

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu bentuk tuntunan kehidupan yang sangat mendasar bagi pembangunan suatu bangsa dan negara. Dengan melalui pendidikan, akan bisa membantu menumbuhkan kembangkan manusia menjadi suatu pribadi yang memiliki moral dan watak yang baik sehingga menjadi manusia yang berkualitas dan berguna bagi bangsa dan negaranya. Pendidikan diarahkan sebagai usaha untuk mengembangkan potensi peserta didik agar mempunyai kemampuan, keterampilan, sikap yang baik dan sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Tujuan pendidikan nasional yang dimaksud adalah upaya meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas.

Hal diatas pun ditegaskan dalam Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2003 menurut (<http://fadloly masterteacher.wordpress.com>) bahwa :

Harapan agar melalui pendidikan dapat mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang bertaqwa, berahlak mulia, cakap, kreatif, juga mandiri.

Dari hal diatas maka perlunya penggunaan pendidikan jasmani sebagai alat pencapaian tujuan tersebut, karena pada dasarnya pendidikan jasmani merupakan bagian disiplin ilmu yang ada dalam kurikulum pendidikan sebagai alat mencapai tujuan tersebut. Pernyataan diatas sesuai dengan rumusan rujukan nasional (Mendikbud No. 413/U/1957) dalam Lutan (2001: 65) bahwa :

Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari pendidikan melalui aktivitas jasmani yang bertujuan untuk meningkatkan individu secara organic, neuromuscular, intelektual dan emosional.

Pendidikan jasmani tersebut merupakan suatu aktivitas kegiatan yang dilakukan melalui dan tentang aktifitas jasmani serta olahraga. Pendidikan melalui dan tentang aktifitas jasmani serta olahraga tersebut, tujuannya mencakup semua aspek perkembangan kependidikan, baik keterampilan gerak serta termasuk keterampilan sosial, dan pertumbuhan mental siswa itu sendiri. Jadi ketika beraktivitas tersebut tubuh tidak hanya meningkatkan kemampuan dalam fisiknya saja, tapi sikap dan kognisinya pun juga dikembangkan secara baik, baik itu kemampuan kognisi seperti cara berpikir dalam menghadapi aktifitas, dan baik dari segi sikapnya seperti berkomunikasi dan bekerjasama dengan teman. Menurut Abduljabar (2011:83) menekankan juga bahwa : “Pendidikan jasmani tidak hanya menyebabkan seseorang terdidik fisiknya, tetapi juga semua aspek yang terkait dengan kesejahteraan total manusia, seperti yang dimaksud dengan konsep “kebugaran jasmani sepanjang hayat”. Seperti diketahui dimensi hubungan tubuh dan pikiran menekankan pada tiga domain pendidikan, yaitu : psikomotor, afektif dan kognitif.”

Dari penjelasan diatas bisa disimpulkan bahwa pendidikan jasmani sangat berkontribusi pada pencapaian tumbuh kembang siswa, baik pengembangan kemampuan berpikir, sosialnya, maupun keterampilan geraknya.

Pendidikan jasmani termasuk dalam kurikulum pendidikan, kegiatan pendidikan jasmani merupakan sebagai alat pencapai tujuan pendidikan yang artinya dengan kegiatan pendidikan dilaksanakan menggunakan pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan untuk mencapai tujuan pendidikan. Akan tetapi pada kenyataan disekolah, bahwa makna penerapan pembelajaran pendidikan jasmani itu sendiri sangat berbeda jauh dengan pandangan makna asli dari proses pembelajaran pendidikan jasmani yang seharusnya disekolah, yaitu aspek pendidikan tadi.

Fakta sekarang, makna proses pembelajaran pendidikan jasmani disekolah lebih ditekankan pada pembelajaran pendidikan olahraga saja, bahwa pendidikan

olahraga bermakna kegiatan pendidikan untuk mencapai tujuan olahraga sesuai cabang olahraga dan siswa ditekankan untuk terampil akan teknik suatu cabang olahraga. Seharusnya dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani disekolah tidak hanya menekankan pada tujuan olahraganya saja, akan tetapi dengan aktivitas jasmani dan olahraga yang dilakukan tersebut bisa mencapai tujuan pendidikan itu sendiri. Jadi memanfaatkan kegiatan aktivitas jasmani olahraga seharusnya sebagai alat pendidikan dan sebagai tujuan juga.

Faktor-faktor yang mempengaruhi peran dan makna pendidikan jasmani disekolah sehingga berbeda dalam lapangan atau sekolah adalah dikarenakan kurang pemahannya konsep pokok pendidikan jasmani oleh banyak orang, dan itupun termasuk oleh guru yang mengajar. Hal itu berdampak pada pola mengajar guru yang selalu menitik beratkan pengajaran pada hasil keterampilan, sedangkan aspek lain seperti intelegensi hanya dipahami sebagai kemampuan menjawab soal pada ujian akhir sekolah saja. Hal itulah yang membuat makna dan konsep pembelajaran pendidikan jasmani disekolah jaman sekarang sangat sulit untuk ditafsirkan, sehingga pada penerapan dilapangan akan membuat bingung siswa dalam kearah mana mencapai tujuan pembelajarannya. Apakah akan hanya terampil dalam beraktivitas, atau dengan aktivitas dia menjadi terampil dalam belajar.

Seharusnya dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani disekolah tidak hanya menuntut siswa untuk terampil akan suatu aktivitas akan tetapi siswa juga harus bisa terampil berpikir dan bersikap dengan adanya aktivitas tersebut, serta bisa dikatakan dengan konsep “bergerak untuk belajar”. Hal tersebut juga sesuai dengan pendapat Abduljabar (2011:83), bahwa : “Jadi, dalam proses pendidikan jasmani tidak menuntut adanya pihak yang menang dan yang kalah dari suatu pertandingan olahraga, tetapi lebih mewujudkan sebagai bentuk apresiasi dari nilai kebersamaan sebagai manusia yang memiliki potensi beraktivitas jasmani.”

Khususnya dalam ruang lingkup pendidikan jasmani, manajemen pendidikan jasmani merupakan suatu kombinasi keterampilan yg berhubungan dengan pengorganisasian dan pengendalian, serta penilaian dalam konteks suatu organisasi dalam aktivitas jasmani dan olahraga. Dalam manajemen pendidikan jasmani didalamnya terdapat beberapa unsur-unsur dalam proses manajemennya, yaitu merumuskan tujuan pembelajaran, pemilihan materi, pemilihan strategi pembelajaran, hingga sistem penilaian pembelajaran. Menurut Abduljabar (2011), bahwa : “Unsur manajemen program pengajaran pendidikan jasmani yaitu : (1) Perumusan Tujuan, (2) Perencanaan Pengajaran, (3) Pemilihan Materi, (4) Penentuan Sarana dan Prasarana (Peralatan), (5) Lama Sesi Pengajaran, (6) Pemilihan Metode dan Strategi Pengajaran, (7) Pengembangan Program Pengajaran, (8) Sistem Evaluasi, (9) Dokumentasi Rekor dan Penghargaan.”

Hal yang sering disoroti jaman sekarang dalam kendala pengelolaan pembelajaran pendidikan jasmani oleh seorang guru disekolah adalah dalam hal memilih metode dan strategi pengajaran. Sering kali guru hanya memilih metode dan strategi pengajaran yang selalu berpusat pada guru, sehingga kendala-kendala pendidikan jasmani yang telah dibahas diatas selalu muncul. Dengan memilih metode dan strategi pengajaran tersebut hanya menekankan siswa untuk terampil dalam bergerak, sehingga konsep “bergerak untuk belajar” tadi tidak akan muncul. Bila ingin tercapai tujuan pendidikan jasmani yang seutuhnya, maka perlu adanya pemikiran ulang dalam memilih metode dan strategi pengajaran.

Dalam memilih metode dan strategi pengajaran, guru tidak hanya membuat siswa pintar dalam bergerak, tapi bisa mengembangkan kognisi dan sosial siswa. Kemampuan kognisi sangatlah penting dalam kehidupan manusia untuk masa depannya, dengan pola pikir yang terus terasah dan berkembang, maka mungkin tujuan kearah hidup sehat sepanjang hayat bisa terwujud. Pola hidup yang baik dengan menggunakan aktivitas jasmani dan olahraga sebagai alat pencapaiannya harus berawal dari pemikiran manusia akan kebutuhan hidupnya untuk

melakukan gerak, dan itu perlu tertanam baik pada tiap individu manusia.

Kemampuan kognisi tersebut dibagi menjadi berbagai beberapa macam, dan salah satu yang menjadi kemampuan kognisi adalah kreativitas. Dengan kreativitas, siswa akan melahirkan pemikiran atau gagasan baru tentang bagaimana menghadapi suatu hal yang sedang dihadapi khususnya dalam pendidikan jasmani. Kreativitas sendiri merupakan suatu kemampuan yang dimiliki suatu individu dalam menciptakan sesuatu hal yang baru, kemampuan tersebut bisa berupa pemikiran, ide, gagasan, saran maupun perbuatan. Pemikiran atau gagasan tadi menjadi penyempurna pemikiran atau gagasan terdahulu dalam memecahkan suatu.

Hal tentang kreativitas pun ditegaskan oleh pendapat Munandar (1999:33) kreativitas bisa diartikan sebagai : “kemampuan dalam menciptakan sesuatu penemuan baru, dalam mewujudkan pemberian gagasan baru untuk diterapkan dalam memecahkan masalah yang dihadapi, kreativitas juga dapat dikatakan sebagai kemampuan dalam melihat hubungan baru dari unsur-unsur yang telah ada sebelumnya.”

Pengembangan dan peningkatan kreativitas pun bisa dilakukan pada setiap tingkatan umur, namun harus disesuaikan dengan tingkat kesulitan masalah yang berbeda. Dalam tingkatan kreativitas anak remaja, hal yang harus diperhatikan dalam cara pengembangannya yaitu membuat siswa itu menimbulkan rasa eksistensinya dalam kehidupan. Dengan rasa eksistensinya tersebut siswa menjadi bisa dalam mengembangkan keterampilan hidupnya, sehingga bisa berperilaku konstruktif dalam lingkungannya dan berguna bagi kehidupannya dimasa yang akan datang.

Sesuai penjelasan diatas, bahwa pola pengajaran yang digunakan oleh guru pendidikan jasmani seharusnya mencapai tujuan pendidikan jasmani yang menyeluruh, baik itu keterampilan maupun aspek-aspek tujuan lainnya seperti kemampuan kognisi. Maka dari itu perlu adanya perbaikan dalam memilih

strategi pengajaran, salah satunya model pembelajaran yang akan digunakan. Model pembelajaran merupakan suatu kerangka bentuk pembelajaran yang berupa strategi pengajaran yang tergambar dari awal sampai akhir pembelajaran dalam membantu pencapaian tujuan pembelajaran. Penjelasan berikut sejalan dengan pemikiran Winataputra (1994) dalam Juliantine (2011:8) bahwa :

Model pembelajaran dapat diartikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan fungsi sebagai pedoman pengajaran dan para guru dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar.

Pada saat penulis melakukan penelitian awal di SMK Negeri 3 Cimahi yaitu pengamatan peneliti ketika melakukan PPL (Praktek Pengalaman Lapangan). Pada saat proses pembelajaran pendidikan jasmani, peneliti selaku sebagai salah satu guru praktikum disana yang memegang salah satu kelas X. Dalam pertemuan tersebut, peneliti melihat guru praktikum lain memberikan materi pembelajaran pendidikan jasmani yaitu aktivitas ritmik dengan menggunakan model pembelajaran langsung. Setelah diamati ketika proses pembelajaran, siswa terlihat kurang termotivasi dan tidak ada kesempatan siswa untuk berkreasi dalam melakukan gerakan baik itu ketika mengingat materi maupun membuat gerakan, dan lebih parahnya adalah siswa menjadi tegang dan sulit untuk melakukan gerakan karena siswa terlihat terpaksa dengan gerakan guru tersebut. Tidak dipungkiri juga proses pembelajaran menjadi terganggu karena kondisi tempat pembelajaran yang digunakan sangat sempit, terganggu oleh motor yang parkir ditempat pembelajaran pendidikan jasmani.

Selain pengamatan tadi, peneliti pun mencoba melakukan wawancara pada guru pendidikan jasmani yang mengajar disekolah tersebut. Dalam menyampaikan materi pembelajaran, mereka mengatakan bahwa tiap penyampaian materi pembelajaran selalu memakai model pembelajaran

konvensional, karena dalam proses pembelajarannya ada keinginan pribadi guru tersebut untuk bermaksud membuat siswa selain menjadi bugar juga menjadi terampil dalam suatu cabang olahraga agar bisa dipersiapkan untuk perlombaan LKS (lomba keterampilan siswa) atau perlombaan kearah prestasi pada tiap tahunnya. Seringnya penggunaan model pembelajaran konvensional oleh guru disana pun disebabkan pula oleh masih kesulitannya untuk melakukan persiapan dan pengelolaan pembelajaran pada salah satu materi pembelajaran pendidikan jasmani yang materi pembelajarannya jarang diberikan pada siswa, contohnya pembelajaran aktivitas ritmik. Ketika pembelajarannya pun siswa jarang sekali diikutsertakan dalam memecahkan permasalahan pembelajaran tadi, sehingga dampaknya siswa menjadi terpaksa dengan pembelajaran yang hanya terfokus oleh apa yang diperintahkan oleh guru, dan kemampuan kreatif siswa dalam menanggapi permasalahan pembelajarannya kurang bisa berkembang.

Ketika saat diluar proses pembelajaran pendidikan jasmani, peneliti pun dapat melihat bagaimana proses pembelajaran siswa selain pembelajaran pendidikan jasmani yaitu pada saat melakukan absensi kelas dan piket kebersihan ke tiap kelas termasuk kelas X. Dalam pelajaran lainnya, guru disekolah tersebut masih kebanyakan menggunakan metode dan strategi mengajar konvensional ketika memberikan materi pembelajaran.

Kegiatan dalam menimbulkan potensi-potensi siswa pun kurang difasilitasi dan ditekankan oleh guru serta pihak sekolah dalam segi penyaluran pada kegiatan yang merangsang pemikiran-pemikiran siswa, seperti kreativitas siswa. Contohnya saja kurangnya dukungan dari pihak sekolah dalam hal mengadakan suatu kegiatan didalam sekolah seperti pensi atau pekan kreativitas siswa (bazaar, perlombaan antar kelas, dll). Mading sekolah pun hanya digunakan sebagai tempat pengumuman nilai, foto kegiatan sekolah. Guru kurang menekankan pada siswa untuk membuat sesuatu pemikiran yang kreatif untuk diisi dalam mading, seperti cerpen, desain menggambar dll. Dengan pengamatan awal tadi, bahwa

bisa dikatakan guru pendidikan jasmani terlalu menekankan pembelajaran kearah pendidikan olahraga atau tujuan terampil dalam melakukan teknik cabang olahraga tanpa adanya keseimbangan dalam meningkatkan kemampuan sikap dan kognisinya.

Bila melihat pada tujuan pembelajaran pendidikan jasmani yang sebenarnya maka guru tersebut kurang sesuai dalam menggunakan metode dan strategi pembelajaran, bahwa pembelajaran tersebut seharusnya mencapai tujuan pendidikan jasmani yang menyeluruh yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Apabila guru disana terus menerus menekankan pembelajaran seperti itu maka produk akhir siswa nantinya kurang sesuai dengan hasil akhir pembelajaran siswa yang diharapkan, apalagi akhirnya pun akan kurang sesuai dengan tujuan sekolahnya tersebut sesuai dengan misi sekolah daerahnya yaitu meningkatkan sumber daya manusia yang profesional, kreatif, inovatif, memiliki etos kerja, mampu mengembangkan diri dalam rangka meningkatkan indeks Pembangunan Manusia (IPM) kota Cimahi.

Dari problematika-problematika pembelajaran siswa disekolah tersebut, peneliti bisa menyimpulkan bahwa kurangnya penekananan dan pemfasilitasian dalam mengembangkan kemampuan kreativitas siswa disana oleh guru dalam kegiatan pembelajaran disekolah khususnya pada pembelajaran pendidikan jasmani. Dalam pembelajaran pendidikan jasmani, kebanyakan kemampuan kognisi siswa hanya dipakai ketika saat ujian akhir saja, dan persepsi tersebut makin menetapkan dari tahun ketahun tentang makna pembelajaran pendidikan jasmani yang menekankan pembelajaran bertujuan untuk keterampilan berolahraga saja.

Berdasarkan uraian dari kenyataan dilapangan yang penulis temukan saat melakukan pengamatan di SMK Negeri 3 Cimahi, maka penulis tertarik untuk meneliti tentang penerapan metode dan strategi pengajaran yaitu model pembelajaran khususnya dalam pembelajaran aktivitas ritmik. Sesuai dengan

penjelasan diatas pun penulis akan mencoba memecahkan masalah pengembangan kreativitas dengan mencoba menerapkan model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif sendiri merupakan suatu model yang dilandasi pembelajaran berteorikonstruktivisme. Pada dasarnya pendekatan teori konstruktivisme dalam belajar adalah suatu pendekatan yang membuat siswa diuntut menemukan dan mentransformasikan informasi yang kompleks. Hal itu ditegaskan menurut Slavin (2005) dalam Rusman (2010:201) bahwa :

Pembelajaran kooperatif menggalakkan siswa berinteraksi secara aktif dan positif dalam kelompok. Ini memungkinkan adanya pertukaran ide dalam suasana yang tidak terancam, sesuai dengan falsafah konstruktivisme.”

Pendidikan jasmani melalui pendekatan model pembelajaran kooperatif diharapkan mampu mengkondisikan, dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat mengoptimalkan dan mengembangkan kreativitas siswa, sehingga akan menjamin terjadinya perbaikan tujuan pembelajaran kearah yang lebih baik.

Dari penjelasan diatas, model pembelajaran kooperatif memungkinkan untuk bisa dipakai dalam mengembangkan kreativitas siswa karena model pembelajaran kooperatif memberikan kesempatan pada aktivitas siswa dalam menyelesaikan suatu permasalahan khususnya dalam pembelajaran pendidikan jasmani secara bersama-sama. Maka dari itu peneliti mengangkat judul yaitu : **“implementasi model pembelajaran kooperatif dalam aktivitas ritmik terhadap kreativitas belajar siswa”**.

B. Identifikasi Variabel

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas, yang akan menjadi fokus kajian dalam penelitian ini yaitu terletak pada dua variabel penelitiannya, yaitu:

Senna Mardani, 2014

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF DALAM AKTIVITAS RITMIK TERHADAP KREATIFITAS BELAJAR SISWA

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

1. Variabel bebas atau independen : model pembelajaran kooperatif.

Menurut Slavin (1984) dalam Solihatin (2009:4), mengatakan bahwa :

Cooperative learning adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 4 orang sampai 6 orang, dengan struktur kelompoknya bersifat heterogen. Keberhasilan belajar dari kelompok tergantung pada kemampuan dan aktivitas anggota kelompok, baik secara individual maupun secara kelompok.

Pendapat diatas ditegaskan oleh Roger dan David Johnson dalam Suprijono (2009:58), mengatakan bahwa :

Untuk mencapai hasil maksimal, lima unsur dalam model pembelajaran kooperatif harus diterapkan. Lima unsur tersebut adalah : (a) *Positive interdependence* (saling ketergantungan positif) ; (b) *Personal responsibility* (Tanggung jawab perseorangan) ; (c) *Face to face promotive interaction* (interaksi promotif) ; (d) *Interpersonal skill* (komunikasi antar anggota) ; (e) *Group processing* (pemrosesan kelompok).

2. Variable terikat atau dependen : kreativitas belajar.

Menurut Munandar (1999:33), bahwa : “Kreativitas bisa diartikan sebagai kemampuan dalam menciptakan sesuatu penemuan baru, dalam mewujudkan pemberian gagasan baru untuk diterapkan dalam memecahkan masalah yang dihadapi, kreativitas juga dapat dikatakan sebagai kemampuan dalam melihat hubungan baru dari unsur-unsur yang telah ada sebelumnya.”

Hal diatas ditegaskan kembali menurut Wallas (1926) dalam Jordan E. Ayan (1997:54) bahwa :

Kreativitas muncul dalam proses 4 tahap sebagai berikut : (1) Tahap persiapan ; (2) Tahap inkubasi ; (3) Tahap pencerahan ; (4) Tahap pelaksanaan/pembuktian.

Merajuk 2 pendapat diatas, belajar kreatif sendiri menurut Triffinger (1980) dalam Semiawan dkk (1997:34) berpendapat bahwa :

Belajar kreatif adalah menjadi peka atau sadar akan masalah, kekurangan-kekurangan, kesenjangan dalam pengetahuan, unsur-unsur yang tidak ada, ketidakharmonisan dan sebagainya.

Dalam melihat dan menilai kreativitas belajar siswa, maka peneliti harus mempunyai pedoman dalam pengamatannya. Pada penelitian ini peneliti akan berpedoman pada alak ukur penilaian kreativitas yang dikembangkan oleh Munandar (2009:68) yaitu :

Tes untuk mengukur kreativitas, sebagaimana telah dikemukakan meliputi aptitude traits atau ciri kognitif dari kreativitas dan non aptitude traits atau ciri afektif dari kreativitas.

Serta dengan rincian ciri-cirinya menurut Munandar (1999:88-93) bahwa : “Ciri-ciri aptitude dari kreativitas (berpikir kreatif) meliputi : 1) keterampilan berpikir lancar (kelancaran), 2) keterampilan berpikir luwes (fleksibel), 3) keterampilan berpikir orisinal (orisinalitas), 4) keterampilan memperinci (elaborasi), 4) keterampilan berpikir (evaluasi). Sedangkan cirri-ciri non aptitude yaitu : 1) rasa ingin tahu, 2) bersifat imajinatif, 3) merasa tertantang oleh kemajemukan, 4) sifat berani mengambil resiko, 5) sifat menghargai.”

Sesuai pemaparan peneliti tentang kedua variabel penelitian diatas, peneliti akan melakukan suatu bentuk pembelajaran eksperimen dalam pembelajaran

pendidikan jasmani. Hal tersebut dilakukan untuk mengamati penggunaan variabel bebas yaitu model pembelajaran kooperatif pada variabel terikat yaitu kreativitas belajar. Pembelajaran eksperimen tersebut dilakukan terhadap kelas eksperimen yang dibandingkan dengan kelas lain yang terkontrol yaitu kelas yang tidak diberi penerapan model pembelajaran kooperatif. Pembelajaran eksperimen tersebut dilakukan terhadap dua bentuk kelas pembelajaran. Pertama yaitu kelas eksperimen, kelas yang diberi penerapan pembelajaran dengan model kooperatif. Sedangkan yang kedua yaitu kelas kontrol, kelas yang hanya menggunakan model pembelajaran langsung atau konvensional yang bentuk pembelajarannya menekankan pada penguasaan keterampilan siswa dalam belajar.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi variabel diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Apakah ada pengaruh yang signifikan diantara kreativitas belajar siswa sebelum dengan sesudah perlakuan pada kelompok eksperimen?
2. Apakah ada perbedaan kreativitas belajar siswa sebelum dengan sesudah pada kelompok kontrol?
3. Apakah ada pengaruh yang signifikan diantara gain skor kreativitas belajar siswa kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan pada penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui kreativitas belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan model pembelajaran kooperatif pada kelas eksperimen.
2. Untuk mengetahui kreativitas belajar siswa sebelum dan sesudah pada kelas kontrol.

3. Untuk mengetahui penggunaan model pembelajaran kooperatif dalam aktivitas ritmik terhadap kreatifitas belajar siswa.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari kegiatan penelitian ini secara teoritis dan praktisnya yaitu :

1. Secara Teoritis
 - a. Dapat mengembangkan ilmu pengetahuan khususnya pembelajaran pendidikan jasmani disekolah
 - b. Dapat mengembangkan potensi siswa yang mereka miliki.
 - c. Dapat menjadi suatu bentuk cara dalam membangun masyarakat suatu bangsa yang maju dan berkembang.
2. Secara Praktis
 - a. Bagi guru
 - 1) Dapat membantu guru dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang efektif, efisien, dan menyenangkan pada proses pembelajaran pendidikan jasmani.
 - 2) Dapat membantu meningkatkan kualitas kinerja guru sebagai pendidik yang profesional.
 - 3) Dapat memperbaiki proses belajar mengajar disekolah.
 - b. Bagi siswa
 - 1) Dapat meningkatkan kebugaran jasmani siswa.
 - 2) Dapat memotivasi siswa agar lebih aktif dan kreatif hingga bisa berprestasi lebih tinggi
 - 3) Dapat meningkatkan daya berpikirnya agar bermanfaat di masa depan

c. Bagi sekolah

- 1) Dapat memotivasi guru untuk meningkatkan profesionalitasnya

F. Batasan Penelitian

Batasan penelitian dalam penelitian ini adalah :

1. Penelitian yang dilakukan peneliti yaitu penelitian eksperimen.
2. Membahas tentang implementasi model pembelajaran kooperatif untuk meningkatkan kreatifitas belajar.
3. Jenis model pembelajaran kooperatif yang digunakan yaitu *STAD (Student Team Achievement Divison)*.
4. Bentuk variabel bebasnya yaitu model pembelajaran kooperatif.
5. Bentuk variabel terikatnya yaitu kreatifitas belajar.
6. Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa kelas XI Perhotelan SMK Negeri 3 Cimahi sebanyak 107 orang. Sedangkan sampel dalam penelitian ini yaitu 26 orang.
7. Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 3 Cimahi, Jalan Sukarasa No. 135 Kota Cimahi.