yang adil, persahabatan, dan

saling mendukung di antara mereka sendiri (Pandya, 2017). Kesimpulan yang bisa diambil adalah bahwa peneliti memilih untuk menerapkan model pembelajaran kooperatif yang tepat yaitu tipe STAD, karena model ini merupakan pendekatan pembelajaran kooperatif yang paling sederhana dalam mengenalkan tujuan pembelajaran, menyampaikan materi, dan menjalankan kegiatan kelompok. Aktivitas pembelajaran melibatkan permainan yang telah disusun pada kerangka pembelajaran kooperatif model STAD. menjadikan siswa bisa lebih rileks dalam belajar karena pembagian kelompok ditentukan guru dengan memisahkan siswa dengan prestasi tinggi untuk disatukan dengan siswa dengan prestasi sedang dan rendah sehingga dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerjasama, dan menunjukkan sikap percaya diri yang dapat membuat seluruh siswa berkembang dan mendapatkan nilai yang sangat baik, maka dari itu dibutuhkan permainan yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Handball like games adalah permainan yang melibatkan beragam kegiatan bermain yang mirip dengan permainan *handball*, yakni olahraga berkelompok yang menjadikan bola sebagai alat utamanya. Cara bermainnya yaitu menggunakan satu atau dua tangan. Dalam aktivitasnya, *handball like games* menggunakan penyesuaian baik dalam kegiatan, peraturan, jumlah peserta, lapangan, unsur permainan, cara bermain, dan sejenisnya (Bahagia, 2017). Permainan *handball like games* dapat digabungkan dengan metode kooperatif STAD untuk menumbuhkan sikap kerjasama tim dan rasa tanggung jawab yang dimana tujuan dari permainan *handball* yakni dalam berhasil mencetak sebanyak mungkin gol ke gawang lawan dan menghalangi lawan dari mencetak gol ke gawang kita. Maksud dari olahraga ini ialah untuk mencetak gol sebanyak mungkin ke gawang lawan serta mencegah lawan dari berhasil mencetak gol ke gawang kita.. Walaupun memiliki kesamaan dengan sepak bola atau futsal, terdapat beberapa perbedaan aspek di antara keduanya. (Mulyani & Sumarno, 2017). Pada penelitian terdahulu, Rusminingsih (2019) telah meneliti tentang peningkatan hasil belajar lompat jauh dengan pemakaian model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD). Kamaruddin, dkk. (2022) telah meneliti tentang penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD pada pembelajaran pendidikan jasmani siswa kelas XI SMA Negeri 1 Majene. Serla Fransiska, Suherman Slamet, Dian Budiana

tahun 2020 yang berjudul Penerapan Pendekatan Taktis untuk Meningkatkan Keterampilan Bermain dan *Physical Activity Enjoyment* pada Pembelajaran Permainan Bola Tangan. Dari penelitian terdahulu tersebut sudah meneliti tentang model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) dan permainan bola tangan tetapi belum ada penelitian tentang model pembelajaran kooperatif STAD dengan aktivitas *handball like games* sehingga peneliti memiliki ketertarikan dalam melaksanakan penelitian berjudul “Penerapan Pembelajaran Kooperatif Dalam Aktivitas Permainan *Handball Like Games* Dengan Pendekatan Teknis di Sekolah Dasar”.

Dengan menerapkan pembelajaran kooperatif STAD dengan menggunakan permainan *handball like games* dengan pendekatan teknis tersebut, diharapkan dapat menerapkan sikap kerjasama, tanggung jawab, dan percaya diri tanpa membedakan anggota kelompok dan juga dapat mencapai tujuan akhir penelitian ini yaitu meningkatkan hasil belajar pada siswa. Menurut hal tersebut, peneliti memiliki tujuan dalam melaksanakan penelitian berjudul Penerapan Pembelajaran Kooperatif Dalam Aktivitas Permainan *Handball Like Games* Dengan Pendekatan Teknis Di Sekolah Dasar.

1.2 Rumusan Masalah

Menurut dengan latar belakang di atas, sehingga rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu apakah penerapan pembelajaran kooperatif dalam aktivitas permainan *handball like games* dengan pendekatan teknis di sekolah dasar dapat meningkatkan hasil belajar siswa ?

1.3 Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui apakah penerapan pembelajaran kooperatif pada aktivitas permainan *handball like games* dengan pendekatan teknis di sekolah dasar dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada proses kegiatan pembelajaran dengan aktivitas permainan *handball like games* dengan pendekatan teknis dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe STAD.

1.4 Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, diharapkan bisa memberi manfaat terutama terkait dengan isu dan tujuan penelitian tersebut. Dibawah ini beberapa manfaat dari penelitian ini:

Ditta Aisyiah Noviyani, 2023

PENERAPAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF DALAM AKTIVITAS PERMAINAN HANDBALL LIKE GAMES DENGAN PENDEKATAN TEKNIS DI SEKOLAH DASAR

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

1.4.1 Manfaat dari Segi Teori

- 1) Sebagai kontribusi berupa sumber informasi dan landasan untuk penelitian berikutnya, terutama dalam konteks penerapan pembelajaran kooperatif pada aktivitas permainan *handball like games* dengan pendekatan teknis di lingkungan sekolah dasar.
- 2) Sebagai sumber informasi yang dapat dijadikan referensi oleh pihak sekolah dalam mendiskusikan penerapan pembelajaran kooperatif pada aktivitas permainan serupa handball dengan pendekatan teknis di lingkungan sekolah dasar. Berdasarkan segi kebijakan, penelitian yang dilakukan bisa memberi panduan kebijakan yang mengarah pada pengembangan pendidikan di sekolah dasar untuk meningkatkan pendekatan pembelajaran kooperatif melalui aktivitas permainan *handball like games*.

1.4.2 Manfaat dari Segi Praktik

1) Bagi Peneliti

Dapat memperluas pengetahuan dan pandangan, serta bisa dipakai menjadi rujukan oleh peneliti lain untuk mengembangkan penelitian-penelitian di masa mendatang.

2) Bagi Pemerintah

Peneliti mengharapkan bahwa hasil penelitian ini bisa menjadi pedoman dalam merancang kurikulum, utamanya pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, untuk menerapkan pembelajaran kooperatif.

3) Bagi Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Peneliti berharap bahwa hasil penelitian ini bisa menjadi contoh yang bermanfaat untuk seluruh guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, membantu mereka memberikan pembelajaran yang lebih efektif, serta berkontribusi pada peningkatan pencapaian hasil belajar siswa.

4) Bagi Sekolah

Peneliti berharap bahwa sekolah mampu mengimplementasikan program-program terkait dengan temuan penelitian ini, terutama dalam hal kegiatan ekstrakurikuler yang berkaitan dengan permainan *handball like games*.

1.4.3 Manfaat dari Segi Isu serta Aksi Sosial

Memberi pemahaman terhadap seluruh *stakeholders* tentang penerapan pembelajaran kooperatif dalam aktivitas permainan serupa handball dengan pendekatan teknis di lingkungan sekolah dasar, yang berpotensi menjadi masukan berharga bagi lembaga-lembaga formal dan nonformal.

1.5 Struktur Organisasi

Penulis mengikuti sistematika skripsi yang telah ditentukan sesuai dengan Keputusan Rektor Universitas Pendidikan Indonesia Nomor 7867/UN40/HK/2019 tentang “Pedoman Penulisan Karya Ilmiah pada Universitas Pendidikan Indonesia Tahun 2019” agar untuk memberikan penjelasan lebih mendalam mengenai proposal skripsi ini. Desain ini diuraikan yakni:

1. BAB I Pendahuluan. Pada bab ini memuat uraian dari latar belakang penelitian mengenai permasalahan pembelajaran di sekolah dasar yang membuat siswa tidak tuntas dalam pembelajaran dan upaya peneliti meningkatkan hasil melalui penggunaan pendekatan pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan melibatkan aktivitas permainan mirip handball, topik penelitian ini mencakup identifikasi permasalahan penelitian, tujuan yang ingin dicapai, nilai guna dari penelitian, juga susunan sistematika penelitian..
2. BAB II Kajian Pustaka. Pada bab ini memuat uraian konsep, teori mengenai pembelajaran kooperatif, *student team achievement division* (STAD), *handball like games*, penelitian sebelumnya yang sesuai dan berhubungan terhadap penelitian ini, juga kajian pustaka yang menjadikan dasar penelitian.
3. BAB III Metodologi Penelitian. Dalam bab ini memuat tentang desain penelitian yang memakai penelitian tindakan kelas (PTK), tempat serta partisipan penelitian di SDN 188 Bandung Baru, dan instrument penelitian menggunakan rekaman foto, lembar observasi siswa dan guru, serta catatan lapangan.
4. BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan. Pada bab ini memuat uraian temuan penelitian, kemudian hasil temua itu diolah dan didapatkan hasil mengenai peningkatan hasil belajar permainan *handball like games* dengan pendekatan teknis dengan penerapan pembelajaran kooperatif STAD terhadap hasil belajar siswa dari 0% pada pra-tindakan meningkat jadi 54% dalam akhir siklus I, dan

meningkat jadi 92% pada akhir siklus II.

5. Bagian kelima. Kesimpulan, Implikasi, dan Rekomendasi. Pada bagian ini memuat rangkuman dari hasil analisis, di mana disimpulkan dari temuan bahwa menerapkan metode kolaboratif dengan jenis Student Team Achievement Divisions (STAD) mampu memberikan peningkatan prestasi pembelajaran dalam kegiatan serupa permainan handball pada peserta didik. Selain itu, dampak langsung dari temuan studi ini diidentifikasi, dan disusun saran-saran yang konstruktif untuk mendukung langkah-langkah pengembangan penelitian lebih lanjut.