

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah, kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok. Ini berarti bahwa berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan bergantung banyak kepada proses belajar yang dijalani oleh siswa sebagai anak didik. Kebanyakan orang berpendapat bahwa belajar merupakan suatu kegiatan menghafal sejumlah fakta-fakta. Pandangan seseorang tentang belajar akan mempengaruhi tindakan-tindakannya yang berhubungan dengan belajar, dan setiap orang mempunyai pandangan yang berbeda tentang belajar. Misalnya, seorang guru yang mengartikan belajar sebagai kegiatan menghafal. Tentu lah akan berbeda cara mengajarnya dengan guru lain yang mengartikan bahwa belajar sebagai suatu proses penerapan prinsip. Slameto (2010, hlm. 2) mengartikan belajar sebagai suatu proses usaha yang dilakukan seorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Lebih lanjut Wina (2010, hlm.120) menjelaskan bahwa:

Belajar bukanlah sekedar mengumpulkan pengetahuan, belajar adalah proses mental yang terjadi dalam diri seseorang, sehingga menyebabkan munculnya perubahan perilaku, aktivitas mental itu terjadi karena adanya interaksi individu dengan lingkungan yang disadari.

Bulutangkis merupakan salah satu materi dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Cabang olahraga permainan yang banyak digemari masyarakat Indonesia ini  
Deni Diki Hardiansyah, 2014

Pengaruh model pembelajaran kooperatif dan konvensional terhadap perilaku sosial siswa pada pembelajaran aktivitas permainan bulutangkis

(*study eksperimen* di smpn 12 bandung)

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

dijadikan salah satu alat untuk mencapai tujuan pendidikan yang dilakukan dalam proses belajar disekolah. Permainan bulutangkis bersifat individual yang dapat dimainkan dengan cara satu orang melawan satu orang atau dua orang melawan dua orang. Menggunakan raket sebagai alat pemukul dan satlekok sebagai objek pukul, lapangan permainan berbentuk segi empat dan dibatasi oleh garis dan net untuk memisahkan antara daerah permainan sendiri dan daerah permainan lawan. Hidayat (2010, hlm. 8).

Permainan bulutangkis telah tumbuh dan berkembang secara meluas keberbagai belahan negara dan diyakini sebagai sebuah permainan olahraga yang menyenangkan dan berkembang pula dikalangan pelajar. Menjelaskan pengertian Hidayat (2010, hlm. 1) bulutangkis sebagai berikut:

Olahraga bulutangkis adalah suatu permainan yang saling berhadapan satu orang lawan satu orang atau dua orang lawan dua orang, dengan menggunakan raket dan satelkok sebagai alat permainan, bersifat perseorangan yang dimainkan pada lapangan tertutup maupun terbuka dengan dan lapangan permainan berupa lapangan yang datar terbuat dari lantai beton, kayu/karpet ditandai dengan garis sebagai batas lapangan dan dibatasi oleh net pada tengah lapangan permainan.

Tujuan dari permainan bulutangkis adalah memperoleh angka dan kemenangan dengan cara menyebrangkan dan menjatuhkan satelkok di bidang permainan lawan dan berusaha agar lawan tidak dapat memukul satelkok atau menjatuhkannya di daerah permainan sendiri. Permainan ini dianggap permainan yang paling cepat terkenal di dunia, karena itu berhasil menyedot minat berbagai kalangan tanpa dibatasi oleh kelompok umur, kelompok sosial ekonomi, maupun jenis kelamin.

Deni Diki Hardiansyah, 2014

Pengaruh model pembelajaran kooperatif dan konvensional terhadap perilaku sosial siswa pada pembelajaran aktivitas permainan bulutangkis

(*study eksperimen* di smpn 12 bandung)

Dalam permainan bulutangkis dibutuhkan kerjasama antara pelati dan pemain. Hidayat (2010, hlm. 29).

Dalam permainan bulutangkis ada permainan ganda, yang mengharuskan pemain memiliki pasangan dalam bermain, akan tetapi harus diperlukan taktik dan kerjasama yang lebih keras ketika bermain ganda, disebabkan dua orang pemain yang masing-masing memiliki karakteristik yang berbeda. Maka secara langsung permainan bulutangkis membutuhkan interaksi sosial untuk pelaksanaan permainan agar bisa berjalan dengan baik. Berikut pernyataan mengenai permainan bulutangkis memerlukan interaksi sosial dalam pelaksanaannya, menurut Hidayat dkk (2010, hlm. 87) bahwa "dua pemain yang berpasangan harus mampu bekerjasama secara simultan, baik pada saat menyerang maupun bertahan".

Menyimak pemaparan di atas bahwa dalam proses belajar permainan bulutangkis siswa sebetulnya diarahkan kepada peningkatan mutu perilaku sosial, tetapi fenomena yang terjadi di lapangan tidak sesuai dengan konsep. Banyak hal yang mengakibatkan fenomena tersebut terjadi, salah satunya yaitu minimnya pengetahuan guru tentang model pembelajaran. Sehingga menjadikan guru tidak memiliki pilihan yang luas untuk menggunakan model pembelajaran lain selain model pembelajaran konvensional. Dimana dalam praktiknya guru memberikan bahan ajar yang kurang dimengerti oleh siswa dan ketika dalam prakteknya guru hanya memerintahkan tanpa memberikan contoh yang jelas, siswa hanya menjadi obyek pelaksana instruksi guru semata. Sehingga kesempatan siswa dalam berinteraksi dengan siswa lainnya kurang maksimal. Ketika siswa hanya melakukan gerakan-gerakan dari teknik cabang olahraga yang diberikan oleh guru, interaksi yang terjadi hanya antara siswa dengan alat atau sarana, dan interaksi satu arah terjadi antara guru dengan siswa, dalam

Deni Diki Hardiansyah, 2014

Pengaruh model pembelajaran kooperatif dan konvensional terhadap perilaku sosial siswa pada pembelajaran aktivitas permainan bulutangkis

(*study eksperimen* di smpn 12 bandung)

hakekat pembelajaran tentu hal tersebut sangat tidak dibenarkan, ketika potensi yang seharusnya dimiliki siswa justru tidak tercapai secara maksimal.

Dalam pembelajaran, seorang guru harus dapat menerapkan berbagai model pembelajaran dengan tujuan agar proses belajar mengajar menjadi bervariasi dan tidak membosankan. Seperti yang dikatakan Joyce (dalam Juliantine, dkk, 2011 hlm. 7) bahwa:

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk didalamnya buku-buku, film, komputer, kurikulum, dan lain-lain.

Model-model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam proses belajar mengajar pendidikan jasmani menurut Metzler (2000, hlm. 159) adalah:

*There are seven instruction models that have shown to be effective in teaching physical education: direct instruction model, personalized for intraction model, cooperative learning model, the sport education model, peer teaching model, inquiry teaching model and the tactical games model.*

Jadi menurut Metzler terdapat tujuh model pembelajaran dalam pendidikan jasmani yaitu: (1) model pembelajaran langsung, (2) model pembelajaran personal, (3) model pembelajaran kerjasama, (4) model pembelajaran pendidikan olahraga, (5) model pembelajaran kooperatif, (6) model pembelajaran inkuiri, dan (7) model pembelajaran taktis. Dari tujuh model pembelajaran yang disebutkan, penulis mencoba

Deni Diki Hardiansyah, 2014

Pengaruh model pembelajaran kooperatif dan konvensional terhadap perilaku sosial siswa pada pembelajaran aktivitas permainan bulutangkis

(*study eksperimen* di smpn 12 bandung)

mengkaji model pembelajaran kooperatif yang akan diterapkan pada perilaku sosial siswa pada pembelajaran bulutangkis.

Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dengan menggunakan sistem pengelompokan/tim kecil, yaitu antara empat atau enam orang yang mempunyai latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, ras, atau suku yang berbeda (heterogen). Sistem penilaian dilakukan terhadap kelompok. Setiap kelompok akan memperoleh penghargaan (*reward*), jika kelompok mampu menunjukkan prestasi yang dipersyaratkan. Dengan demikian, setiap anggota kelompok akan mempunyai ketergantungan positif. Ketergantungan semacam itulah yang selanjutnya akan memunculkan tanggung jawab individu terhadap kelompok dan keterampilan interpersonal dari setiap anggota kelompok. Setiap individu akan saling membantu, mereka akan mempunyai motivasi untuk keberhasilan kelompok, sehingga setiap individu akan memiliki kesempatan yang sama untuk memberikan kontribusi demi keberhasilan kelompok.

Slavin (dalam Sanjaya, 2012, hlm. 242) mengemukakan dua alasan, pertama, beberapa hasil penelitian membuktikan bahwa penggunaan pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan prestasi belajar siswa sekaligus dapat meningkatkan kemampuan hubungan sosial, menumbuhkan sikap menerima kekurangan diri dan orang lain, serta dapat meningkatkan harga diri. Kedua, pembelajaran kooperatif dapat merealisasikan kebutuhan siswa dalam belajar berpikir, memecahkan masalah, dan mengintegrasikan pengetahuan dengan keterampilan. Dari dua alasan tersebut, maka pembelajaran kooperatif merupakan bentuk pembelajaran yang dapat memperbaiki sistem pembelajaran yang selama ini memiliki kelemahan.

Deni Diki Hardiansyah, 2014

Pengaruh model pembelajaran kooperatif dan konvensional terhadap perilaku sosial siswa pada pembelajaran aktivitas permainan bulutangkis

(*study eksperimen* di smpn 12 bandung)

Berdasarkan dari hal tersebut penulis tertarik untuk mengadakan penelitian tentang “pengaruh model pembelajaran kooperatif dan konvensional terhadap perilaku sosial siswa pada pembelajaran aktivitas permainan bulutangkis“, karena pada hal ini sangat penting dicari pengaruhnya.

## **B. Identifikasi dan Rumusan Masalah**

### 1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, masalah penelitian yang dapat diidentifikasi antara lain sebagai berikut :

- a) Siswa mengalami kesulitan ketika diberikan materi pembelajaran bulutangkis dikarenakan siswa tidak mengerti dan takut untuk bertanya kepada guru ketika ada pembelajaran yang tidak dimengerti.
- b) Pengalaman guru tentang model pembelajaran yang cenderung dan kurang berinovasi dalam menggunakan model pembelajaran.
- c) Sarana dan prasarana yang kurang mendukung sehingga membuat siswa sulit melakukan pembelajaran yang efektif.

### 2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan masalah peneliti yang telah penulis kemukakan di atas, maka masalah khusus yang akan diteliti oleh penulis adalah sebagai berikut:

- a) Apakah model pembelajaran kooperatif berpengaruh terhadap perilaku sosial siswa dan keterampilan lob bertahan pada pembelajaran aktivitas permainan bulutangkis?

Deni Diki Hardiansyah, 2014

Pengaruh model pembelajaran kooperatif dan konvensional terhadap perilaku sosial siswa pada pembelajaran aktivitas permainan bulutangkis

(*study eksperimen* di smpn 12 bandung)

- b) Apakah model pembelajaran konvensional berpengaruh terhadap perilaku sosial siswa dan keterampilan lob bertahan pada pembelajaran aktivitas permainan bulutangkis?
- c) Apakah model pembelajaran kooperatif memberikan pengaruh lebih tinggi daripada model pembelajaran konvensional terhadap perilaku sosial siswa dan keterampilan lob bertahan pada pembelajaran aktivitas permainan bulutangkis?

### **C. Tujuan Penelitian**

Penetapan tujuan dalam suatu kegiatan adalah penting sebagai awal untuk kegiatan selanjutnya. Hal ini sesuai dengan yang dijelaskan oleh Sugiyono (2009, hlm. 282) yaitu: “tujuan penelitian berkenaan dengan tujuan peneliti dalam melakukan penelitian. Tujuan penelitian berkaitan erat dengan rumusan masalah yang ditulis.”

Mengacu pada rumusan masalah penelitian, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menguji apakah model pembelajaran kooperatif berpengaruh terhadap perilaku sosial siswa dan keterampilan lob bertahan pada pembelajaran aktivitas permainan bulutangkis.
2. Untuk menguji apakah model pembelajaran konvensional berpengaruh terhadap perilaku sosial siswa dan keterampilan lob bertahan pada pembelajaran aktivitas permainan bulutangkis.
3. Untuk menguji apakah model pembelajaran kooperatif memberikan pengaruh lebih tinggi daripada model pembelajaran konvensional terhadap perilaku sosial

Deni Diki Hardiansyah, 2014

Pengaruh model pembelajaran kooperatif dan konvensional terhadap perilaku sosial siswa pada pembelajaran aktivitas permainan bulutangkis

(*study eksperimen* di smpn 12 bandung)

siswa dan keterampilan lob bertahan pada pembelajaran aktivitas permainan bulutangkis.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Setelah penulis kemukakan sebelumnya uraian mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian yang hendak dicapai dalam penelitian ini, maka penulis mengharapkan manfaat atau pun kegunaan dari penelitian ini adalah :

##### 1. Secara teoritis

Untuk memperoleh wawasan dan pemahaman yang mendalam tentang model pembelajaran kooperatif dan model pembelajaran konvensional bagi peneliti dalam mengembangkan model pembelajaran lainnya.

##### 2. Secara praktis

- Sebagai pedoman bagi guru pendidikan jasmani dalam memberikan pengajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif dan konvensional;
- Memberikan pengetahuan bagi siswa dan siswainya agar dapat lebih mengerti tugas menjadi seorang guru tidaklah mudah.

Deni Diki Hardiansyah, 2014

Pengaruh model pembelajaran kooperatif dan konvensional terhadap perilaku sosial siswa pada pembelajaran aktivitas permainan bulutangkis

(*study eksperimen* di smpn 12 bandung)

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