

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan tentang dan melalui aktivitas jasmani, permainan dan olahraga terpilih untuk mencapai tujuan pendidikan, dan tujuan pembelajaran pendidikan jasmani itu harus mencakup tujuan dalam domain psikomotorik, domain kognitif, dan domain afektif. (Mahendra, 2015, hlm. 40).

Lutan (2002) mengungkapkan bahwa keberhasilan program pembelajaran pendidikan jasmani dapat ditinjau dari empat hal yaitu, jumlah waktu aktif belajar siswa tinggi, waktu tunggu siswa rendah, partisipasi siswa tinggi, dan guru terlibat langsung dalam pembelajaran. Waktu aktif belajar merupakan sebuah komponen penting untuk menentukan optimalisasi tujuan pembelajaran. Link (2008) mengungkapkan bahwa waktu aktif belajar adalah jumlah waktu yang tersedia untuk dimanfaatkan oleh siswa dalam proses belajar. Waktu aktif belajar siswa khususnya dalam pendidikan jasmani merupakan waktu selama kegiatan pendidikan jasmani itu berlangsung, dimana anak dalam kondisi aktif belajar atau melakukan aktivitas gerak sesuai dengan instruksi guru.

Seorang guru pendidikan jasmani harus mampu mengelola alokasi waktu aktif belajar dengan baik mulai dari waktu pengelolaan, waktu demonstrasi, waktu aktif belajar, dan waktu tunggu. Sebaiknya alokasi waktu aktif belajar harus menjadi fokus dalam sebuah proses belajar mengajar pendidikan jasmani, ketika alokasi waktu lebih digunakan untuk melakukan tugas gerak maka pembelajaran akan efektif

Pada saat proses pembelajaran pendidikan jasmani berlangsung, kegiatan belajar mengajar harus diperhatikan, seperti siswa tidak terlalu lama menunggu giliran untuk melakukan tugas gerak, guru tidak terlalu lama melakukan demonstrasi, dan juga dari segi pengelolaan kelas salah satunya mengecek kehadiran siswa. Metzler (1989) mengungkapkan bahwa pada proses pembelajaran pendidikan jasmani siswa hanya menghabiskan sekitar 20-50% dari

waktu dialokasikan untuk tugas gerak. Hal tersebut mengindikasikan bahwa peran dari seorang guru pendidikan jasmani belum mengoptimalkan alokasi waktu pada proses belajar mengajar. Yildirim (2003) mendesak guru pendidikan jasmani untuk dapat menggunakan waktu lebih baik agar siswa melakukan aktivitas geraknya dengan meminimalkan waktu tunggu, pengelolaan, dan instruksi penjelasan.

Sarwono (2008) mengungkapkan bahwa permasalahan guru pendidikan jasmani pada waktu mengajar di sekolah adalah bagaimana menciptakan lingkungan dan manajemen pembelajaran mendukung kelancaran pelaksanaan proses pembelajaran sehingga siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran telah ditetapkan oleh guru, ketika lingkungan dan manajemen pembelajaran belum efektif maka akan muncul beberapa gejala pada proses belajar mengajar seperti siswa sibuk dengan urusannya masing-masing, kurang paham instruksi guru, tidak mau belajar, secara tidak langsung berbagai permasalahan tersebut dapat menyita waktu aktif belajar siswa.

Ilham (2015) mengungkapkan bahwa permasalahan waktu aktif belajar dapat diidentifikasi misalnya pada saat pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah diduga kurangnya peralatan untuk digunakan, dalam konteks pendidikan jasmani peralatan bukan jadi faktor utama pada proses pembelajaran. Metode pembelajaran masih terpusat pada guru, sehingga peran siswa dalam proses belajar sepenuhnya masih belum optimal, sulit untuk mengatasi perbedaan serta siswa sedikit kesempatan untuk terlibat aktif dan mengembangkan keterampilan sosial dan interpersonal.

Vygotsky mengungkapkan bahwa hakikat pembelajaran adalah menciptakan suasana belajar, dengan membangkitkan berbagai proses internal salah satunya yaitu ketika anak berinteraksi dengan orang-orang dilingkungannya dan bekerjasama dengan teman-temannya (Munafu, 2016). Hal tersebut mengacu pada pembelajaran kooperatif, Slavin (2015) mengungkapkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah suatu pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerjasama dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif, anggotanya terdiri dari 4-6

orang dengan struktur kelompok yang heterogen. Pembelajaran kooperatif membiasakan siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran, mampu mengembangkan aspek moralitas dan interaksi sosial siswa serta saling memberikan motivasi sehingga ada interaksi promotif. Pembelajaran kooperatif ini ada beberapa variasi model, salah satunya adalah tipe *Student Team Achievement Division* (STAD)

Pembelajaran kooperatif tipe STAD adalah salah satu pendekatan pembelajaran yang menekankan pada keterlibatan siswa secara penuh dalam kelompok, siswa sebagai subyek belajar berperan aktif disetiap proses pembelajaran. Gagasan utama dari tipe STAD yaitu usaha memotivasi siswa agar dapat saling mendukung dan membantu satu sama lain untuk menguasai kemampuan diajarkan oleh guru. (Suroyo, 2014).

Pembelajaran kooperatif STAD bertujuan untuk mengimplementasikan apa yang dilihat, didengar serta memberi kesempatan untuk menyampaikan gagasan atau ide, bertanya, melakukan diskusi ataupun mengemukakan pendapat dengan anggota kelompoknya sehingga diharapkan mampu membangun atau mengkonstruksi pengetahuannya sendiri di bawah bimbingan guru.

Seorang guru pendidikan jasmani diharapkan mampu mengimplementasikan kompetensi dasar (KD) 4.1 dalam kurikulum 2013 pada proses belajar mengajar yaitu mempraktikkan variasi dan kombinasi keterampilan dalam memainkan salah satu permainan bola besar dengan koordinasi gerak baik.

Valantine (2017) mengungkapkan bahwa permainan invasi adalah permainan tim dengan tujuan menyerang wilayah lawan untuk mencetak skor dan menjaga wilayah tim dari serangan lawan. Permainan invasi sesuai dengan karakteristik permainannya beregu atau kelompok dimana kerjasama antar pemain atau siswa sangatlah dibutuhkan untuk mencetak perolehan poin, pada proses pembelajaran jasmani siswa diajarkan untuk bekerjasama dengan siswa lain dalam sebuah kelompok, karena dalam berkelompok adanya interaksi siswa, melakukan

suatu tugas secara bersama dapat memberikan motivasi, serta proses belajar lebih aktif dan juga efektif.

Berdasarkan uraian, penulis beranggapan bahwa pembelajaran kooperatif tipe STAD dapat menciptakan proses pembelajaran pendidikan jasmani menjadi aktif sehingga meningkatkan jumlah waktu aktif belajar siswa pada pembelajaran permainan invasi, sebagai upaya memperbaiki proses pembelajaran pendidikan jasmani, penulis bermaksud melakukan penelitian dengan judul Upaya Meningkatkan Jumlah Waktu Aktif Belajar Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD pada Permainan Invasi Siswa Kelas X di SMA Negeri 3 Bandung.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Alokasi waktu aktif belajar belum optimal
2. Metode pembelajaran masih berpusat pada guru
3. Proses belajar mengajar pendidikan jasmani belum efektif

1.3 Rumusan Penelitian

Permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

1. “Sampai sejauh mana pembelajaran kooperatif tipe STAD dapat meningkatkan jumlah waktu aktif belajar siswa pada permainan invasi?”.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus masalah, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan jumlah waktu aktif belajar melalui pembelajaran kooperatif tipe STAD pada pembelajaran permainan invasi.

1.5 Metode Penelitian

Metode dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*), penelitian dilakukan untuk mengetahui akibat tindakan diterapkan pada suatu subyek penelitian di kelas.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian, peneliti berharap penelitian dilakukan dapat memberikan manfaat khususnya :

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dalam penelitian ini yaitu penulis berharap dapat memberikan informasi dan masukan bagi semua pihak di sekolah dalam usaha untuk meningkatkan jumlah waktu aktif belajar siswa melalui pembelajaran kooperatif tipe STAD pada pembelajaran permainan invasi, dapat tercapai sistem pengajaran yang diharapkan dan berhasil.

2. Manfaat Praktis

Dapat dijadikan bahan masukan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani, khususnya pada pembelajaran invasi dalam upaya meningkatkan jumlah waktu aktif belajar melalui pembelajaran kooperatif tipe STAD.

1.7 Struktur Organisasi Skripsi

BAB 1 : Pendahuluan

- a. Latar Belakang Penelitian
- b. Identifikasi Penelitian
- c. Rumusan Penelitian
- d. Tujuan Penelitian
- e. Metode Penelitian
- f. Manfaat Penelitian
- g. Struktur Organisasi Skripsi

BAB II : Tinjauan Teori, Kerangka Berpikir, dan Hipotesis Tindakan

- a. Tinjauan Teori

- b. Kerangka Berpikir
- c. Hipotesis Tindakan

BAB III : Metode Penelitian

- a. Metode Penelitian
- b. Setting Penelitian
- c. Subjek Penelitian
- d. Variable Penelitian
- e. Prosedur Penelitian
- f. Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian
- g. Pengolahan dan Analisis Data

BAB IV : Temuan, Pembahasan dan Diskusi Penelitian

- a. Temuan Penelitian
- b. Pembahasan Penelitian
- c. Diskusi Penelitian

BAB V : Kesimpulan dan Saran

- a. Kesimpulan
- b. Saran