

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Penelitian**

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya. Mengingat pendidikan selalu berkenaan dengan upaya pembinaan manusia, maka keberhasilan pendidikan sangat bergantung pada unsur manusianya. Unsur manusia yang paling menentukan berhasilnya pendidikan adalah pelaksanaan pendidikan, yaitu guru. Guru merupakan ujung tombak pendidikan sebab guru secara langsung berupaya membina, mempengaruhi, dan mengembangkan kemampuan siswa agar menjadi manusia yang cerdas. Inilah hakikat pendidikan sebagai usaha memanusiakan manusia.

Pendidikan Jasmani merupakan salah satu bagian integral dari sebuah pendidikan. Pendidikan jasmani juga merupakan suatu yang sangat dibutuhkan dalam suatu pendidikan, karena di dalam pendidikan jasmani siswa mampu bergerak melakukan aktifitas yang menggunakan anggota tubuh. Menurut Jesse Feiring Williams (dalam Abduljabar, 2009 hlm. 5) yaitu:

Pendidikan jasmani adalah sejumlah aktifitas jasmani manusiawi yang terpilih sehingga mendapatkan hasil yang diinginkan. Salah satu tujuan dari pendidikan jasmani yaitu untuk mendidik siswa melalui aktivitas gerak karena itu pendidikan jasmani memiliki peranan penting dalam mendidik.

Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa, tujuan dari pendidikan jasmani yaitu mengajak semua siswa untuk bergerak melakukan aktivitas gerak supaya tujuan pembelajaran selain bisa tercapai juga bisa dirasakan oleh siswa tersebut. Menurut Juliantine dkk (2012, hlm. 6)

Eksistensi penjas dalam lingkup sistem pendidikan nasional tidak terlepas dari suatu keyakinan terhadap nilai-nilai penjas yang terkandung di dalamnya, yang jika diselenggarakan dalam situasi dan kondisi pendidikan yang kondusif akan memberikan kontribusi yang cukup berarti terhadap pencapaian tujuan pendidikan secara keseluruhan.

Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa, pendidikan jasmani harus diselenggarakan dalam suatu kondisi yang kondusif sehingga tujuan pendidikan akan tercapai secara keseluruhan.

Pendidikan jasmani memiliki tujuan akhir tercapainya kesejahteraan para peserta didik, yang dapat diartikan bahwa pendidikan jasmani bukan hanya melingkupi kesehatan jasmani saja, tapi melingkupi sehat mental, emosional, sosial dan spiritual.

Salah satu materi yang diajarkan di sekolah menengah atas adalah pembelajaran permainan bola kecil pada mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (Penjasorkes) yang sesuai dengan kompetensi dasar kurikulum 2013 (hlm. 88) berikut ini :

3.2 Menganalisis dan mengkategorikan keterampilan gerak salah satu permainan bola kecil serta menyusun rencana perbaikan. 4.2 Mempraktikkan perbaikan keterampilan salah satu permainan bola kecil sesuai analisis dan kategorisasi.

Dari penjelasan tersebut, menerangkan bahwa pembelajaran permainan bola kecil merupakan salah satu materi yang wajib diajarkan kepada siswa. Adapun beberapa jenis permainan dan olahraga yang termasuk dalam permainan bola kecil, yaitu: *softball*, kasti, rounders, bulutangkis dan tenis meja.

Aktivitas pembelajaran permainan bola kecil merupakan pembelajaran yang banyak disukai dan digemari siswa, karena terbukti di saat peneliti melakukan observasi saat proses pembelajaran bola kecil pada kelas XI di Yayasan Badan Perguruan Indonesia SMA BPI 1 Bandung, siswa sangat antusias melakukan permainan bola kecil tersebut, mereka sangat bersemangat saat memukul bola, berlari ke base, menangkap bola dan mematikan lawan. Mereka saling memberi instruksi dan arahan kepada teman-temannya karena mereka ingin menang sehingga siswa melakukannya dengan sungguh-sungguh dan membuat siswa bergerak aktif.

Pembelajaran bola kecil di sekolah khususnya permainan *softball* masih sangat jauh dari harapan dikarenakan pembelajaran bola kecil yang dilakukan di sekolah-sekolah lebih banyak permainan kasti, sehingga permainan *softball*

banyak diadakan di ekstrakurikuler di bawah naungan klub-klub *softball* yang berada di kota besar.

Anak pada usia SMA ini lebih suka kepada hal-hal yang baru yang menantang. Usia SMA ini adalah masa dimana mereka mencari jati diri dan mengalami perubahan karakteristik karena pada masa ini mereka memasuki usia remaja. Menurut Alberty (dalam Makmun, 2007 hlm. 130) menyatakan bahwa:

Periode masa remaja itu kiranya dapat di definisikan secara umum sebagai suatu periode dalam perkembangan yang dijalani seseorang yang terbentang sejak berakhirnya masa kanak-kanaknya sampai datangnya awal masa dewasa nya.

Dari pendapat tersebut dapat di simpulkan bahwa pada masa remaja itu terjadi beberapa periode perkembangan dari masa anak-anak sampai datangnya awal masa dewasa yang di alami oleh remaja usia anak SMA.

Karakteristik perkembangan anak usia SMA dapat dilihat dari beberapa aspek yaitu: psikomotor, afektif dan kognitif. Dalam batas-batas tertentu proses pembelajaran dapat diselenggarakan dengan sedemikian rupa sehingga dapat membantu percepatan perkembangan psikomotor, afektif dan kognitif pada anak usia SMA. Menurut Makmun (2007, hlm. 136) menyatakan bahwa :

Perkembangan yang ekstrem pada remaja merupakan masalah yang tidak mudah di atasi, baik oleh individu yang bersangkutan maupun oleh masyarakat secara keseluruhan.

Dari pendapat tersebut bisa di simpulkan bahwa pemilihan metode, strategi, pendekatan, model-model pembelajaran untuk anak usia SMA harus benar-benar sesuai, supaya kemungkinan masalah-masalah yang akan timbul akibat dari perkembangan yang ekstrem pada usia anak SMA ataupun remaja bisa diminimalisir dan diatasi baik dari masalah-masalah psikomotor, kognitif dan afektif.

Perkembangan model-model pembelajaran dewasa ini sangat meningkat, namun perkembangannya tidak dipahami secara merata oleh banyak guru

pendidikan jasmani padahal penerapan model pembelajaran tersebut akan mendukung terbentuknya sifat siswa yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan, sehingga tujuan pembelajaran pendidikan jasmani akan tercapai.

Menurut Metzler (dalam Juliantine, 2013 hlm. 3) “dalam sejarah pembelajaran pendidikan jasmani, dikenal banyak istilah seperti strategi, metode, pendekatan, juga model-model pembelajaran”.

Terdapat beberapa model pembelajaran yaitu, model pembelajaran langsung, model pembelajaran kooperatif, model pembelajaran inkuiri, model pembelajaran pendidikan olahraga, model pendekatan taktis, model pembelajaran personal dan model pembelajaran peer teaching.

Dari beberapa model pembelajaran tersebut dapat di tentukan berdasarkan tujuan, materi pembelajaran, sasaran pembelajaran, dan pertimbangan yang bersifat nonteknis.

Dari beberapa pertimbangan tersebut, peneliti membatasi dan memilih model pembelajaran kooperatif yang dianggap sesuai dengan kondisi dan kebutuhan di tempat penelitian. Model pembelajaran kooperatif merupakan suatu metode pembelajaran sebagai mana Juliantine dkk (2013, hlm. 56) menyebutkan bahwa :

Model pembelajaran *cooperative learning* (MPCL) beranjak dari dasar pemikiran “*getting better together*”, yang 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. Melalui MPCL, siswa bukan hanya belajar dan menerima apa yang disajikan oleh guru dalam PMB, melainkan bisa juga belajar dari siswa lainnya, dan sekaligus mempunyai kesempatan untuk membelajarkan siswa yang lain.

Dari pendapat Juliantine dkk (2013, hlm. 56) bisa di simpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif akan mampu memberikan kesempatan yang luas kepada siswa, suasana belajar yang kondusif dan mampu mengembangkan pengetahuan, sikap, nilai serta keterampilan sosial siswa.

Sebagaimana dikemukakan juga oleh Ibrahim (dalam Juliantine dkk 2013, hlm. 64) “model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai setidaknya meliputi tiga tujuan pembelajaran penting yaitu, hasil belajar akademik, penerimaa terhadap perbedaan individu, dan pengembangan keterampilan sosial”.

Dalam pembelajaran *softball* apabila tidak di sentuh oleh suatu metode yang cocok memang sangat membosankan dan monoton, karena di dalam pembelajaran *softball* itu terdapat tiga gerak dasar yaitu, menangkap, melempar dan memukul. Yang mana dalam pembelajarannya hanya berfokus kepada tiga gerak dasar tersebut. Maka dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif akan mampu mempengaruhi dan mengubah pembelajaran *softball* menjadi pembelajaran dengan suasana yang kondusif bagi siswa.

Model pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran yang mendukung pembelajaran kontekstual. Sistem pengajaran pembelajaran kooperatif dapat didefinisikan sebagai kerja atau belajar kelompok yang terstruktur. Sebagai mana yang dikemukakan Johnson & Johnson (Juliantine dkk 2013, hlm. 58), yaitu “saling ketergantungan positif, tanggung jawab individual, interaksi personal, keahlian kerja sama, dan proses kelompok”.

Pembelajaran kooperatif adalah pendekatan pembelajaran yang berfokus pada penggunaan kelompok kecil siswa untuk bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar, dan untuk mencapai tujuan belajar. Model pembelajaran kooperatif sangat cocok dengan pembelajaran *softball*, karena dalam pembelajaran *softball* kerja sama merupakan modal utama. Menurut Stahl, (dalam Juliantine, dkk 2013, hlm. 57) menyatakan bahwa “proses pembelajaran dengan MPCL ini mampu merangsang dan menggugah potensi siswa secara optimal dalam suasana belajar pada kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 2 sampai 6 orang) siswa”.

Model pembelajaran kooperatif ini memiliki unsur yang sesuai dan cocok untuk pembelajaran *softball* baik dari sisi hasil belajar akademik dan keterampilan sosial siswa. Dengan itu akan sangat mendukung terhadap berlangsung nya pembelajaran *softball* yang lebih kondusif. Hasil belajar yang didapatkan dari suatu pembelajaran bermacam-macam, sebagaimana pembagian hasil belajar menurut Bloom dalam buku Subroto (2009, hlm 125) “(1) ranah

kognitif yang mencakup tentang pengetahuan, (2) ranah afektif yang mencakup tentang sikap dan penerimaan, dan (3) ranah psikomotor tentang kesiapan dan persepsi”.

Melalui penelitian ini terdapat beberapa aspek yang diamati sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar kurikulum 2013, antara lain: aspek kognitif responsive dan pro aktif, aspek afektif kerjasama aspek psikomotor melempar dan menangkap. Ketiga ranah tersebut dapat diraih oleh siswa dengan baik apabila prose belajar yang dilakukan berjalan dengan baik pula.

Dari penjelasan tersebut, maka peneliti akan melakukan penelitian pada siswa di Yayasan Badan Perguruan Indonesia SMA BPI 1 dengan judul **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TERHADAP HASIL BELAJAR DAN KETERAMPILAN *SOFTBALL***

## **B. Identifikasi Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang penelitian, maka terdapat beberapa masalah diantaranya :

1. Metode pembelajaran yang kurang sesuai dengan pembelajaran *softball*
2. Kurangnya alat-alat *softball* yang tersedia.
3. Sedikitnya lapangan *softball* yang tersedia.

## **C. Rumusan Masalah Penelitian**

Dari latar belakang dan identifikasi masalah penelitian ini, maka rumusan masalah adalah:

1. Seberapa besar pengaruh model pembelajaran kooperatif terhadap hasil belajar *softball* ?
2. Seberapa besar pengaruh model pembelajaran kooperatif terhadap keterampilan *softball* ?

## **D. Tujuan Penelitian**

### **1. Secara Umum**

Sesuai dengan latar belakang dan masalah penelitian, maka tujuan penelitian adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif terhadap hasil belajar dan keterampilan *softball*.

## **2. Secara Khusus**

Untuk mengetahui perbedaan pengaruh antara hasil belajar softball dengan keterampilan softball melalui model pembelajaran kooperatif.

## **E. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi sebagai berikut:

### **1. Secara Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar dan keterampilan *softball* dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

### **2. Secara Praktis**

#### **a. Bagi Peneliti**

Bagi para peneliti, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan, bahan kajian, serta sumbangan pemikiran dalam upaya meningkatkan dan memperbaiki hasil belajar permainan olahraga *softball* dan keterampilan dasar pada pembelajaran *softball*.

#### **b. Bagi Guru Pendidikan Jasmani**

Bagi guru pendidikan jasmani, hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dan referensi maupun komponen sekolah lainnya dalam upaya meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran penjas.

#### **c. Bagi Siswa**

Siswa diharapkan dapat meningkatkan minat belajar pendidikan jasmani khususnya dalam pembelajaran *softball*.

## F. Batasan Penelitian

Faktor-faktor yang menjadi fokus pada penelitian ini antara lain :

1. Penelitian hanya menitik beratkan pada pengaruh model pembelajaran.
2. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar *softball* dan keterampilan *softball*.
3. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa Yayasan Badan Perguruan Indonesia SMA BPI 1.

## G. Struktur Organisasi Skripsi

Adapun untuk memudahkan penelitian skripsi agar bisa berjalan dengan sistematis. Maka penulis akan membuat sistematika penelitian/struktur organisasi. Struktur organisasi skripsi akan disusun sebagai berikut:

- a. BAB 1 Pendahuluan: Dalam bab ini diuraikan mengenai tentang latar belakang masalah penelitian, identifikasi masalah penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, batasan masalah, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.
- b. BAB II Kajian Pustaka: Dalam bab ini dipaparkan mengenai konsep dan teori yang mendukung penelitian ini. Teori-teori yang dibahas dalam kajian pustaka ini adalah hakikat Pendidikan Jasmani, Hakikat Belajar dan Pembelajaran, Hakikat model pembelajaran, dan Model Pembelajaran *Cooperative Learning* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar dan keterampilan *Softball*.
- c. BAB III Metode Penelitian: Pada bab ini berisikan penjelasan yang rinci mengenai metode penelitian dan beberapa komponen. Komponen yang dimaksud adalah populasi dan sampel penelitian, desain penelitian, langkah-langkah penelitian, instrumen penelitian dan analisis data.
- d. BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan: Pada bab ini penulis menganalisis secara rinci dari hasil temuan data tentang pengaruh model pembelajaran kooperatif terhadap hasil belajar permainan *softball*. Hasil



penelitian itu sendiri merupakan data asli yang peneliti dapatkan berdasarkan hasil penelitian langsung di lapangan (Yayasan Badan Perguruan Indonesia SMA BPI 1) baik pada saat pemberian perlakuan maupun pada saat tes.

- e. BAB V Simpulan dan Saran: Pada bab ini menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil temuan analisis penelitian dalam sistematika penulisan skripsi, yang disajikan dalam bentuk kesimpulan penelitian dan saran. Peneliti memberikan kesimpulan terhadap beberapa pembahasan yang merupakan hasil dari penelitian yang didalamnya menjawab perumusan masalah. Saran diberikan oleh peneliti sebagai bahan rekomendasi dengan mempertimbangkan hasil temuan baik dilapangan maupun secara teoritis, yang ditujukan kepada pembuat kebijakan, pengguna hasil penelitian, dan peneliti selanjutnya.