

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani pada hakekatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. Pendidikan jasmani merupakan bagian dalam proses pendidikan. Artinya pendidikan jasmani bukan hanya dekorasi atau ornament yang ditempel pada program sekolah sebagai alat untuk membuat anak sibuk, tetapi pendidikan jasmani merupakan bagian penting dari suatu proses pendidikan. Karena dengan melalui pendidikan jasmani yang diarahkan dengan baik, anak akan mengembangkan keterampilan yang berguna untuk mengisi waktu senggang, terlibat dalam aktivitas yang kondusif untuk mengembangkan hidup sehat, berkembang secara sosial, dan memberikan sumbangsih pada kesehatan fisik serta mentalnya.

Meskipun pendidikan jasmani menawarkan kepada anak untuk bergembira, tidaklah tepat untuk mengatakan jika pendidikan jasmani diselenggarakan semata-mata agar anak bergembira dan bersenang-senang. Bila demikian seolah-olah pendidikan jasmani hanyalah sebagai mata pelajaran “selingan”, tidak berbobot, dan tidak memiliki tujuan yang bersifat mendidik. Hal ini tidak sesuai dengan tujuan pendidikan jasmani yang dikatakann oleh Mahendra (2009, hlm. 10) menurut tujuan pendidikan jasmani secara sederhana memberikan kesempatan 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 kemampuan gerak yang akan mendorong partisipasinya dalam aneka aktivitas jasmni.
- 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 yang dapat mengembangkan keterampilan sosial yang memungkinkan siswa berfungsi secara efektif dalam hubungan antar orang atau lingkungannya.
- 5). Menikmati kesenangan dan kerianggan melalui aktivitas jasmani, termasuk permainan olahraga.

Banyak materi ajar yang diberikan dalam pembelajaran pendidikan jasmani yaitu :

- 1) Permainan bola besar.
- 2) Permainan bola kecil.
- 3) Atletik.
- 4) Aquatik
- 5) senam dst.

Dalam materi pembelajaran permainan bola besar, salah satunya adalah sepakbola. Dalam konteks pendidikan, permainan sepakbola telah dimasukkan kedalam kurikulum mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga kesehatan. Penjasorkes merupakan proses pendidikan yang melalui aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis bertujuan untuk meningkatkan individu secara kognitif, afekti, psikomotor dan emosional dalam rangka sistem penjasorkes. Selain itu pendidikan jasmani dapat diartikan melalui pendidikan jasmani, permainan atau olahraga yang terpilih untuk mencapai tujuan dalam penjasorkes.

Sepakbola merupakan salah satu cabang olahraga yang tergolong dalam cabang olahraga permainan. Permainan sepakbola dapat dilakukan dimana serta kapan saja, mulai dari anak-anak sampai orang dewasa, laki-laki ataupun perempuan. Di samping itu pula permainan sepakbola merupakan olahraga yang murah dan meriah karena dapat dilakukan dengan sarana serta prasarana yang sederhana. Selain itu juga sepakbola merupakan cabang olahraga permainan yang dimainkan oleh sebuah tim dengan karakteristik bekerjasama dalam memainkan bola dan bertujuan untuk memasukkan bola sebanyak-banyaknya ke gawang lawan, sebaliknya berusaha semaksimal mungkin untuk menjaga gawang sendiri agar tidak kemasukan bola oleh lawan. Mengenai pengertian sepakbola Sucipto dkk. (1999, hlm. 7), menjelaskan sebagai berikut:

Sepakbola merupakan permainan beregu, masing-masing regu terdiri dari sebelas pemain dan salah satunya penjaga gawang. Permainan ini hampir seluruhnya dimainkan dengan menggunakan tungkai, kecuali penjaga gawang yang dibolehkan menggunakan lengannya di daerah tendangan hukumannya.

Di SMPN 2 Lembang, banyak sekali masalah-masalah yang terjadi pada pembelajaran pendidikan jasmani khususnya pada pembelajaran sepakbola, masalah ini terlihat saat dilakukannya observasi. Salah satu masalah yang muncul saat melaksanakan pembelajaran sepakbola adalah kemampuan siswa yang tidak merata, masih banyak siswa yang tidak bisa mengikuti materi yang diajarkan. Dari jumlah 36 orang siswa saat mengikuti pembelajaran hanya 13 orang saja yang terlihat aktif mengikuti materi yang diberikan oleh gurunya, dan sisanya 20 orang siswa hanya diam saja tidak mengikuti pembelajaran, mungkin karena siswa tidak bisa melaksanakan apa yang diperintahkan oleh gurunya. Hal ini bisa dibuktikan pada saat pembelajaran berlangsung peneliti melihat para siswa masih merasa kesulitan untuk melakukan *passing* bola kearah target. Masih banyak yang tidak tepat sasaran saat menendang bola, bola menggelinding jauh ke samping temannya sehingga temannya kesulitan untuk mengontrol bola yang di opernya tersebut, bahkan ada siswa yang sama sekali tidak bisa melakukan apa yang di instruksikan oleh gurunya. Tidak hanya saat *passing* bola saja siswa mengalami kesulitan namun pada saat mengontrol bola Lulu Luvian, 2018

PENERAPAN MODEL COOPERATIVE LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERMAIN SEPAKBOLA DAN KERJASAMA SISWA DI SMPN 2 LEMBANG

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

siswa juga mengalami kesulitan bola yang di kontrol memantul jauh dari penguasaannya dan hanya sekitar 13 orang siswa saja siswa yang mampu melaksanakan tugas gerak yang diberikan gurunya. Menurut Moh. User Usman dkk, (1993, hlm. 8) dijelaskan bahwa tingkat keberhasilan dapat dikatakan tuntas apabila siswa menguasai bahan pelajaran yang diajarkan lebih dari 75%. Maka dari itu tingkat keterampilan bermain sepakbola siswa di SMPN 2 Lembang masih rendah.

Masalah lain yang muncul ketika pembelajaran sepakbola berlangsung adalah kurangnya kerjasama antar siswa saat bermain, siswa yang kemampuannya diatas rata-rata temannya hanya bermain dengan sendiri dan yang peneliti lihat hanya beberapa kali saja mereka terlihat membeikan bola kepada teman yang kemampuannya dibawah mereka. Seharusnya siswa yang memiliki kemampuan bermain diatas rata-rata temannya membantu temannya untuk belajar agar kemampuan temannya juga meningkat. Selain itu, kurangnya respon saat pembelajaran dilaksanakan siswa, siswa tidak serius mengikuti pembelajaran yang diberikan oleh gurunya, hal ini dimungkinkan karena cara pengajaran atau model yang dipakai guru tidak sesuai dengan kondisi para siswanya.

Dalam hal ini guru harus lebih kreatif dan lebih variatif lagi dalam mengelola pembelajaran agar meningkatkan rasa keingintahuan dan motivasi yang besar untuk belajar. Pembelajaran yang bervariasi akan memberikan aura yang positif pada kondisi pembelajaran itu sendiri, agar tujuan pembelajaran yang disampaikan tercapai dan mudah dipahami oleh siswa. Guru harus bisa memahami dan menguasai berbagai strategi, metode, media pembelajaran, pendekatan, dan model-model pembelajaran yang menunjang untuk berlangsungnya kegiatan pembelajaran disekolah.

Hal lain yang menjadi permasalahan utama dalam pembelajaran pendidikan jasmani tentunya untuk mengembangkan kepribadian sosial siswa disekolah maupun di masyarakat yaitu kurang ditumbuhkannya nilai-nilai atau etika pada diri siswa, sementara hasil yang diharapkan dalam kompetensi dasar (KD) adalah kerjasama, kejujuran, menghargai, semangat dan percaya diri. Kurangnya rasa menghargai terlihat ketika permainan berlangsung siswa kurang bisa menghargai kawannya dan lawannya, siswa masih bermain sendiri-sendiri dan rasa egoisme siswa cukup tinggi sehingga ketika permainan berlangsung tidak ada kerjasama yang timbul dipertandingan tersebut.

Model pembelajaran yang dianggap cocok untuk meningkatkan keterampilan bermain sepak bola adalah model pembelajaran kooperatif. Slavin (1983) mengatakan bahwa, "hakekat pembelajaran kooperatif adalah berkembangnya sikap kerjasama anantara siswa yang satu dengan yang lainnya, artinya pembelajaran kooperatif merupakan strategi pembelajaran gotong royong".

Belajar kooperatif bukanlah sesuatu yang baru. Slavin (dalam Trianto, 2009, hlm. 56) dengan belajar kooperatif, siswa dibentuk dalam kelompok-kelompok yang terdiri dari 4 atau 5 orang untuk bekerjasama dalam menguasai materi yang diberikan guru. Tujuan diberikan kelompok tersebut adalah untuk memberikan kesempatan kepada semua siswa supaya dapat terlibat secara aktif dalam proses berpikir dan kegiatan belajar.

Menurut Kindsvatter et al, sebagaimana dikutip oleh suparno (2007, hlm. 134-135), dalam pembelajaran kooperatif yang menjadi prioritas adalah kemajuan bidang akademik siswa dan afektif melalui keterampilan dan kerjasama.

Cooperative learning bertujuan untuk mengembangkan potensi dan kemampuan anak dalam kelompok kecil yang dilakukan secara bersama-sama dengan teman sejawatnya. Sesuai dengan pendapat yang dikemukakan (Stahl,1994) yang dikutip oleh Juliantine dkk (2013, hlm. 57) mengenai MPCL bahwa "proses pembelajarana 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."

Dalam pelaksanaan proses pembelajaran penjas, model kooperatif merupakan model pembelajaran yang sering digunakan, dalam pembelajaran kooperatif siswa dilatih dan dibiasakan untuk saling berbagi pengetahuan, pengalaman, tugas dan tanggungjawab.

Keterampilan bermain sepakbola sangatlah penting karena seorang pemain sepakbola itu harus dapat melakukan kemampuan bermain sepakbola dengan baik dan mampu menerapkan keterampilan tersebut dalam permainan, dimulai dari keterampilan yang sederhana menuju ke keterampilan bermain yang lebih kompleks. Dengan keterampilan yang dimiliki, para siswa akan dapat bermain bagus dan mampu menghadapi tekanan-tekanan yang ada saat pertandingan. Seorang pemain sepakbola memiliki tingkat keterampilan yang berbeda-beda. Hal ini disebabkan potensi atau bakat yang dimiliki setiap individu berbeda. Selain karena bakat yang dimiliki, faktor latihan juga sangat menentukan, seberapa besar tingkat keterampilan yang dimiliki seseorang dalam bermain sepakbola. Tidak bisa dipungkiri juga bahwa dengan menjalani proses latihan yang sama seseorang yang memiliki bakat lebih dalam bermain sepakbola tingkat keterampilan yang dimilikinya akan lebih menonjol dibandingkan pemain lain yang kurang berbakat. Agar para siswa dapat memiliki keterampilan bermain sepak bola dengan baik maka para siswa harus mampu menguasai keterampilan yang meliputi : Menendang bola (*passing*), kontrol bola (*stoping*), dan menggiring bola (*dribbling*).

Menurut Pamudji kerjasama adalah pekerjaan yang dilakukan oleh dua orang atau lebih dengan melakukan interaksi antar individu yang melakukan kerjasama sehingga tercapai tujuan yang dinamis, ada tiga unsur yang terkandung dalam kerjasama yaitu orang yang melakukan kerjasama, adanya interaksi, serta adanya tujuan yang sama.

Hasil Belajar, menurut Purwanto (2011, hlm 46) menjelaskan bahwa : “hasil belajar adalah perubahan perilaku peserta didik akibat belajar. Perubahan perilaku disebabkan karena dia mencapai penguasaan atas sejumlah bahan yang diberikan dalam proses belajar mengajar. Lebih lanjut lagi ia mengatakan bahwa hasil belajar dapat berupa perubahan dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotor.”

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat ditarik gambaran bahwa permainan sepakbola yang merupakan permainan beregu tidak hanya meningkatkan hasil belajar psikomotor siswa, melainkan suatu domain efektif yang berasal dari kerjasama dan kognitif tentang pengetahuan cara bermain sepakbola.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kurang fokusnya siswa saat belajar, permasalahan lain yang timbul saat pembelajaran sepakbola.
2. Tingkat keterampilan bermain dan kerjasama siswa yang kurang baik saat pembelajaran.
3. Pemilihan model pembelajaran yang kurang tepat saat pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas, muncul permasalahan yang ingin peneliti ketahui lebih jauh, yaitu tentang keingintahuan mengenai pengaruh model *cooperative learning* untuk meningkatkan keterampilan bermain sepakbola dan kemampuan kerjasama siswa di SMPN 2 Lembang, dan diharapkan sasaran utama kegiatan pembelajaran *cooperative learning* dapat terlaksana dengan baik sehingga mampu meningkatkan keterampilan bermain sepakbola dan kerjasama.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengaruh model *cooperative learning* terhadap keterampilan bermain sepakbola pada siswa SMPN 2 Lembang ?
2. Bagaimana pengaruh model *cooperative learning* terhadap kerjasama pada siswa SMPN 2 Lembang?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan model *cooperative learning* terhadap keterampilan bermain sepakbolapada siswa SMPN 2 Lembang.
2. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan model *cooperative learning* terhadap kemampuan kerjasama pada siswa SMPN 2 Lembang.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan berkontribusi baik untuk perkembangan keterampilan bermain sepakbola dan kerjasama siswa dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* sebagai olahraga pendidikan.

1. Secara Teoritis
Diharapkan dapat menjadi salah satu sumbangan pengetahuan bagi pembelajaran olahraga disekolah maupun olahraga prestasi untuk mengembangkan keterampilan bermain sepakbola dan kerjasama.
2. Secara Praktis
Diharapkan penelitian ini dapat menjadi referensi baru bagi guru dalam pembelajaran agar proses pembelajaran tidak jenuh, serta dapat meningkatkan keterampilan bermain sepakbola dan kerjasama.

E. Batasan Penelitian

Agar penelitian ini tepat sasaran dan untuk menghindari kesalahan dan penafsiran dalam penelitian ini, dan nantinya dapat diperoleh hasil yang diinginkan, maka perlu adanya batasan penelitian. Penelitian ini dibatasi sebagai berikut:

1. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model *cooperative learning*
2. Variabel terikat adalah
 - a). Keterampilan bermain sepakbola
 - b). Kerjasama
3. Populasi dari penelitian adalah siswa kelas VIII di SMPN 2 Lembang tahun 2016/2017 yang berjumlah 360 orang siswa.
4. Sampel 36 orang atau satu kelas,dengan jumlah siswa laki-laki 17 orang dan perempuan 19 orang yang diambil dengan cara *random*
5. Instrumen yang digunakan untuk mengukur keterampilan bermain menggunakan GPAI dari Griffin, Mitchell, dan Oslin
dan untuk mengukur kerjasama menggunakan angket dengan indikator sebagai berikut : 1) Bersedia menerima tanggung jawab, 2) Ringan tangan membantu teman satu kelompok dalam melaksanakan tugasnya, 3) Menghargai pendapat teman satu kelompok, dan 4) Menghargai pekerjaan teman satu kelompok.