

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek perilaku hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional.

Pendidikan sendiri memiliki banyak pengertian yang berbeda, akan tetapi maksud dan tujuannya tetap tertuju pada peningkatan kualitas sumber daya manusia. Di dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 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, ahlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan tidak hanya berperan dalam hal pengetahuan, kecerdasan, dan keterampilan saja, namun pendidikan juga berperan membentuk manusia yang beriman, dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berbudi pekerti luhur, berkepribadian mantap dan mandiri, serta memiliki tanggung jawab dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bertanah air. Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan sebagai bagian dari pendidikan memiliki peran yang sama dengan pendidikan itu sendiri, seperti yang disebutkan Depdiknas (2006, hlm 648) bahwa:

Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan merupakan media untuk mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap-mental-emosional-sportivitas-spiritual-sosial),

Wifana Dikusumah, 2019

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE STUDENT TEAM ACHIEVEMENT DIVISION (STAD) DAN MEDIA GAMBAR TERHADAP PENINGKATAN KETERAMPILAN RENANG GAYA BEBAS DI SDN KARANGSETRA KABUPATEN BANDUNG

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

serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang.

Berdasarkan pengertian tersebut dapat terlihat bahwa tujuan pendidikan yang tertera pada UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003, sebagian besar tercantum dalam tujuan mata pelajaran penjasorkes. Oleh karena itu, sekolah sebagai lembaga pendidikan yang bertanggung jawab dalam pencapaian tujuan tersebut, hendaknya dapat lebih memperhatikan dan memaksimalkan mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan. Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan dapat dijadikan sebagai alat untuk mencapai tujuan pendidikan. Melalui aktivitas olahraga dan permainan yang banyak mengandung nilai-nilai positif didalamnya diharapkan dapat membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan kognitif dan efektif, tidak hanya kemampuan psikomotornya saja.

Mata pelajaran Pendidikan Jasmani bertujuan agar siswa memiliki pengetahuan dan keterampilan yang dapat meningkatkan unsur-unsur kesegaran jasmani, sebagai bekal dalam menghadapi tuntutan hidup sehari-hari. Sesuai dengan tujuan penjasorkes menurut Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006:

Mata pelajaran Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- 1) Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani dan olahraga yang terpilih.
- 2) Meningkatkan pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik.
- 3) Meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar.
- 4) Meletakkan landasan karakter moral yang kuat melalui internalisasi nilai-nilai yang terkandung di dalam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan.
- 5) Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerja sama, percaya diri dan demokratis.
- 6) Mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri, orang lain dan lingkungan.
- 7) Memahami konsep aktivitas jasmani dan olahraga di lingkungan yang bersih sebagai informasi untuk mencapai pertumbuhan fisik

yang sempurna, pola hidup sehat dan kebugaran, terampil, serta memiliki sikap yang positif.

Begitu kompleks tujuan dari penjasorkes, tidak hanya dalam kemampuan psikomotor, kemampuan kognitif dan afektif juga tidak lepas dari tujuan tersebut. Namun, tujuan yang tak kalah pentingnya yaitu agar siswa memiliki keterampilan dan kegemaran terhadap beberapa cabang olahraga, untuk menciptakan keseimbangan yang serasi antara jasmani, rohani dan sosial.

Dalam kurikulum Pendidikan Jasmani dijelaskan mengenai cabang-cabang olahraga yang harus dipelajari, yaitu aktivitas atletik, aktivitas ritmik, aktivitas beladiri, aktivitas aquatik dan aktivitas permainan. Di antara cabang-cabang olahraga itu, salah satu yang menarik bagi penulis adalah cabang olahraga renang. Renang adalah salah satu cabang olahraga yang mempunyai banyak fungsi, baik sebagai sarana pendidikan, sarana rekreasi maupun sarana kegiatan untuk perlombaan (Counsilman, dalam Suherman, 1968). Terkait dengan perkembangannya, cabang olahraga renang merupakan cabang olahraga yang populer dan tersebar ke seluruh dunia. Di Indonesia cabang olahraga renang sudah menjadi bagian kebutuhan yang sudah memasyarakat, ini dapat dilihat dari banyaknya perkumpulan-perkumpulan renang yang mengikuti setiap kejuaraan baik tingkat regional maupun tingkat nasional dan selalu ada pemecahan rekor regional maupun nasional.

Renang memberikan kesenangan, relaksasi, tantangan, persaingan dan kemampuan untuk menyelamatkan jiwa dalam keadaan darurat di dalam air. Tahap pertama dari keberhasilan dalam air adalah berlatih renang. Jika kita mengikuti hukum alam pengapungan dan pergerakan tubuh, anda dapat berenang dengan cara apapun, dengan mengeluarkan tenaga sebanyak atau sedikit mungkin sesuai dengan yang anda inginkan. Renang tidak menentukan suatu pola gerakan tangan atau kaki yang harus dilakukan. Anda dapat menggunakan gerakan tangan atau kaki semauanya, sehingga dapat mengapung dan bergerak dari suatu tempat ke tempat lain. Namun, suatu kombinasi tertentu daripada beberapa jenis gerakan dapat lebih efisien daripada kombinasi yang lain. Para perenang mengelompokkan kombinasi gerakan tersebut ke dalam gaya-gaya renang. Gaya renang yang paling populer adalah gaya miring, gaya bebas, gaya dada, gaya punggung dan gaya kupu-kupu.

Ada empat gaya yang diperlombakan dalam suatu kejuaraan renang, baik regional, nasional maupun internasional, yaitu gaya bebas (*front crawl*) gaya dada (*breast stroke*), gaya punggung (*back crawl stroke*) dan gaya kupu-kupu (*butterfly stroke*).

Secara garis besarnya pendapat tersebut menerangkan bahwa laju kecepatan renang merupakan hasil dua gaya. Satu gaya yang menahannya, dinamakan *resistance* atau *drag*, disebabkan oleh perpindahan air selama dia melakukan tarikan pada saat berenang. Gaya yang mendorongnya maju dinamakan *propulsion* (dorongan), dan ini dihasilkan dari teknik gerakan lengan dan gerakan tungkai kaki.

Gaya bebas adalah gaya yang paling cepat dan paling efisien, di dalam renang gaya bebas, kecepatan laju gerakan diperoleh dari hasil tarikan lengan dan pukulan kaki. Kedua jenis gerakan tersebut memiliki prinsip yang sama yaitu memindahkan air dari depan ke belakang untuk menghasilkan dorongan laju ke depan. Semakin banyak dan cepat air yang dipindahkan, semakin besar dorongan yang dihasilkan untuk laju gerakannya. Seperti yang di jelaskan Thomas (2006, hlm 110) gaya bebas *Crawl (front crawl)*, “dimana posisi badannya telungkup sejajar dengan permukaan air, gerakan tangannya mengayuh secara bergantian dan gerakan kakinya mencambuk keatas dan kebawah air secara bergantian.”

Di dalam penguasaan keterampilan renang gaya bebas, selain dibutuhkan keberanian untuk mencoba melakukan renang dalam air, perlu juga seorang guru mempunyai kemampuan dalam mendesain proses pembelajaran renang dengan baik di kelas tersebut sehingga menyebabkan materi renang yang diberikan dapat dipahami siswa dengan baik sehingga siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran renang dan hasil belajarnya pun menjadi maskimal. Disisi lain materi renang menuntut adanya ketrampilan gerak yang dilakukan secara tahap demi tahap dari seluruh rangkaian gerakan yang ditampilkan. Selain itu juga guru dalam pemberian contoh atau mendemonstrasikan keterampilan gerak renang gaya bebas yang diajarkan masih kurang, sehingga menjadikan kurangnya pemahaman siswa terhadap, gerakan teknik dasar renang gaya bebas tersebut. Untuk itu dituntut seorang guru Penjasorkes mampu mengembangkan berbagai macam model pembelajaran dengan berbantuan media yang diterapkan pada pembelajaran praktik. Sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik dan berkualitas.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan dalam hal ini adalah Model Pembelajaran Kooperatif berbantuan Media Gambar. Pembelajaran Kooperatif adalah salah satu bentuk pembelajaran yang berdasarkan faham konstruktivis. Model pembelajaran kooperatif dirancang secara khusus untuk membiasakan siswa selalu aktif dan kreatif dalam mengembangkan analisisnya. Namun demikian, siswa juga dibiasakan untuk mengkomunikasikan kembali hasil temuannya kepada temn-temanya yang lain, sehingga terbangun sikap kritis dalam melihat berbagai fenomena yang terjadi di lingkungannya.

Menurut Yuda dalam Juliantine et.al (2015, hlm 62) menjelaskan bahwa, "Pembelajaran kooperatif adalah salah satu strategi pembelajaran yang berfungsi untuk menggali potensi dan membagi-bagi ide pada anak. Strategi pembelajaran ini mendorong siswa untuk melakukan kegiatan dalam bentuk kerjasama dan sikap bertanggung jawab kepada temannya dalam kelompok dan juga sikap bertanggung jawab terhadap dirinya sendiri.

Terdapat beberapa model pembelajaran kooperatif yaitu tipe *Students Time Achievement Division* (STAD) untuk memotivasi agar dapat saling mendukung dan membantu satu sama lain dalam menguasai kemampuan yang diajarkan oleh guru. *Team Games Tournament* (TGT) memiliki banyak kesamaan dengan STAD akan tetapi teman dalam kelompok akan saling membantu bermain dalam game dan Jigsaw setiap anggota kelompok ditugaskan secara acak untuk menjadi ahli dalam aspek tertentu dari setiap tugas yang diberikan.

Penggunaan metode STAD ini dianggap sebagai cara yang efektif dan efisien untuk diajarkan subjek pendidikan yang terdefinisi dengan baik, dimana didalam kelompoknya secara heterogen, terdiri dari peserta didik yang beragam akademis prestasi, ras, dan kebangsaan, mendapat penghargaan yang terbaik tim memotivasi siswa yang lebih baik dalam tim untuk mendorong anggota lain untuk mencapai tujuan bersama mereka (Slavin, 1980). Tujuan dari STAD ini adalah siswa dapat saling memotivasi sesama anggota kelompok, membantu saling mendiskusikan, penemuan atau pengetahuan yang dimiliki masing-masing siswa dan dapat mengoreksi kelebihan dan kelemahan satu sama lain agar dapat menguasai tujuan materi yang telah diberikan oleh guru. Keunggulan dalam tipe STAD ini adalah dimana siswa tidak saling ketergantungan dengan beberapa siswa saja, melainkan semua siswa harus mampu untuk menguasai materi yang diberikan. (Lubis

Wifana Dikusumah, 2019

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE STUDENT TEAM ACHIEVEMENT DIVISION (STAD) DAN MEDIA GAMBAR TERHADAP PENINGKATAN KETERAMPILAN RENANG GAYA BEBAS DI SDN KARANGSETRA KABUPATEN BANDUNG

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

Asleni, 2012). Tipe STAD ini merupakan salah satu tipe kooperatif yang menekankan pada adanya aktivitas dan interaksi diantara siswa untuk saling memotivasi dan saling bekerjasama dalam menyelesaikan tugas yang diberikan untuk menjalin interaksi sosial yang baik.

Selain menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD, siswa juga diberikan suatu media alat bantu yang dapat memudahkan siswa dalam menguasai setiap gerakan dalam melakukan renang gaya bebas. Penggunaan media gambar ini akan memberikan gambaran tentang kemudahan seseorang dalam mempelajari suatu keterampilan gerak pada setiap cabang olahraga termasuk dalam cabang olahraga renang. Secara sederhana gambar bisa diartikan menurut Oemar Hamalik (1986, hlm 43) berpendapat bahwa “Gambar adalah segala sesuatu yang diwujudkan secara visual dalam bentuk dua dimensi sebagai curahan perasaan atau pikiran”. Sedangkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001, hlm 329) "Gambar adalah tiruan barang, binatang tumbuhan dan sebagainya".

Selain fungsi umum tersebut, secara khusus media gambar berfungsi pula untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasai fakta yang mungkin cepat akan dilupakan atau diabaikan jika tidak digambarkan. Gambar merupakan media yang termasuk relatif mudah ditinjau dari segi biayanya. Selain itu penggunaan media alat bantu gambar ini dirasakan akan sangat membantu siswa dalam menguasai penguasaan gerak dasar renang gaya bebas, karena dengan melihat gambar-gambar yang telah dipersiapkan oleh guru akan memudahkan siswa dalam mengingat dan mencontoh setiap gerakan yang ditunjukkan pada gambar tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Dengan pemahaman pada latar belakang masalah di atas, maka selanjutnya penulis menentukan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apakah model pembelajaran kooperatif tipe STAD dan penggunaan media gambar dapat meningkatkan kemampuan kerjasama siswa?
2. Apakah model pembelajaran kooperatif tipe STAD dan penggunaan media gambar dapat meningkatkan keterampilan renang gaya bebas?

3. Apakah model pembelajaran kooperatif tipe STAD dan penggunaan media gambar dapat meningkatkan kerjasama dan keterampilan renang gaya bebas?

1.3 Tujuan Penelitian

Dalam suatu penelitian terdapat keinginan yang akan dicapai, dalam hal ini Nasution (1982, hlm 24), menjelaskan bahwa "Setiap penelitian harus mempunyai tujuan-tujuan yang ingin dicapai, tujuan harus bertalian erat dengan masalah yang dipilih dan dianalisis pada masalah itu".

Berdasarkan batasan tersebut, maka yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh dari model pembelajaran kooperatif tipe STAD dan penggunaan media gambar dalam meningkatkan keterampilan kerjasama siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani dan olahraga.
2. Mengetahui apakah model pembelajaran kooperatif tipe STAD dan penggunaan media gambar dapat meningkatkan keterampilan renang gaya bebas.
3. Mengetahui apakah model pembelajaran kooperatif tipe STAD dan penggunaan media gambar dapat meningkatkan kerjasama siswa dan keterampilan renang gaya bebas.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian yang dilaksanakan selanjutnya dapat diambil manfaatnya. Adapun beberapa manfaat yang dapat diambil di antaranya adalah sebagai berikut:

1. Secara teoritis dapat dijadikan sebagai informasi serta sumbangan keilmuan bagi segenap insan olahraga khususnya untuk para pelatih serta pengelola perkumpulan renang bahwa penggunaan alat bantu gambar merupakan hal yang sangat penting, oleh sebab itu perlu adanya prosentase yang efektif serta efisien.
2. Sebagai pengetahuan dan pedoman bagi para guru pendidikan jasmani dan pelatih renang pada umumnya dalam menyusun

- program pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif dan alat bantu gambar untuk meningkatkan kerjasama siswa dan gerak dasar renang gaya bebas.
3. Sebagai masukan bagi peneliti selanjutnya dan bahan acuan dasar untuk penelitian selanjutnya mengenai pengaruh model pembelajaran kooperatif dan penggunaan alat bantu gambar dalam meningkatkan kerjasama siswa dan gerak dasar renang gaya bebas dalam pembelajaran pendidikan jasmani dan olahraga.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi berisi rincian tentang urutan penulisan setiap bab dan bagian bab dalam suatu penelitian. Dalam penelitian ini struktur organisasi penelitian dirimu bahwa:

1. BAB I Pendahuluan : Di dalam bab ini peneliti menyampaikan informasi mengenai penelitian yang akan dilakukan dengan urutan penulisannya sebagai berikut: Latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, struktur organisasi skripsi.
2. BAB II Kajian Pustaka : Pada bab ini diuraikan teori-teori yang berkaitan dan mendukung penelitian penulis.
3. BAB III Metode penelitian : Pada bab ini peneliti menuliskan bagaimana cara-cara peneliti yang akan dilakukannya melalui tahapan-tahapan berikut: Metode penelitian, desain penelitian, populasi dan sampel, lokasi dan waktu penelitian, instrument penelitian, prosedur pengumpulan data, dan prosedur pengolahan data penelitian.
4. BAB IV Temuan dan Pembahasan : Bab ini menyampaikan dua hal utama, yakni (1) temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data dengan berbagai kemungkinan bentuknya sesuai dengan urutan rumusan permasalahan penelitian, dan (2) pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya.
5. BAB V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi : Pada bab ini berisi simpulan, implikasi, dan rekomendasi, yang menyajikan penafsiran peneliti terhadap hasil temuan yang telah dianalisis sekaligus mengajukan hal-hal penting yang dapat dijadikan manfaat dari hasil penelitian tersebut. Dalam bab ini peneliti juga menuliskan kesimpulan penelitiannya dari awal permasalahan hingga cara melakukan penelitiannya.

Wifana Dikusumah, 2019

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE STUDENT TEAM ACHIEVEMENT DIVISION (STAD) DAN MEDIA GAMBAR TERHADAP PENINGKATAN KETERAMPILAN RENANG GAYA BEBAS DI SDN KARANGSETRA KABUPATEN BANDUNG

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

