

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Terkait dengan materi pembelajaran, khususnya dalam bentuk permainan dan olahraga, banyak sekali permainan yang termasuk dalam kelompok permainan bola besar materi yang paling umum diberikan yaitu mudah untuk dilaksanakan oleh peserta didik dalam situasi dan kondisi apapun yaitu sepakbola, bolavoli, bolatangan dan bolabasket. Dalam pembelajaran pendidikan jasmani permainan sepakbola dapat menjadi alat pembelajaran untuk mengubah kualitas individu siswa. Menurut (Mahendra, 2015, hlm. 11) “Pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional”.

Namun berdasarkan fakta di lapangan siswa yang sudah mahir bermain sepakbola tampak antusias ketika pembelajaran sedang berlangsung, akan tetapi bagi siswa yang kurang mahir bermain sepakbola, mereka cenderung kurang bersemangat dan begitupun dengan siswa perempuan yang kebanyakan kemampuan bermain sepakbolanya kurang terampil, mereka tidak terlalu memperhatikan jalannya permainan. Untuk itu peneliti modifikasi pembelajaran sepakbola supaya siswa lebih tertarik untuk ikut bermain yaitu dengan menggunakan permainan *soccer like games*. Dalam mengajarkan permainan *soccer like games* agar dapat tercapainya tujuan pembelajaran guru memerlukan model pembelajaran yang tepat untuk diterapkan. Dalam hal ini peneliti akan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD yang diharapkan untuk dapat meningkatkan kerjasama dan keterampilan bermain siswa dalam permainan *soccer like games*.

Menurut Slavin (2015, hlm.5) “*cooperative learning refers to teaching methods in which students work together in small groups to help each other learn academic content*”.

Berdasarkan penjelasan tersebut, guru harus mampu merancang sebuah materi pembelajaran agar dapat mengembangkan potensi siswa dalam berpikir kritis dan mampu memecahkan masalah yang ada. Guru haruslah memiliki kompetensi yang baik, termasuk didalamnya yaitu kemampuan guru dalam menguasai materi yang diajarkan. Maka dari itu peneliti ingin mencoba menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dan ingin mengetahui sejauh mana model pembelajaran kooperatif tipe STAD dapat meningkatkan kerjasama dan keterampilan bermain siswa dalam *soccer like games*.

Model pembelajaran kooperatif terdiri dari beberapa tipe, salah satunya adalah tipe *Student Team Achievement Divion* (STAD). Dalam STAD peserta didik dibagi menjadi kelompok beranggotakan empat sampai lima orang yang beragam kemampuan, jenis kelamin, dan sukunya. Menurut Slavin (dalam Wyk 2017, hlm. 84) *“The main idea behind STAD is to motivate students to encourage and help each other master skills presented by be teacher”*.

Berikut pembelajaran kooperatif yang telah banyak diteliti dan dikaji secara khusus pada prestasi akademik, sikap, interaksi sosial dan hubungan interpersonal adalah STAD menurut Becker dkk (dalam wyk 2017, hlm. 83) *“STAD is one of the simplest and most extensively researched forms of all cooperative learning techniques, and it could be an effective instrument to begin with for teachers who are new to the cooperative learning technique”*.

Schmidt 1991 (dalam Mahendra, hlm.6) mencoba menggambarkan definisi keterampilan tersebut dengan meminjam definisi yang diciptakan oleh E.R Guthire, yang menyatakan bahwa: “keterampilan merupakan kemampuan untuk membuat hasil akhir dengan kepastian yang maksimum dan pengeluaran energy dalam waktu yang minimum”. Sedangkan Singer 1980 (dalam Mahendra, hlm.6) menyatakan bahwa “keterampilan adalah derajat keterampilan yang konsisten dalam mencapai suatu tujuan dengan efisien dan efektif.”. Jadi, keterampilan adalah kemampuan yang dimiliki seseorang dengan konsisten untuk mencapai suatu tujuan tertentu dengan efisien dan efektif. Sedangkan bermain merupakan suatu aktivitas yang dilakukan secara sukarela atau dasar rasa senang. Bermain adalah suatu kegiatan yang harus dilakukan dengan sungguh-sungguh, tetapi bermain itu bukan merupakan suatu kesungguhan. Rasa senang bermain itu harus

disebabkan karena bermain itu sendiri, bukan karena sesuatu yang terdapat diluar bermain. Dalam hal ini keterampilan bermain diterapkan dengan permainan *soccer like games*, dimana siswa dapat menikmati permainan tersebut dengan keterampilan yang baik. Jadi keterampilan bermain dalam *soccer like games* ialah kemampuan siswa untuk mencapai suatu tujuan dalam permainan *soccer like games* dengan efektif dan efisien.

Menurut Nugraha (dalam Nurlian dan Wisnu (2018, hlm. 66) “*Soccer like games* adalah “permainan-permainan yang menyerupai permainan sepakbola sesungguhnya”. Pembelajaran *soccer like games* ini dapat dimodifikasi, misalnya peraturan permainan, peralatan dan bola yang digunakan, lapangan, dan jumlah pemain.

Dalam penelitian mengenai *soccer like games* terdapat penelitian terdahulu yaitu penelitian oleh Widya Retno Palupi (dalam Nurlian dan wisnu 2018, hlm. 66) yang menyimpulkan bahwa terdapatnya pengaruh yang signifikan antara penerapan *soccer like games* terhadap kerjasama siswa dalam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan pada siswa.

Dalam penelitian ini dinyatakan bahwa penerapan *soccer like games* hanya berpengaruh terhadap kerjasama saja, namun tidak meningkatkan keterampilan bermainnya dalam permainan *soccer like games*. Oleh karena itu, untuk membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan bermain dalam *soccer like games* peneliti ingin menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe STAD untuk meningkatkan keterampilan bermain dalam *soccer like games*.

Dengan *soccer like games* diharapkan pembelajaran siswa dapat meningkat karena *soccer like games* tidak hanya diminati siswa laki-laki saja, melainkan siswa perempuan juga dapat ikut terlibat untuk berperan serta dalam aktifitas pembelajaran. Sehingga semua siswa merasa dilibatkan dalam kegiatan pembelajaran tanpa terkecuali. Selain itu, permainan ini tidak harus memiliki keahlian khusus dalam bermain, dan alat-alat yang di gunakan sangat sederhana dan mudah didapat karena benda apapun yang ada di sekitaran siswa atau di lingkungan sekolah dapat dijadikan dalam pembelajaran ini. Aktivitas permainan *soccer like games* yang di berikan kepada siswa sekolah dasar di harapkan ikut membantu dalam pencapaian tujuan pendidikan seperti meningkatkan hubungan

akrab dengan guru, meningkatkan siswa untuk mengikuti pembelajaran terciptanya kondusif dalam pelaksanaan pendidikan serta memenuhi kebutuhan dalam pertumbuhan dan pengembangan siswa kearah yang sempurna.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh penulis, terdapat beberapa masalah yang muncul pada saat proses pembelajaran pendidikan jasmani berlangsung, yaitu “kurangnya kerjasama dan keterampilan bermain siswa dalam *soccer like games*”.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas maka masalah yang dikaji dalam penelitian ini dapat dirumuskan:

1. Apakah model pembelajaran kooperatif tipe STAD dapat meningkatkan kerja sama?
2. Apakah model pembelajaran kooperatif tipe STAD dapat meningkatkan keterampilan bermain siswa dalam *soccer like games*?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan, maka tujuan dari penelitian ini diantaranya yaitu:

1.4.1 Tujuan Umum: Dengan adanya penelitian ini di harapkan dapat menambah pengetahuan penulis maupun juga pengetahuan pembaca mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dalam upaya meningkatkan kerjasama dan keterampilan keterampilan bermain dalam *soccer like games*.

1.4.2 Tujuan Khusus:

1. Untuk mengetahui sejauh mana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dalam upaya meningkatkan kerjasama dalam *soccer like games*.
2. Untuk mengetahui sejauh mana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dalam upaya keterampilan bermain dalam *soccer like games*.

2.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang terdapat dalam penulisan penelitian ini dapat diambil dari beberapa segi atau aspek diantaranya segi teori, segi kebijakan, segi praktik dan segi isu atau aksi social yaitu:

2.5.1 Dilihat dari segi teori, sebagai bahan untuk menambah pengetahuan nmaupun untuk mengisi kekurangan dari penelitian sebelumnya, juga menjadi bahan masukan dalam melaksanakan pembelajaran pendidikan jasmani yang menarik di sekolah dasar

2.5.2 Dilihat dari segi kebijakan, Sebagai informasi terhadap guru untuk membuat pembelajaran yang kreatif sehingga sekolah mempunyai kebijakan untuk mengirimkan guru untuk mengikuti pelatihan dan dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi untuk Dinas Pendidikan dalam rangka menyediakan sarana dan prasarana serta menjembatani dalam menyelenggarakan pelatihan terkait pengembangan pembelajaran yang akan diikuti oleh semua guru.

2.5.3 Dilihat dari segi praktik, Penelitian ini diharapkan dapat menjadi pengetahuan bagi berbagai pihak terkait, diantaranya:

2.5.3.1 Bagi Sekolah

Sekolah mempunyai informasi bahwa strategi mengajar itu beragam sehingga diupayakan guru dapat mengikuti pelatihan yang dapat meningkatkan keterampilan mengajar, serta Dinas Pendidikan diharapkan dapat mengadakan pelatihan.

2.5.3.2 Bagi Guru

Dengan dilaksanakannya ini, diharapkan guru dapat menerapkan rencana pembelajaran yang variatif, efektif dan efisien sebagai wacana untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, dan kreativitas guru pendidikan jasmani agar tujuan pembelajaran dapat tercapai, terutama pada peningkatan kerjasama dan keterampilan bermain.

2.5.3.3 Bagi Peserta Didik

Penelitian ini akan bermanfaat bagi siswa dalam meningkatkan kerjasama dan keterampilan bermain dalam penerapan *soccer like games*.

2.5.4 Dilihat dari segi isu atau aksi sosial, diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat menjadi sebuah referensi untuk penelitian-penelitian yang akan datang. Memperkuat teori maupun pendapat mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dalam upaya meningkatkan keterampilan bermain dalam *soccer like games*.

1.6 Struktur Organisasi

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis memaparkan urutan dalam penyusunannya. Adapun urutan dari masing-masing BAB sebagai berikut:

- 1.6.1 Pada BAB 1 tentang pendahuluan akan dipaparkan mengenai: latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi.
- 1.6.2 Pada BAB 2 tentang kajian pustaka kerangka pemikiran dan hipotesis tindakan. Bab ini berfungsi untuk landasan teoritis dalam menyusun pertanyaan penelitian dan tujuan.
- 1.6.3 Pada BAB 3 tentang metode penelitian akan dipaparkan mengenai komponen yang terdapat dalam metode penelitian diantaranya: desain penelitian, partisipan, populasi dan sampel, instrument penelitian, prosedur penelitian, dan analisis data.
- 1.6.4 Pada BAB 4 tentang temuan dan pembahasan akan dipaparkan mengenai dua hal utama, yakni (1) temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data, dan (2) pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian.
- 1.6.5 Pada BAB 5 tentang simpulan, implikasi dan rekomendasi akan dipaparkan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian dan hal-hal penting dari hasil peneliti.