

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada hakikatnya berlangsung dalam pergaulan (interaksi/komunikasi) antar sesama manusia (pendidikan dan peserta didik). Melalui pergaulan tersebut pengaruh pendidikan disampaikan oleh pendidikan dan diterima oleh peserta didik. Dalam kehidupan bersama dengan sesamanya ini akan terjadi hubungan timbal balik dalam bentuk kerjasama antar manusia itu sendiri.

Sekalipun setiap manusia adalah individu/personal, tetapi tidak bisa hidup sendirian karena ada keterkaitan dengan sesamanya. Dalam hidup bersama dengan sesama (bermasyarakat) setiap individu mendapatkan status tertentu. Akan tetapi mempunyai tujuan yang perlu dicapai secara bersama.

Dalam pendidikan tersebut masyarakat dituntut untuk meningkatkan kualitas dirinya masing-masing baik dalam akal ataupun keterampilan agar eksistensinya diakui oleh orang lain. Kesadaran tentang pentingnya pendidikan telah mendorong lapisan masyarakat untuk meningkatkan kemampuan mereka sendiri, terutama perkembangan jasmani. Dimana setiap hari masyarakat dituntut untuk sehat secara jasmani. Pendidikan jasmani merupakan suatu proses pendidikan melalui aktivitas jasmani sebagai alat untuk mencapai tujuan pendidikan. Pendidikan jasmani merupakan pendidikan yang mengutamakan aktivitas gerak sebagai media pendidikan. Melalui aktivitas gerak diharapkan akan dapat membantu perkembangan dan pertumbuhan siswa secara keseluruhan baik fisik, mental, sosial dan emosional.

Pendidikan jasmani merupakan bagian penting dalam proses pendidikan termasuk pendidikan sekolah. Artinya pendidikan jasmani bukan hanya sekedar dekorasi atau ornamen yang ditempel pada program suatu sekolah tetapi penjas adalah bagian penting dari pendidikan. Tujuan pendidikan jasmani menurut Syarifudin (1992:4) 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 yang dapat mengembangkan keterampilan sosial yang memungkinkan siswa secara efektif dalam berhubungan dengan sesama.
6. Menikmati kesenangan dan riang melalui aktivitas jasmani, termasuk permainan olahraga.

Untuk mencapai tujuan pendidikan jasmani tersebut, maka dalam pendidikan jasmani diajarkan beberapa cabang olahraga yang terdapat dalam kurikulum pendidikan jasmani. Ruang lingkup materi pendidikan jasmani meliputi berbagai macam cabang olahraga salah satunya adalah cabang olahraga basket. Melalui pendidikan jasmani siswa diperkenalkan akan nama gerakan dan keterampilan Basketball like games dimana merupakan cabang olahraga yang jarang diminati siswa karena ketersediaan sarana dan prasarana. Yang pada pengertiannya basket adalah permainan yang dimainkan oleh dua regu putra maupun putri yang masing-masing regu terdiri dari 5 orang pemain. Permainan ini bertujuan mencari nilai/angka sebanyak-banyaknya dengan cara memasukan bola ke dalam keranjang basket lawan dan mencegah lawan untuk mendapatkan angka/nilai.

Melalui aktivitas permainan Basketball like games pula siswa diajarkan berbagai gerakan yang sangat kompleks, yaitu gabungan dari berjalan, lari, lompat serta kemampuan lemparan. Untuk melakukan gerakan yang baik dalam aktivitas permainan bola basket tentunya kita meski didukung oleh teman-teman satu tim dengan bekerjasama agar kita bisa leluasa memasukan bola dan mendapat nilai.

Untuk memainkan permainan ini siswa dituntut akan teknik dan kerjasama dengan siswa lain, maka dengan aktivitas tersebut dapat diberikan dengan penerapan model pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif merupakan metode pembelajaran dengan siswa bekerja dalam kelompok yang memiliki kemampuan heterogen.

Menurut Eggen & Kauchak, 1996: 279

Pembelajaran kooperatif disusun dalam sebuah usaha untuk meningkatkan partisipasi siswa, memfasilitasi siswa dengan pengalaman sikap kepemimpinan dan membuat keputusan dalam kelompok serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi dan belajar sama-sama dengan siswa yang berbeda latar belakangnya.

Sedangkan menurut Lie (2002:28)

Filsafah yang mendasari model pembelajaran gotong royong dalam pendidikan adalah falsafah homo homini socius. Berlawanan dengan teori darwin, falsafah ini menekankan bahwa manusia adalah makhluk sosial. Kerjasama merupakan kebutuhan yang sangat penting artinya bagi kelangsungan hidup. Tanpa kerjasama tidak akan ada individu, keluarga, organisasi atau sekolah.

Dari definisi diatas, maka dapat disimpulkan bahwa kerjasama dalam belajar merupakan kegiatan yang perlu dilakukan dalam setiap aktivitas berkelompok agar adanya suatu hubungan timbal balik atau interaksi antar individu sehingga sikap yang kita mau dapat tersampaikan kepada teman sekelompok. Agar tidak terjadi kecemburuan atau terciptanya suatu pemikiran yang negatif yang mengarah pada ketidakharmonisan dalam kelompok itu sendiri.

Tujuan pembelajaran kooperatif berbeda dengan kelompok konvensional yang menerapkan sistem kompetisi, dimana keberhasilan individu diorientasikan pada kegagalan orang lain. Sedangkan tujuan pembelajaran kooperatif itu sendiri adalah menciptakan situasi dimana keberhasilan masing-masing individu ditentukan oleh anggota kelompoknya sendiri.

Menurut Ibrahim, et al.(2000) model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai setidaknya-tidaknya tiga tujuan pembelajaran penting :

1. Hasil belajar akademik
2. Penerimaan terhadap perbedaan individu
3. Pengembangan keterampilan sosial

Dari tujuan-tujuan diatas dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran kooperatif dapat membantu siswa memahami konsep-konsep yang sulit dan memberikan keuntungan bagi siswa yang kurang maupun unggul agar bisa menyelesaikan masalah secara bekerjasama

tanpa memandang ras, budaya, kelas sosial ataupun kemampuan masing-masing individu agar para siswa belajar cara menghargai teman kelompok.

Adapun menurut Roger dan David Johnson , mengatakan bahwa tidak semua kerja kelompok bisa dianggap pembelajaran kooperatif, untuk itu harus diterapkan lima dasar unsur model pembelajaran gotong royong yaitu :

1. Saling Ketergantungan Positif
2. Tanggung Jawab Perseorangan
3. Tatap Muka
4. Komunikasi Antar Anggota
5. Evaluasi Proses Kelompok

Setelah peneliti melakukan survei dan pengamatan pada permainan Basketball like games dalam pembelajaran pendidikan jasmani di SDN Tikukur Kota Bandung, maka terdapat suatu masalah yaitu kurangnya kerjasama dalam kelompok.

Seperti pada saat pembelajaran penjas kerap sekali siswa mengelompokkan diri sendiri dengan homogenitas. Misalnya siswa lebih sering memilih teman kelompok dengan teman sebangku dan teman yang memiliki keterampilan rata-rata. Pada saat pembelajaran siswa yang berkemampuan rata-rata cenderung lebih menunjukkan kemampuannya sendiri karena dia merasa kemampuannya melebihi teman-temannya. Terlihat pula kurangnya nilai saling menghargai teman, contohnya siswa yang memiliki kemampuan lebih menyalahkan teman sekelompoknya karena melakukan kesalahan dan siswa yang melakukan kesalahan cenderung murung sepanjang pembelajaran. Pada saat permainan berlangsung terlihat beberapa siswa tidak mempercayai teman yang lain dan memilih teman yang sehari-hari sebangku dengan dia dan mengabaikan siswa yang lain meskipun siswa tersebut berkemampuan diatas rata-rata atau pada saat posisi tidak diganggu lawan.

Kerjasama bisa terjalin bila ada interaksi yang baik, yang dilakukan oleh komponen didalamnya. Orang-orang yang terlibat didalamnya mereka saling berhubungan, saling berinteraksi, saling ketergantungan, saling kerjasama, bahkan saling mempengaruhi satu sama lain. Seperti yang dijelaskan dalam www.blog/indosdm/2011.com :

Kerjasama (Team Work) adalah keinginan untuk bekerja sama dengan orang lain secara kooperatif dan menjadi bagian dari kelompok. Bukan bekerja secara terpisah atau saling berkompetisi. Kompetisi kerjasama menekankan peran sebagai anggota kelompok, bukan pemimpin. Kelompok disini dalam arti yang luas, yaitu kelompok individu yang menyelesaikan suatu tugas atau proses.

Melihat pernyataan diatas, maka menjadi perhatian penulis untuk dijadikan bahan penelitian yang penulis tuangkan dalam sebuah judul yaitu “*penerapan model pembelajaran kooperatif dalam pembelajaran aktivitas permainan basketball like games untuk meningkatkan kerjasama*”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan diatas dan hasil observasi penulis dilapangan, terdapat beberapa masalah yang muncul pada saat pembelajaran berlangsung. Terdapat alasan mengapa penulis menggunakan model pembelajaran kooperatif adalah untuk memberikan pengalaman belajar bekerjasama dan berkomunikasi kepada siswa.

Seperti yang diutarakan oleh Metzler, 2000 dalam Juliantine, 2013, hlm.4.

Sejalan dengan semakin kompleksnya kompetisi yang ingin dicapai melalui pendidikan jasmani, maka tuntutan terhadap pendekatan pembelajaran yang digunakannyapun harus canggih pula. Dalam sejarah pembelajaran pendidikan jasmani, dikenal banyak istilah seperti strategi, metode, pendekatan, juga model-model pembelajaran.

Dalam pembelajaran kooperatif siswa diajarkan untuk berkomunikasi dan bekerja sama. Seperti kata (Polak,1985) kerjasama (cooperatife) adalah gejala saling mendekati untuk mengurus kepentingan bersama dan tujuan bersama.dalam bekerjasama akan mudah jika terbentuk tujuan yang sama dari masing-masing anggota kelompoknya. Tetapi dalam bekerjasama tidaklah mudah karena setiap individu mempunyai kepentingan masing-masing, dalam proses ini siswa harus berkomunikasi dengan siswa lain, saling menghargai pendapat atau ide masing-masing individu dalam kelompok dan apabila setiap individu bersedia saling menolong kelompoknya.

West (2002) menetapkan indikator-indikator kerja sama dengan alat ukur sebagai berikut :

1. Tanggung jawab secara bersama-sama dapat menyelesaikan pekerjaan, dengan tanggung jawab dapat tercipta kerjasama yang baik
2. Saling berkontribusi, yaitu dengan saling bertukar pikiran maupun tenaga akan terciptanya kerjasama.
3. Pengarahan kemampuan secara maksimal, dengan mengarahkan kemampuan masing-masing anggota secara maksimal, kerjasama akan lebih kuat dan berkualitas.

Dengan adanya kegiatan secara berkelompok maka akan lebih mudah untuk melakukan tugas gerak, selain itu dapat memecahkan permasalahan secara bersama-sama. Selain itu dikemukakan pula oleh Suherman (2001. Hal86) menyebutkan bahwa unsur penting dalam kerjasama adalah

1. Mengikuti peraturan
2. Membantu teman yang belum bisa
3. Ingin semua teman bermain dan berhasil
4. Memotivasi orang lain
5. Bekerja keras menerapkan skill
6. Hormat terhadap orang lain
7. Mengendalikan tempramen
8. Memperhatikan perasaan orang lain
9. Kerjasama meraih tujuan
10. Menerima pendapat orang lain
11. Bermain secara terkendali

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan diatas, maka penulis merumuskan masalah penelitian sebagai berikut ;

1. Apakah terdapat peningkatan perilaku kerjasama siswa-siwa SDN Tikukur Kota Bandung melalui penerapan model pembelajaran kooperatif pada permainan basketball like games.
2. bagaimana perilaku kerjasama melekat dalam permainan basketball like games melalui model pembelajaran kooperatif pada siswa-siswi SDN Tikukur Kota Bandung.
3. Upaya apa yang dilakukan guru sebagai pembimbing kepada para siswa-siswi SDN Tikukur Kota Bandung agar mereka menunjukkan perilaku kerjasama dalam permainan basketball like games.

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui peningkatan perilaku kerjasama siswa-siswi SDN Tikukur Kota Bandung melalui penerapan model pembelajaran kooperatif pada permainan basket ball like games.
2. Untuk mengetahui apakah siswa-siswi SDN Tikukur Kota Bandung menunjukkan kerjasama pada permainan basket ball like games melalui model pembelajaran kooperatif.
3. Untuk mengetahui upaya dari guru tersebut kepada para siswa-siswi SDN Tikukur Kota Bandung agar para siswa bisa menunjukkan perilaku kerjasama.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini diharapkan dapat membantu semua pihak, terutama kepada para guru pendidikan jasmani di Sekolah Dasar. Penelitian ini juga penulis harapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis ;

1. Teoritis

Hasil penelitian ini bisa bermanfaat dan menambahkan wawasan bagi para pendidik mengenai model pembelajaran kooperatif dalam pembelajaran permainan basketball like games di Sekolah Dasar. Dan hasil ini juga bisa menjadi motivasi

belajar bagi para siswa-siswi sebagai objek pembelajaran dan penambah wawasan bagi guru sebagai subyek pembelajaran.

2. **Praktis**

- a) Dengan hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi gambaran mengenai model pembelajaran kooperatif dan peningkatan kemampuan kerjasama bermain Basketball like games di Sekolah Dasar.
- b) Memberikan gambaran peningkatan hasil kerjasama siswa-siswi SDN Tikukur dalam permainan basketball like games.

F. Batasan Masalah

Supaya penelitian penulis lebih terarah dan untuk menghindari luasnya ruang lingkup permasalahan yang memungkinkan hasil yang tidak memuaskan, maka penulis membatasi ruang lingkup agar memperoleh hasil yang memuaskan dan sesuai dengan tujuan penelitian. Aspek-aspek yang menjadi fokus pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penulis hanya meneliti peningkatan kerjasama sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran kooperatif dalam permainan Basketball like games.
2. Populasi penelitian terdiri dari siswa-siswi kelas IV di SDN Tikukur Kota Bandung.
3. Lokasi penelitian SDN Tikukur terletak di jl. Titimplik No.1 Kecamatan Coblong Kota Bandung.

