

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Belajar merupakan suatu kegiatan yang menjadikan tingkah laku dalam diri seseorang mengalami perubahan. Perubahan-perubahan yang terjadi yakni berupa perubahan sikap, keterampilan, dan pengetahuan. Menurut Siregar & Nara (2010, hlm. 4), mengatakan bahwa “Belajar adalah proses perubahan tingkah laku pada diri individu karena adanya interaksi antara individu dengan individu dan individu dengan lingkungannya”. Sementara menurut Trianto (2013, hlm. 9) menyatakan bahwa “Belajar adalah proses perubahan tingkah laku yang orisinal melalui pengalaman dan latihan-latihan”.

Dari berbagai pengertian belajar di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar pada hakikatnya adalah suatu proses kegiatan yang dapat mengubah diri seseorang melalui pengalamannya selama hidup. Belajar tentu akan lebih berhasil jika adanya suatu proses dalam pembelajaran begitupun sebaliknya. Seperti yang dikemukakan Siregar & Nara (2010, hlm 12-13) bahwa “Pembelajaran adalah usaha pendidikan yang dilaksanakan secara sengaja, dengan tujuan yang telah ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan, serta pelaksanaannya terkendali”. Pembelajaran dapat diartikan sebagai proses kegiatan belajar pada siswa, agar tercapainya tujuan dari suatu tindakan yang telah dirancang sebelumnya. Seperti halnya pada saat pembelajaran penjas guru merancang bagaimana agar siswa selalu aktif dan terus bergerak pada saat pembelajaran berlangsung.

Pada proses pembelajaran maka akan dihasilkan hasil belajar yang diperoleh siswa. Hasil belajar tersebut terbagi kedalam tiga ranah, yakni ranah kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotor (keterampilan). Dari ketiga ranah tersebut peneliti akan lebih memfokuskan terhadap hasil belajar dari ranah afektif (sikap), dikarenakan pada penilaian hasil belajar afektif ini kurang mendapatkan perhatian dari guru. Penilaian hasil belajar afektif ini akan dilaksanakan pada pembelajaran penjas di sekolah dasar (SD).

Pendidikan jasmani merupakan aktivitas yang sangat berpengaruh terhadap kebugaran jasmani yang di dalamnya terkandung berbagai permainan, rekreasi, olahraga, dan aktivitas fisik lainnya. Seperti yang dipaparkan oleh Rohmah, dkk. (2013, hlm. 98), “Pendidikan Jasmani diartikan sebagai pendidikan melalui dan dari aktivitas jasmani”. Pendidikan Jasmani bertujuan agar dapat membentuk dan mengembangkan keterampilan gerak. Dalam penjas tentunya memiliki nilai-nilai yang akan kita dapatkan, diantaranya kedisiplinan, kerjasama, sportivitas, dan lainnya.

Ruang lingkup pendidikan jasmani meliputi permainan dan olahraga, aktivitas air, aktivitas ritmik, aktivitas senam, dan pendidikan luar kelas. Permainan dan olahraga meliputi olahraga tradisional, keterampilan gerak dasar (lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif), permainan bola kecil, permainan bola besar, permainan net dan target, bela diri, dan aktivitas lainnya. Aktivitas air meliputi renang, permainan di air, keselamatan di air, dan aktivitas lainnya. Aktivitas ritmik meliputi senam kebugaran jasmani (SKJ), senam aerobik, dan aktivitas lainnya. Aktivitas senam meliputi ketangkasan tanpa alat, ketangkasan dengan alat, senam lantai, dan aktivitas lainnya. Aktivitas pendidikan luar sekolah meliputi berkemah, *outbound*, dan aktivitas lainnya.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti bermaksud untuk mengambil hasil belajar pada ranah afektif dengan mengembangkan *life skills* terhadap aktivitas penjas khususnya aktivitas aquatik. Karena pada pembelajaran aktivitas aquatik terdapat lebih banyak permasalahan yang di dapat terutama pada siswa sekolah dasar. Permasalahan yang ada yaitu siswa cenderung melakukan aktivitas pada saat di air lebih individual dan kurang memperlihatkan aktivitas kerjasamanya, seperti membantu teman yang masih belum bisa atau bahkan masih ada yang belum berani melakukan aktivitas aquatik. Permasalah pada saat di lapangan menghasilkan hasil belajar yang kurang memuaskan, contohnya seperti pada saat melakukan pengenalan air dengan memasukan badan ke dalam kolam langsung terlihat banyak siswa yang bergerak masing-masing tidak memperhatikan sekitarnya. Dari masalah itulah maka yang tidak bisa berenang lebih memilih untuk berdiam dipinggir kolam renang melihat teman-temannya yang sudah pandai berenang. Maka dari itu, peneliti bermaksud mengembangkan *life skills*

melalui pembelajaran aktivitas aquatik dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif melalui berbagai macam aktivitas di air (permainan), sehingga siswa dapat ikut berpartisipasi pada aktivitas tersebut. Aktivitas yang akan dilakukan yaitu bermain sambil belajar sehingga meningkatkan keinginan mereka untuk terus belajar dan membantu temannya yang masih kesulitan dalam belajar. Maka dengan mengembangkan *life skills* siswa tersebut dapat mau bekerja sama dengan teman, saling tolong-menolong, peduli dengan sekitarnya, dan lainnya. Hal tersebut juga tentunya dapat mereka lakukan di kehidupan sehari-harinya.

Life skills merupakan kemampuan seseorang untuk menumbuhkan kesadaran terhadap hidupnya sehingga dapat *survive* dan mampu menghadapi berbagai tantangan dalam kehidupannya dimanapun ia berada serta dapat memacu terhadap kepeduliannya pada lingkungan sekitar. Menurut Mahendra, 2008 (Diakses <http://file.upi.edu/Direktori/FPOK>) menjelaskan bahwa “*Life skills* dapat diartikan sebagai kecakapan yang dimiliki seseorang untuk berani menghadapi problema hidup dan kehidupan dengan wajar tanpa merasa tertekan, kemudian secara proaktif dan kreatif mencari serta menemukan solusi sehingga akhirnya mampu mengatasinya. Sedangkan menurut Shana'h & Asi (2016, hlm. 47) memaparkan bahwa “*Life skills* dapat diartikan sebagai perilaku personal dan sosial dan keterampilan-keterampilan individu dalam rangka untuk kepercayaan diri dan mengelola efesiensi dirinya dan berinteraksi dengan orang lain dalam kehidupannya”.

Dengan mengajarkan *life skills* terhadap siswa tentu sangat penting, karena dapat membantu untuk meningkatkan kesehatan dan kesejahteraan siswa, dan mempersiapkan diri untuk merubah menjadi lebih terampil dalam perilaku sosialnya. Seperti yang dijelaskan oleh World Health Organization (dalam Goudas & Giannoudis, 2008, hlm. 2) mengatakan “*Teaching life skills is essential for the promotion of healthy child and adolescent development, and for preparing young people for their changing social circumstances*”.

Dari berbagai uraian di atas peneliti bermaksud untuk mengembangkan *life skills* pada pembelajaran penjas khususnya pembelajaran aktivitas aquatik seperti yang sudah peneliti jelaskan sebelumnya. Maka dengan mengembangkan *life skills* akan membantu meningkatkan hasil belajar siswa terhadap ranah afektif

khususnya dalam pengembangan perilaku sosial siswa.

Aktivitas jasmani yang akan peneliti jadikan sebagai penelitian yaitu aktivitas aquatik. Aquatik merupakan aktivitas fisik yang dilakukan di dalam air dengan manfaat yang tidak jauh berbeda dengan aktivitas yang dilakukan di darat hanya saja pada aktivitas di air ini lebih halus pada sendi-sendi tubuh. Menurut Nugraha, dkk. (2015, hlm. 8) memaparkan bahwa “Aktivitas aquatik adalah suatu pembelajaran aktivitas fisik/olahraga yang dilakukan di air, dengan cara menggerakkan anggota badan, mengapung di air, dan seluruh anggota badan bergerak dengan bebas”. Peneliti menggunakan aktivitas aquatik sebagai penelitian dikarenakan pada aktivitas jasmani ini siswa kurang memunculkan rasa ingin untuk berinteraksi satu sama lainnya, kurang dalam bekerja sama, kurang peduli akan lingkungan sekitarnya, dan lainnya. Tujuan peneliti menggunakan aktivitas aquatik pada penelitian ini yaitu untuk memperkenalkan pada siswa bahwa kegiatan aquatik itu sebenarnya sangatlah menyenangkan, aktivitas aquatik juga dapat membuat siswa mengenali permasalahan yang akan dihadapi di dalam air, sehingga dapat menumbuhkan rasa peduli, rasa ingin bekerja sama dengan teman, rasa ingin tetap berusaha, dan perasaan lainnya yang dirasakan oleh siswa. Dalam aktivitas aquatik pada siswa sangat dibutuhkan motivasi agar siswa berkeinginan untuk meningkatkan kecakapannya tersebut.

Dalam penelitian juga akan menggunakan berbagai macam permainan terhadap aktivitas di air yang dapat memberikan motivasi tersendiri pada saat melakukan aktivitas tersebut, sehingga dapat membuat siswa menjadi senang dan tumbuh rasa kepedulian terhadap lingkungannya dan berkeinginan untuk bekerja sama dengan rekannya. Menurut Sukintaka (1992, hlm. 6) menyebutkan “Permainan sebagai alat untuk mempelajari fungsi. Rasa senang akan terdapat dalam segala macam jenis permainan, akan merupakan dorongan yang kuat untuk mempelajari sesuatu”. Maka dari itu dengan adanya rasa senang yang terdapat pada siswa, akan sangat membantu peneliti dalam melaksanakan kegiatan penelitian, seperti yang dijelaskan oleh Sukintaka (1992, hlm. 1) “... siapapun yang bermain kebanyakan mempunyai rasa senang, dan siapapun senang bermain. Rasa senang yang ada pada anak didik ini merupakan modal utama untuk

menimbulkan situasi yang tampan (kondusif) untuk melaksanakan kegiatan pendidikan”.

Dari berbagai pemaparan di atas peneliti bermaksud untuk mengembangkan *life skills* dengan memfokuskan penelitian terhadap tiga kecakapan yakni, *communication*, *effort*, dan *teamwork/cooperation*, dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif pada aktivitas aquatik. Sehingga siswa secara tidak langsung harus menumbuhkan ketiga kecakapan tersebut dalam kelompoknya.

Dari penelitian dalam konteks *life skills* sebelumnya, peneliti menemukan beberapa hasil penelitian yang menarik oleh Goudas, Dermitzaki, & Leondari (2006, hlm.429-438), Goudas & Giannoudis (2008, hlm. 1-14), Shana'h & Asi (2016, hlm. 45-68) dan Beamish (2012, hlm. 1-196). Hasil penelitian sebelumnya dari beberapa ahli yang sudah peneliti sebutkan, adalah hasil dari Goudas, Dermitzaki, & Leondari (2006, hlm.429-438) mengatakan dalam penelitiannya bahwa “Dalam penelitiannya menunjukkan pelatihan *life skills* dapat diimplementasikan secara efektif ke dalam konteks pembelajaran jasmani di sekolah”. Hasil dari Goudas & Giannoudis (2008, hlm. 1-14) menyimpulkan dalam penelitiannya bahwa “Program *life skills* yang berintegrasi dengan pembelajaran aktivitas jasmani efektif. Siswa yang berpartisipasi ke dalam program dapat meningkatkan aktivitas jasmani dan pada saat yang sama melatih keterampilan *life skills*nya. Disamping itu program *life skills* memberikan siswa pengetahuan untuk keberhasilan untuk diterapkan ke dalam situasi yang kompleks di kehidupan sehari-hari”. Sedangkan hasil dari Shana'h & Asi (2016, hlm. 45-68) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa “*Life skills* yang didapatkan oleh siswa departemen penjas lebih tinggi levelnya dibandingkan departemen yang lainnya, lalu tidak ada perbedaan yang signifikan dari *life skills* yang diperoleh oleh sampel secara individu, baik itu dari variabel sex, akademik, dan tempat tinggal”. Disamping itu hasil dari Beamish (2012, hlm. 1-196) menyimpulkan dalam penelitiannya bahwa “Melalui pembelajaran *life skills* para remaja mendapatkan pemahaman dan praktek lebih lanjut bersama *responsibility*, *respect*, *communication*, *effort*, *teamwork/cooperation*, *self-awareness*, dan *leadership*.”

Pemahamannya ditunjukkan selama pembelajaran, pembelajaran TPSR (*Teaching Personal and Social Responsibility*) yang merupakan sarana yang berhasil untuk mendidik kaum muda dalam *life skills*. Pendekatan yang dilakukan dengan *life skills* membantu menciptakan lingkungan belajar yang positif bagi para peserta didik”.

Dari empat hasil penelitian sebelumnya di atas dapat peneliti simpulkan bahwa dengan mengembangkan program *life skills* dalam pembelajaran aktivitas jasmani dapat meningkatkan *responsibility, respect, communication, effort, teamwork/cooperation, self-awareness, dan leadership*. *Life skills* akan efektif apabila dilakukan pada pembelajaran aktivitas jasmani, karena *life skills* lebih unggul apabila diterapkan pada pembelajaran aktivitas jasmani, hal tersebut dibuktikan dari hasil sebelumnya yang mengatakan bahwa dalam pembelajaran aktivitas jasmani dapat melatih keterampilan *life skills* siswa dan melalui *life skills* mampu membantu menciptakan lingkungan belajar yang positif bagi siswa. Dengan mengembangkan *life skills* dapat memberikan siswa pengetahuan yang dapat diterapkan ke dalam situasi yang kompleks di kehidupan sehari-hari.

Dikarenakan pentingnya *life skills* bagi siswa khususnya siswa sekolah dasar. Selain itu peneliti tertarik untuk mengetahui apakah melalui pembelajaran aktivitas aquatik menggunakan model kooperatif dapat mengembangkan *life skills* siswa sekolah dasar khususnya siswa kelas atas. Dari pemaparan di atas peneliti tertarik untuk penelitian yang berjudul “Model Pembelajaran Kooperatif untuk Mengembangkan *Life Skills* pada Pembelajaran Aktivitas Aquatik”.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah peneliti uraikan, maka masalah penelitian akan di uraikan sebagai berikut:

“Apakah dengan model pembelajaran kooperatif dapat mengembangkan *life skills* pada pembelajaran aktivitas aquatik terhadap siswa kelas V SDN Buahbatu Selatan Kota Bandung?”.

C. Tujuan Penelitian

Mengacu pada latar belakang dan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

Nova Kania, 2017

MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF UNTUK MENGEMBANGKAN LIFE SKILLS PADA PEMBELAJARAN AKTIVITAS AQUATIK

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

“Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model pembelajaran kooperatif dalam mengembangkan *life skills* pada pembelajaran aktivitas aquatik terhadap siswa kelas V SDN Buahbatu Selatan Kota Bandung”.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi para pengajar. Berikut beberapa manfaat yang akan peneliti paparkan:

1. Secara Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan berguna bagi peneliti untuk mengetahui manfaat model kooperatif untuk pengembangan *life skills* (*communication, effort, dan teamwork/cooperation*) pada aktivitas aquatik.
- b. Sebagai bahan bacaan bagi pembaca yang meneliti hal-hal yang ada relevansinya dengan masalah penelitian ini.

2. Secara Praktis

Penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan kontribusi yang sangat besar bagi semua terkait masalah proses pengembangan *life skills* di sekolah dasar diantaranya :

a. Bagi Sekolah

Sebagai masukan guna meningkatkan hasil belajar siswa dan memecahkan berbagai permasalahan dalam kecakapan siswa pada pembelajaran pembelajaran penjas khususnya pembelajaran aktivitas aquatik.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan menjadi bahan referensi dalam melakukan pembelajaran penjas. Bagi guru dalam menyusun rencana pembelajaran untuk mengembangkan *life skills* (*communication, effort, dan teamwork/cooperation*) pada pembelajaran aktivitas aquatik dan aktivitas penjas lainnya.

c. Bagi siswa

Siswa diharapkan memperoleh pengalaman dan pengetahuan yang lebih baik serta siswa menjadi lebih berani untuk menunjukkan kecakapannya terhadap aktivitas pembelajaran aquatik pada mata pelajaran pendidikan jasmani di Sekolah Dasar (SD).

d. Bagi peneliti

Peneliti memperoleh informasi sehingga menambah wawasan dan pengalaman yang akan bermanfaat di masa mendatang .

E. Batasan Masalah

Untuk membatasi ruang lingkup permasalahan, maka penelitian ini akan dibatasi agar memperoleh hasil yang sesuai dengan tujuan penelitian, sebagai berikut:

1. Subjek penelitian yaitu siswa kelas V
2. Objek penelitian yaitu SDN Buahbatu Selatan Kota Bandung.
3. Metode penelitian menggunakan Penelitian Tindakan Kelas.

F. Struktur Organisasi Skripsi

Sistematika isi dan penulisan skripsi antara lain sebagai berikut:

Bab I: Pendahuluan

- a. Latar Belakang Penelitian
- b. Rumusan Masalah Penelitian
- c. Tujuan Penelitian
- d. Manfaat Penelitian
- e. Batasan Penelitian
- f. Struktur Organisasi Skripsi.

Bab II: Kajian Pustaka

Bab III: Metode Penelitian

- a. Desain Penelitian
- b. Partisipan dan Tempat Penelitian
- c. Pengumpulan Data
- d. Analisis Data

Bab IV: Temuan dan Pembahasan

Bab V: Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi