

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan bukan segala-galanya, tapi segala-galanya berawal dari pendidikan. Untuk itu pendidikan merupakan cara yang paling penting untuk menciptakan manusia yang berkualitas dan berpotensi. Hal ini dikarenakan pendidikan berfungsi untuk meningkatkan kualitas manusia baik secara individu maupun kelompok. Selain itu (UU SISDIKNAS No.20 tahun 2003) Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat, bangsa, dan negara. Menurut Bambang Abduljabar (2009 hal. 27) “Pendidikan jasmani dapat didefinisikan sebagai proses kependidikan yang memiliki tujuan untuk mengembangkan penampilan manusia melalui media aktivitas jasmani yang terpilih untuk mencapai tujuan pendidikan”.

Pendidikan jasmani memiliki peran yang sangat penting dalam mengintensifkan penyelenggaraan pendidikan sebagai suatu proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup. Pendidikan jasmani yang diajarkan di Sekolah memiliki peranan yang sangat penting, karena sebagai suatu proses pembinaan anak sejak usia dini, yaitu memberi kesempatan kepada anak untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan yang terpilih dilakukan secara sistematis. Pembekalan pengalaman belajar itu diarahkan untuk membina pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik, sekaligus membentuk pola hidup sehat dan bugar Munarwan, (2010, hal.12).

Upaya peningkatan kualitas pembelajaran pendidikan jasmani terus menerus dilakukan oleh pihak-pihak yang terkait, sebagai ujung tombak kegiatan belajar mengajar pendidikan jasmani adalah guru, oleh karena guru memiliki peran penting dalam meningkatkan mutu pendidikan. Peran guru sebagai

perencana pengajaran dan pengelola proses pembelajaran harus memahami kondisi dan karakteristik setiap siswa serta menumbuhkan motivasi dan minat kepada setiap siswa untuk belajar dan terlibat aktif dalam pembelajarannya.

Dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh banyak guru saat ini cenderung pada pencapaian target materi kurikulum dan hasil belajar dengan standar yang telah ditentukan bukan kepada pemahaman siswa itu sendiri. Hal ini dapat dilihat dari kegiatan pembelajaran yang selalu didominasi oleh guru. Dalam penyampaian materi, biasanya guru menggunakan metode ceramah ataupun demonstrasi yang dalam pelaksanaannya siswa hanya mencatat, dan mendengarkan, melakukan tugas gerak yang diinstruksikan oleh guru dan sedikit peluang bagi siswa untuk bertanya. Dengan demikian, suasana pembelajaran menjadi tidak kondusif sehingga siswa menjadi pasif.

Jika secara psikologis siswa kurang tertarik dengan metode yang digunakan guru, maka dengan sendirinya siswa akan memberikan umpan balik psikologis yang kurang mendukung dalam proses pembelajaran. Indikasinya adalah timbul rasa tidak simpati terhadap guru, tidak tertarik dengan materi-materi pembelajaran, dan lama-kelamaan timbul sikap acuh tak acuh terhadap mata pelajaran.

Dalam hal peningkatan penguasaan gerak siswa ini diperlukan guru kreatif yang dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan disukai oleh peserta didik. Suasana kelas perlu direncanakan dan dibangun sedemikian rupa dengan menggunakan metode pembelajaran yang tepat agar siswa dapat memperoleh kesempatan untuk berinteraksi satu sama lain sehingga pada gilirannya dapat diperoleh pembelajaran yang optimal.

Mengenai hal tersebut, guru harus menciptakan suasana dan kegiatan belajar mengajar sedemikian rupa dengan memenuhi tingkat kemampuan siswa sehingga menghasilkan apa yang harus dikuasai oleh siswa setelah proses pembelajaran berlangsung, sebab pembelajaran memiliki sejumlah tujuan pembelajaran yang harus dicapai oleh siswa itu sendiri.

Untuk itu perlu adanya pendekatan atau metode maupun modifikasi dalam pembelajaran. Didalam memilih, memilih dan melaksanakan pendekatan atau

metode pembelajaran penjas, harus disesuaikan dengan kemampuan, keadaan siswa serta keadaan sarana dan prasarana sebagai penunjang proses belajar mengajar. Mengingat kecenderungan siswa SMA terutama pada siswa kelas X masih senang bermain maka salah satu metode yang dapat ditempuh oleh guru dalam proses belajar mengajar pendidikan jasmani yaitu model kooperatif learning. Slavin (Isjoni, 2011, hlm. 15) menyatakan “In cooperative learning methods, students work together in four member teams to master material initially presented by the teacher” . :

...Bahwa cooperative learning atau pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran dimana sistem belajar dan bekerja kelompok-kelompok kecil berjumlah 4-6 orang secara kolaboratif sehingga dapat merangsang peserta didik lebih bergairah dalam belajar. Dari beberapa pengertian menurut para ahli dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah cara belajar dalam bentuk kelompok-kelompok kecil yang saling bekerjasama dan diarahkan oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Sejalan dengan pendapat Stahl (1994, hlm.) menerangkan bahwa model cooperative learning adalah “Cooperative learning dapat meningkatkan belajar siswa lebih baik dan meningkatkan sikap tolong menolong dalam perilaku sosial”. Untuk itu pembelajaran dengan menggunakan model cooperative learning diharapkan dapat merangsang perilaku sosial yang lebih baik dengan melalui permainan kasti menurut Ajang Suparlan (2010, hlm. 43) bahwa:

Permainan kasti adalah permainan bola kecil yang merupakan salah satu materi dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah. Permainan kasti merupakan suatu permainan di lapangan yang menggunakan media bola kecil dan pemukul yang terbuat dari kayu. Permainan kasti dilakukan secara beregu yang dimainkan oleh dua regu, setiap regu terdiri dari 12 pemain. Dalam permainan kasti terdapat beberapa bentuk aktivitas gerak, misalnya : berlari, memukul bola, melempar bola dan menangkap bola.

Permainan bola kecil memiliki banyak pengaruh bagi individu bila berolahraga dengan sikap dan cara yang baik, permainan bola kecil cukup menyenangkan, menggairahkan dan memberi banyak pesona, banyak keuntungan

yang diperoleh dari permainan kasti. Banyak sekali permainan yang menjadikan siswa senang melakukannya. Kebanyakan permainan tersebut adalah permainan lokomotor dirancang berisi lari sebagai gerak utamanya.

Masalah yang dihadapi oleh siswa pada masa sekarang mereka sering melakukan hal-hal yang menyimpang dari tata tertib atau aturan sekolah, hal ini dikarenakan mereka kurang berinteraksi dengan sesamanya sehingga menyebabkan perilaku sosial mereka sangat kurang. Perilaku sosial adalah suasana saling ketergantungan yang merupakan keharusan untuk menjamin keberadaan manusia Rusli Ibrahim, (2001, hlm 129).

Sebagai bukti bahwa manusia dalam memenuhi kebutuhan hidup sebagai diri pribadi tidak dapat melakukannya sendiri melainkan memerlukan bantuan dari orang lain. Ada ikatan saling ketergantungan diantara satu orang dengan yang lainnya. Artinya bahwa kelangsungan hidup manusia berlangsung dalam suasana saling mendukung dalam kebersamaan. Untuk itu manusia dituntut mampu bekerjasama, saling menghormati, tidak mengganggu hak orang lain, toleran dalam hidup bermasyarakat.

Menurut Krech, Crutchfield dan Ballachey (1982, hlm.) dalam Rusli Ibrahim (2001, hlm.) perilaku sosial seseorang itu tampak dalam pola respons antar orang yang dinyatakan dengan hubungan timbal balik antar pribadi. Perilaku sosial juga identik dengan reaksi seseorang terhadap orang lain (Baron & Byrne, 1991 dalam Rusli Ibrahim, 2001, hlm.). Perilaku itu ditunjukkan dengan perasaan, tindakan, sikap keyakinan, kenangan, atau rasa hormat terhadap orang lain.

Perilaku sosial seseorang merupakan sifat relatif untuk menanggapi orang lain dengan cara-cara yang berbeda-beda. Misalnya dalam melakukan kerja sama, ada orang yang melakukannya dengan tekun, sabar dan selalu mementingkan kepentingan bersama diatas kepentingan pribadinya. Sementara di pihak lain, ada orang yang bermalas-malasan, tidak sabaran dan hanya ingin mencari untung sendiri.

Kondisi lain yang juga menjadi permasalahan Penjas adalah minat belajar siswa untuk mengikuti pembelajaran Penjas. Minat memegang peranan penting

dalam proses belajar. Minat adalah suatu keinginan untuk mendapatkan sesuatu. Menurut Slameto (2010, hlm. 180) mengemukakan bahwa "Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh". Minat merupakan suatu kondisi psikologis yang dapat mempengaruhi proses belajar siswa di sekolah. Dalam sebuah penelitian tercatat bahwa hanya 16% siswa yang memiliki minat tinggi untuk mengikuti pembelajaran Penjas, sisanya berada di kategori sedang, rendah dan sangat rendah. Namun, dalam penelitian lainnya pada tahun 2013 di SMPN 3 Samalantan, tingkat minat siswa dalam pembelajaran Penjas rata-rata 40,31% dalam kategori sangat baik.

Minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran Penjas dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu guru, sarana dan prasarana, lingkungan belajar dan jenis aktivitas belajar. Sebuah penelitian menemukan bahwa jenis aktivitas dalam pembelajaran Penjas berpengaruh cukup besar untuk menarik minat siswa. Maka dari itu pembelajaran Penjas harus dikemas sedemikian rupa untuk dapat menarik minat siswa dalam mengikuti pembelajaran Penjas dengan sungguh-sungguh dan aktif sehingga tujuan Penjas dapat terwujud.

Permainan kasti memiliki aturan menang dan kalah memiliki peluang untuk mengembangkan perilaku sosial anak. Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang pengaruh model cooperative learning dalam pembelajaran permainan kasti terhadap perilaku sosial dan minat belajar siswa di SMA PASUNDAN 2 Bandung.

B. Identifikasi Masalah

Sebagaimana yang telah dikemukakan diatas, bahwa dalam pembelajaran penjas dipengaruhi oleh beberapa faktor, maka beberapa masalah yang timbul dalam pembelajaran penjas dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Secara umum kebanyakan siswa kurang memiliki perilaku sosial kurang baik khususnya rasa disiplin dan kerjasama yang masi perlu ditingkatkan
2. Rendahnya perilaku sosial siswa sehingga keberhasilan pembelajaran yang ingin dicapai oleh guru terhambat.

3. Kurangnya inovasi dalam pembelajaran pendidikan jasmani khususnya dalam meningkatkan kelincahan untuk membuat siswa aktif bergerak.
4. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari model pembelajaran *cooperative learning* terhadap minat belajar Penjas siswa?

C. Rumusan Masalah

Masalah penelitian merupakan suatu pertanyaan yang akan dicarikan jawabannya melalui pengumpulan data, dan analisis dari data tersebut, sehingga pada akhirnya akan menjadi sebuah kesimpulan atau hasil dari sebuah penelitian. Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, masalah penelitian yang penulis rumuskan adalah :

1. Apakah terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *cooperative learning* dengan kelompok pembelajaran konvensional dalam pembelajaran permainan kasti terhadap perilaku sosial siswa?
2. Apakah terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *cooperative learning* dengan kelompok pembelajaran konvensional dalam pembelajaran permainan kasti terhadap minat belajar siswa?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendapatkan jawaban terhadap masalah yang telah dirumuskan sesuai dengan latar belakang masalah. Maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini untuk mengetahui tentang pengaruh model *cooperative learning* dengan menggunakan pembelajaran permainan kasti terhadap perilaku sosial dan minat belajar siswa.

E. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat dan menjadi bahan masukan serta pertimbangan dalam upaya pengembangan pembelajaran pendidikan jasmani. Adapun manfaat yang dapat diambil dari hasil penelitian ini adalah :

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pembelajaran di sekolah, meningkatkan ilmu pengetahuan, peningkatan mutu pendidikan dalam aspek pembelajaran terutama pada pembelajaran penjas.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi guru dapat dijadikan acuan oleh para guru pendidikan jasmani guna memperbaiki pembelajaran di sekolah.
- b. Bagi sekolah/lembaga memberikan keleluasan kepada guru untuk menciptakan permainan dan teknik pembelajaran penjas.
- c. Bagi siswa untuk memunculkan minat belajar penjas dan memberikan pembelajaran penjas yang inovatif.

