

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sepak bola adalah suatu permainan beregu yang dimainkan masing-masing regunya terdiri dari sebelas orang termasuk seorang penjaga gawang. Sepakbola adalah permainan yang sangat populer dikalangan masyarakat bahkan mendunia permainan sepak bola sering dilakukan oleh anak-anak, orang dewasa, maupun orang tua. Tujuan dari permainan sepakbola adalah masing-masing regu atau kesebelasan yaitu berusaha menguasai bola, memasukan bola ke gawang lawan, dan berusaha mematahkan serangan lawan untuk melindungi agar tidak kemasukan bola.

Berdasarkan pernyataan yang diuraikan di atas dapat disimpulkan bahwa permainan sepak bola pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. Seperti dalam kurikulum 2006 Depdiknas (2008:195) dijelaskan sebagai berikut :

Ruang lingkup mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) SMP/MTS Depdiknas (2008:168) meliputi aspek sebagai berikut, Permainan dan olahraga meliputi: olahraga tradisional, permainan eksplorasi gerak, keterampilan lokomotor non lokomotor, dan manipulatif, atletik, kasti, rounders, kippers, sepakbola, bola basket, bola voli, tenis meja, tenis lapang, bulutangkis, dan beladiri, serta aktivitas lainnya.

Seperti yang telah diketahui di atas bahwa permainan sepakbola merupakan pembelajaran yang harus diterapkan di sekolah baik di kalangan SD, SMP, SMA serta di perguruan tinggi, sebagai makhluk sosial manusia tidak dapat dipisahkan dari komunitasnya dan setiap orang didunia ini tidak ada yang dapat berdiri sendiri maka dari itu di dalam pendidikan jasmani di tuntut untuk saling bekerja sama dalam melakukan segala aktivitasnya untuk memenuhi

kebutuhannya. Seperti yang di jelaskan dalam www.blog/indosdm/2011.com:
Kerjasama (Team Work) adalah :

Keinginan untuk bekerja sama dengan orang lain secara kooperatif dan menjadi bagian dari kelompok. Bukan bekerja secara terpisah atau saling berkompetisi. Kompetensi kerjasama menekankan peran sebagai anggota kelompok, bukan pemimpin. Kelompok disini dalam arti yang luas, yaitu sekelompok individu yang menyelesaikan suatu tugas atau proses.

Berdasarkan pernyataan yang diuraikan di atas dapat disimpulkan bahwa Kerjasama bisa terjalin bila ada interaksi yang baik, yang dilakukan oleh seluruh komponen didalamnya sehingga harapan-harapan apa yang di inginkan tercapai. Dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani supaya dalam penyampaian pembelajarannya efektif dan tersampaikan dengan baik maka dibutuhkan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi yang akan disampaikan. Seperti yang disampaikan oleh Meyer dalam Juliantine (1985:5) tentang definisi model :

Model adalah suatu penyajian fisik atau konseptual dari system pembelajaran, serta berupaya menjelaskan keterkaitan berbagai komponen sistem pembelajaran ke dalam suatu pola/kerangka pemikiran yang disajikan secara utuh. Suatu model pembelajaran meliputi keseluruhan sistem pembelajaran yang mencakup komponen tujuan, kondisi pembelajaran, proses belajar-mengajar, dan evaluasi hasil pembelajaran.

Model digunakan untuk dapat membantu memperjelas prosedur, macam-macam model pembelajaran yaitu model pembelajaran koperatif (*CL, Cooperative Learning*) pembelajaran berkelompok, kontekstual (*CTL, Contextual Teaching and Learning*) pembelajaran yang dimulai dengan sajian atau tanya jawab lisan, pembelajaran langsung (*DL, Direct learning*) disampaikan dengan pembelajaran langsung, Pembelajaran Berbasis masalah (*PBL, Problem Based Learning*) Model pembelajaran ini melatih dan mengembangkan kemampuan untuk menyelesaikan masalah yang berorientasi pada masalah, *Problem Solving* model pembelajaran memecahkan masalah, mengidentifikasi dan akhirnya menemukan solusinya, *TGT (Teams Games Tournament)* model ini dengan cara mengelompokkan siswa

Jemy Imam Mulhuda, 2013

Implementasi Model Pembelajaran Cooverative Learning untuk mengembangkan nilai kerjasama dalam permainan sepak bola

heterogen, tugas tiap kelompok bisa sama bisa berbeda. Setelah memperoleh tugas, setiap kelompok bekerja sama dalam bentuk kerja individual dan diskusi supaya anak agar punya rasa kompetisi antar kelompok, suasana diskusi nyaman dan menyenangkan seperti dalam kondisi permainan (games). Menurut Joyce dan Weil (1980:5) dalam Juliantine dkk, ada beberapa kegunaan dari model, antara lain :

- a). Memperjelas hubungan fungsional diantara berbagai komponen, unsur atau elemen sistem tertentu.
- b). Prosedur yang akan ditempuh dalam melaksanakan kegiatan-kegiatan dapat diidentifikasi secara tepat.
- c). Dengan adanya model maka berbagai kegiatan yang dicakupnya dapat dikendalikan.
- d). Model akan mempermudah para administrator untuk mengidentifikasi komponen, elemen yang mengalami hambatan, jika kegiatan-kegiatan yang dilaksanakan tidak efektif dan tidak produktif.
- e). Mengidentifikasi secara tepat cara-cara untuk mengadakan perubahan jika terdapat ketidaksesuaian dari apa yang telah dirumuskan.

Model kooperatif adalah salah satu bentuk model pembelajaran yang berdasarkan faham konstruktivis. Pembelajaran kooperatif merupakan strategi belajar dengan jumlah siswa dengan jumlah anggota kelompok kecil dengan tingkat kemampuannya berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompoknya, setiap siswa anggota kelompok harus saling bekerjasama dan saling membantu untuk saling memahami materi pelajaran. Dalam pembelajaran kooperatif, belajar dikatakan belum selesai jika salah satu teman dalam kelompok belum menguasai bahan pelajaran. Seperti yang disampaikan oleh Yudha dalam buku model-model pembelajaran pendidikan jasmani (2007 : 58) Menjelaskan bahwa :

Pembelajaran kooperatif adalah salah satu strategi pembelajaran yang berfungsi untuk menggali potensi dan membagi-bagi ide pada anak. Strategi pembelajaran ini mendorong siswa untuk melakukan kegiatan dalam bentuk kerjasama dan sikap bertanggung jawab kepada teman dalam kelompoknya dan juga sikap bertanggung jawab terhadap dirinya sendiri.

Oleh sebab itu penulis akan meneliti lebih jauh tentang permasalahan tersebut dengan judul “Implementasi Model *Cooprative learning* untuk

Jemy Imam Mulhuda, 2013

Implementasi Model Pembelajaran Cooverative Learning untuk mengembangkan nilai kerjasama dalam permainan sepak bola

Mengembangkan Nilai Kerjasama dalam permainan sepakbola di SMP Kartika XIX-2 Bandung”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka rumusan masalah dalam penelitian tindakan kelas ini, penulis menguraikan dalam bentuk pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimanakah model *Cooprative Learning* untuk mengembangkan nilai kerjasama dalam permainan sepakbola.?
2. Apakah model *Cooprative Learning* dapat mengembangkan nilai kerjasama dalam permainan sepakbola.?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah di paparkan di atas, tujuan penelitian ini yaitu untuk :

1. Untuk mengetahui proses peningkatan model *Cooprative Learning* dalam mengembangkan nilai kerjasama dalam permainan sepakbola.?
2. Untuk mengetahui besarnya peningkatan model *Cooprative Learning* terhadap nilai kerjasama dalam permainan sepakbola.?

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian, berkaitan dengan permasalahan dan tujuan penelitian di atas maka manfaat penelitian antara lain :

Bagi guru, penelitian ini diharapkan menjadi bahan pembelajaran bagi guru untuk lebih kreatif dan inovatif. Selain itu penelitian ini diharapkan menjadi umpan balik memberikan manfaat sebagai inovasi pendidikan yang tumbuh dari bawah, karena Guru adalah ujung tombak pelaksana lapangan. Dengan Penelitian Tindakan Kelas Guru menjadi lebih mandiri dan percaya diri, sehingga secara

Jemy Imam Mulhuda, 2013

Implementasi Model Pembelajaran Cooverative Learning untuk mengembangkan nilai kerjasama dalam permainan sepak bola

keilmuan menjadi lebih berani mengambil keputusan dan dapat memberikan manfaat. Rasa percaya diri tersebut tumbuh sebagai akibat Guru semakin banyak mengembangkan sendiri pengetahuannya berdasarkan pengalaman praktis.

Bagi siswa, diharapkan memperoleh pengalaman dan pengetahuan yang lebih baik, sehingga mampu meningkatkan pengetahuan dan pemahaman materi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan jasmani, serta diharapkan Penelitian Tindakan Kelas ini dapat meningkatkan hasil belajar dan meningkatkan pengetahuan tentang pemahaman pendidikan jasmani.

Bagi peneliti, dengan dilakukannya penelitian ini, peneliti dapat mengetahui bentuk pendekatan, strategi dan metode pembelajaran yang cocok bagi siswa untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

Bagi sekolah, hasil penelitian ini akan memberikan sumbangan yang bermanfaat bagi sekolah itu sendiri dalam rangka perbaikan pembelajaran pada sekolah tersebut khususnya dan sekolah lain pada umumnya.

Berdasarkan hasil observasi yang telah peneliti laksanakan, proses pembelajaran pendidikan jasmani di SMP Kartika XIX-2 Bandung dalam permainan sepakbola lebih meningkatkan individual dibanding dengan kerjasama antar sesama teman. Sedangkan dalam suatu proses pembelajaran sepakbola para siswa diuntut untuk saling bekerjasama. Oleh sebab itu peneliti akan mencoba menerapkan proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* dalam pembelajaran permainan sepakbola di SMP Kartika XIX-2 Bandung.