

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pada dasarnya pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari sistem pendidikan. Menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP, 2006, hlm. 207), tujuan pendidikan jasmani adalah sebagai “suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif dan kecerdasan emosi”. Pendidikan jasmani juga mempunyai peranan yang signifikan dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas melalui aktivitas jasmani, permainan dan olahraga yang dikelola dengan sistematis dan terencana. Oleh karena itu, pendidikan jasmani harus dilaksanakan secara optimal untuk mencapai tujuan sesuai yang diharapkan dengan tuntutan kompetensi.

Pendidikan jasmani yang optimal dapat terlaksana melalui pembelajaran yang berkualitas. Salah satu faktor dalam menunjang pembelajaran yang berkualitas adalah pemilihan model pembelajaran yang tepat. Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran (Joyce, 1992, dalam Juliantine, dkk, 2013). Fungsi esensial dari model pembelajaran adalah membantu memperjelas prosedur, hubungan, serta keadaan keseluruhan dari apa yang didesain untuk membantu peserta didik sedemikian rupa sehingga tujuan pembelajaran tercapai (Joyce dan Weil, 1980, dalam Juliantine, dkk, 2013). Adapun salah satu ciri dari tercapainya pembelajaran yang berkualitas yaitu adanya peningkatan hasil belajar. Hasil belajar adalah perubahan perilaku peserta didik akibat belajar (Purwanto, 2011, hlm. 46). Berdasarkan hal tersebut, kita dapat mengetahui bahwa terdapat keterkaitan antara model dan hasil belajar. Model yang digunakan dalam pembelajaran dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Kenyataan yang terjadi dalam sistem pendidikan saat ini adalah pembelajaran lebih menitikberatkan pada hasil belajar atau pencapaian kompetensi dibandingkan proses pembelajaran itu sendiri. Model pembelajaran yang banyak digunakan terbatas pada model pembelajaran secara langsung dengan metode ceramah dan demonstrasi yang meminta siswa untuk melakukan tugas gerak sesuai dengan yang diperagakan oleh guru. Kedua cara tersebut masih bersifat *teacher centered*, dimana guru lebih mendominasi kegiatan pembelajaran dibandingkan siswa. Hal tersebut dapat mengakibatkan siswa menjadi pasif dan hanya mengikuti apa yang diperintahkan oleh guru, sehingga tidak adanya timbal balik dari siswa pada saat pembelajaran. Efek ini secara tidak langsung menjadikan siswa kurang kreatif dan tidak termotivasi untuk belajar. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang inovatif dan komunikatif untuk meningkatkan keterlibatan aktif dan motivasi siswa. Diantara beragamnya model pembelajaran dalam pendidikan jasmani, dua model pembelajaran yang di aplikasikan untuk meningkatkan hasil belajar *passing stopping* dalam permainan sepakbola adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division (STAD)* dan model pembelajaran langsung (*direct instruction*).

STAD merupakan bagian dari pembelajaran kooperatif, dimana pembelajaran dilakukan secara berkelompok. Gagasan utama *STAD* adalah memacu siswa agar saling mendorong dan membantu satu sama lain untuk menguasai keterampilan yang diajarkan oleh guru (Slavin, dalam Rusman, 2010). Model ini menekankan pada pencapaian yang baik dari kelompok. Artinya, jika kelompok ingin mendapatkan penghargaan atau hasil yang baik, maka seluruh anggota harus menguasai tugas gerak sehingga tiap anggota kelompok akan saling

Rudi Setiawan, 2015

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE STUDENT TEAM ACHIEVEMENT DIVISION (STAD) DAN MODEL PEMBELAJARAN LANGSUNG TERHADAP HASIL BELAJAR PASSING STOPPING DALAM PERMAINAN SEPAKBOLA

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

membantu dan bekerja sama. Kegiatan ini mendorong siswa saling membelajarkan sesama siswa lainnya atau pembelajaran oleh rekan sebaya (*peer teaching*) yang lebih efektif daripada pembelajaran oleh guru (Rusman, 2011, hlm. 204). Selain itu, siswa memiliki dua bentuk tanggung jawab belajar, yaitu belajar untuk dirinya sendiri dan membantu sesama anggota kelompok untuk belajar (Rusman, 2011, hlm. 203).

Adapun aspek yang penting dalam penggunaan model pembelajaran ini, yaitu meningkatkan sikap sosial siswa melalui kegiatan bekerja sama dalam kelompok. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Isjoni (2010, dalam Aka, 2012), yaitu siswa dapat mengembangkan aspek kecakapan sosial di samping kecakapan kognitif. Model ini dapat mengurangi sifat individualistis siswa (Rusman, 2011, hlm. 204). Manfaat ini sangat penting di tengah fenomena masyarakat yang cenderung individual dan apatis akibat modernisasi teknologi dan tuntutan zaman.

Model pembelajaran langsung (*direct instruction*), menurut Roy Killen (dalam Juliantine dkk, 2013, hlm. 41) menjelaskan.

Direct instruction merujuk pada berbagai teknik pembelajaran ekspositori (pemindahan pengetahuan dari guru kepada murid secara langsung, misalnya melalui ceramah, demonstrasi, dan tanya jawab) yang melibatkan seluruh kelas.

Salah satu hal yang diharapkan dari pengajaran dengan model pembelajaran langsung (*direct instruction*) adalah bagaimana guru dapat menyediakan instruksi bagi setiap siswa dalam suatu kelas. Kelas yang besar, waktu yang terbatas, sarana dan prasarana yang minim dan beragamnya kemampuan setiap siswa membuat guru harus membuat perencanaan dan mengimplementasikan program pembelajaran bagi setiap individu bagi siswa. Model pembelajaran langsung merujuk pada pola-pola pembelajaran di mana guru banyak menjelaskan konsep/keterampilan kepada sejumlah kelompok siswa dan menguji keterampilan siswa melalui latihan-latihan di bawah bimbingan dan

arahan guru. Tujuan pembelajaran distrukturkan oleh guru dan siswa diberi pengetahuan tentang makna dari atau bagaimana melakukan sesuatu, sehingga dapat memperbaiki prestasi belajar siswa.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti tertarik untuk meneliti pengaruh model pembelajaran *Student Team Achievement Division (STAD)* dan model pembelajaran langsung terhadap hasil belajar pada siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP). Hasil belajar yang dipilih adalah keterampilan *passing stopping* dalam permainan sepakbola. Sepakbola merupakan permainan beregu yang setiap regunya terdiri dari sebelas pemain, dan salah satunya adalah penjaga gawang, masing-masing regu berusaha memasukan bola sebanyak-banyaknya ke gawang lawan dan mempertahankan gawangnya sendiri untuk tidak kemasukan (Sucipto, dkk, 2000, hlm. 7). Permainan sepakbola merupakan salah satu olahraga yang paling populer di Indonesia. Hal tersebut terbukti dari pencantuman sepak bola sebagai salah satu cabang olahraga yang dipelajari pada jenjang sekolah dasar, sekolah menengah dan perguruan tinggi. Namun, proses pembelajaran sepakbola pada jenjang SMP kurang memunculkan unsur-unsur permainan, padahal siswa pada jenjang SMP masih tertarik pada kegiatan kinestetik yang berhubungan dengan permainan. Hal tersebut menjadikan pembelajaran membosankan karena guru kurang memberi kebebasan pada siswa untuk belajar memecahkan masalahnya sendiri dengan kreasi dan kreativitasnya sendiri. Keterampilan *passing stopping* sendiri merupakan dua dari enam teknik dasar permainan sepak bola (Sukatamsi, dalam Suhartono, 2013, hlm. 21). Kombinasi dari kedua teknik ini diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran dan keterampilan siswa sendiri.

Melalui judul “pengaruh model pembelajaran *Student Team Achievement Division (STAD)* dan model pembelajaran langsung terhadap hasil belajar *passing stopping* dalam permainan sepakbola”, peneliti berharap dapat mengetahui pengaruh model *STAD* dan model langsung terhadap hasil belajar, khususnya keterampilan *passing stopping*.

Rudi Setiawan, 2015

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE STUDENT TEAM ACHIEVEMENT DIVISION (STAD) DAN MODEL PEMBELAJARAN LANGSUNG TERHADAP HASIL BELAJAR PASSING STOPPING DALAM PERMAINAN SEPAKBOLA

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

B. Identifikasi Masalah Penelitian

Seperti 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. Siswa kurang berpartisipasi dalam mengikuti pembelajaran permainan sepakbola.
2. Penggunaan model pembelajaran yang kurang variatif.
3. Kurangnya unsur-unsur permainan yang diberikan dalam pembelajaran terutama pada pembelajaran permainan sepakbola.

C. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang menjadi pokok utama dalam penelitian ini, yaitu:

1. Apakah model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division (STAD)* berpengaruh terhadap hasil belajar *passing stopping* dalam permainan sepakbola?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar *passing stopping* dalam permainan sepakbola antara model pembelajaran kooperatif tipe *STAD* dengan model pembelajaran langsung?

D. Tujuan Penelitian

Secara umum tujuan penelitian adalah mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *STAD* dan model pembelajaran langsung terhadap hasil belajar *passing stopping* dalam permainan sepakbola. Adapun tujuan khususnya adalah :

1. untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division (STAD)* terhadap hasil belajar *passing stopping* dalam permainan sepakbola.

Rudi Setiawan, 2015

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE STUDENT TEAM ACHIEVEMENT DIVISION (STAD) DAN MODEL PEMBELAJARAN LANGSUNG TERHADAP HASIL BELAJAR PASSING STOPPING DALAM PERMAINAN SEPAKBOLA

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

2. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar *passing stopping* dalam permainan sepakbola antara Model Pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan Model Pembelajaran Langsung.

E. Manfaat Penelitian

Adapun beberapa manfaat yang diharapkan dari penelitian ini, yaitu:

1. Manfaat teoritis

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

2. Manfaat praktis

- a. Bagi guru, dapat dijadikan acuan oleh para guru pendidikan jasmani guna memperbaiki pembelajaran di sekolah.
- b. Bagi sekolah, dapat memberikan inovasi baru terkait pembelajaran penjas di sekolah.
- c. Bagi siswa, untuk memunculkan minat belajar penjas dan memberikan pembelajaran penjas yang inovatif.

F. Struktur Organisasi Skripsi

Bagian ini berisi urutan penulisan dari setiap bab dan bagian bab, mulai dari bab pertama hingga bab terakhir, berikut rinciannya:

BAB I Pendahuluan

- A. Latar Belakang Penelitian
- B. Identifikasi Masalah Penelitian
- C. Rumusan Masalah Penelitian
- D. Tujuan Penelitian
- E. Manfaat Penelitian
- F. Struktur Organisasi Skripsi

BAB II Kajian Pustaka, Kerangka Pemikiran, Dan Hipotesis Penelitian

- A. Belajar
- B. Pembelajaran

Rudi Setiawan, 2015

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE STUDENT TEAM ACHIEVEMENT DIVISION (STAD) DAN MODEL PEMBELAJARAN LANGSUNG TERHADAP HASIL BELAJAR PASSING STOPPING DALAM PERMAINAN SEPAKBOLA

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

- C. Hasil Belajar
- D. Model Pembelajaran
- E. Model Pembelajaran *STAD*
- F. Permainan Sepakbola
- G. Kerangka Pemikiran
- H. Hipotesis Penelitian

BAB III Metode Penelitian

- A. Metode Penelitian
- B. Populasi dan Sampel Penelitian
- C. Desain Penelitian
- D. Definisi Operasional
- E. Instrumen Penelitian
- F. Pelaksanaan Pengumpulan Data
- G. Teknik Pengolahan Data
- H. Analisis Data

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

- A. Hasil Penelitian
- B. Pembahasan

BAB V Simpulan dan Saran

- A. Simpulan
- B. Saran