

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Negara Republik Indonesia sudah enam puluh lima tahun merdeka. Ditinjau dari sisi waktu sudah cukup dewasa jika dibandingkan dengan usia seorang manusia, namun sampai sekarang negara ini masih tetap menyandang sebutan negara berkembang. Di bidang pendidikan pun masih terdapat beberapa permasalahan, seperti munculnya pro dan kontra terhadap Ujian Negara, sering terjadinya pergantian kurikulum pada waktu yang tidak semestinya, berita di media massa tentang siswa Sekolah Dasar berusaha bunuh diri, dan peristiwa tawuran antar pelajar. Kejadian-kejadian tersebut merupakan permasalahan dalam pendidikan.

Begitu juga dalam pendidikan jasmani yang mengalami beberapa perubahan, mulai dari istilah gerak badan, pendidikan jasmani, pendidikan olahraga dan kesehatan, dengan muatan kurikulum dan pelaksanaan yang tidak konsisten. Pada era tahun 2000 muncul lagi istilah Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. Masalah kritis dalam konteks Pendidikan Jasmani dewasa ini ialah peningkatan mutu untuk penyelenggaraannya yang dihubungkan dengan pencapaian tujuan yang diharapkan. Dengan kata lain, peningkatan efektivitas penyelenggaraan pendidikan jasmani terkait dengan terwujudnya perubahan perilaku yang sesuai dengan rumusan tujuan pendidikan jasmani itu sendiri, yakni sebagai proses pendidikan menyeluruh, yang sering merujuk ke taksonomi tujuan

pendidikan yang dikembangkan oleh Bloom (1976:30) yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Para pengembang kurikulum pendidikan di Indonesia, termasuk kurikulum pendidikan jasmani juga merujuk ke taksonomi tersebut (Puskur, 2004).

Ungkapan yang mendudukan pendidikan jasmani sebagai pendidikan bersifat menyeluruh untuk mencapai keselarasan antara jasmani dan rohani pernah dituangkan dalam Undang Undang Republik Indonesia tahun 1950 No. 4 Bab IV tentang pendidikan jasmani sebagai berikut: “Pendidikan jasmani yang menuju kepada keselarasan antara tumbuhnya badan dan perkembangan jiwa dan merupakan suatu usaha untuk membuat bangsa Indonesia menjadi bangsa yang sehat dan kuat lahir batin, diberikan kepada segala jenis sekolah” (Tilaar, 1995: 658).

Dalam ungkapan yang berbeda, tentang telaah pendidikan bersesuaian dengan konsep manusia sempurna, yaitu memiliki ciri-ciri seperti dijelaskan oleh Ahmad Tafsir (2005:46) yang meliputi (1) jasmaninya sehat serta kuat, termasuk berketerampilan; (2) akalnya cerdas dan pandai; dan (3) hatinya (*Qolbunya*) penuh iman kepada Alloh. Sejalan dengan pemikiran tersebut, sesungguhnya pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari pendidikan pada umumnya. Istilah pendidikan secara umum dapat dipahami sama dengan istilah *tarbiyah* dengan makna yang mendalam dan cakupan tujuan yang bersifat menyeluruh pula. Dedeng Rosidin, (2003:36) menjelaskan bahwa *tarbiyah* itu meliputi: tiga macam yakni (1) *tarbiyatu al-ajsm* (pendidikan fisik-jasmani), (2) *tarbiyatu al-aql* (pendidikan akal-mental), dan (3) *tarbiyat quwan-nafs* (pendidikan ruh atau

kejiwaan). Selanjutnya, karena esensi pendidikan menyeluruh yang amat mendasar, meskipun merujuk ke dokumen lama yang masih relevan yaitu Undang-Undang Pendidikan Tahun 1950, Tilaar (1995:670) mensitir kembali isi undang-undang tersebut yang bunyinya sebagai berikut:

Pertumbuhan jiwa dan raga harus mendapat tuntunan yang menuju kearah keselarasan, agar tidak timbul penyebelahan kearah intelektualisme atau kearah perkuatan badan saja. Perkataan keselarasan menjadi pedoman pula untuk menjaga agar pendidikan jasmani tidak mengasingkan diri dari pendidikan keseluruhan (*totaal opvoeding*).

Proses pengajaran dalam pendidikan jasmani pada dasarnya melibatkan tiga ranah atau domain yaitu: ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor secara menyeluruh. Proses belajar gerak yang dijabarkan dalam asas-asas didaktik dan metodik melibatkan ketiga domain tersebut secara serempak dan saling terkait (Rusli Lutan, 1988). Proses belajar gerak selalu diawali melalui penguasaan konsep gerak dalam tataran domain kognitif dalam bentuk pemahaman terhadap informasi yang disampaikan. Proses seleksi dan persepsi terhadap informasi pada hakikatnya merupakan proses kognitif. Namun demikian ternyata aspek emosi (ranah afektif) dengan aspek pengetahuan (ranah kognitif) itu saling berkaitan (Malina, dalam Rusli Lutan: 2004: 91-92). Interelasi ketiga ranah dapat pula ditelusuri dari landasan filosofis, paham monoisme/holism, yakni tentang kesatuan jiwa dan badan yang melumat secara utuh (Kretchmar, 2005:108) sebagai lawan dari dualisme dalam inti ajaran Descartes (1960; dalam Kretchmar, 2005:49).

Bukti-bukti secara empirik diperlukan untuk menunjukkan pengaruh program pendidikan jasmani dalam rangka membina ketiga ranah tersebut. Sungguh merupakan sebuah cita-cita yang dianggap muluk manakala tidak digali bukti-bukti ilmiah tentang manfaat yang diperoleh dari pendidikan jasmani sedangkan yang berkembang justru mitos dan bahkan juga miskonsepsi, atau ketidakpercayaan dan keraguan terhadap pendidikan jasmani yang dipandang tidak mengandung nilai-nilai pendidikan. Bahkan ada juga kritik yakni dalam pendidikan jasmani itu tidak berlangsung proses ajar (Crum, 2004) sebagai akibat dari proses pengajaran yang tidak mengindahkan kaidah-kaidah pedagogik. Akibatnya, status pendidikan jasmani menjadi rendah dalam kurikulum (Dokumen Deklarasi Berlin, 1999; dalam Rusli Lutan, 2004:106-107).

Kenyataan yang ada, “nasib” Pendidikan Jasmani dan Olahraga yang ada di sekolah-sekolah sering dimarginalkan. Hal ini dapat dilihat dari kurang diperhatikannya sarana pendidikan jasmani di sekolah-sekolah. Berdasarkan pengamatan penulis menurut sebaiknya, alangkah baiknya apabila setiap sekolah sekurang-kurangnya dapat menyediakan lahan kosong seluas 500 meter untuk ruang gerak murid. Masih berdasarkan pengamatan penulis selama menjadi guru pendidikan jasmani ruang gerak siswa di lapangan minimal memerlukan area seluas 2 x 2 meter persegi. Di sekolah-sekolah daerah perkotaan maupun luar-perkotaan ruang yang tersedia untuk siswa bergerak secara leluasa di dalam pelajaran pendidikan jasmani sudah amat terbatas. Di suatu lokasi sekolah dasar ada empat sampai lima buah sekolah dasar ( SD Babakansari I, II, III, IV, dan ditambah satu SD Babakan Surabaya V) Kecamatan Kiara Condong Kota

Bandung. Sedangkan lahan kosong hanya halaman sekolah yang tidak terlalu luas, yang digunakan untuk upacara. Padahal setiap siswa membutuhkan ruang kosong sebesar 4 sampai 6 m<sup>2</sup> (Tisna Sopandi, 1983: 30). Berdasarkan pernyataan Sopandi, jika setiap sekolah memiliki jumlah siswa 300 orang maka sekolah tersebut harus menyediakan lapangan atau tanah kosong untuk siswa bergerak bebas seluas 300 x 6 m<sup>2</sup> atau sekitar 1800m<sup>2</sup>. Bahkan menurut Soemitra (1992: 122), setiap sekolah harus memiliki halaman sekolah dan lapangan untuk melakukan berbagai jenis permainan. Keberadaan Sekolah seperti yang dipaparkan tersebut, menurut Rusli Lutan (2004:69) fenomena ini sebagai bentuk “krisis global pendidikan jasmani” yang mengarah pada bentuk “keterlantaran pendidikan jasmani.”

Ada indikasi di Indonesia terjadi mispersepsi dari orangtua, pendidik, dan pembuat kebijakan, yang tidak memandang pendidikan jasmani sebagai sebuah “*academic subject*”. Bukti ini juga diperkuat oleh pernyataan Rusli Lutan (2004:70) ketika melihat praktik pendidikan jasmani di sekolah-sekolah yang tidak menunjukkan adanya proses ajar. Kesan rendah diri pun muncul di kalangan pemangku profesi pendidikan jasmani yang mengarah pada status rendah dan penghargaan rendah dari kalangan pendidik itu sendiri.

Giriwijoyo (2006:77) mencontohkan, bahwa pada masa-masa menjelang ujian akhir sesuatu jenjang pendidikan maka Pendidikan Jasmani dan Olahraga dihapuskan dengan alasan agar para siswa dalam belajarnya mampu menghadapi ujian akhir dan “tidak terganggu karena pendidikan jasmani.” Artinya, mata pelajaran Pendidikan Jasmani dan Olahraga di sekolah masih belum dipersepsi

sebagai mata pelajaran yang sangat bermanfaat dan setara dengan mata pelajaran yang lain, tetapi bahkan masih dipersepsikan sebagai mata pelajaran yang “mengganggu” kegiatan belajar mengajar secara keseluruhan.

Di tengah berbagai kritik terhadap pendidikan jasmani, dijumpai pula bukti-bukti empirik hasil penelitian tentang pengaruh pendidikan jasmani yang dikelola dengan baik. Dari dokumen konferensi puncak di Berlin (1999) tentang krisis pendidikan jasmani, para pakar membeberkan beberapa aspek meliputi (1) pendidikan jasmani dari perspektif fisik, (2) dampak psikologis dan keuntungan sosial dari keterlibatan dalam olahraga dan aktivitas jasmani implikasi terhadap pendidikan jasmani, (3) pendidikan jasmani dalam perspektif kesehatan dan sejahtera paripurna (*well-being*) dan, (4) perspektif nilai ekonomi pendidikan jasmani dan masalah gizi.

Keterkaitan pendidikan jasmani dengan domain fisik, psikologis, dan sosial menunjukkan bahwa aktivitas jasmani menjadi faktor penting dalam mengatur atau mengendalikan berat badan, kegemukan (*obesitas*), dan membina daya tahan umum (*cardio vascular*). Berdasarkan hasil penelitian, aktivitas jasmani menunjukkan adanya hasil psikologis yang positif, dan meningkatkan *self-esteem* bagi anak-anak muda (Gruber, 1985). Selain itu juga ada bukti mengenai hubungan positif antara aktivitas jasmani dan kemajuan kemampuan kognitif (Dirjen Olahraga Depdiknas, 2003:124-127).

Pendidikan jasmani juga memberikan sokongan terhadap perkembangan afektif misalnya sikap, nilai, dan minat para peserta didik. Pada pengembangan domain afektif, pembelajaran dapat diarahkan pada tingkat kesadaran peserta

didik dalam menerima sikap, perilaku, dan nilai yang mempengaruhi kepercayaan diri mereka. Banyak hal keterlibatan afektif dalam pendidikan jasmani berawal dari perasaan pribadi dan pengalaman subjektif siswa yang berasal dari respon gerak mereka. Lebih lanjut, muncul pula perasaan personal, yang menghasilkan kesenangan, kepuasan, harga diri, dan keriangin dalam gerak dengan orang lain. (Allen, 1982; dalam Rink, 1985).

Pada masa kini berdasarkan pengamatan di lapangan, ketunaan ranah afektif dalam dunia pendidikan sangat menurun. Hal ini dapat dilihat pada media cetak dan elektronik. Antara lain, ada berita siswa Sekolah Dasar berusaha bunuh diri gara-gara terlambat diberi uang oleh orang tuanya. Seorang siswa mogok makan karena nilai matematikanya rendah. Ada juga siswa yang tiba-tiba demam pada hari yang ada pelajaran pendidikan jasmani. Berbagai peristiwa tersebut membuktikan anak-anak seperti itu memiliki *self-esteem* yang rendah. *Self-esteem* yang rendah dapat menimbulkan hilangnya kepercayaan diri, dan bila hilang kepercayaan diri dapat menimbulkan hilangnya harga diri dan bahkan berdampak pada hilangnya kebermaknaan diri, bahkan bisa terjadi aksi bunuh diri.

Pada peristiwa pengajaran pendidikan jasmani di sekolah, sering pula ditemukan alasan-alasan siswa untuk menghindari dari pembelajaran pendidikan jasmani. Sebagai contoh, seringkali siswa berdalih sakit, sedang mengalami menstruasi bagi siswa putri sehingga tidak mampu melakukan tugas gerak yang dibebankan kepadanya, takut tenggelam di kedalaman air, siswa perempuan takut kukunya patah, rambutnya tidak cemerlang, kulit wajah menjadi hitam, atau sakit bila terkena bola voli. Sering pula dijumpai siswa dicemoohkan hanya karena

gagal dalam melakukan suatu tugas gerak. Alasan-alasan seperti ini menimbulkan dampak negatif pada diri siswa, sehingga bisa melemahkan *self-esteem* siswa.

Keadaan rendahnya *self-esteem* para siswa dalam pengajaran pendidikan jasmani dapat menimbulkan dampak lebih lanjut, yaitu dapat menimbulkan rendahnya kualitas sumber daya manusia Indonesia, sehingga bisa berdampak pada sikap dan mentalitas bangsa yang rendah. Dikhawatirkan bahwa sumber daya manusia Indonesia menjadi sangat lemah, tidak berdaya, serta tidak mampu bersaing dengan bangsa lain. Dampak lain juga akan menimbulkan rendahnya kualitas kepribadian warga negara, sehingga pada gilirannya akan menimbulkan permasalahan identitas bangsa.

Pembinaan untuk meningkatkan *self-esteem* melalui jalur pendidikan dan pembinaan diri perlu dilakukan secara terprogram dan berkelanjutan, sehingga setiap peserta didik tidak hanya mempersiapkan diri untuk memperoleh pekerjaan pada masa yang akan datang, tapi justru harus memiliki pengalaman sukses memecahkan masalah dan tantangan keseharian yang dihadapinya (Asmawi Zainul, 2008:5). Salah satu cara pembinaan diri bagi peserta didik di sekolah, yaitu melalui pendidikan jasmani yang terprogram berdasarkan kurikulum dan garis-garis besar program pengajaran. Para guru di sekolah dalam proses belajar mengajar pendidikan jasmani menggunakan: berbagai metode di antaranya metode bagian (*part method*), dan metode keseluruhan (*whole method*). Disamping menggunakan metode mengajar, juga para guru menggunakan gaya mengajar, diantaranya: gaya mengajar bentuk tugas, gaya mengajar bentuk komando. Selain menggunakan metode mengajar dan gaya mengajar, para guru

pendidikan jasmani menggunakan pula, pendekatan pembelajaran (*learning approach*), diantaranya: pendekatan pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*), dan pendekatan pembelajaran kompetitif (*competitive learning*).

Satu upaya yang dapat dilakukan guru pendidikan jasmani ketika ingin mengembangkan *self-esteem* para siswanya adalah memperbaharui cara cara pedagogik, didaktik, metodik, model mengajar serta gaya dan pendekatan kepada siswa, yang mampu menyebabkan siswa berhasil dalam setiap melakukan tugas gerak keterampilan yang dituntut oleh gurunya. Konsep ini sangat berdekatan dengan istilah *developmentally appropriate practice* (DAP). Ini berarti guru perlu memilih jenis pendekatan pembelajaran keterampilan yang menjamin keberhasilan penampilan keterampilan siswa, yang akan menimbulkan kepercayaan pada diri siswa, dan pada gilirannya akan menumbuhkan *self-esteem* pada diri siswa.

Proses pedagogik yang dimaksud sangat bergantung kepada pemilihan model mengajar, metode mengajar, dan pendekatan pembelajaran. Dalam konteks ini, guru pendidikan jasmani perlu menetapkan pendekatan yang dianggap mampu mengembangkan *self-esteem* para siswa. Pemilihan metode yang dipadankan dengan materi yang dianggap sesuai atau cocok bagi para siswa, disertai dengan upaya-upaya memelihara lingkungan pengajaran yang positif dan kondusif akan mengantarkan pada perolehan nilai-nilai afektif dan sifat psikologis. Dengan demikian, konsep *Developmentally Appropriate Practice* akan menjadi rujukan utama dalam pengembangan *self-esteem* melalui jalur pendidikan jasmani. Sesuai dengan perkembangan usia siswa dan perkembangan psikologisnya, maka perlu

dicarikan pendekatan pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan atmosfer kehidupan anak-anak di Indonesia.

## **B. Rumusan Masalah**

Pentingnya pengembangan *self-esteem* pada diri siswa perlu menjadi perhatian para pendidik, terutama dalam upaya mengangkat kepercayaan diri siswa sehingga bisa berdampak pada peningkatan kualitas sumber daya manusia Indonesia. Pengembangan *self-esteem* pada diri siswa melalui pembelajaran aktivitas jasmani bisa dilakukan dengan merancang dan mengorganisasikan keberhasilan tugas yang dilakukan oleh siswa. Keberhasilan pelaksanaan tugas gerak ini sangat bergantung pada pemilihan tugas ajar dengan memperhatikan tingkat kesulitan gerak, kompetensi siswa, dan cara-cara didaktik serta metodik pengajaran guru pendidikan jasmani. Kejelasan tugas gerak, tahapan tugas gerak, dan cakrawala gerak yang perlu dibelajarkan kepada siswa perlu diperhatikan oleh guru pendidikan jasmani (Crum, 2006).

Pengajaran guru pendidikan jasmani dalam pengembangan *self-esteem* melalui pengorganisasian aktivitas belajar gerak terkait dengan pendekatan pembelajaran kooperatif dan kompetitif. Pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*) adalah sebuah strategi mengajar yang lebih menekankan kepada belajar bersama sehingga semua siswa berkontribusi dalam menyelesaikan suatu tugas ajar (Metzler, 2000:221). Awalnya disebut *Student Team Learning* disingkat STL (Slavin; 1977) dan diubah menjadi *Cooperative Learning* (Slavin, 1983; Metzler, 2000:222). Belajar kooperatif berdasarkan kepada tiga hal, yaitu (1) penghargaan

kepada tim, (2) tanggung jawab perorangan, dan (3) semua punya kesempatan untuk berhasil.

Ada juga yang sekarang sedang marak dipergunakan dalam proses belajar mengajar pendidikan jasmani yaitu pendekatan pembelajaran (*learning approach*) dengan pendekatan kompetitif (*competitive learning*). Pembelajaran kompetitif adalah suatu pendekatan pengajaran pendidikan jasmani yang menekankan pada pengembangan keterampilan, kemampuan memprediksi situasi, berhati-hati dalam bertindak, dan taat terhadap aturan (Werner, 1979:6-7). Olahraga kompetitif merupakan bagian integral dari pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah, dengan harapan akan tertanam nilai-nilai kompetitif pada siswa, hingga siswa di kemudian hari siap mengarungi kehidupan di masyarakat.

Siswa Sekolah Dasar harus dipersiapkan untuk belajar ke tingkat di atasnya, oleh karena itu perlu dibekali dengan berbagai pengalaman berkompetitif di sekolah dan di lingkungan tempat tinggalnya. Betapa pentingnya hidup berkompetisi dalam menghadapi era globalisasi, karena berkompetisi bukan hanya dengan teman atau saudara sebangsa dan setanah air, tetapi berkompetisi pula dengan bangsa lain yang datang ke negara Indonesia. Begitu juga menurut perintah agama, “berlomba-lombalah dalam kebajikan dan jangan saling tolong-menolong dalam kenistaan”.

Sekolah Dasar merupakan lembaga pendidikan formal yang pertama, proses pendidikannya merupakan fondasi bagi para siswa dalam menempuh jenjang pendidikan di atasnya. Oleh karena itu waktunya cukup lama dari kelas satu sampai kelas enam. Siswa sekolah dasar masih merupakan “kertas putih” yang

dapat ditulisi sekehendak penulisnya. Hal ini merupakan pekerjaan besar dan berat bagi guru yang mengajar di sekolah dasar. Guru di sekolah dasar merupakan model bagi siswanya. Siswa sekolah dasar kelas awal yaitu kelas satu, dua, dan tiga lebih erat memegang kata-kata gurunya dari pada orang yang lebih tua lainnya. Penanaman segala aspek kehidupan harus menjadi landasan bagi siswa untuk menghadapi kehidupan selanjutnya. Mata pelajaran pendidikan jasmani merupakan media yang tepat untuk mengembangkan dan membina kepribadian siswa secara menyeluruh. Konsep pendidikan jasmani sebagai pendidikan menyeluruh, dinyatakan pula oleh Hoedaya (2009:20) bahwa guru pendidikan jasmani bukan seseorang yang hanya mendalami hal-hal teknis semata dan berurusan dengan obyek-obyek belaka, dalam hal ini obyek hidup (siswa), akan tetapi guru terutama harus menjadi pendidik yang bertanggung-jawab terhadap pembentukan keseluruhan pribadi siswanya.

Mata pelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar terdiri atas cabang permainan dan olahraga. Usia siswa sekolah dasar dapat dikatakan usia bermain, karena suasana pembelajaran pendidikan jasmani harus menimbulkan keceriaan bagi siswa. Siswa harus diberi kesempatan bereksplorasi dan bergerak bebas, karena melalui kecabangan permainan siswa diharapkan dapat mengembangkan kemampuan pengetahuannya, mengembangkan kemampuan berolahraga, dan mengembangkan pribadinya secara utuh. Lebih lanjut, Hoedaya (2009:24) menyatakan:

... ciri khas aktivitas siswa di dalam praktek belajar-mengajar pendidikan jasmani adalah kebebasan berekspresi, bereksplorasi, dan bereksperimen dalam kegiatan pembelajaran yang kaya unsur resolusi konfliknya. Di bawah pengawasan dan bimbingan sang guru, kebebasan yang diberikan pada siswa serta hikmah yang bisa dipetik dari pengalaman-pengalamannya akan mampu mendewasakan siswa dalam menghadapi dan mengatasi banyak persoalan hidup.

Siswa diharapkan mampu menerima kehidupan sosial, siswa mampu menampilkan dirinya. Di samping itu juga mampu bertingkah laku yang bermakna, serta mampu mengenal dan mengembangkan kepatutan atau kebermaknaan dirinya baik untuk diri sendiri, untuk orang lain, maupun untuk lingkungan hidupnya. Siswa sekolah dasar adalah anak masa kini dan manusia masa yang akan datang. Siswa sekolah dasar sebagai agen perubahan harus dibekali dengan pribadi yang terpuji dan akhlak yang baik, yaitu *ahlaqul karimah*.

Melalui pendidikan jasmani dan diperkenalkannya pendekatan pembelajaran kooperatif dan pendekatan pembelajaran kompetitif, siswa sekolah dasar memahami arti dan makna baik dari kedua pendekatan pembelajaran tersebut. Pada pendekatan kompetitif siswa bukan mengejar kemenangan tanpa menghiraukan etika, aturan, dan tatakrama. Kemenangan bukan segala-galanya, tetapi siswa harus paham bagaimana bersikap kalau dia menang, dan bagaimana pula bersikap bila dia kalah. Meraih kemenangan atau menerima kekalahan dalam suatu kompetisi harus diterima dengan bersikap wajar.

Proses belajar-mengajar pendidikan jasmani sama dengan proses belajar mengajar mata pelajaran lainnya. Dalam pelajaran pendidikan jasmani sebagian besar penekanan pembelajaran dititik beratkan kepada ranah psikomotor. Siswa dituntut untuk mengembangkan kemampuan dan keterampilan motorik. Namun

demikian bukan berarti ranah kognitif dan ranah afektif diabaikan. Vannier dalam Gallahue (1978:335-336) menyatakan bahwa pendidikan di sekolah dasar dibagi menjadi dua bagian yaitu: (1) usia bermain pada kelompok kelas bawah (kelas 1 – 2 – 3) dan (2) usia pengembangan keterampilan motorik pada kelompok kelas atas (kelas 4 – 5 – 6). Pada masa-masa ini aktivitas jasmani dalam bentuk permainan merupakan aktivitas yang paling diminati oleh siswa sekolah dasar.

Seiring dengan maju dan berkembangnya ilmu dan teknologi, begitu juga dalam dunia pendidikan jasmani tumbuh subur tentang teknik dan strategi pembelajaran dengan adanya berbagai metode mengajar, model pembelajaran, gaya mengajar, dan pendekatan pembelajaran. Hal ini semua untuk meningkatkan hasil belajar agar dapat mencapai tujuan belajar dan mendidik secara maksimal. Secara khusus dalam penelitian ini ingin mengungkapkan, apakah ada pengaruh yang signifikan pendekatan pembelajaran kooperatif dan kompetitif antara siswa yang memiliki kemampuan motorik tinggi dan rendah dalam mengembangkan dan meningkatkan *self esteem* melalui olahraga permainan? Hal ini diterapkan dalam proses pendidikan jasmani pada siswa Sekolah Dasar. Terutama untuk pengembangan *self-esteem* siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, masalah mendasar yang perlu mendapat perhatian dan harus dicari pemecahannya adalah pendekatan pembelajaran pendidikan jasmani yang bagaimana yang sesuai untuk siswa sekolah dasar dalam mengembangkan *self-esteem* mereka. Untuk itu perlu dicoba dan diteliti, pendekatan pembelajaran pendidikan jasmani yang sesuai dengan perkembangan usia siswa sekolah dasar.

Pendekatan pembelajaran yang sesuai tersebut dilandasi konsep dan teori-teori belajar pendidikan jasmani, dan dapat menjelaskan bagaimana proses pembelajaran pendidikan jasmani untuk meningkatkan *self-esteem*. Untuk itu perlu dicobakan beberapa pendekatan pembelajaran pendidikan jasmani. Perlu dijelaskan kembali, bahwa dalam penelitian ini ada dua pendekatan pembelajaran (*learning approach*) yaitu pendekatan pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) dan pendekatan pembelajaran kompetitif (*competitive learning*). Pendekatan pembelajaran kooperatif adalah “suatu proses sosial manakala penampilan dievaluasi dan dihargai dalam konteks penampilan kolektif dari suatu kelompok orang yang bekerja sama yang dicirikan oleh keterlibatan mutual dari satu atau lebih partisipan” (Coackley, 2000).

Satu lagi pendekatan pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan pembelajaran kompetitif. Pendekatan kompetitif adalah suatu pendekatan pengajaran pendidikan jasmani yang menekankan pada pengembangan keterampilan, kemampuan memprediksi situasi, berhati-hati dalam bertindak, dan taat terhadap aturan (Werner, 1979:6-7). Pendekatan pembelajaran kompetitif menimbulkan persaingan antar siswa yang berkompetisi, sehingga ketika siswa berhasil dalam kompetisi itu diduga menumbuhkan kepercayaan diri, dan pada gilirannya akan menumbuhkan *self-esteem*. Karena itu, dalam konteks ini, olahraga kompetitif perlu juga diberikan di sekolah, karena olahraga kompetitif merupakan bagian integral dari pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah, dengan harapan akan tertanam pada diri siswa nilai-nilai kompetitif, hingga siswa di kemudian hari siap mengarungi kehidupan di masyarakat.

Pengembangan *self-esteem* siswa melalui pembelajaran kooperatif dan kompetitif juga terkait dengan tingkat motorik siswa. Tingkat motorik yang dimaksud berupa kemampuan motorik yang terbagi ke dalam kemampuan motorik tinggi dan kemampuan motorik rendah. Pengelompokan ini didasarkan pada jenis pengukuran kemampuan daya tahan, keseimbangan, kekuatan, koordinasi, dan kelincahan bergerak. Selain itu, interaksi siswa yang terjadi dalam pendidikan jasmani dalam bentuk saling ketergantungan diantara siswa juga diprediksi mempengaruhi *self-esteem* siswa.

Penetapan pendekatan pembelajaran kooperatif dan kompetitif, yang divariasikan dengan kemampuan motorik tinggi dan rendah diduga memiliki keterkaitan dengan kepercayaan diri siswa. Pendidikan jasmani adalah untuk semua siswa, artinya semua siswa yang sedang mengikuti pelajaran pendidikan jasmani harus melaksanakan tugas gerak yang diberikan oleh guru. Tugas gerak yang diberikan oleh guru semua siswa harus merasakan pengalaman berhasil, jangan sampai siswa selalu gagal dalam melakukan tugas gerak tersebut. Setiap siswa mengalami keberhasilan dalam melakukan tugas gerak dalam proses pendidikan jasmani. Peristiwa keberhasilan dalam melakukan tugas gerak selanjutnya penulis mengistilahkan “pendidikan berhasil”. Pendidikan berhasil ini diterapkan dalam situasi pendekatan pembelajaran kooperatif dan kompetitif yang saling berinteraksi dengan kepercayaan diri, hingga diharapkan akan menumbuhkan *self-esteem* siswa.

Pendekatan pembelajaran kooperatif dan pembelajaran kompetitif, dan tingkat motorik dalam pembelajaran pendidikan jasmani untuk siswa sekolah

dasar dalam meningkatkan *self-esteem* perlu diuji melalui penelitian ilmiah. Masalah ini relevan dengan kebutuhan pengembangan dan pembinaan *self-esteem* siswa sekolah dasar di Indonesia saat ini, dan sebagai bentuk upaya meminimalisir krisis akhlak di kalangan pelajar. Dengan demikian maka penelitian ini difokuskan pada pengaruh model pembelajaran kooperatif dan kompetitif dalam pendidikan jasmani dan kemampuan motorik terhadap *self-esteem* siswa sekolah dasar di Kota Bandung.

### C. Pertanyaan Penelitian

Belajar adalah suatu proses yang terjadi dalam diri siswa melalui *trial and error*, eksplorasi, dan penemuan. Sedangkan belajar kemampuan motorik dan keterampilan motorik adalah suatu proses aktif, dipengaruhi oleh faktor tugas gerak, siswa, dan lingkungan (Gallahue dan Ozmun, 1998:324). Agar mudah dipahami tentang belajar kemampuan dan keterampilan motorik, perlu diajukan suatu konsep belajar afektif, dalam hal ini berkaitan dengan *self-esteem*. Konsep belajar afektif adalah perhatian yang berkaitan dengan sikap, emosi, dan penilaian respons dari pelajar. Objek domain afektif langsung ke arah perasaan, minat, dan apresiasi (Krathwohl, 1964: dalam Jewett, 1995:130). Metzler (2000:39) menggambarkan lima kategori untuk objek dalam domain afektif, yaitu: (1) *Receiving*, (2) *Responding*, (3) *Valuing*, (4) *Organizing*, dan (5) *Characterizing*.

Proses pengajaran pendidikan jasmani dapat diarahkan untuk pengembangan dan peningkatan individu siswa secara organik, neuromuskuler, perseptual, kognitif dan emosional (Depdiknas, 2006). Untuk mencapai tujuan

tersebut beberapa pertanyaan awal dapat dikemukakan, seperti: bagaimana bentuk programnya? Bagaimana penerapan kaidah didaktik-metodiknya? Apakah jenis pendekatan pengajaran dapat mempengaruhi kualitas kepribadian siswa? Isu kritis yang ingin diangkat melalui penelitian ini adalah bagaimana pengaruh pendekatan pengajaran pendidikan jasmani berupa pendekatan pembelajaran kooperatif dan pendekatan pembelajaran kompetitif terhadap *self-esteem* peserta didik di sekolah dasar? Apakah variabel atributif kemampuan motorik tinggi dan rendah turut serta menentukan pengembangan *self-esteem*?

Pertanyaan khusus penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan *self-esteem* yang signifikan diantara siswa yang dibelajarkan olahraga permainan melalui pendekatan pembelajaran kooperatif dengan siswa yang dibelajarkan melalui pendekatan pembelajaran kompetitif?
2. Apakah terdapat interaksi yang signifikan antara pendekatan pembelajaran dengan kemampuan motorik terhadap *self-esteem* siswa?
3. Apakah terdapat perbedaan *self-esteem* yang signifikan diantara siswa yang dibelajarkan olahraga permainan melalui pendekatan pembelajaran kooperatif dengan siswa yang dibelajarkan melalui pendekatan pembelajaran kompetitif pada siswa berkemampuan motorik tinggi?
4. Apakah terdapat perbedaan *self-esteem* yang signifikan diantara siswa yang dibelajarkan olahraga permainan melalui pendekatan pembelajaran kooperatif dengan siswa yang dibelajarkan melalui pendekatan pembelajaran kompetitif pada siswa berkemampuan motorik rendah?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Tujuan umum penelitian ini adalah untuk mengungkap pengaruh pendekatan pembelajaran pendidikan jasmani yang terdiri dari pendekatan pembelajaran kooperatif dan pendekatan pembelajaran kompetitif terhadap *self-esteem*, pada siswa yang memiliki kemampuan motorik tinggi dan kemampuan motorik rendah.

Sedangkan tujuan khusus dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Ingin mengetahui pengaruh secara keseluruhan dari penerapan pendekatan pembelajaran kooperatif dan pendekatan pembelajaran kompetitif pada siswa yang memiliki kemampuan motorik tinggi dan motorik rendah terhadap ( dalam hal ) *self-esteem* siswa sekolah dasar.
- 2) Ingin mengetahui interaksi antara pendekatan pembelajaran dengan kemampuan motorik.
- 3) Ingin mengetahui pengaruh pendekatan pembelajaran kooperatif bagi siswa yang memiliki kemampuan motorik tinggi terhadap *self-esteem*.
- 4) Ingin mengetahui pengaruh pendekatan pembelajaran kooperatif bagi siswa yang memiliki kemampuan motorik rendah terhadap *self-esteem*.
- 5) Ingin mengetahui pengaruh pendekatan pembelajaran kompetitif bagi siswa yang memiliki kemampuan motorik tinggi terhadap *self-esteem*.

#### **E. Variabel Penelitian**

Adapun variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Variabel bebas terdiri dari:

- a. Pendekatan pembelajaran kooperatif, yaitu pembelajaran manakala tujuan pengajaran dicapai secara kelompok dan mencirikan kerjasama diantara anggota kelompok siswa (Auweele, 1999: 381).
  - b. Pendekatan model belajar kompetitif yaitu: pembelajaran manakala tujuan pengajaran dicapai oleh individu atau kelompok siswa dan mencegah pencapaian tujuan pengajaran oleh individu atau kelompok siswa lain (Auweele, 1999: 381).
2. Variabel atribut terdiri dari:
- a. Kemampuan motorik tinggi yaitu: tingkat kemampuan motorik tinggi dalam hal kemampuan daya tahan, kekuatan, keseimbangan, kecepatan, dan koordinasi gerak siswa berdasar hasil tes sebesar 27% kelompok atas.
  - b. Kemampuan motorik rendah yaitu: tingkat kemampuan motorik rendah dalam hal kemampuan daya tahan, kekuatan, keseimbangan, kecepatan, dan koordinasi gerak siswa berdasar hasil tes sebesar 27% kelompok bawah.
3. Variabel terikat terdiri dari : Self-esteem. Ada enam komponen *self-esteem* yang dikaji, yaitu (1) *Scholastic competence*, (2) *Athletic competence*, (3) *Social Acceptance*, (4) *Physical appearance*, (5) *Behavioral conduct*, dan (6) *Self-worth*. *Self-Esteem* mempengaruhi partisipasi berolahraga dan penguasaan keterampilan, *self-esteem* juga dipengaruhi oleh komunikasi verbal dan non-verbal dan interaksi sosial (Haywood, 1993:315). Dalam kegiatan olahraga dan aktivitas jasmani, Theodorakou dan Zervas (2003:94), yang mengembangkan pengukuran *self esteem* dari *Self-Perception Profile for*

*Children-SPPC*. Begitu juga (Hater, 1985) sama dengan Haywood untuk mengukur *self-esteem* anak-anak dibagi kedalam enam domain, yaitu *scholastic competence, social acceptance, athletic competence, physial appearance, behavioral conduct, dan general self-worth*. Dengan demikian penetapan enam domain di atas didasarkan pada relevansi domain dengan kegiatan olahraga dan aktivitas jasmani serta skala pengukuran *self-esteem* bagi anak-anak sekolah dasar.

#### F. Konstelasi Penelitian

Pendekatan pembelajaran (A)	Pendekatan model belajar kooperatif (A1)	Pendekatan model belajar kompetitif (A2)
Kemampuan motorik (B)	(A1,B1)	(A2,B1)
Tinggi (B1)		
Rendah (B2)	(A1,B2)	(A2,B2)

Keterangan: A = Pendekatan Pembelajaran

A1 = Pendekatan belajar kooperatif

A2 = Pendekatan Kompetitif

B = Kemampuan Motorik

B1 = Kemampuan Motorik Tinggi

B2 = Kemampuan Motorik Rendah

### 1. Tujuan Umum :

Menunjukkan bukti pengaruh pendekatan pembelajaran kooperatif dan pembelajaran kompetitif dengan variasi kemampuan motorik tinggi dan rendah dalam pengembangan *self-esteem* siswa sekolah dasar.

### 2. Tujuan Khusus :

a) Mengetahui secara keseluruhan perbedaan hasil belajar pendidikan jasmani berupa *self-esteem* siswa melalui pendekatan pembelajaran kooperatif dengan siswa yang dibelajarkan menggunakan pendekatan pembelajaran kompetitif.

b) Mengetahui interaksi antara pendekatan pembelajaran kooperatif dan kompetitif dengan kemampuan motorik tinggi dan rendah dalam pengembangan *self-esteem* siswa.

c) Mengetahui perbedaan *self-esteem* antarsiswa yang dibelajarkan melalui pendekatan pembelajaran kooperatif dengan siswa yang dibelajarkan menggunakan pembelajaran kompetitif pada siswa berkemampuan motorik tinggi.

d) Mengetahui perbedaan *self-esteem* antarsiswa yang dibelajarkan melalui pendekatan pembelajaran kooperatif dengan siswa yang dibelajarkan menggunakan pembelajaran kompetitif pada siswa berkemampuan motorik rendah.

### G. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi:

1. Para penyusun kurikulum. Setelah ditemukan satu model pembelajaran afektif dalam pendidikan jasmani, maka akan sangat diperlukan upaya

pengembangan dan peningkatan mutu kurikulum pendidikan jasmani di Indonesia, khususnya siswa di Sekolah Dasar. Dalam kenyataan bahwa *self-esteem* berhubungan erat dengan motivasi akademik siswa. Karena itu, *self-esteem* dapat jadi pemicu keberhasilan siswa, Reasoner, Robert.W, (2008:5).

2. Para guru pendidikan jasmani di jenjang pendidikan Sekolah Dasar pada khususnya, dan guru pendidikan jasmani pada jenjang pendidikan selanjutnya. Guru pendidikan jasmani hendaknya dalam proses belajar mengajar pendidikan jasmani membina *self-esteem* siswa. Sebagaimana dijelaskan oleh Bridges, Kaci.A dkk.(2007:13) bahwa keterlibatan dalam aktivitas jasmani memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan mood dan *self-esteem*.
3. Para supervisor pendidikan jasmani diharapkan memahami tugas dan kewajibannya, yaitu meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan jasmani di sekolah-sekolah. Hasil dari penelitian ini dapat ditularkan kepada guru-guru pendidikan jasmani di setiap jenjang pendidikan. Di samping itu para supervisor dapat meyakinkan kepada para kepala sekolah bahwa pendidikan jasmani berkontribusi positif dalam membina kemampuan mempersepsi dan membina *self-esteem* bagi para siswa di Sekolah Dasar. Seperti dinyatakan oleh Lane (2008:174) bahwa *self-esteem* mempengaruhi persepsi-diri fisik, yang kemudian akan membentuk *self-esteem*. Aktivitas jasmani dapat meningkatkan *self-esteem*.

## H. Asumsi

Pendidikan jasmani terkait dengan pendidikan karakter, yang berhubungan pula dengan *self-esteem* siswa. Aktivitas jasmani dalam pendidikan jasmani yang teratur menunjukkan ada hubungan kuat dengan peningkatan *self-esteem* (Gould, 2004:391). Lebih lanjut dikatakan bahwa pendidikan jasmani melalui pendekatan kompetitif menumbuhkan *self-esteem* siswa, pendekatan kooperatif lebih menumbuhkan upaya-upaya untuk meraih keberhasilan dan kepercayaan diri siswa, sehingga kurang dapat menumbuhkan *self-esteem* siswa dari pada siswa yang sering terlibat dalam kegiatan kompetitif aktivitas jasmani (Gould,2004:116).

Pembelajaran yang menekankan pada belajar secara kooperatif dicirikan oleh adanya kegiatan saling berbagi, baik itu peran, tugas, fungsi, maupun posisi, dan menekankan pada upaya bersama untuk mendapatkan hasil yang ingin dicapai (Wall & Murray, 1994:272). Sebagai contoh pada jenis olahraga kelompok, siswa anggota suatu tim harus mampu bekerjasama, berkoordinasi, dan berbagi peran dalam upaya mendapatkan tujuan bersama, yaitu mengalahkan regu lawan. Akan tetapi pada olahraga kompetisi satu orang atau lebih siswa bersaing dengan satu orang atau lebih anggota regu lawannya. Situasi seperti ini dapat diaktifkan ketika siswa harus bekerjasama dalam kelompok, tetapi pada saat yang sama siswa juga harus berkompetisi dengan regu lawannya. Pada jenis olahraga permainan, keunggulan kooperatif dibandingkan dengan kompetitif terletak pada cara memperoleh keberhasilan tugas gerak. Meski orientasi pada keberhasilan lebih berada pada pendekatan kompetitif dibanding kooperatif, yang kadang berdampak

negatif karena terlalu mengutamakan kemenangan, tetapi pentingnya kooperatif mampu mengantarkan tim meraih keberhasilan (Wall & Murray, 1994: 328-329). Dengan demikian, pada olahraga kompetitif memicu siswa untuk meraih keberhasilan, tetapi pada olahraga permainan kelompok kooperatif diperlukan dan bergantung pada penampilan setiap anggota kelompok.

Keunggulan pembelajaran kooperatif dibanding pembelajaran kompetitif dalam menumbuhkan *self-esteem* siswa sangat bergantung pada berbagai faktor Lafont dan Winnykamen (dalam Auweele, 1999:383) menyatakan bahwa keunggulan itu bergantung pada tipe tugas gerak, dan secara khusus pada saling kebergantungan sesama siswa dalam kelompok dalam mencapai tujuan yang diinginkan. Kebergantungan itu muncul dipengaruhi oleh upaya siswa, gugahan kerjasama siswa, dan sikap mentalitas siswa dalam belajar aktivitas jasmani. Pada umumnya situasi pengajaran pendidikan jasmani sangat dipengaruhi oleh jenis cabang olahraga yang diberikan kepada siswa.

Grineski (1996:9) berpendapat bahwa kompetisi, secara umum, berkaitan erat dengan pembentukan karakter dan pengembangan *self-esteem* dan *self-confidence* pesertanya. Pembelajaran kompetitif menekankan pada upaya kebersaingan siswa dalam meraih tujuan. Unjuk kemampuan diri siswa dapat dianggap sebagai pemicu utama dalam meraih keberhasilan. Sebaliknya dalam pembelajaran kooperatif, keberhasilan sangat bergantung kepada kontribusi setiap siswa dalam kelompok dan jalinan kerjasama antara siswa dalam kelompok, sehingga dapat diduga keberhasilan meraih tujuan bersama sangat bergantung pada upaya siswa dalam kelompok dan memicu pada penekanan pembentukan

upaya-upaya dalam kelompok dalam meraih tujuan, bukan pada keuntungan keberhasilan bagi setiap siswa dalam kelompok.

Pandangan senada bahwa *self-esteem* terbentuk akibat dari interaksi sosial dan aktivitas jasmani, datang dari Gruber (1985; dalam Payne & Issacs, 1995:42). Hasil meta-analisis kuantitatifnya menunjukkan 27 dari 84 artikel terdapat pengaruh aktivitas jasmani terhadap *self-esteem* siswa. Dari kelompok itu 66% siswa menunjukkan skor *self-esteem* yang luar biasa. Gruber selanjutnya menyimpulkan bahwa keterlibatan dalam permainan atau aktivitas jasmani dalam pendidikan jasmani dapat meningkatkan *self-esteem* siswa. Ini dimungkinkan terjadi karena peristiwa fisiologis, terbentuknya hormon endorfin atau monamine (dari peristiwa *neurotransmitter*), pada gilirannya akan mempengaruhi kondisi dan keadaan semangat siswa.

Cheatumn dan Hammond (2000:46) menegaskan bahwa keberhasilan dalam tugas gerak menumbuhkembangkan *self-esteem*. Aktivitas jasmani yang baik membantu perasaan siswa, terutama ketika berhasil menampilkan tugas geraknya. Dalam situasi pembelajaran pendidikan jasmani, penting dipahami guru pendidikan jasmani untuk menciptakan berbagai tugas gerak yang diprediksi akan berhasil ditampilkan siswa. Keberhasilan dalam tugas gerak juga akan menumbuhkan perasaan dan emosi “senang” dan perubahan kondisi “*mood*” yang lebih baik.

## I. Hipotesis

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

- H1** : Secara keseluruhan terdapat perbedaan hasil belajar berupa *self-esteem* siswa yang dibelajarkan olahraga permainan melalui pendekatan pembelajaran kooperatif dengan siswa yang dibelajarkan olahraga permainan melalui pendekatan pembelajaran kompetitif.
- H2** : Terdapat interaksi antara pendekatan pembelajaran kooperatif-kompetitif dan kemampuan motorik dalam hal pengembangan *self-esteem* siswa.
- H3** : Terdapat perbedaan hasil belajar olahraga permainan berupa *self-esteem* siswa yang dibelajarkan menggunakan pendekatan pembelajaran kooperatif dengan siswa yang dibelajarkan menggunakan pendekatan pembelajaran kompetitif pada siswa berkemampuan motorik tinggi.
- H4** : Terdapat perbedaan hasil belajar olahraga permainan berupa *self-esteem* siswa yang dibelajarkan menggunakan pendekatan pembelajaran kooperatif dengan siswa yang dibelajarkan menggunakan pendekatan pembelajaran kompetitif pada siswa berkemampuan motorik rendah.

## J. Pembatasan Penelitian

Penelitian ini terbatas pada pengaruh pendekatan pembelajaran pendidikan jasmani, yang berupa pendekatan model belajar kooperatif, dan pendekatan model belajar kompetitif terhadap *self-esteem*. Penelitian ini sebagai variabel atributnya menggunakan kemampuan motorik tinggi dan motorik rendah. Penetapan kemampuan motorik tinggi dan rendah didasarkan pada pertimbangan bahwa

kemampuan motorik mempengaruhi keberhasilan penampilan gerak atau keterampilan dasar. Kemampuan motorik tinggi akan memudahkan belajar gerak siswa, sedangkan kemampuan motorik rendah akan menghambat belajar gerak siswa. Penelitian ini hanya dilakukan pada siswa Sekolah Dasar kelas lima putra dan putri. Lokasi penelitian di Sekolah Dasar Perindustrian Angkatan Darat, jalan Papanggungan, Kecamatan Kiaracondong, Kota Bandung.

#### **K. Defenisi Operasional**

Dalam upaya untuk lebih memahami penelitian ini, beberapa istilah perlu dijabarkan secara operasional sebagai berikut:

1. Pendekatan pembelajaran dalam penelitian ini adalah pendekatan pembelajaran praktek pendidikan jasmani. Ada dua pendekatan yang digunakan yaitu pendekatan model belajar kooperatif dan pendekatan model belajar kompetitif. Pendekatan belajar kooperatif ialah seperangkat cara mengajar yang membagi atribut-atribut kunci, dan yang paling penting siswa belajar secara kelompok dan merupakan kelompok belajar untuk menyelesaikan tugas ajar dalam satu waktu dan seluruh siswa harus berkontribusi terhadap hasil belajar tersebut. (Metzler, 2000:221).
2. Pendekatan belajar kompetitif dalam penelitian ini dimaksudkan: unjuk keberanian atau kemampuan sesuai dengan aturan yang berlaku (Siedentop, 1990). Definisi lainnya menyatakan bahwa pendekatan kompetitif adalah upaya bersama untuk mengetahui kehebatan melalui berbagai tantangan (Simon, 1991).

3. Kemampuan motorik dasar yang dimaksudkan adalah: gerak seseorang yang dibawa sejak lahir dan tidak melalui latihan terlebih dahulu (Gallahue, 1991). Kemampuan motorik adalah kapasitas penampilan seseorang dalam melakukan tugas gerak (Wall & Murray:1994:20).
4. *Self-esteem* dalam penelitian ini adalah penghargaan diri yang terdiri dari enam komponen yaitu: (1) *Scholastic Competence* atau kemampuan intelektual, (2) *Social acceptance* atau penerimaan sosial, (3) *Athletic competence* atau kemampuan berolahraga, (4) *Physical appearance* atau penampilan fisik, (5) *Behavioral Conduct* atau tuntunan perilaku, (6) *Global self-worth* atau kebermaknaan diri.(Theodorakou & Zervas, 2003).

#### **L. Metode Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen untuk mengetahui dampak perbedaan perlakuan model pengajaran pada dua kelompok yang berbeda. Kelompok pertama, sejumlah 40 orang siswa putra dan putri kelas 5 sekolah dasar dikenakan pengajaran olahraga permainan dengan menggunakan pendekatan kooperatif. Program perlakuan berisikan pengajaran teknik dan keterampilan berolahraga permainan, termasuk dalam bentuk kooperatif, kerjasama, saling berbagi peran, saling berbagi tugas, saling berbagi fungsi dalam meraih tujuan bersama yang diinginkan. Kelompok kedua, sejumlah 40 orang siswa putra dan putri kelas 5 sekolah dasar juga mengalami pembelajaran olahraga permainan, tetapi diterapkan melalui pendekatan kompetitif yang berisikan pembelajaran dalam bentuk persaingan/kompetisi, baik

individual, bi-dual, maupun olahraga permainan kelompok. Satu buah angket mengenai *self-esteem* siswa diberikan kepada siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan prosedur statistik multivariat 2 x 2 untuk melihat letak perbedaan varian variabel secara bersama-sama dan secara tersendiri sesuai variabel yang diamati. Selain perbedaan antar kelompok, data juga dianalisis secara inter-relasional untuk melihat tingkat interaksi diantara variabel yang diamati. Kemudian, hasil analisis ditafsirkan untuk bisa menjawab pertanyaan penelitian yang diajukan. Atas dasar penafsiran ini pula dirumuskan implikasi dan rekomendasi yang diperlukan sehubungan dengan dampak pengajaran terhadap *self-esteem* siswa. Hasil penelitian sangat diperlukan untuk menunjukkan kontribusi belajar aktivitas jasmani pada pencapaian tujuan pendidikan, terutama dalam hal perkembangan emosi *self-esteem* siswa.

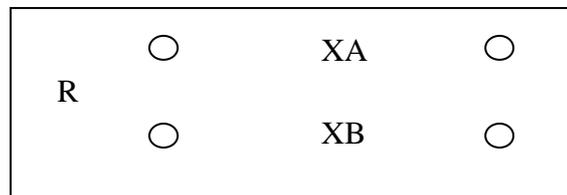
### **1. Waktu dan tempat penelitian:**

Penelitian dilaksanakan mulai tanggal 1 April 2008 sampai dengan tanggal 4 Nopember 2008. Tempat penelitian di Sekolah Dasar Negeri Perindustrian Angkatan Darat, Jl. Papanggungan, Kota Bandung.

### **2. Populasi dan sampel penelitian dan lokasi penelitian**

Populasi penelitian ialah siswa Sekolah Dasar Negeri Perindustrian Angkatan Darat Kota Bandung. Kelas V, Sedangkan sampel diambil secara random sebanyak 80 orang siswa.

### 3. Desain Penelitian:



Keterangan:

R = Pemilihan sampel secara random

XA = Penerapan pendekatan belajar kooperatif

XB = Penerapan pendekatan belajar kompetitif

O = Pengukuran *self-esteem*

### 4. Alat pengumpul data:

Dalam pembelajaran pendidikan jasmani alat pengumpul data ada dua yaitu; tes kemampuan gerak dasar yang disusun oleh Kirkendall, Gruber, dan Johnson (1980:320-327). Alat pengumpul data *self-esteem* yaitu kuesioner (angket) yang disusun oleh peneliti dengan diuji terlebih dahulu validitas dan reliabilitasnya. Alat pengolah data, menggunakan statistik Analisis Varians dan Uji Lanjut dari Duncant.

### 5. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik ANAVA 2 x 2. Sebuah analisis dua arah untuk dua variabel atributif, untuk melihat keberbedaan dua variabel bebas atas dua variabel atribut terhadap variabel terikat secara bersamaan. Selain itu juga dilihat interaksi variabel terhadap variabel terikatnya.