

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu upaya yang dilakukan dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Secara disadari atau tidak sejak lahir hingga dewasa manusia terus dididik agar mendapat kondisi terbaik yang berguna bagi dirinya dan orang lain. Proses pendidikan merupakan salah satu upaya yang dilakukan terhadap para peserta didik agar mampu mengembangkan kemampuan dan potensi dalam dirinya. Seperti yang tercantum dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No.2 Tahun 2003 disebutkan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan berencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara.

Dalam upaya meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas, proses pendidikan merupakan salah satu upaya yang dapat mendukung pada tercapainya tujuan pendidikan nasional.

Menurut Piaget dalam Juliantine (2012, hlm. 7) “tujuan utama pendidikan adalah untuk mengembangkan individu menjadi individu-individu yang kreatif, berdayacipta dan yang dapat menemukan atau *discover*.” Pendidikan juga merupakan proses menolong, membimbing, mengarahkan dan mendorong individu agar tumbuh dan berkembang sesuai dengan tahap-tahap perkembangannya, sehingga mereka dapat menyesuaikan diri dengan kehidupan di masa sekarang dan di masa yang akan datang.

Kaitannya dengan proses pendidikan di sekolah, pendidikan jasmani merupakan bagian penting dan tidak dapat terpisahkan dari program pendidikan secara umum. Seperti dalam Mahendra (2009, hlm. 27) dipaparkan bahwa:

Pendidikan jasmani merupakan suatu bagian yang tidak terpisahkan dari pendidikan umum. Lewat program penjas dapat diupayakan peranan pendidikan untuk mengembangkan kepribadian individu. Tanpa penjas, proses pendidikan di sekolah akan pincang. Sumbangan nyata pendidikan jasmani adalah untuk mengembangkan keterampilan (psikomotor). Karena itu posisi pendidikan jasmani menjadi unik, sebab berpeluang lebih banyak dari mata pelajaran lainnya untuk membina keterampilan. Hal ini sekaligus mengungkapkan kelebihan jika pelajaran lain lebih mementingkan pengembangan intelektual, maka melalui pendidikan jasmani terbina sekaligus aspek penalaran, sikap, dan keterampilan.

Pendidikan jasmani disekolah hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. Pendidikan jasmani merupakan kegiatan yang tidak hanya mengembangkan aspek psikomotor saja tetapi dapat mengembangkan aspek kognitif dan afektif juga.

Mahendra (2009, hlm. 10) memaparkan bahwa secara sederhana, pendidikan jasmani memberikan kesempatan kepada siswa untuk:

1. Mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang berkaitan dengan aktivitas jasmani, perkembangan estetika, dan perkembangan sosial.
2. Mengembangkan kepercayaan diri dan kemampuan untuk menguasai keterampilan gerak dasar yang akan mendorong partisipasinya dalam aneka aktivitas jasmani.
3. Memperoleh dan mempertahankan derajat kebugaran jasmani yang optimal untuk melaksanakan tugas sehari-hari secara efisien dan terkendali.
4. Mengembangkan nilai-nilai pribadi melalui partisipasi dalam aktivitas jasmani baik secara kelompok maupun perorangan.
5. Berpartisipasi dalam aktivitas jasmani yang dapat mengembangkan keterampilan sosial yang memungkinkan siswa berfungsi secara efektif dalam hubungan antar orang.
6. Menikmati kesenangan dan keriangannya melalui aktivitas jasmani, termasuk permainan olahraga.

Kesimpulan dari penulis bahwa pendidikan jasmani merupakan alat pendidikan yang menggunakan aktivitas fisik dan olahraga sebagai media untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan. penjas bukan hanya mengembangkan aspek fisik semata, melainkan juga mengembangkan aspek-aspek kognitif, emosi, mental, sosial, moral, dan estetika. Dalam Permendikbud Nomor 24 Tahun 2016 tentang KI dan KD yaitu sebagai berikut:

Tujuan kurikulum mencakup empat kompetensi, yaitu (1) kompetensi sikap spiritual, (2) sikap sosial, (3) pengetahuan, dan (4) keterampilan. Kompetensi tersebut dicapai melalui proses pembelajaran intrakurikuler, kokurikuler, dan/atau ekstrakurikuler.

Rumusan Kompetensi Sikap Spiritual yaitu, “Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya”. Adapun rumusan Kompetensi Sikap Sosial yaitu, “Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia”. Kedua kompetensi tersebut dicapai melalui pembelajaran tidak langsung (*indirect teaching*), yaitu keteladanan, pembiasaan, dan budaya sekolah dengan memperhatikan karakteristik mata pelajaran, serta kebutuhan dan kondisi peserta didik.

Penumbuhan dan pengembangan kompetensi sikap dilakukan sepanjang proses pembelajaran berlangsung, dan dapat digunakan sebagai pertimbangan guru dalam mengembangkan karakter peserta didik lebih lanjut.

Kompetensi Pengetahuan dan Kompetensi Keterampilan dirumuskan sebagai berikut ini.

Tabel 1.1

Kompetensi Inti 3 (Pengetahuan)	Kompetensi Inti 4 (Keterampilan)
3. Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan,	4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan

kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah	
Kompetensi Dasar	Kompetensi Dasar
3.2 Menganalisis keterampilan gerak salah satu permainan bola kecil serta menyusun rencana perbaikan.	4.2 Mempraktikkan hasil analisis keterampilan gerak salah satu permainan bola kecil serta menyusun rencana perbaikan.

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 disaat peneliti melakukan observasi saat proses pembelajaran bola kecil pada kelas XI di SMA Negeri 23 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.

Permainan *softball* adalah permainan bola kecil yang terdiri dari beberapa gerak dasar, yaitu: menangkap, melempar, memukul dan berlari. *Softball* adalah salah satu cabang olahraga yang masuk kedalam kategori open skill yang memerlukan pemahaman secara seutuhnya. Maka pelaksanaannya sangat dipengaruhi oleh kondisi, situasi dan lingkungan yang berubah. Sehingga penggunaan model pembelajaran yang variatif dan sesuai sangat dibutuhkan agar tujuan pembelajaran bola kecil yang diberikan di sekolah dapat tercapai. Faktor lain yang mendukung agar hasil belajar

dalam permainan *softball* tercapai adalah tidak lepas dari sumber daya manusia yang meliputi siswa dan peran guru, sarana dan prasarana. Menurut pengamatan diduga kondisi pengajaran pendidikan jasmani di sekolah ini disebabkan oleh beberapa faktor: yaitu kurangnya minat dari siswa untuk berpartisipasi aktif mengikuti kegiatan belajar, penggunaan model pembelajaran yang kurang variatif dan kurangnya unsur-unsur permainan yang diberikan dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

Anak pada usia SMA lebih suka kepada hal-hal yang baru yang menantang. Usia SMA masa dimana mereka mencari jati diri dan mengalami perubahan karakteristik karena pada masa ini mereka memasuki usia remaja. Menurut Albery (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.”

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan 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.”

Pendapat tersebut bisa disimpulkan bahwa pemilihan metode, strategi, pendekatan, model-model pembelajaran untuk anak usia SMA harus benar-benar sesuai, sehingga 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.

Beberapa model pembelajaran tersebut dapat ditentukan berdasarkan tujuan, materi pembelajaran, sasaran pembelajaran, dan pertimbangan yang bersifat nonteknis. Mengenai 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.

Berdasarkan pendapat Juliantine dkk di atas dapat disimpulkan 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 tiga tujuan pembelajaran penting yaitu, hasil belajar akademik, penerimaan terhadap perbedaan individu, dan pengembangan keterampilan sosial.”

Dalam pembelajaran *softball* apabila tidak disentuh 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. Dimana dalam pembelajarannya hanya berfokus kepada tiga gerak dasar tersebut. Maka dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif diharapkan 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 model pembelajaran kooperatif akan sangat mendukung terhadap berlangsungnya 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 proses belajar yang dilakukan berjalan dengan baik pula.

Dalam lingkungan sekolah, pembelajaran *softball* belum dapat terlaksana, mulai dari Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, maupun Sekolah Menengah Atas dikarenakan banyak hal yang kurang dapat dipenuhi dari semua tuntutan silabus kurikulum, Contoh: lapangan yang tidak memadai, peralatan seperti: pemukul, glove yang tidak dimiliki pihak sekolah dan belum begitu banyak guru PJOK yang memberikan pembelajaran *softball*. Maka dari itu proses pembelajaran *softball* di sekolah mendapat perhatian dari penulis untuk meneliti proses pembelajarannya.

Berdasarkan pemaparan diatas penulis akan meneliti lebih jauh tentang permasalahan tersebut dengan judul “**Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Softball di SMA Negeri 23 Bandung**”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan yang terdapat pada latar belakang. Maka penulis merumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *cooperative learning* terhadap hasil belajar kognitif siswa dalam pembelajaran *softball* di SMA Negeri 23 Bandung?
2. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *cooperative learning* terhadap hasil belajar afektif siswa dalam pembelajaran *softball* di SMA Negeri 23 Bandung?

3. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *cooperative learning* terhadap hasil belajar psikomotor siswa dalam pembelajaran *softball* di SMA Negeri 23 Bandung?

1.3 Tujuan Penelitian

Bertolak pada rumusan masalah di atas penulis akan memaparkan tujuan yang ingin dicapai, agar penelitian ini dapat terarah dan tidak menyimpang dari apa yang akan diteliti. Maka tujuan yang ingin dicapai penulis melalui penelitian ini adalah:

1. Mengetahui pengaruh model pembelajaran *cooperative learning* terhadap hasil belajar kognitif dalam *softball* di SMA Negeri 23 Bandung.
2. Mengetahui pengaruh model pembelajaran *cooperative learning* terhadap hasil belajar afektif dalam *softball* di SMA Negeri 23 Bandung.
3. Mengetahui pengaruh model pembelajaran *cooperative learning* terhadap hasil belajar psikomotor dalam *softball* di SMA Negeri 23 Bandung.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian merupakan suatu harapan peneliti yang berkaitan dengan hasil penelitian yang akan dilakukan, baik secara teoritis maupun secara praktis. Dari informasi yang ada, diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat teoritis dan praktis sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

- a. Secara teoritis dapat memberikan masukan dan sumbangan informasi dalam memperbaiki proses pembelajaran pada mata pelajaran pendidikan jasmani pada umumnya dan dalam pembelajaran *softball* khususnya.
- b. Sebagai dasar untuk mengadakan penelitian lebih lanjut tentang pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah.

1.4.2 Manfaat Praktis

- a. Secara praktis hasil penelitian ini dapat dijadikan pedoman untuk meningkatkan proses pembelajaran *softball* guna meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran pendidikan jasmani.
- b. Untuk melatih dan mengembangkan keterampilan peneliti dalam penelitian pendidikan pendidikan lebih lanjut.

1.5 Batasan Penelitian

Batasan penelitian dimaksudkan agar penelitian yang dilakukan tidak menyimpang dari tujuan yang hendak dicapai. Adapun ruang lingkup penelitian ini dibatasi pada hal-hal sebagai berikut :

- 1.5.1 Variabel bebas atau variabel independen adalah variabel yang mempengaruhi. Variabel independennya yaitu model pembelajaran kooperatif.
- 1.5.2 Variabel terikatnya atau variabel dependen merupakan variabel yang dipengaruhi. Variabel dependennya yaitu hasil belajar siswa dalam pembelajaran *softball*. Hasil belajar yang dimaksud meliputi tiga aspek yaitu, kognitif, afektif dan psikomotor.
- 1.5.3 Nilai kognitif diperoleh dari hasil angket/kuisisioner.
- 1.5.4 Nilai afektif diperoleh dari hasil observasi.
- 1.5.5 Nilai psikomotor diperoleh dari hasil tes GPAI
- 1.5.6 Populasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas 11 di SMA Negeri 23 Bandung.
- 1.5.7 Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas 11 MIA 2 di SMA Negeri 23 Bandung.

1.6 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:

- 1.6.1 BAB 1 Pendahuluan: Dalam bab ini diuraikan mengenai tentang latar belakang masalah penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, batasan masalah, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.
- 1.6.2 BAB II Kajian Pustaka dan landasan teoritis: 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*.
- 1.6.3 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.
- 1.6.4 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 *softball*. Hasil penelitian itu sendiri merupakan data asli yang peneliti dapatkan berdasarkan hasil penelitian langsung di lapangan SMA Negeri 23 Bandung baik pada saat pemberian perlakuan maupun pada saat tes.
- 1.6.5 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 rumusan 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.