

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Bolabasket adalah salah satu permainan beregu yang dimainkan oleh dua tim yang masing-masing tim terdiri dari lima orang dan dapat dimainkan olah putra dan putri serta dapat dimainkan oleh semua orang dari segala usia, apapun tingkatan keterampilan mereka. Seperti yang di ungkapkan Wissel (1996:2) mengemukakan tentang definisi bolabasket, sebagai berikut:

Bolabasket merupakan permainan yang dimainkan oleh dua tim dengan 5 pemain per tim. Tujuannya adalah mendapatkan nilai (*score*) dengan memasukan bola ke keranjang dan mencegah tim lain melakukan hal yang serupa. Bola dapat diberikan hanya dengan *passing* (operan) dengan tangan atau dengan mendribelnya (*batting, pushing, atau tapping*) beberapa kali pada lantai tanpa menyentuhnya dengan dua tangan secara bersamaan.

Olahraga bolabasket sebagai salah satu cabang olahraga di Indonesia yang merupakan sarana pembinaan dalam meningkatkan kualitas hidup manusia, alat pemersatu dan mempererat persahabatan antar bangsa. Bolabasket juga merupakan salah satu cabang olahraga yang ada dalam program pendidikan jasmani yang dilaksanakan di sekolah-sekolah. Dalam kurikulum pendidikan jasmani dijelaskan bahwa melalui proses belajar mengajar olahraga basket diharapkan selain untuk meningkatkan kebugaran jasmani juga untuk menanamkan kedisiplinan, mendidik watak, serta untuk meningkatkan prestasi olahraga bolabasket melalui proses belajar mengajar permainan bolabasket, baik melalui kegiatan intra kurikuler maupun ekstra kurikuler.

Permainan bolabasket merupakan permainan yang sangat menarik selain mengandung aspek rekreatif, di dalamnya juga terdapat unsur kerjasama dan kekompakan. Bentuk permainan bola basket dapat dikatakan merupakan perpaduan antar permainan sepakbola/futsal, bola voli dan bola tangan; karena dalam peraturan permainan, teknik, serta taktik permainan bola tangan terdapat persamaan dari ketiga cabang olahraga tersebut. Dibanding dengan cabang olahraga yang lain, permainan bolabasket merupakan permainan yang alamiah

Enjang Risan Solehudin, 2013

Perbedaan Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif dan Kompetitif Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Bolabasket (Studi Eksperimen Pada Siswa Putra di SMP Negeri 1 Cimanggung Kab. Sumedang)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

(natural game). Motivasi siswa mengikuti olahraga ini sangat beragam. Mulai dari ingin populer di sekolahnya, sampai yang memang betul-betul ingin mendalami olahraga ini. Tidak jarang juga guru penjas menggunakannya sebagai alat untuk pendidikan jasmani,

Berdasarkan pengalaman dan pengamatan yang telah dilakukan sampai saat ini, baik dalam intrakurikuler maupun ekstrakurikuler, banyak guru pendidikan jasmani maupun pelatih di sekolah diduga belum dapat secara optimal melakukan proses belajar mengajar seperti yang diharapkan dalam upaya meningkatkan hasil belajar keterampilan bolabasket, diantaranya terjadi karena karakteristik siswa yang berbeda-beda, seperti kondisi fisik, kompleksitas gerak permainan tersebut dan kurangnya pemahaman guru dalam penerapan pendekatan pembelajaran.

Di samping itu, ada pendekatan pembelajaran yang sering digunakan dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, salah satu diantaranya adalah pendekatan pembelajaran tradisional yang mayoritas digunakan oleh para pengajarnya. Gambaran pembelajaran tradisional cenderung menekankan pada penguasaan keterampilan cabang olahraga. Pendekatan yang dilakukan seperti halnya pendekatan pelatihan olahraga. Dalam pendekatan ini, guru menentukan tugas-tugas ajarnya kepada siswa melalui kegiatan fisik tak ubahnya seperti melatih suatu cabang olahraga. Kondisi seperti ini mengakibatkan tidak optimalnya fungsi pengajaran penjas sebagai media pendidikan dalam rangka pengembangan pribadi seutuhnya. Pembelajaran penjas sebenarnya memberikan sebuah pembelajaran yang bermakna dan merangsang siswa untuk berfikir kritis dan menangkap makna dari aktifitas yang dia lakukan dalam pembelajaran permainan dalam penjas.

Pendekatan belajar tradisional yang diberikan oleh guru pada proses pembelajaran penjas, cenderung membuat siswa menjadi tidak begitu antusias dalam mengikuti pembelajaran penjas. Bahkan, banyak diantara mereka yang tidak menyukai pelajaran penjas, sehingga mereka mengikuti pembelajaran penjas dengan rasa terpaksa.

Dampaknya, mereka tidak merasakan sebuah pelepasan rasa penat setelah mengikuti pembelajaran mata pelajaran teori yang memerlukan konsentrasi tinggi. Sesuai dengan teori rekreasi atau pelepasan yang diutarakan oleh bangsa Jerman, yang bernama Schaller dan Lazarus, menerangkan bahwa “Permainan itu merupakan kegiatan manusia yang berlawanan dengan kerja dan kesungguhan hidup, tetapi permainan itu merupakan imbalan antara kerja dengan istirahat.” Orang yang merasa penat, ia akan bermain untuk mengadakan pelepasan penat agar dapat mengembalikan kesegaran jasmani maupun rohani.

Bigot, Kohnstan dan Palland, dan Rob dengan Leetouer dalam (Stephanie 2012:3) mengutarakan beberapa pendapat para pakar tentang bermain sebagai berikut : ‘1). Teori Rekreasi atau teori pelepasan; 2). Teori Surplus atau kelebihan tenaga; 3). Teori Teleologi; 4). Teori Sublimasi; 5). Teori Buhler; 6). Teori Reinkarnasi.”

Dengan adanya pembelajaran penjas, diharapkan mereka dapat melepaskan rasa penat mereka. Dan mereka dapat berinteraksi dengan temannya yang lain. Dimana dalam bermain, proses interaksi satu sama lain akan terjadi secara alami. Dalam setiap pengajaran penjas tentu saja banyak cara yang dilakukan oleh guru penjas untuk mencapai tujuan pengajaran penjas yang diharapkan sesuai dengan tujuan penjas dalam kurikulum penjas 2004, yang di dalamnya dijelaskan tentang tujuan penjas:

- a. Meletakkan landasan karakter yang kuat melalui internalisasi nilai dalam penjas.
- b. Membangun landasan kepribadian yang kuat, sikap cinta damai, sikap sosial dan toleransi dalam konteks kemajemukan budaya, etnis dan agama.
- c. Menumbuhkan kemampuan berfikir kritis melalui tugas-tugas pembelajaran Pendidikan Jasmani.
- d. Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerjasama, percaya diri, dan demokratis melalui aktivitas jasmani.

- e. Mengembangkan keterampilan gerak dan keterampilan teknik serta strategi berbagai permainan dan olahraga, aktivitas pengembangan, senam, aktivitas ritmik, akuatik (aktivitas air) dan pendidikan luar kelas (*Outdoor education*).
- f. Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani.
- g. Mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri dan orang lain.
- h. Mengetahui dan memahami konsep aktivitas jasmani sebagai informasi untuk mencapai kesehatan, kebugaran dan pola hidup sehat.
- i. Mampu mengisi waktu luang dengan aktivitas jasmani yang bersifat rekreatif.

Dalam proses pembelajaran penjas, keberhasilan tujuan pembelajaran banyak ditentukan dengan berbagai hal seperti, sarana dan prasarana, keadaan siswa baik fisik maupun psikisnya dan kemampuan pengajar termasuk model-model pendekatan dalam proses pembelajaran yang digunakan. Khususnya dalam proses pembelajaran, adanya kesalahan maupun kurang tepatnya strategi pembelajaran yang digunakan menjadi penghambat tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Seperti yang disampaikan Mahendra (2003: 13) pendidikan jasmani memberikan kesempatan kepada siswa untuk:

- a. Mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang berkaitan dengan aktivitas jasmani, perkembangan estetika, dan perkembangan social
- b. Mengembangkan kepercayaan diri dan kemampuan untuk menguasai keterampilan gerak dasar yang akan mendorong partisipasinya dalam aneka aktivitas jasmani.
- c. Memperoleh dan mempertahankan derajat kebugaran jasmani yang optimal untuk melaksanakan tugas sehari-hari secara efisien dan terkendali.

- d. Mengembangkan nilai-nilai pribadi melalui partisipasi dalam aktivitas jasmani baik secara kelompok maupun perorangan.
- e. Berpartisipasi dalam aktivitas jasmani yang mengembangkan keterampilan social yang memungkinkan siswa berfungsi secara efektif dalam hubungan antar orang.
- f. Menikmati kesenangan dan keriangannya melalui aktivitas jasmani, termasuk permainan olahraga.

Berbagai cara dilakukan oleh guru untuk meningkatkan prestasi belajar siswanya. Segudang motivasi belajar diberikannya, karena mereka beranggapan bahwa semakin tinggi motivasi belajar siswa, akan semakin tinggi pula usaha untuk mendapatkannya, yang pada akhirnya meningkat pula prestasinya. Anak sebagai elemen sosial di sekolah, selalu menjalin interaksi dengan sesama, seperti dengan guru, penjaga sekolah, petugas perpustakaan, penjaga kantin, dan interaksi dengan teman-temannya. Interaksi itu bisa bersifat kooperatif atau kompetitif.

Demikian pula jika dikaitkan dengan iklim pembelajaran anak pun ada iklim pembelajaran yang kooperatif dan kompetitif. Iklim pembelajaran kooperatif artinya iklim belajar yang menitikberatkan pada kerja sama untuk mencapai tujuan tertentu. Sedangkan pembelajaran yang kompetitif adalah iklim pembelajaran yang dapat menciptakan persaingan antar anak atau kelompok untuk mencapai tujuan tertentu. Siswa berkompetisi dalam belajar karena ada dorongan untuk meraih prestasi. Dorongan untuk meraih prestasi itu dilakukannya dengan meningkatkan frekwensi dan kualitas belajarnya, dengan mengatasi kesulitan yang dihadapi, menutupi kekurangan diri dengan mengoptimalkan potensi dirinya.

Berkaitan dengan latar belakang di atas penulis bermaksud meneliti permasalahan tersebut, penulis beranggapan bahwa metode ataupun model-model pembelajaran akan sangat mempengaruhi terhadap hasil belajar siswa dalam bermain bolabasket, khususnya dalam pembelajaran penjas di sekolah. Beragam metode dan model-model pembelajaran saat ini, menjadikan tantangan bagi pendidik penjas dalam menerapkan model-model yang efektif dalam pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan pembelajaran yang telah diharapkan. Dari banyaknya model pembelajaran yang ada penulis ingin menerapkan atau mengujicobakan dua model pembelajaran yaitu, model pembelajaran kooperatif dan kompetitif.

Menurut Slavin dalam (Ayudinanti 2012:13) berpendapat bahwa:

Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok, siswa dalam satu kelas dijadikan kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 4 sampai 5 orang untuk memahami konsep yang difasilitasi oleh guru. Model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran dengan setting kelompok-kelompok kecil dengan memperhatikan keberagaman anggota kelompok sebagai wadah siswa untuk bekerja sama dalam memecahkan suatu masalah melalui interaksi sosial dengan teman sebayanya, memberikankesempatan pada peserta didik untuk mempelajari sesuatu dengan baik pada waktu bersamaan dan ia menjadi nara sumber bagi yang lain.

Pembelajaran kooperatif melibatkan tanggung jawab bersama antara pendidik dan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran kooperatif memiliki kelebihan antara lain motivasi belajar siswa meningkat, konflik antara siswa berkurang, dan sikap apatis siswa berkurang. Di samping kelebihan adapun kekurangan pembelajaran kooperatif antara lain banyak menyita waktu dan tidak semua guru menggunakan model ini karena membutuhkan kepribadian guru yang sesuai dengan karakteristik model pembelajaran tersebut. Sedangkan “kompetitif merupakan kata sifat dari kompetisi yang identik dengan persaingan yang biasanya di wujudkan dengan oleh individu yang tengah bersaing dan selalu berupaya untuk menjadi yang terbaik diantara individu yang lainnya” Saputra (Didin Budiman, 2009:64) bahwa “istilah pendekatan kompetisi serupa dengan pendekatan perlombaan.” Supandi (1992:46) mengemukakan bahwa kompetitif adalah “suatu persaingan yang dilakukan dalam menentukan suatu hasil, baik berupa angka, penghargaan ataupun kedudukan secara hierarkis”. Pembelajaran kompetitif memiliki kelebihan antara lain memberikan kesempatan untuk mengembangkan aspek-aspek sosial seperti kerja keras, menghormati lawan dan lain-lain. Selain kelebihan adapun kelemahan dari pembelajaran kompetitif antara lain terlalu banyak waktu terpakai untuk aktivitas saling mengungguli sehingga kurang efisien dalam membina keterampilan teknik dan lainnya, karena bebas dan informal kadangkala sering terjadi kehilangan sasaran terkait apa yang diharapkan terkait keterampilan gerak yang ingin dicapai.

Berdasarkan pengamatan dan fakta-fakta di lapangan yang dikemukakan penulis di atas, penulis ingin mengkaji kedua model pembelajaran yang dikaitkan terhadap hasil keterampilan belajar bolabasket karena ingin mencobakan suatu model yang konsepnya hampir jauh berbeda dengan pendekatan tradisional, sejalan dengan permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya. Penulis merumuskan melalui judul: Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif dan Kompetitif terhadap Hasil Belajar Keterampilan Bolabasket di SMP Negeri 1 Cimanggung.

Penulis anggap penelitian ini sangat penting, berkaitan dengan pemilihan model pembelajaran yang cocok digunakan untuk suatu hasil belajar keterampilan bolabasket khususnya. Dan umumnya dapat digunakan kepada cabang olahraga lain nantinya, setelah diteliti dan dapat dibuktikan kebenarannya.

B. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka perumusan masalah yang penulis ajukan adalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif terhadap hasil belajar keterampilan bolabasket?
2. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran kompetitif terhadap hasil belajar keterampilan bolabasket?
3. Manakah yang lebih baik antara model pembelajaran kooperatif dan model pembelajaran kompetitif terhadap hasil belajar keterampilan bolabasket?

C. Tujuan penelitian

1. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif terhadap hasil belajar keterampilan bolabasket.
2. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh model pembelajaran kompetitif terhadap hasil belajar keterampilan bolabasket.
3. Untuk mengetahui manakah yang lebih efektif antara model pembelajaran kooperatif dan model pembelajaran kompetitif terhadap hasil belajar keterampilan bolabasket.

D. Manfaat penelitian

Manfaat penelitian yang penulis harapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis, manfaat penelitian ini diharapkan dapat menambah pemahaman dan keilmuan dalam bidang pendidikan jasmani dan olahraga.

2. Manfaat praktis

a. Sebagai bahan pertimbangan alternatif bagi guru pendidikan jasmani dalam proses pembelajaran di sekolah terkait dengan metode dan tujuan yang telah ditetapkan.

b. Sebagai rujukan bagi guru pendidikan jasmani dalam proses penggunaan model pembelajaran, khususnya dalam permainan bola basket.

E. Batasan penelitian

Agar penelitian ini ruang lingkupnya terarah pada tujuan, maka penulis membatasi penelitian hanya pada masalah mengenai:

1. Penelitian ini difokuskan pada pengaruh model pembelajaran kooperatif dan kompetitif terhadap hasil belajar keterampilan bolabasket di SMP Negeri 1 Cimanggung.
2. Populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah siswa putra kelas VIII, dan yang menjadi sampel sejumlah 40 orang dengan menggunakan teknik *purposive sampling*.
3. Rancangan penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen. Variabel-variabel dalam penelitian ini terdiri atas variabel bebas, yaitu model pembelajaran kooperatif dan kompetitif. Adapun variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar keterampilan bolabasket.
4. Lokasi penelitian dilakukan di SMP Negeri 1 Cimanggung.
5. Instrumen yang penulis gunakan adalah tes keterampilan bolabasket Untuk keterampilan bolabasket, tes yang akan digunakan dalam penelitian ini terdiri dari tiga tes dengan tingkat r validitasnya 0,89 yang diperoleh dan hasil

penghitungan multiple korelasi dengan metode Werry-Doelittle. (Nurhasan, 2001: 184-187) yaitu tes melempar dan menangkap bola, tes menembakkan bola ke dalam keranjang, tes menggiring bola.

Tes keterampilan bolabasket ini dapat digunakan untuk:

- Mengklasifikasikan keterampilan para siswa.
- Menentukan kemajuan hasil belajar siswa.
- Mengetahui hasil belajar siswa dan untuk memberikan nilai keterampilan serta siswa dalam cabang olahraga bolabasket.

F. Definisi Operasional

Untuk membatasi makna dan istilah yang penulis gunakan dalam judul penelitian ini, berikut penjelasannya:

1. Pengaruh menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (Lukman, dkk. 1989:664), pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu yang ikut membentuk watak kepercayaan atau perbuatan seseorang.
2. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (Sagala, 2005:62) pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain intruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar.
3. Model pembelajaran menurut Saputra (2000: 35) model pembelajaran merupakan sebuah rencana yang dimanfaatkan untuk merancang pengajaran.
4. Menurut Saputra (Juliantine, dkk. 2011:58) 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 bertanggungjawab terhadap dirinya.
5. Kompetitif menurut Saputra (2001:15) mengemukakan bahwa makna kompetisi secara umum diartikan sebagai sebuah proses dalam menentukan pemenang dan yang kalah. Proses penentuan pemenang dan yang kalah adalah dengan mengidentifikasikan siapa saja yang lebih unggul atau lebih baik dari yang lainnya dalam suatu perlombaan atau permainan.

6. Hasil belajar menurut Sudjana (2004:22) hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya.
7. Bolabasket adalah olahraga beregu yang dimainkan yang dimainkan dengan cara memantulkan bola, melempar bola, menangkap bola serta menembak bola ke keranjang lawan. Setiap regu terdiri dari lima orang dan berusaha memasukkan bola ke dalam keranjang lawannya dan berusaha mencegah regu lawan memasukkan bola ke dalam keranjang kita (Sucipto, dkk 2010:23).

