

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Keberhasilan dalam proses pembelajaran biasanya tercermin dari hasil evaluasi baik yang bersifat hasil tes maupun observasi proses pembelajaran itu sendiri. Pencapaian suatu keberhasilan dalam pembelajaran ditentukan oleh apa yang telah menjadi tujuan terlebih dahulu. Beraneka ragamnya kemampuan dan tingkat perkembangan yang dimiliki siswa merupakan tantangan tersendiri bagi seorang guru dalam melaksanakan tugas utamanya.

Proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah hendaknya memberikan dampak secara menyeluruh tidak hanya menitikberatkan kepada aspek kognitif dan psikomotorik saja, akan tetapi perlu ditekankan pula kepada aspek afektif yang berhubungan dengan sikap dan kepribadian. Fenomena yang banyak terjadi belakangan ini adalah adanya pertikaian atau tawuran antar kelompok, perselisihan dan perkelahian yang merupakan dampak kurang mampunya individu dalam situasi sosial. Hal tersebut menurut Capra (Hoedaya, 2005, hlm. 1) dikarenakan “masyarakat telah kehilangan fleksibilitas dalam struktur dan pola sosialnya, sehingga tidak mampu beradaptasi dengan situasi yang berubah-ubah, dan bisa berlanjut kepada disintegrasi dan disharmoni sosial”. beranekaragamnya suku, ras dan agama yang ada merupakan suatu perbedaan yang dapat mengakibatkan suatu pertikaian bahkan sampai kepada perpecahan apabila setiap individu tidak mampu berinteraksi dan menghargai satu sama lain.

Interaksi sosial adalah bentuk umum dari proses sosial, sedangkan bentuk khususnya adalah aktivitas-aktivitas sosial. Sutherland (Santoso, 2010, hlm. 164) mendefinisikan interaksi sosial adalah suatu hubungan yang mempunyai pengaruh

secara dinamis antara individu dengan individu dan antara individu dengan kelompok dalam situasi sosial.

Dalam proses belajar mengajar sering terjadi interaksi baik antara guru dengan siswa, maupun siswa dengan siswa. interaksi yang terjadi tersebut sering memberikan pengaruh baik yang bersifat kognitif, afektif maupun psikomotor. Interaksi yang terjadi merupakan bagian dari proses sosial yang merujuk pada hubungan-hubungan sosial yang dinamis. Interaksi sosial yang terjadi dalam lingkungan sekolah khususnya pada saat pembelajaran hanyalah sebagian kecil saja, akan tetapi hal tersebut merupakan proses pembinaan aspek sosial siswa dalam menghadapi interaksi sosial dalam lingkungan masyarakat yang sesungguhnya.

Interaksi sosial itu terjadi apabila dipenuhi syarat-syarat adanya kontak sosial dan komunikasi sosial (Wulansari, 2009, hlm. 36). Kontak sosial di sini merupakan hubungan yang terjadi melalui percakapan satu dengan yang lain kemudian komunikasi sosial ialah penyampaian suatu pesan oleh seseorang kepada orang lain. Selanjutnya aktivitas-aktivitas sosial terjadi apabila adanya interaksi sosial. Berlangsungnya suatu proses interaksi didasarkan pada pelbagai faktor, antara lain faktor imitasi, sugesti, identifikasi dan simpati (Soekanto, 1990, hlm. 63). Keempat faktor tersebut dapat berdiri sendiri maupun tergabung menjadi kesatuan, baik disadari atau tidak disadari bahwa sebenarnya dalam proses pembelajaran penjas keempat faktor tersebut terjalin.

Terdapat berbagai macam proses interaksi sosial, namun menurut Gillin dan Gillin (Soekanto, 1990) membagi dua macam proses sosialisasi yang timbul akibat adanya interaksi sosial yaitu proses asosiatif dan proses disosiatif. Proses asosiatif meliputi kerja sama, akomodasi, dan asimilasi, sedangkan proses disosiatif terdiri dari persaingan dan kontravensi/pertikaian. Aktivitas dalam cabang olahraga permainan sangat memungkinkan terjadinya bentuk-bentuk interaksi sosial, meski usia individu yang terlibat akan membedakan proses sosialnya. Hal tersebut disebabkan oleh adanya perbedaan perkembangan proses sosial yang telah dilaluinya.

Dilihat dari rata-rata usia pada siswa kelas tujuh yaitu 12,5 tahun yang pada usia tersebut apabila dilihat dari tahap perkembangannya berada pada masa yang tumpang tindih yaitu pada masa akhir kanak-kanak dan masa puber. Perkembangan sosial pada akhir masa kanak-kanak sering disebut sebagai usia berkelompok, karena ditandai dengan adanya minat terhadap aktivitas di luar keluarga dan meningkatnya keinginan yang kuat untuk diterima dalam kelompok/geng (Hurlock, 1980, hlm. 155). Keinginan untuk dapat diterima dalam kelompok pada usia akhir masa kanak-kanak disebabkan pada masa itu anak merasa tidak puas lagi jika bermain sendiri di rumah dengan anggota keluarga serta ingin mempunyai banyak teman karena dua atau tiga orang teman tidak akan terasa cukup baginya dan akan terasa senang jika selalu bersama teman-temannya, dan hal tersebut pula yang terjadi pada awal masa puber.

Banyak orang menganggap geng anak sebagai kelompok penjahat atau pengacau karena adanya asosiasi yang populer tentang kenakalan anak-anak (Hurlock, 1980, hlm. 156) bahkan geng anak laki-laki sering terlibat dalam perilaku sosial buruk dibanding anak perempuan. Hal tersebut diutarakan Hurlock (1980, hlm. 156) yang menyebutkan beberapa akibat yang ditimbulkan oleh kelompok pada anak-anak.

Keanggotaan kelompok dapat menimbulkan akibat yang kurang baik pada anak-anak, empat di antaranya sangat sering terjadi dan cukup gawat sehingga dapat mengganggu proses sosialisasinya. Pertama menjadi anggota geng seringkali menimbulkan pertentangan dengan orang tua dan penolakan terhadap standar orang tua, kedua menimbulkan permusuhan antara anak laki-laki dan anak perempuan semakin meluas, ketiga kecenderungan anak yang lebih tua untuk mengembangkan prasangka terhadap anak yang berbeda dan yang keempat dalam banyak hal merupakan akibat yang paling merusak, adalah cara anak memperlakukan anak-anak yang bukan anggota geng.

Kemudian seiring dengan perkembangan teknologi, banyaknya perangkat elektronik seperti *game online* atau *play station* yang menyajikan banyak permainan bagi anak sehingga anak asik bermain dan banyak menghabiskan waktu sendiri yang berakibat kurangnya waktu anak untuk bersosialisasi dengan lingkungannya. Dengan demikian anak akan cenderung memiliki sifat sosial yang kurang baik dan lebih individualistis. Hal tersebut tidak boleh dibiarkan, untuk itu orang tua harus lebih memperhatikan jika sang anak mulai banyak menghabiskan

waktunya dengan bermain *game* karena orang tua pada dasarnya memiliki peran yang sangat *central* terhadap proses pertumbuhan dan perkembangan anak, memang di sisi lain orang tua merasa nyaman dan aman jika anaknya lebih banyak menghabiskan waktu di rumah walaupun dengan bermain *game* dibandingkan jika bermain dengan temannya di luar karena banyaknya kasus kriminalitas terkait dengan anak yang membuat para orang tua menjadi berhati-hati dan mengawasi pergaulan anaknya dengan lingkungan luar. Di sisi lain, jika sang anak dibiarkan terus untuk tidak banyak bersosialisasi dan berinteraksi dengan lingkungannya dia akan menjadi anak yang individual dan tidak mempunyai rasa empati pada orang lain kelak jika dia dewasa.

Perubahan perilaku seseorang khususnya anak-anak di antaranya diakibatkan melalui proses imitasi, baik dari lingkungan dimana ia berada, pengaruh media televisi atau bahkan peniruan terhadap perilaku idolanya yang di karenakan ketidakmampuan anak beradaptasi dengan lingkungan sosial yang dapat berdampak negatif yang berupa konflik akibat dari interaksi sosial yang dilakukannya. Hoedaya (2005, hlm. 5) mengatakan bahwa “konflik terjadi dalam situasi dimana orang saling berinteraksi satu dengan yang lainnya, dan terjadi perbedaan persepsi di dalam menanggapi suatu permasalahan yang berkembang menjadi ketidaksepakatan”. Peristiwa seperti itu merupakan suatu contoh proses sosial yang lebih mengarah kepada proses disosiatif. Senada dengan itu, Hoedaya (2005, hlm. 22) memaparkan

Fenomena disharmoni sosial yang akhir-akhir ini melanda segala lini kehidupan masyarakat di Indonesia pada dasarnya diawali dengan tiadanya kesepakatan, dalam beragumen, tingkat toleransi yang rendah, kendali emosi yang lemah, dan hilangnya sikap berempati di dalam masyarakat.

Interaksi sosial seseorang hendaknya selalu mengarah kepada proses yang asosiatif artinya individu dapat bekerja sama dan dapat mengurangi perbedaan yang ada, agar tercipta suatu kerukunan hidup bersama, karena pada dasarnya manusia selain sebagai makhluk individu juga sebagai makhluk sosial, dapat dibayangkan apabila proses sosial lebih mengarah kepada proses yang disosiatif maka kerukunan hidup bersama tidak akan tercapai karena banyaknya pertentangan dan pertikaian di antara sesama.

Santoso (2010, hlm. 165) menjelaskan bahwa “individu dalam situasi sosial tidak dapat berdiri sendiri, terlepas dari lingkungannya, akan tetapi individu terkena pengaruh dari individu atau situasi sosial dimana individu itu berada”. Pengaruh yang ditimbulkan dapat berupa pengaruh yang positif dan negatif. Oleh sebab itu individu perlu mencermati, menanggapi, dan menerima setiap perbedaan yang ada di dalam kehidupan bermasyarakat, dan berusaha untuk hidup di dalam suasana kebersamaan yang utuh, perbedaan yang ada jangan dijadikan permasalahan akan tetapi harus dijadikan kekuatan yang dapat saling melengkapi satu sama lain.

Apabila anak tidak memiliki kemampuan yang baik dalam beradaptasi, maka hal ini akan menjadi berbahaya, karena kebiasaan akan cenderung menetap sampai dewasa. Ungkapan tersebut sependapat dengan yang dikatakan Erikson (Hoedaya, 2005, hlm. 2) yang menyatakan “aneka pengalaman semasa kanak-kanak meninggalkan bekas yang permanen dalam kepribadian seorang anak setelah ia meningkat dewasa”. Apabila hal tersebut terus dibiarkan maka akan terjadi konflik baik di dalam keluarga maupun dalam lingkungan masyarakat, yang pada umumnya akibat dari kurang mampunya bersosialisasi. Oleh sebab itu pelaksanaan proses pembelajaran penjas harus dilakukan dengan memperhatikan proses pertumbuhan dan perkembangan anak, karena tujuan dan fungsi penjas untuk menumbuh kembangkan seluruh aspek baik aspek kognitif, afektif dan psikomotor.

Aktivitas bermain dan olahraga bagi anak merupakan media yang tepat dalam pendidikan jasmani untuk mencapai tujuan pembelajaran secara keseluruhan. Melihat tahapan pada masa akhir kanak-kanak sering disebut sebagai usia berkelompok, maka pembelajaran yang disajikan harus berupa aktivitas yang melibatkan kelompok dan terdapat unsur bermain yang bersifat kompetitif, sehingga terdapat wadah untuk anak belajar bekerja sama serta bagaimana bersaing.

Pembelajaran yang dikemas melalui aktivitas bermain dan kelompok dalam pembelajaran penjas diharapkan dapat membuat siswa belajar bekerja sama, memecahkan masalah, dan membina hubungan diantara sesama, yang semua itu merupakan bagian dari proses asosiatif. Selain itu kegiatan yang bersifat kompetitif

pun akan membuat siswa dapat belajar bagaimana bersaing dengan cara yang baik, menghargai orang lain, percaya diri serta dapat mengendalikan emosi dalam kondisi apapun. Hal tersebut apabila dapat ditingkatkan tentunya akan menjadi sesuatu yang sangat bernilai, selain dari proses pembelajaran yang berlangsung akan lebih terkontrol juga dapat memberikan bekal kepada siswa dalam lingkungan masyarakat umumnya dimana siswa mampu berinteraksi sosial dengan baik.

Pada pelaksanaan pendidikan jasmani yang dilaksanakan dengan model pembelajaran langsung atau dapat dikatakan sebagai media konvensional, interaksi yang terjadi hanya satu arah yang lebih didominasi oleh guru, dimana guru memberikan instruksi kepada para siswanya yang kemudian siswa melakukan apa yang diperintahkan oleh guru tersebut, pola pembelajaran seperti itu lebih bersifat *teacher center* atau berpusat kepada guru, pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani yang menggunakan pola *teacher center* akan membuat siswa pasif dalam berinteraksi, untuk itu diperlukan pola pembelajaran yang bersifat *student center* agar siswa lebih aktif dan tentunya akan lebih meningkatkan interaksinya karena interaksi yang terjadi tidak hanya antara guru dengan siswa, akan tetapi lebih banyak antara siswa dengan siswa.

Berdasarkan pengamatan di lapangan, ketika guru mengajar menggunakan model konvensional (*direct teaching*) yang tujuan pembelajarannya lebih menitik beratkan kepada aspek keterampilan/psikomotor maka proses sosial anak yang banyak berkembang yaitu proses disosiatif dimana siswa bersaing bersama siswa yang lainnya untuk menjadi yang terbaik yang akhirnya pembelajaran banyak didominasi oleh siswa yang aktif dan interaksi yang banyak terjadi hanya siswa dengan guru dan siswa dengan teman sepermainannya saja. Berbeda dengan proses asosiatifnya, proses asosiatif dapat berkembang apabila siswa pandai mengidentifikasi arahan-arahan yang diberikan oleh guru, karena siswa tidak diajarkan dalam situasi sosial seperti berkelompok, akan tetapi pada kelompok siswa tertentu mereka dapat bekerja sama namun mengarah kepada proses yang disosiatif. Kurangnya pengetahuan serta cara mengenai penerapan model-model pembelajaran menjadi alasan utama

mengapa guru seringkali menggunakan model konvensional (*direct teaching*) tersebut.

Untuk mengembangkan proses sosial tersebut, guru harus pandai dalam memilih pendekatan yang tepat agar pada proses pembelajaran sesuai dengan tujuan yang telah direncanakan. Salah satu model pendekatan pembelajaran yang domain utamanya lebih menekankan terhadap aspek afektif adalah model *cooperative learning*. Metzler (2000, hlm. 229) memaparkan “*that makes the domain priority for cooperative learning a bit complex, as the affective domain will always share the highest priority with major objective of the assigned learning task*”.

Eggen & Kauchak (Juliantine, 2013, hlm. 63) mengatakan model pembelajaran kooperatif merupakan sebuah kelompok strategi pengajaran yang melibatkan siswa bekerja secara berkolaborasi untuk mencapai tujuan bersama. Model ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk dapat mengembangkan kemampuan yang dimilikinya. Lebih lanjut Juliantine (2013, hlm. 63) mengatakan bahwa

Model pembelajaran kooperatif ... menekankan pada pemberian kesempatan belajar yang lebih luas dan suasana yang kondusif kepada siswa untuk memperoleh, dan mengembangkan pengetahuan, sikap, nilai, serta keterampilan-keterampilan sosial yang bermanfaat bagi kehidupannya di masyarakat.

Dalam pembelajaran kooperatif terdapat berbagai macam tipe pembelajaran yang di antaranya adalah STAD (*Student Team Achievement division*), TGT (*Teams Games Tournament*), Jigsaw dan Group Investigation. Sedangkan yang digunakan dalam penelitian ini model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*), Tipe TGT ini memiliki banyak kesamaan dengan tipe STAD dimana siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil untuk belajar bersama, akan tetapi dalam TGT terdapat unsur kegembiraan yang diperoleh melalui *game*, dimana *game* merupakan hal yang sangat diminati oleh para siswa. Selain itu, dalam Tipe TGT ini siswa selain belajar di dalam kelompok, mereka juga bersaing di dalam kelompok dan di antara kelompok yang lain sehingga sangat memungkinkan untuk digunakan dalam upaya

meningkatkan proses sosialnya yang lebih diharapkan yaitu meningkatnya proses asosiatif dan menekan proses disosiatifnya.

Meningkatnya proses asosiatif dalam model ini dapat terbentuk pada saat siswa belajar di dalam kelompok, ketika dalam kelompok siswa diharapkan selalu bekerja sama, saling memahami dan saling membantu dan yang terpenting dapat mengurangi pertentangan diantara siswa. Kemudian untuk menekan proses disosiatifnya dilakukan melalui perlombaan diantara kelompok dan kemenangan ditentukan oleh hasil kelompok bukan individu sehingga persaingan diantara individu lebih di kurangi dan tujuan kelompok lebih yang utama.

Pemilihan model pembelajaran kooperatif ini diharapkan dapat mengembangkan proses sosial siswa disamping mengembangkan aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Oleh karena model pembelajaran konvensional banyak mengesampingkan aspek sosial siswa dan menitik beratkan kepada aspek psikomotor, yang sebenarnya dapat memberikan dampak terhadap kelangsungan hidupnya. Dengan demikian pendidikan jasmani membantu mengembangkan kemampuan sosial siswa. Alfermann (1999, hlm 372) menyatakan bahwa *“Physical education is a natural practice ground for social interaction and an opportunity for observing social processes. These are seen within groups as well as between groups”*. Alferman menegaskan bahwa pendidikan jasmani merupakan dasar latihan yang alamiah bagi interaksi sosial dan kesempatan untuk mengamati proses-proses sosial yang terjadi, baik di dalam kelompok maupun antar kelompok.

Hasil penelitian Goudas (2009, hlm 11) mengungkapkan *“The results of the present study showed that students who participated in a cooperative learning program, developed on the basis of specific social skills as learning objectives, showed enhanced social skills and attitudes toward group work”*., Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa siswa yang berpartisipasi dalam program pembelajaran kooperatif, yang dikembangkan atas dasar keterampilan sosial tertentu sebagai tujuan belajar, menunjukkan peningkatan keterampilan sosial dan sikap terhadap kerja kelompok.

Oleh karena itu, peneliti ingin melakukan penelitian mengenai pengaruh model *Cooperative Learning* tipe TGT terhadap perilaku interaksi sosial siswa. sehingga diharapkan setelah penelitian tersebut siswa mampu beradaptasi di manapun ia berada, karena tanpa interaksi sosial tidak akan mungkin ada kehidupan bersama.

B. Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti mengidentifikasi masalah-masalah dalam penelitian sebagai berikut.

1. Banyaknya kasus-kasus sosial seperti pertikaian, perselisihan dan perkelahian dampak dari ketidakmampuan individu beradaptasi dengan lingkungan sosial akibat dari interaksi sosial yang dilakukannya.
2. Proses disosiatif siswa lebih tinggi dibandingkan dengan proses asosiatif.
3. Siswa sedang dalam masa usia berkelompok.
4. Pada umumnya proses pembelajaran penjas yang dilakukan lebih menekan kepada unsur kognitif dan psikomotor.
5. Sebagian dari guru kurang memami berbagai macam model pembelajaran serta penerapannya.

C. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah penelitian yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah.

1. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan interaksi sosial siswa dalam kontek asosiatif antara yang menggunakan model *cooperative learning tipe* TGT dan model konvensional?
2. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan interaksi sosial siswa dalam kontek disosiatif antara yang menggunakan model *cooperative learning tipe* TGT dan model konvensional?
3. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan interaksi sosial siswa dalam kontek asosiatif dan disosiatif antara yang menggunakan model *cooperative learning tipe* TGT dan model konvensional?

D. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bukti bahwa pembelajaran pendidikan jasmani dapat memberikan dampak terhadap aspek sosial siswa yang tercermin melalui penerapan model pembelajaran kooperatif khususnya *tipe Team Game Turnament* (TGT) terhadap perilaku interaksi sosial siswa, serta mempertegas pernyataan bahwa pembelajaran pendidikan jasmani dapat mengembangkan seluruh aspek baik kognitif, afektif, psikomotor dan sosial siswa.

2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak penerapan dari model pembelajaran kooperatif dan model konvensional terhadap perilaku interaksi sosial siswa. secara lebih rinci tujuan khusus tersebut dijabarkan sebagai berikut.

- a. Untuk menguji perbedaan yang signifikan interaksi sosial siswa dalam konteks asosiatif antara yang menggunakan model *cooperative learning tipe* TGT dan model konvensional.
- b. Untuk menguji perbedaan yang signifikan interaksi sosial siswa dalam konteks disosiatif antara yang menggunakan model *cooperative learning tipe* TGT dan model konvensional.
- c. Untuk menguji perbedaan yang signifikan interaksi sosial siswa dalam konteks asosiatif dan disosiatif antara yang menggunakan model *cooperative learning tipe* TGT dan model konvensional.

E. Manfaat Penelitian.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis bagi semua pihak yang ingin mengembangkan aspek sosial siswa melalui pembelajaran pendidikan jasmani.

1. Secara teoritis.

- a. Sebagai bahan penguat hasil penelitian Ben Dyson yang menyatakan *“that cooperative learning can be a powerful instructional format for students to attain both motor skills and social goals in physical education”*. bahwa pembelajaran kooperatif dapat menjadi format instruksional yang kuat bagi siswa untuk mencapai baik keterampilan motorik dan tujuan sosial dalam pendidikan jasmani .
- b. Diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan rujukan penelitian selanjutnya dalam pengembangan proses belajar mengajar dan upaya peningkatan aspek afektif siswa.

2. Secara praktis.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai masukan kepada para pengajar pendidikan jasmani yang ingin mengembangkan interaksi sosial siswa.

F. Struktur Organisasi

Untuk mempermudah peneliti dalam pembuatan tesis ini, peneliti membagi ke dalam tahapan-tahapan yang harus diperhatikan dalam penulisannya, adapun sebagai berikut :

1. Bab I merupakan pendahuluan yang di dalamnya meliputi latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian serta struktur organisasi dalam penelitian menjelaskan mengenai latar belakang masalah dalam penelitian ini.
2. Bab II merupakan kajian pustaka yang terdiri dari tinjauan teoritis, penelitian terdahulu yang relevan, kerangka pikir, dan hipotesis.
3. Bab III merupakan prosedur penelitian yang terdiri dari waktu dan tempat penelitian, populasi dan sampel, metode penelitian, desain penelitian, instrumen penelitian, prosedur pengolahan dan analisis data.
4. Bab IV yaitu hasil penelitian dan pembahasan penelitian.
5. Bab V kesimpulan dan rekomendasi.