

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani merupakan mata pelajaran yang tak kalah penting dengan mata pelajaran lain. Melalui pendidikan jasmani, selain domain kognitif domain lain seperti domain afektif dan psikomotornya pun akan berkembang. Pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik secara fisik, mental, serta emosional. Pendidikan jasmani merupakan salah satu mata pelajaran yang diterapkan pada siswa, diantaranya yaitu siswa sekolah dasar, sehingga guru diharapkan dapat menerapkan proses belajar mengajar dengan model pembelajaran yang inovatif, sehingga tidak menimbulkan rasa bosan pada siswa saat belajar.

Menurut Gafur (dalam Juliantine, 2006, hlm. 11) ‘Pendidikan jasmani adalah suatu proses pendidikan seseorang sebagai perorangan maupun sebagai anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui kegiatan jasmani yang intensif dalam rangka memperoleh peningkatan kemampuan dan keterampilan jasmani, pertumbuhan kecerdasan dan pembentukan watak’. Sedangkan, Bucher (dalam Sukintaka, 1992, hlm. 10) mengemukakan bahwa ‘Pendidikan jasmani itu merupakan bagian dari proses pendidikan umum, yang bertujuan untuk mengembangkan jasmani, mental, emosi dan sosial anak menjadi baik, dengan aktivitas jasmani sebagai wahananya’.

Jadi dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Jasmani merupakan suatu proses pendidikan seseorang sebagai perorangan maupun kelompok yang dilakukan secara sadar untuk memperoleh keterampilan dan kemampuan jasmani, mental, emosi dan sosial anak menjadi lebih baik. Berhasil tidaknya proses belajar mengajar pendidikan jasmani di sekolah sesuai dengan tujuan yang diharapkan ditentukan oleh banyak faktor baik dari internal maupun dari eksternal. Faktor internal yang berasal dari dalam diri siswa yang mempengaruhi keberhasilan dalam belajar diantaranya yaitu kondisi fisiologis, kondisi psikologis, kecerdasan (intelegensi) dan kematangan sedangkan faktor eksternal yang berasal dari luar diri siswa

diantaranya yaitu lingkungan alam dan lingkungan sosial yang meliputi keluarga, masyarakat dan sekolah.

Tujuan pendidikan jasmani menurut Gafur (dalam Juliantine, 2006,) bahwa: tujuan pendidikan jasmani bersifat menyeluruh (holistik), maksudnya adalah bukan hanya pada aspek psikomotor, tetapi juga kognitif dan afektif. Pengembangan psikomotor mencakup aspek kesegaran jasmani yang bertumpu pada perkembangan kemampuan biologik organ tubuh, yaitu untuk meningkatkan efisiensi fungsi faal tubuh. Pengembangan kognitif mencakup pengetahuan tentang fakta, konsep, dan lebih penting lagi, adalah penalaran dan kemampuan memecahkan masalah. Pengembangan afektif mencakup sifat-sifat psikologis yang menjadi unsur kepribadian yang kukuh. (hlm 13)

Sedangkan menurut Mahendra (2015,) secara sederhana pendidikan jasmani memberi kesempatan untuk:

- a. Mengembangkan kepercayaan diri dan kemampuan untuk menguasai pengetahuan dan keterampilan yang berkaitan dengan aktivitas jasmani, perkembangan estetika, dan perkembangan sosial.
- b. Keterampilan gerak dasar yang akan mendorong partisipasinya dalam aneka aktivitas jasmani.
- c. Memperoleh dan mempertahankan derajat kebugaran jasmani yang optimal untuk melaksanakan tugas sehari-hari secara efisien dan terkendali.
- d. Mengembangkan nilai-nilai pribadi melalui partisipasi dalam aktivitas jasmani baik secara kelompok maupun perorangan.
- e. Berpartisipasi dalam aktivitas jasmani yang dapat mengembangkan keterampilan sosial yang memungkinkan siswa berfungsi secara efektif dalam hubungan antar orang.
- f. Menikmati kesenangan dan keriangannya melalui aktivitas jasmani, termasuk permainan olahraga. (hlm. 21)

Jadi tujuan pendidikan jasmani dalam kehidupan sangatlah berpengaruh, banyak manfaat yang didapat seperti menambah kepercayaan diri, mengembangkan pengetahuan, mengembangkan nilai-nilai pribadi, pengembangan afektif mencakup sifat-sifat psikologis yang menjadi unsur kepribadian yang kukuh, memperoleh derajat kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan sosial, dan mendapat nikmat akan kesenangan melalui pendidikan jasmani.

Pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik atau mudahnya usaha sadar dari guru untuk membuat siswa belajar, yaitu terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang belajar, dimana perubahan itu dengan didapatkannya kemampuan baru yang berlaku dalam waktu tertentu dan karena adanya usaha. Secara umum pengertian pembelajaran adalah

proses interaksi antara peserta didik/siswa dengan pendidik/guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar yang meliputi guru dan siswa yang saling bertukar informasi. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik sebagaimana dikutip Seels & Rita (1994, hlm 12), walaupun belajar berlangsung seumur hidup, namun disadari bahwa tidak semua belajar dilakukan secara sadar. Belajar juga diartikan sebagai perolehan perubahan tingkah laku yang relatif permanen dalam diri seseorang mengenai pengetahuan atau tingkah laku karena adanya pengalaman.

Dapat disimpulkan dari teori diatas pembelajaran adalah usaha sadar dan terencana yang di rancang oleh guru untuk mendapatkan hasil belajar juga diartikan sebagai perolehan perubahan tingkah laku yang relatif permanen dalam diri seseorang mengenai pengetahuan atau tingkah laku karena adanya pengalaman. Pembelajaran yang sesuai dengan harapan diatas adalah pembelajaran kooperatif, salah satu bentuk pembelajaran yang berdasarkan faham konstruktivis.

Menurut Slavin (Isjoni, 2011, hlm 15). *“In cooperative learning methods, student work together in four member teams to master material initially presented by the teacher”*. Ini berarti bahwa pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran dimana sistem belajar bekerja kelompok-kelompok kecil berjumlah - 4-6 orang secara kolaboratif sehingga dapat merangsang peserta didik lebih bergairah dalam belajar”. Sedangkan menurut Johnson, et al. (1999, hlm 2) *“Cooperative learning is one of the most remarkable and fertile areas theory, research, and practice in education. Cooperative learning exist when student work together to accomplish shared learning goals”* artinya Pembelajaran kooperatif adalah salah satu teori, studi, dan praktik yang paling luar biasa di bidang pendidikan yang produktif. Pembelajaran kooperatif ada ketika bekerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran bersama. Model pembelajaran kooperatif tentunya memiliki manfaat, guru harus mengetahui manfaat ini agar tahu siswa akan mendapatkan manfaat apa jika menggunakan model pembelajaran kooperatif.

Menurut Juliantine, dkk (2013) manfaat model pembelajaran kooperatif adalah sebagai berikut:

- 1) Mengembangkan aspek moralitas dan interaksi sosial peserta didik.
- 2) Mampu mempersiapkan siswa untuk belajar caranya mendapatkan berbagai pengetahuan dan informasi.
- 3) Mampu meningkatkan kemampuan siswa untuk bekerjasama.
- 4) Dapat membentuk pribadi yang terbuka dan menerima perbedaan.
- 5) Membiasakan siswa untuk selalu aktif dan kreatif dalam mengembangkan analisisnya. (hlm.67)

Dari paparan diatas, kiranya bisa disimpulkan bahwa manfaat dari model pembelajaran kooperatif adalah untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam bekerjasama tanpa membeda-bedakan setiap individu, juga untuk membuat siswa menjadi berfikir kritis, dan mempraktikan setiap aktivitas gerak dasar yang disampaikan.

Di sekolah dasar pembelajaran akan lebih menyenangkan jika di kemas dalam bentuk permainan khususnya dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Akan tetapi, kegiatan tersebut syarat dengan ilmu pengetahuan, informasi, dan latihan. Di sini lebih dominan belajar dibandingkan dengan kegiatan bermain. Permainan merupakan salah satu bagian yang diberikan dalam kegiatan belajar mengajar pendidikan jasmani karena permainan merupakan aktivitas utama anak-anak usia dini maka perlu kiranya disusun sebuah model bimbingan yang berbasis pada permainan. Permainan-permainan yang dikembangkan diharapkan dapat digunakan oleh guru sebagai salah satu bentuk pembelajaran yang bervariasi dan menyenangkan. Seperti halnya yang dikemukakan oleh Sukintaka (1992, hlm. 1) ‘anak bermain berarti anak mengerjakan permainan, sedang permainan merupakan sesuatu yang dikenai kerja bermain’. Selaras juga yang dikemukakan oleh Sukintaka (1992) adalah :

- 1) Bermain merupakan aktivitas yang dilakukan dengan suka rela atas dasar rasa senang.
- 2) Bermain dengan rasa senang, menumbuhkan aktivitas yang dilakukan secara spontan.
- 3) Bermain dengan rasa senang untuk memperoleh kesenangan, kesadaran bermain dengan baik berlatih kadang-kadang memerlukan kerjasama dengan teman, menghormati lawan perlu peraturan mengetahui kemampuan teman, patuh pada kemampuan dirinya sendiri. (hlm. 7)

Berdasarkan pendapat yang telah disimpulkan diatas, bahwasannya permainan dilakukan harus dengan sukarela, atas dasar kesenangan timbul karena spontan dan tidak dibuat-buat. Bermain tidak hanya dilakukan dengan sendiri melainkan memerlukan kerjasama agar terciptanya suatu kekompakan dalam bermain. Di sekolah dasar pembelajaran penjas yang terdapat dalam kurikulum meliputi terutamanya permainan bola besar dan permainan bola kecil. Pada bagian ini penulis hanya akan menerapkan permainan bola besar yang dikemas ke dalam permainan sepak bola. Sepak bola merupakan permainan yang termasuk dalam kelompok permainan invasi, dimana permainan ini mempunyai gagasan atau pokok masalah berupa aktivitas *passing dan intercepting*. Menurut Bahagia (2013) adalah:

Permainan invasi merupakan permainan yang menguasai atau mempertahankan obyek permainan agar selalu ada pada regunya dengan jalan melakukan operan-operan (*passing*) atau membawa (*dribbling*), dan berusaha untuk mendapatkan obyek permainan dari regu lawan dengan jalan menghadang, menghambat atau merebutnya untuk mencegah atau membuat suatu goal. (hlm, 8)

Berdasarkan teori diatas dapat disimpulkan bahwa permainan invasi merupakan permainan yang mempertahankan obyek permainan dengan melakukan *passing* atau *dribbling* untuk mencegah atau membuat suatu goal. Dalam permainan invasi ada beberapa permainan yang mempengaruhi keterampilan bermain siswa yaitu salah satunya permainan Sepak bola.

Menurut Sucipto, dkk (2014) :

Sepak bola adalah permainan beregu yang masing-masing terdiri dari sebelas pemain, dan salah satu pemain masing-masing regu menjadi penjaga gawang. Permainan ini hampir seluruhnya dimainkan dengan menggunakan tungkai, kecuali penjaga gawang yang diperbolehkan menggunakan tangan di daerah tendangan hukum. Dalam perkembangannya permainan sepak bola dapat dimainkan di luar ruangan (out-door) dan di dalam ruangan tertutup (in-door). (hlm 7)

Melihat kompleksitas keterampilan dan jenis keterampilan terbuka dari cabang olahraga sepak bola, maka untuk dapat diajarkan di sekolah-sekolah perlu diadakan pengembangan dan modifikasi pembelajarannya dengan cara mengurangi struktur permainannya agar dapat diterima dengan mudah oleh siswa.

Pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Husnul Afwa Elma Baisyah (2017) dengan judul “Penerapan Model Hellison Dan Pendekatan *Soccer Like Games* Dalam Meningkatkan Tanggung Jawab Dan Keterampilan Bermain Sepak Bola” Mayoritas siswa terlihat memiliki sikap tanggung jawab pribadi dan sosial yang rendah terutama ketika terlibat dalam pembelajaran dan permainan. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan tanggung jawab dan keterampilan bermain sepak bola melalui penerapan model Hellison dan pendekatan *soccer like games* pada siswa kelas V SDPN Setiabudi Kota Bandung. Dengan hasil penelitian, bahwa penerapan model pembelajaran Hellison dan pendekatan *soccer like games* dapat meningkatkan sikap tanggung jawab dan keterampilan bermain siswa dalam pembelajaran permainan sepak bola pada kelas V SDPN Setiabudi Kota Bandung.

Dari penelitian sebelumnya, peneliti termotivasi untuk melakukan penelitian tentang model kooperatif melalui keterampilan bermain bola besar sepak bola, karena kurangnya kerjasama antar siswa dalam melakukan keterampilan bermain dalam permainan bola besar sepak bola, melalui pendekatan model pembelajaran kooperatif diharapkan mampu mengkondisikan dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat mengoptimalkan dan mengembangkan kreativitas serta sikap kerjasama antar siswa, sehingga akan menjamin terjadinya perbaikan tujuan pembelajaran ke arah yang lebih baik. Sesuai uraian di atas, maka pendidikan jasmani di Indonesia segera diperbaiki dengan menerapkan model pembelajaran yang tepat, termasuk dalam pemilihan materi ajarnya. Dengan demikian, penulis bermaksud melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERMAIN MELALUI PERMAINAN BOLA BESAR SEPAK BOLA”

1.2 Rumusan Masalah

Sebelum peneliti menetapkan rumusan masalah terlebih dahulu mengidentifikasi berbagai permasalahan dalam pembelajaran yaitu:

1.2.1 Kurangnya keterampilan bermain bola besar siswa.

1.2.2 Implementasi model pembelajaran penjas belum optimal.

Permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini dibatasi pada masalah model pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam aktivitas permainan bola

besar, dengan meneliti keterampilan bermain yang terdapat dalam sepak bola dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*.

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah maka penulis merumuskan rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “Apakah pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan keterampilan bermain bola besar sepak bola pada siswa kelas V SDN 025 Cikutra?”.

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Penelitian ini dilakukan penulis untuk mengetahui peningkatan keterampilan bermain bola besar sepak bola, menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dalam pembelajaran penjas.

1.3.2 Tujuan Khusus

- a. Mengimplementasikan Model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* di SDN 025 Cikutra
- b. Meningkatkan keterampilan bermain siswa.
- c. Untuk menguasai model pembelajaran dalam pendidikan jasmani sebagai keterampilan yang bisa digunakan dalam tugas - tugas pengajaran.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian dibedakan menjadi dua, yaitu manfaat secara teoritis dan manfaat secara praktis, sebagai berikut :

1.4.1 Secara teoritis

- a. Memperkuat teori-teori pembelajaran yang sudah ada, khususnya teori-teori pembelajaran sepak bola.

1.4.2 Secara praktis

- a. Bagi guru, dapat dijadikan acuan oleh para guru pendidikan jasmani guna memperbaiki pembelajaran dan sistem penilaian di sekolah.
- b. Bagi sekolah, dapat memberikan keleluasaan kepada guru untuk mengembangkan dan menyempurnakan sistem penilaian autentik.

- c. Bagi siswa, ketercapaian hasil belajar peserta didik dapat dikembangkan lebih baik lagi.
- d. Bagi peneliti, dapat mengembangkan penilaian autentik dalam pembelajaran PJOK, khususnya materi pembelajaran aktivitas permainan sepak bola.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi berupa sistematika penulisan skripsi, berikut gambaran pada setiap bab :

1. Bab I berisi uraian tentang pendahuluan pada dasarnya menjadi bab perkenalan, yang terdiri dari:
Latar belakang masalah
 - a) Rumusan masalah
 - b) Tujuan penelitian
 - c) Manfaat penelitian
 - d) Struktur organisasi skripsi.
2. Bab II berisi uraian tentang kajian pustaka dalam skripsi dan hipotesis penelitian. Kajian pustaka mempunyai peran yang sangat penting, karena berfungsi sebagai landasan teoritis dalam menyusun skripsi. Bab II ini terdiri dari pemaparan teori-teori dan konsep dalam bidang yang dikaji.
3. Bab III berisi uraian tentang metode penelitian, bagian ini merupakan bagian yang bersifat prosedural. Bab III ini terdiri dari:
 - a) Desain penelitian
 - b) Partisipan
 - c) Instrumen penelitian
 - d) Prosedur penelitian
 - e) Analisis data.
4. Bab IV berisi tentang hasil penelitian dan pembahasan yang terdiri dari pengolahan dan analisis data, pemaparan data kuantitatif hasil observasi, serta pembahasan data penelitian.

5. Bab V menyajikan penafsiran atau pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian. Bab V ini terdiri dari:

- a) Simpulan
- b) Implikasi
- c) Rekomendasi