

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Dalam konteks pembelajaran, model adalah suatu penyajian fisik atau konseptual dari sistem 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. Di dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan (PJOK) terdapat berbagai macam model-model yang dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran oleh seorang guru PJOK, diantaranya yaitu (1) *direct instruction* (2) *personalized system for instruction* (3) *cooperative learning* (4) *sport education* (5) *peer teaching* (6) *inquiry model* (7) *tactical model*. Model menjelaskan keterkaitan berbagai komponen dalam suatu pola pemikiran yang disajikan secara utuh, sehingga dapat membantu melihat kejelasan ketertarikan secara lebih cepat, utuh, konsisten dan menyeluruh.

Dalam proses mengajar PJOK yang paling penting adalah memaksimalkan partisipasi semua siswa. Karena partisipasi siswa dapat menjadikan atmosfer atau suasana dalam pembelajaran akan menjadi semakin menyenangkan dan keadaan lingkungan belajar semakin lebih kondusif. Maka dari itu dalam pembelajaran PJOK itu sendiri dengan banyaknya model-model pembelajaran untuk diterapkan ke dalam pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative learning*. Menurut Juliantine (2011, hlm. 52):

Model pembelajaran kooperatif 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 bagi kehidupannya di masyarakat.

Sistem pengajaran *cooperative learning* dapat didefinisikan sebagai sistem kerja atau belajar kelompok yang terstruktur. Yang termasuk di dalam struktur ini adalah lima unsur pokok menurut Johnson & Johnson dalam Juliantine (2011, hlm. 5), yaitu “Saling ketergantungan positif, tanggung jawab individual, interaksi personal, keahlian kerjasama, dan proses kelompok”. Sehingga dengan diterapkannya model pembelajaran *cooperative learning* ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan adanya proses pembelajaran kelompok ini siswa akan termotivasi untuk melakukan kegiatan pembelajaran secara maksimal.

*Cooperative learning* dianggap sebagai suatu strategi alternatif yang mampu memberikan dampak positif bagi perkembangan siswa, baik dari aspek intelektual maupun emosional kaitannya dengan hubungan sosial siswa. *Cooperative learning* merupakan suatu strategi belajar dengan jumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda. Dalam *cooperative learning*, belajar dikatakan belum selesai jika salah satu teman dalam kelompok belum menguasai bahan pelajaran.

Jika dikaitkan dengan pembelajaran PJOK, pembelajaran dengan menerapkan model *cooperative learning* para siswa diharapkan dapat saling membantu, saling mendiskusikan dan berargumentasi untuk mengasah keterampilan dan pengetahuan yang mereka kuasai saat itu dan menutup kesenjangan dalam pemahaman masing-masing. Dalam model *cooperative learning* ini siswa bisa dituntut untuk menunjukkan kerjasamanya antar siswa lain dengan dikelompokkan siswa pun bisa memberitahukan kepada siswa lain yang tidak bisa menjadi bisa. Proses pembelajaran ini juga dapat merangsang dan menggugah potensi yang dimiliki oleh siswa.

Materi dalam belajar model *cooperative learning* terjadi jika semua anggota kelompok berhasil dalam mencapai tujuan belajar yang telah ditentukan. Hal tersebut memberikan indikasi bahwa belajar dengan berkelompok *cooperative learning* merupakan sistem gotong royong. Dalam pembelajaran ini mungkin dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat

kemampuannya berbeda-beda, sehingga tugasnya setiap kelompok harus saling bekerjasama dan saling membantu memahami materi pelajaran.

Tujuan PJOK menurut Mahendra (2003) dalam <http://blog.tp.ac.id/tag/dasar-perumusan-tujuan-pembelajaran-penjas>, bahwa “Tujuan pembelajaran pendidikan jasmani mencakup tujuan dalam domain psikomotorik, domain kognitif, dan tak kalah pentingnya dalam domain afektif”. Psikomotorik mencakup aspek kebugaran jasmani dan perkembangan motorik, kognitif mencakup pengetahuan dan pemahaman, sementara afektif mencakup sikap.

Dari sekian banyak siswa yang memiliki karakter yang berbeda-beda sangatlah sulit untuk mengamati tingkat perkembangannya. Hal yang paling penting dalam menerapkan pembelajaran penjas adalah pengulangan atau pembiasaan, sehingga diharapkan hal yang dipelajarinya dapat terinternalisasi ke dalam diri siswa secara permanen.

Pembelajaran aktivitas permainan bolavoli merupakan salah satu bagian dari PJOK. Permainan bolavoli merupakan permainan beregu bola besar yang memerlukan keterampilan dan kerjasama yang baik. Permainan bolavoli merupakan permainan yang dilakukan oleh dua regu yang dipisahkan oleh net. Yudiana dan Subroto (2010, hlm. 3) mengemukakan, bahwa:

Nama bola voli yang pertama kali diciptakan William G. Morgan adalah Minonette. Atas anjuran Dr. Alfred T. Halstead, anggota dari YMCA College, dasar permainan mignonette adalah to volley, yaitu permainan memukul-mukul bola hilir mudik di udara tanpa menyentuh lantai.

Mereka yang mempunyai bakat dan minat bermain bolavoli dapat memfokuskan diri ke tingkat keterampilan yang lebih tinggi sebagai atlet untuk mencapai prestasi setinggi-tingginya. Sejalan dengan pemaparan diatas, menurut Subroto dan Yudiana (2010, hlm. 26) adalah sebagai berikut:

Tujuan orang bermain bolavoli berawal dari tujuan yang bersifat rekreatif, kemudian berkembang ke arah tujuan-tujuan yang lain seperti mencapai prestasi yang tertinggi, meningkatkan prestise diri atau bangsa dan Negara, memelihara dan meningkatkan kesehatan dan kebugaran jasmani, bahkan dalam konteks pendidikan kedudukan dan fungsi permainan ini adalah sebagai salah satu alat atau sarana untuk mencapai tujuan pendidikan.

Keterampilan/kemampuan siswa yang begitu banyak dengan tingkat kecerdasan yang berbeda-beda. Tingkat kecerdasan siswa yang berbeda-beda akan terlihat dengan jelas pada saat pembelajaran bolavoli, seperti adanya perbedaan pemahaman siswa antara satu dengan yang lainnya mengenai konsep dasar *passing*. Dengan kurangnya penguasaan materi gerak dasar permainan bolavoli yang dimiliki oleh guru penjas di sekolah, maka siswa mendapatkan cara-cara sendiri untuk melakukan gerak dasar permainan bolavoli dari hasil pengalaman mereka di luar sekolah.

Proses belajar mengajar PJOK selama ini yang terjadi di sekolah-sekolah sangat bervariasi, namun di sekolah yang peneliti amati di SMAN 1 Soreang misalnya saat jam pelajaran penjas dimulai, siswa sering kali menghabiskan waktu berlama-lama untuk berganti pakaian, ketika guru membuka pelajaran dan memberikan instruksi untuk berbaris rapih, tidak semua siswa cepat tanggap untuk berbaris, masih banyak siswa yang mengobrol dan dengan sengaja bergerak lambat. Tidak semua siswa serius mendengarkan guru yang sedang memberikan materi pembelajaran, masih banyak siswa yang mengobrol dan tidak memperhatikan guru. Ketika guru menunjuk salah satu siswa untuk melakukan salah satu gerak dasar bolavoli yang sudah didemonstrasikan, siswa selalu terlihat gugup atau canggung, hal ini terlihat dari cara bicaranya yang berubah menjadi kaku, dan sikapnya yang terlihat malu. Pada saat siswa melakukan aktivitas permainan atau *game* yang sudah dibuat oleh guru dalam permainan bolavoli, banyak siswa terlihat aktif mengikuti permainan mulai dari mendengarkan instruksi guru, melihat gerakan temannya, berteriak meminta bola, dan juga selain itu aktif bergerak menjemput bola. Namun ada juga siswa yang lebih memilih untuk berdiam diri atau tidak aktif dalam pembelajaran, adapun siswa yang asik berdua bermain bolavoli tanpa memperdulikan teman disekitarnya yang ikut dalam permainan.

Begitu kompleksnya melihat permasalahan suasana pembelajaran bolavoli tersebut, peneliti menduga ada beberapa faktor penyebab terjadinya hal di atas. Bervariasinya kemampuan motorik dan minat siswa. Tidak semua siswa memiliki kemampuan motorik yang sama namun berbeda-beda. Secara faktual kemampuan motorik siswa dapat dikategorikan ke dalam kategori kemampuan motorik tinggi,

sedang, rendah. Bagi siswa yang memiliki kemampuan motorik tinggi, biasanya akan lebih terampil dan mudah dalam mengikuti proses pembelajaran bolavoli, siswa lebih bisa mengikuti instruksi atau tugas gerak yang diberikan oleh guru.

Sedangkan bagi siswa yang memiliki kemampuan motorik yang sedang, ada siswa yang terus aktif mengikuti pembelajaran bolavoli sampai akhir jam pelajaran meskipun tidak sepenuhnya dia mengerti dan bisa melakukan tugas gerak dengan baik dan ada juga yang tidak mengikuti tergantung dengan suasana hati. Bagi siswa yang memiliki kemampuan motorik rendah, biasanya siswa mengalami kesulitan untuk mengikuti proses pembelajaran bolavoli, sulit untuk melakukan tugas gerak yang guru berikan, siswa cenderung melakukan kesalahan berulang-ulang, biasanya hal tersebut menyebabkan motivasi siswa menurun, siswa jadi malas dan kurang bersemangat mengikuti pembelajaran PJOK khususnya pembelajaran bolavoli. Selain itu juga permasalahan lainnya yang muncul dari dalam diri siswa yang teridentifikasi adalah sifat-sifat individualitas, misalnya:

1. Sebelum pembelajaran dimulai, kurangnya siswa dalam bekerjasama untuk mengambil dan mempersiapkan peralatan pembelajaran bolavoli.
2. Pada saat pembelajaran nilai-nilai kerjasama terlihat sangat rendah, kebanyakan siswa lebih memilih-milih teman untuk berpasangan berdasarkan dengan kesamaan keterampilan yang mereka miliki ataupun dari kedekatan siswa dengan siswa yang lainnya. Kebanyakan siswa asik bermain dengan teman sekelompok kecilnya tanpa memperdulikan teman yang lain.

Hal ini mengakibatkan kurangnya kesempatan kepada sebagian siswa untuk saling berinteraksi dan bekerjasama dalam pembelajaran bolavoli sehingga pembelajaran tidak berjalan efektif. Dari segi guru, tidak semua guru PJOK memahami dan terampil dalam menggunakan model-model pembelajaran yang inovatif, ada yang tidak memahami namun terampil dalam menggunakan model pembelajaran, tapi ada juga yang memahami namun tidak terampil dalam menggunakan model pembelajaran. Namun masih sangat terbatas guru yang memahami dan juga terampil dalam menggunakan model pembelajaran, sehingga pembelajaran PJOK kurang bervariasi dan monoton hanya itu-itu saja, khususnya

guru PJOK di lingkungan SMAN I Soreang itu cenderung menggunakan model pembelajaran konvensional (*teacher centre*), jadi pembelajaran permainan bolavoli hanya berpusat pada guru saja, siswa dituntut untuk bisa melakukan tugas gerak yang diberikan. Sedangkan tidak semua siswa bisa melakukannya, hal tersebut disebabkan oleh kondisi belajar yang berjalan hanya satu arah saja, yaitu informasi pelajaran hanya diberikan dari pihak guru, tidak ada timbal balik dari siswa dalam artian siswa hanya menjadi pihak pendengar saja. Hal ini menyebabkan proses pembelajaran bolavoli kurang efektif.

Sesuai dengan pengamatan yang peneliti alami di atas maka salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh guru adalah menerapkan model-model pembelajaran di sekolah. Pemahaman dan keterampilan guru dalam hal menerapkan model-model pembelajaran perlu dipelajari lagi kemudian diterapkan sehingga pembelajaran tidak monoton satu arah dan suasana belajarnya tidak menjemukan. Dibutuhkan suatu model pembelajaran yang tepat digunakan dalam pembelajaran bolavoli tentunya yang bisa meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran bolavoli dan berimplikasi pula dalam peningkatan nilai sikap kerjasama serta hasil belajar siswa.

Dengan demikian peneliti menggunakan model *cooperative learning* karena dirasa dapat efektif ke dalam pembelajaran bolavoli. Siswa harus lebih terampil lagi dalam kerjasamanya dalam satu kelompok dan dapat mendorong temannya agar dapat lebih meningkat lagi kemampuannya sehingga dengan penggunaan model ini dapat tercapai dalam pembelajaran bolavoli dengan *cooperative learning*. Dengan model *cooperative learning* diharapkan siswa dapat bergerak aktif dalam pembelajaran yang diberikan oleh guru di sekolah melalui pembelajaran permainan bolavoli. Selain itu juga diharapkan dengan pemberian materi melalui model *cooperative learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka peneliti mengangkat judul **"Implementasi Model *Cooperative Learning* Dalam Pembelajaran Permainan Bolavoli di SMA Negeri I Soreang Kab. Bandung"**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, terdapat beberapa masalah yang muncul, diantaranya yaitu:

1. Siswa tidak diberi kesempatan untuk kerjasama dalam menyelesaikan tugas belajar.
2. Dalam pembelajaran, guru cenderung memakai model pembelajaran konvensional (*teacher centre*).

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka rumusan masalahnya adalah:

1. Apakah implementasi model *cooperative learning* memberikan pengaruh hasil belajar bermain bolavoli pada siswa kelas X SMA Negeri I Soreang?

## **D. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini merupakan titik pijak untuk merealisasikan pesan yang akan dilaksanakan, sehingga perlu dirumuskan secara jelas. Dalam penelitian ini pun perlu adanya tujuan yang berfungsi sebagai acuan pokok terhadap masalah yang akan diteliti, sehingga peneliti dapat bekerja secara terarah dalam mencari data sampai pada tingkat pemecahan, maka tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui apakah implementasi model *cooperative learning* dapat memberikan pengaruh hasil belajar bermain bolavoli pada siswa kelas X SMA Negeri I Soreang.

## **E. Batasan Masalah**

Batasan masalah sangat diperlukan dalam setiap penelitian agar masalah yang diteliti lebih terarah. Mengenai batasan masalah penelitian dijelaskan oleh Surakhmad (1998, hlm. 36) sebagai berikut :

Pembatasan ini diperlukan bukan saja untuk memudahkan atau menyederhanakan masalah bagi penyelidik tetapi juga untuk dapat menetapkan lebih dahulu segala yang diperlukan untuk pemecahannya, tenaga, waktu, biaya, dan lain sebagainya yang timbul dari rencana tersebut.

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka penulis membatasi masalah penelitian ini sebagai berikut :

1. Model yang digunakan adalah Model *Cooperative Learning*.
2. Penelitian ini hanya meneliti tentang implementasi model *cooperative learning* dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran permainan bolavoli.

## **F. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan kontribusi yang berarti bagi semua pihak terutama kepada mereka yang berkecimpung dalam dunia pendidikan. Dapat dipastikan akan memberikan manfaat bagi semua baik bagi objek, atau peneliti khususnya dan juga bagi seluruh komponen yang terlibat di dalamnya. Manfaat atau nilai guna yang bisa diambil dari penelitian ini adalah:

1. Teoritis
 

Memperkuat teori-teori pembelajaran penjas yang sudah ada dan dapat dijadikan informasi dan sumbangan keilmuan bagi lembaga pendidikan formal maupun non-formal dalam pembelajaran permainan bolavoli melalui implementasi model *cooperative learning*.
2. Praktis
  - a. Bagi para peneliti hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan, bahan kajian, serta sumbangan pemikiran dalam upaya penyempurnaan dan perbaikan untuk mengetahui bagaimana implementasi model *cooperative learning* dalam pembelajaran permainan bolavoli.
  - b. Bagi guru sebagai sumber informasi keilmuan dalam menjalankan profesinya. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan menjadi umpan balik bagi guru dalam menyusun bahan pembelajaran yang lebih



variatif dan diharapkan dapat bermanfaat untuk menyempurnakan pelaksanaan pengajaran penjas di sekolah.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini menjadi bahan pertimbangan dan akan memberikan sumbangan yang bermanfaat bagi sekolah itu sendiri dalam rangka memperbaiki pembelajaran pada sekolah tersebut khususnya dalam pembelajaran permainan bolavoli.