

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kegiatan belajar-mengajar adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru dan siswa, kegiatan guru adalah kegiatan yang bersifat pengajaran dan kegiatan siswa adalah kegiatan-kegiatan yang bersifat belajar, kedua macam kegiatan itu saling berhubungan, bahkan kegiatan pengajaran tujuannya adalah untuk menggerakkan kegiatan belajar siswa. Oleh sebab itu, kualitas mengajar seorang guru pada saat ini dapat mempengaruhi minat siswa dalam belajar. Menurut Mukhtar (1992:93) mengemukakan yaitu “Secara umum belajar diartikan sebagai usaha mengadakan perubahan dan pertumbuhan dalam diri seseorang yang dinyatakan dalam perilaku.” Hal senada yang dikemukakan oleh Sa’diyah (1992:56) yaitu, Belajar akan lebih berhasil bila memiliki motivasi yang cukup baik yang berasal dari diri sendiri (*intrinsik*) maupun dari luar (*ekstrinsik*), semua itu akan mendorong hasrat dan kemampuan belajar, selain itu keberhasilan belajar akan memberikan rasa sukses yang menyenangkan.

Kedua pendapat tersebut diatas, dapat memberikan suatu pencerahan bahwa belajar dapat dipengaruhi oleh motivasi dan minat. Motivasi siswa untuk belajar pada suatu pelajaran tidak terjadi secara tiba-tiba, karena motivasi siswa dapat tumbuh dan berkembang disamping merupakan pembawaan juga dapat ditimbulkan melalui usaha, diantaranya usaha guru dalam kegiatan-kegiatan proses belajar mengajar.

Dalam proses belajar mengajar di sekolah terdapat tiga jenis kegiatan yaitu intrakurikuler, kokurikuler, dan ekstrakurikuler. Kegiatan intrakurikuler dan kegiatan kokurikuler wajib diikuti oleh semua siswa, karena kegiatan ini ada dalam ruang lingkup kurikulum yang telah ditetapkan, sedangkan kegiatan ekstrakurikuler adalah kegiatan yang disediakan oleh sekolah, setiap siswa boleh memilih kegiatan ekstrakurikuler yang disediakan di sekolah, dalam hal ini setiap siswa tidak harus mengikutinya, karena jenis kegiatan ini tidak secara tegas dinyatakan dalam kurikulum.

Melalui kegiatan belajar yang terarah dan dipimpin, bahkan dikembangkan dalam situasi belajar berkolaborasi, siswa memperoleh pengetahuan, pemahaman, keterampilan, sikap dan nilai yang mengantarnya ke level kesiapan untuk bersaing ditingkat global. Karena itu, perumusan-perumusan tujuan yang ditetapkan akan menentukan hasil-hasil apa yang seharusnya diperoleh pada aspek afektif, kognitif, dan psikomotorik.

Dengan adanya ilmu pengetahuan dan teknologi yang selalu berkembang dari waktu ke waktu serta perubahan masyarakat yang sangat pesat, maka tugas seorang guru semakin menantang dan kompleks, sehingga guru dituntut untuk meningkatkan kemampuannya baik secara individual maupun kelompok. Abdul Gafur (Lutan dan Cholik, 1997: 4) mengemukakan bahwa: Pembelajaran olahraga adalah suatu proses yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan jasmani untuk memperoleh pertumbuhan jasmani, kesehatan dan kesegaran jasmani, kemampuan dan keterampilan, kecerdasan dan perkembangan

watak serta kepribadian yang harmonis dalam rangka membentuk manusia Indonesia seutuhnya yang berkualitas berdasarkan Pancasila.

Berdasarkan pernyataan tersebut diatas penulis mengungkapkan bahwa pembelajaran aktivitas olahraga sebaiknya dilakukan secara terstruktur dan terencana agar kegiatan jasmani yang diperoleh dapat memberikan pengaruh pada pertumbuhan dan perkembangan perilaku siswa agar membentuk manusia Indonesia yang seutuhnya.

Untuk mempertajam pengertian kegiatan ekstrakurikuler diungkapkan oleh Rusli Lutan (1986:3), sebagai berikut :

Pertama, dari tujuannya ekstrakurikuler menekankan pada penyaluran dan pemupukan bakat atau potensi perorangan melalui kegiatan tambahan yang intensif. Kedua, ditilik dari keterlibatan anak didik, bahwa dalam kegiatan ekstrakurikuler tidak ada paksaan. Keterlibatan mereka secara sukarela, bahkan berdasarkan kebutuhan mereka sendiri. Karena itu kegiatan ekstrakurikuler siswa, mengenal hubungan antara berbagai mata pelajaran, penyaluran bakat dan minat serta melengkapi upaya pembinaan manusia seutuhnya.

Dalam perkembangannya, perilaku sosial banyak dipengaruhi oleh berbagai faktor. Faktor-faktor tersebut dibagi ke dalam dua kelompok besar, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

1. Faktor Internal

Faktor internal yaitu faktor yang berasal dari dalam diri individu itu sendiri dan merupakan pembawaan dari sejak lahir.

Yusuf (1984) menyebutkan faktor internal yang berpengaruh terhadap perilaku sosial yaitu harga diri (*self esteem*) dan faktor kecerdasan (*intelligence*).

Pertama, harga diri yaitu sejauh mana individu memandang dan menghargai dirinya sendiri, sehingga ia mampu berinteraksi dan bersosialisasi

dengan lingkungan sosialnya. Peningkatan derajat harga diri dapat membawa seseorang kepada inisiatif sosial, sedangkan penurunan derajat harga diri dapat membawa kepada sifat agresi dan tidak bersahabat.

Di dalam studi yang dilakukan oleh para ahli, telah ditemukan bahwa orang yang menilai baik terhadap diri orang lain. Dari penemuan tersebut dapat disimpulkan bahwa orang yang menerima dirinya sendiri, juga akan menerima diri orang lain. Begitu pula sebaliknya, orang yang menolak dirinya sendiri cenderung menolak diri orang lain.

Kedua, faktor kecerdasan yaitu kemampuan secara kognitif yang dimiliki oleh individu. Seseorang yang memiliki intelegensi tinggi, terutama intelegensi sosial, dapat bergaul dengan baik serta berperilaku secara efektif. Hal tersebut senada dengan pendapat yang dikemukakan Bhatia (Yusuf,1984:73) bahwa seseorang yang mempunyai intelegensi sosial dapat bergaul secara baik dengan masyarakat. Ia mudah berkawan dan memahami hubungan antar individu.

2. Faktor Eksternal

Faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari lingkungan yang berpengaruh terhadap perilaku sosial seorang individu. Faktor eksternal diantaranya meliputi faktor keluarga, teman sebaya, sekolah dan media massa dan masyarakat.

a. Faktor keluarga

Keluarga merupakan kelompok sosial pertama dalam kehidupan manusia sosial. Pengalaman-pengalaman sebagai hasil interaksi di dalam keluarga turut menentukan perilaku sosial individu di luar keluarganya.

Hernawati (2000:51-53) mengemukakan bahwa di dalam keluarga terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan perilaku sosial seorang individu, meliputi sosial ekonomi keluarga, keutuhan struktur keluarga, serta sikap dan kebiasaan orang tua.

b. Faktor teman sebaya

Selama masa usia sekolah, anak menghabiskan sebagian besar waktunya bersama teman. Mereka berkumpul, bermain, pergi bersama ke suatu tempat, atau sekadar mengobrol. Teman sebaya cenderung mengganti keluarga sebagai kelompok acuan individu, yaitu kelompok yang normanya diterima untuk membentuk konsep diri.

Hurlock (Hernawati,2000:54) mengemukakan hasil studi tentang perbedaan antara pengaruh teman sebaya dan pengaruh orang tua terhadap keputusan anak pada berbagai tingkat umur, yaitu dengan meningkatnya umur anak, jika nasehat yang diberikan keduanya berbeda, maka anak cenderung lebih terpengaruh oleh teman sebaya.

c. Faktor sekolah

Sekolah merupakan lembaga pendidikan formal yang secara sistematis melaksanakan program pengajaran, bimbingan dan latihan guna membantu siswa agar mampu mengembangkan potensinya, baik pada aspek moral-spiritual, intelektual, emosional, maupun sosial.

Hurlock (Maryana,2006:24) mengemukakan bahwa sekolah merupakan faktor penentu bagi perkembangan kepribadian anak baik dalam cara berpikir,

bersikap maupun berperilaku. Sekolah berperan sebagai substitusi keluarga dan guru sebagai substitusi orang tua.

d. Faktor media massa

Perkembangan zaman dan pesatnya kemajuan di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi memudahkan setiap orang dalam memperoleh informasi dan komunikasi, baik melalui televisi, internet, surat kabar dan telepon. Hal tersebut tidak hanya berdampak positif, tetapi juga berdampak negatif terhadap perkembangan pribadi-sosial anak. Acara televisi dan bacaan yang mengandung unsur kekerasan dan bertentangan dengan nilai-nilai norma dapat ditiru oleh seorang anak dan mengakibatkan menyimpangnya perilaku sosial anak tersebut.

e. Faktor Masyarakat

Faktor masyarakat disini adalah masyarakat sekitar rumah seperti tetangga dan tokoh masyarakat. Anak dapat bertemu dengan orang dewasa atau yang sebaya dengannya sehingga dapat terjadi proses interaksi yang mempengaruhi perilaku sosialnya.

Menurut kamus besar bahasa Indonesia, berpikir adalah menggunakan akal budi untuk mempertimbangkan dan memutuskan sesuatu. Presseisen (Costa, 1985:43) mengemukakan bahwa berpikir secara umum dapat diasumsikan sebagai “suatu proses kognitif, yaitu aktivitas mental untuk mendapatkan pengetahuan”. Selain itu Presseissen juga mengemukakan definisi lain mengenai berpikir yaitu:

- 1) Sesuatu dan kombinasi dari beberapa gagasan atau ide.
- 2) Manipulasi mental untuk memformulasi gagasan, mempertimbangkan atau memutuskan.

Jadi dari beberapa pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa berpikir merupakan suatu aktivitas yang melibatkan proses kognitif untuk menerima, menganalisis, dan mengevaluasi informasi yang diperolehnya sehingga dapat memutuskan tindakan tentang suatu masalah.

Konsep berpikir kritis bukanlah sesuatu yang baru. Berpikir kritis sudah dikenal sejak jaman Socrates. Pada abad ke-20, tulisan Dewey dan Glaser (dalam Innabi & Sheikh, 2006) mengilhami konsepsi berpikir kritis dengan status yang lebih tinggi dalam pendidikan. Konsepsi berpikir kritis dapat diungkapkan dalam sejumlah definisi, tergantung pada tujuannya. McGregor (2007) telah meringkaskan definisi berpikir kritis dari beberapa penulis, yaitu: (1) pengetahuan tentang metode inkuiri dan penalaran logis; (2) proses mental, strategi, dan representasi yang digunakan untuk memecahkan masalah, membuat keputusan dan belajar konsep-konsep baru; (3) interpretasi aktif, evaluasi observasi dan komunikasi, serta informasi dan argumen; (4) penilaian terhadap kebermaknaan suatu ide; dan (5) aktivitas untuk meramalkan, mengevaluasi, mempertimbangkan, mengklasifikasi, berhipotesis, menganalisis, dan melakukan penalaran. Secara khusus, berpikir kritis merupakan berpikir reflektif dan rasional yang difokuskan pada pembuatan keputusan tentang apa yang diyakini atau dilakukan (Ennis, dalam Stiggins, 1994).

Dari pernyataan tersebut diatas penulis beranggapan bahwa tujuan dari unit kegiatan disekolah saat ini adalah terjadinya perubahan perilaku yang diharapkan terwujud dalam diri siswa setelah menyelesaikan pendidikannya di

SMA yaitu dalam kualitas pertumbuhan dan perkembangan jasmani, sikap dan perilaku.

Dikatakan juga oleh Aip Syarifudin (1975 : 8), bahwa manfaat olahraga bukan hanya untuk pembangunan fisik saja, melainkan juga pembangunan mental dan spiritual serta kebanggaan nasional. Mengingat betapa pentingnya peran olahraga dalam kehidupan manusia, serta dalam upaya memajukan dan membentuk manusia Indonesia yang berkualitas, pembangunan dibidang pendidikan perlu diperhatikan, salah satunya dengan pendidikan olahraga.

Dalam dunia olahraga banyak sekali macam cabang olahraga. *Softball* adalah salah satunya. Cabang olahraga permainan ini sangat menarik, karena dalam permainannya menggunakan seragam yang menarik dan menggunakan teriakan-teriakan dengan istilah asing. Di Indonesia *softball* mirip dengan permainan Bola Kasti.

Ada beberapa teknik dasar yang harus dikuasai oleh seorang pemain *softball* untuk dapat mengikuti permainan *softball* dengan baik. Del Bethel (1987 : 16 - 20) mengungkapkan bahwa “teknik yang harus dikuasai meliputi teknik melempar bola (*throwing*), menangkap bola (*catching*), memukul bola (*batting*), menghadang tanpa ayunan (*bunting*), lari dari *base* ke *base* dan meluncur (*base running and sliding*)”. Dari masing-masing unsur teknik tersebut harus dikuasai dengan baik untuk dapat bermain dengan baik pada saat bertahan maupun menyerang.

Ada empat macam aspek latihan yang perlu diperhatikan dan dilatih secara seksama yaitu: 1). latihan fisik, 2). latihan teknik, 3). latihan taktik dan 4). latihan

mental (Rubiyanto, 2000 : 52). Di samping itu dalam situasi bermain diperlukan keterampilan-keterampilan khusus untuk dapat bermain dengan baik. Bergerak cepat terhadap bola untuk menangkap, melakukan pukulan dan melempar keras diperlukan keterampilan otot-otot yang luas dan menghendaki ketelitian yang besar. Tetapi ternyata bagi pemain pemula mendapat kesulitan untuk menampilkan keterampilan menjaga di lapangan atau menangkap dan melempar bola, hal tersebut perlu disempurnakan agar diperoleh ketetapan dan ketelitian yang lebih besar (Parno, 1992). Teknik dasar bermain *softball* sangat penting sebab merupakan permulaan dalam bermain *softball* yang baik dan benar sesuai dengan cara-cara teknik masing-masing.

Mengapa permasalahan ini penting untuk dibahas, dikarenakan dalam lingkungan sekolah yang penulis amati, pengaruh proses pembelajaran bermain *softball* terhadap perilaku sosial dan berpikir kritis sangatlah terlihat sekali, sebab dalam permainan *softball* terkandung beberapa aspek dalam perilaku sosial dimana cara mematikan satu pelari memerlukan suatu kerja sama tim yang saling membantu, selain itu di permainan *softball* ada peraturan dengan istilah *appeal play*, yaitu dimana pelatih dan pemain boleh protes atau mengajukan pendapatnya mengenai satu kejadian yang terjadi ketika permainan *softball* berlangsung. Disitu terlihat bahwa berpikir kritis terlatih dalam permainan *softball* di lapangan dan akan terbawa kepada kehidupan si pemain sehari-hari, selain itu ada juga istilah yang disebut dengan *sacrifice play*, yaitu dimana situasi pelari 1 dan dibawah 2 mati. Pemukul melakukan *bunt* dengan maksud agar pelari satu maju ke *base* selanjutnya. Dengan kejadian seperti itu pada cabang olahraga *softball* jelas sekali

terkandung perilaku sosial yang situasinya pengorbanan diri untuk memajukan pelari ke *base* selanjutnya.

Dalam *taekwondo* pun ada beberapa kejadian yang merupakan salah satu aplikasi dari sebuah berpikir kritis dan perilaku sosial. Dengan adanya saling menyerang dan saling mencari sebuah kelemahan dari seorang lawan yang dihadapi. Dari hal tersebut terlihat sekali bahwa berpikir kritis teraplikasikan dengan baik pada suatu pertandingan taekwondo, selain itu perilaku sosial yang diperlihatkan antara pelatih dan atlitnya dapat terlihat ketika mereka berlatih dan bertanding suatu kerja sama yang baik dilakukan dengan cara pelatih yang terus menurunkan keahlian dan pengalaman yang dimiliki kepada atlitnya dengan tujuan yang sama yaitu menjadi seorang juara bagi atlitnya.

Pada kedua cabang olahraga tersebut memiliki kesamaan dalam strategi menyerang dan bertahan dimana dalam cabang olahraga *taekwondo* strategi serang dan bertahan terdapat ketika berhadapan langsung dengan lawan di arena pertandingan, dalam hal ini kedua petarung merasakan ketegangan dan berkonsentrasi penuh selama pertandingan untuk mengalahkan lawan dan melakukan pertahanan sebaik mungkin agar tidak dapat terserang oleh lawan sama halnya ketika pada cabang olahraga *softball* ketika posisi menyerang *batter* atau pemukul berkonsentrasi penuh terhadap lemparan seorang *pitcher* agar tidak mudah dimatikan oleh lemparan seorang *pitcher* dan agar bola dapat terpukul dengan baik sehingga bisa aman di *base*, begitupula yang dirasakan *pitcher* akan terus berkonsentrasi melempar sebaik mungkin sesuai dengan kode yang diberikan *catcher* agar lebih menyulitkan pemukul atau *batter* untuk memukul

bola yang di lempar *pitcher*. Kedua kesamaan tersebut dijadikan sebagai suatu alasan penulis kenapa kedua cabang olahraga tersebut dapat dibandingkan.

Kegiatan belajar mengajar melibatkan beberapa komponen, yaitu peserta didik, guru (pendidik), tujuan pembelajaran, isi pelajaran, metode mengajar, media dan evaluasi. Tujuan pembelajaran adalah perubahan perilaku dan tingkah laku yang positif dari peserta didik setelah mengikuti kegiatan belajar mengajar, seperti : perubahan yang secara psikologis akan tampil dalam tingkah laku (*over behavior*) yang dapat diamati melalui alat indera oleh orang lain baik tutur katanya, motorik dan gaya hidupnya. Oleh sebab itu, menurut penulis permainan softball memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perubahan perilaku sosial dan berpikir kritis pada siswa yang melaksanakan proses pembelajaran permainan *softball* dan *taekwondo*.

Pada SMA yang penulis teliti terlihat sekali bahwa, para peserta didik yang aktif pada ekstrakurikuler *softball* dan *taekwondo* lebih aktif di lingkungan sekolahnya. Entah itu di lingkungan kelas ataupun di lingkungan luar kelas (masih dalam lingkungan sekolah). Selain itu, para peserta didik yang mengikuti kedua ekstrakurikuler tersebut terlihat lebih mudah bergaul di lingkungan sekolahnya. Meskipun di lingkungan sekolahnya masih adanya senioritas tapi para peserta didik yang mengikuti kedua ekstrakurikuler tersebut tidak canggung untuk menyapa kakak kelasnya.

Selain itu juga *taekwondo* salah satu cabang olahraga yang sedang berkembang saat ini, dimana peminatnya banyak dari kalangan SMA. Di cabang olahraga *taekwondo* ini pula terdapat beberapa hal dalam peraturannya mencakup

aspek berpikir kritis dan perilaku sosial. Maka dari itu penulis tertarik membandingkan kedua cabang olahraga tersebut untuk dibandingkan selain memiliki kesamaan dalam segi aspek perilaku sosial dan berpikir kritis dalam kedua cabang ini memiliki perbedaan antara bermain *team* dan pertandingan perorangan.

Berdasarkan penjelasan tersebut diatas penulis tertarik untuk mengadakan suatu penelitian mengenai permasalahan yang berjudul ” PERBANDINGAN PERILAKU SOSIAL DAN BERPIKIR KRITIS PADA SISWA YANG MENGIKUTI UNIT KEGIATAN *SOFTBALL* DAN *TAEKWONDO* DI SMAN 2 BANDUNG ”.

B. Identifikasi dan Rumusan Masalah

Hurlock (Maryana,2006:24) mengemukakan bahwa sekolah merupakan faktor penentu bagi perkembangan kepribadian anak baik dalam cara berpikir, bersikap maupun berperilaku. Sekolah berperan sebagai substitusi keluarga dan guru sebagai substitusi orang tua.

Pada SMA yang penulis teliti terlihat sekali bahwa, para peserta didik yang aktif pada ekstrakurikuler *softball* dan *taekwondo* lebih aktif di lingkungan sekolahnya. Entah itu di lingkungan kelas ataupun di lingkungan luar kelas (masih dalam lingkungan sekolah). Selain itu, para peserta didik yang mengikuti kedua ekstrakurikuler tersebut terlihat lebih mudah bergaul di lingkungan sekolahnya. Meskipun di lingkungan sekolahnya masih adanya senioritas tapi para peserta didik yang mengikuti kedua ekstrakurikuler tersebut tidak canggung untuk menyapa kakak kelasnya.

Pengertian perilaku sosial dirumuskan oleh Chaplin (1993:469) sebagai tingkah laku yang dipengaruhi oleh hadirnya orang lain, tingkah laku kelompok, atau tingkah laku yang ada di bawah kontrol masyarakat.

Berpikir kritis dapat diuraikan sebagai metode ilmiah (Schafersman, 1991) karena berpikir kritis mirip dengan metode penelitian ilmiah, yaitu: pertanyaan diidentifikasi, hipotesis diformulasikan, data dikumpulkan, hipotesis diuji dan dievaluasi, dan kesimpulan yang dapat dipercaya dibuat dari hasil-hasil penelitian. Semua keterampilan penelitian ilmiah dikoordinasikan oleh berpikir kritis, yang tidak lebih dari metode ilmiah yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Berpikir kritis adalah berpikir ilmiah.

Berdasarkan uraian masalah tersebut diatas, maka munculah suatu permasalahan dari penulis, baik secara umum maupun secara khusus. Masalah umum yang muncul adalah : ” PERBANDINGAN PERILAKU SOSIAL DAN BERPIKIR KRITIS PADA SISWA YANG MENGIKUTI UNIT KEGIATAN *SOFTBALL* DAN *TAEKWONDO* DI SMAN 2 BANDUNG ”.

Dengan mengacu kepada masalah umum tersebut diatas, maka diuraikan kembali dalam masalah khusus yang akan diteliti oleh penulis adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana perilaku sosial siswa diantara siswa yang mengikuti unit kegiatan *softball* dengan siswa yang mengikuti *taekwondo* di SMAN 2 Bandung?
2. Bagaimana berpikir kritis siswa diantara siswa yang mengikuti unit kegiatan *softball* dengan siswa yang mengikuti *taekwondo* di SMAN 2 Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Dalam tujuan penelitian ini terbagi dua. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui informasi mengenai perbandingan antara perilaku sosial dan berpikir kritis pada siswa yang mengikuti unit kegiatan *softball* dan *taekwondo* di SMAN 2 Bandung. Sedangkan tujuan khusus dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk memperoleh dan mempelajari perbandingan bermain *softball* dan *taekwondo* terhadap perilaku sosial pada siswa SMAN 2 Bandung.
2. Untuk memperoleh dan mempelajari perbandingan *softball* dan *taekwondo* terhadap berpikir kritis pada siswa SMAN 2 Bandung.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat berguna dan bermanfaat bagi penulis, yakni sebagai bahan informasi dan evaluasi terhadap perbandingan perilaku sosial dan berpikir kritis pada siswa yang mengikuti unit kegiatan *softball* dan *taekwondo* di SMAN 2 Bandung. Proses pembelajaran lebih menekankan pada aspek kompetitif yang mengarah pada pembentukan keterampilan gerak, sementara pengembangan aspek kognitif dan afektif masih terabaikan dimana kedua aspek ini sebenarnya terkandung dalam dalam permainan *softball* dan *taekwondo*.

Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan. Oleh karena itu, pelaksanaan pendidikan jasmani harus diarahkan pada pencapaian tujuan tersebut. Tujuan pendidikan jasmani bukan hanya mengembangkan ranah jasmani, tetapi juga mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan berfikir kritis, stabilitas emosional,

keterampilan sosial, penalaran dan tindakan moral melalui kegiatan aktivitas jasmani dan olah raga.

Pendidikan jasmani merupakan media untuk mendorong perkembangan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap-mental-emosional-spiritual-dan sosial), serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan yang seimbang. Pendidikan jasmani memiliki peran yang sangat penting dalam mengintensifkan penyelenggaraan pendidikan sebagai suatu proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup. Pendidikan jasmani memberikan kesempatan pada siswa untuk terlibat langsung dalam aneka pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, bermain, dan berolahraga yang dilakukan belajar itu diarahkan untuk membina, sekaligus membentuk gaya hidup sehat dan aktif sepanjang hayat.

E. Pembatasan Penelitian

Penelitian ini lebih terarah kepada guru penjas, karena sesuai dengan judul skripsi penulis yang mempunyai variabel bebas yaitu proses pembelajaran bermain *softball* dan *taekwondo* dan variabel terikat yaitu perilaku sosial dan berfikir kritis pada siswa SMA. Menyadari akan terbatasnya waktu, tenaga, pikiran, biaya dan kemampuan penulis serta menghindari berbagai penafsiran yang terlalu meluas dan berkembang, maka penelitian ini dibatasi pada ruang lingkup:

1. Perbandingan perilaku sosial pada siswa yang mengikuti unit kegiatan *softball* dan *taekwondo* di SMAN 2 Bandung.

2. Perbandingan berpikir kritis pada siswa yang mengikuti unit kegiatan *softball* dan *taekwondo* di SMAN 2 Bandung.

F. Populasi Dan Sampel

1. Populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa yang mengikuti ekstrakurikuler *softball* dan *taekwondo* di SMAN 2 Bandung.
2. Sampel dari penelitian ini adalah sebanyak 30 orang siswa SMAN 2 Bandung dengan tingkat kemampuan lanjutan berkisar umur 15-18 tahun.

G. Definisi Operasional

1. Perilaku Sosial

Perilaku adalah respon individu atau kelompok terhadap lingkungan. Dalam fisiologi, perilaku manusia merupakan bagian penting dari perubahan fisik yang menitikberatkan pada sifat dan karakteristik yang khas dari organ-organ atau sel-sel yang ada dalam tubuh. Dalam kacamata ilmu sosial, perilaku atau perbuatan manusia merupakan manifestasi terhadap pola-pola hubungan, dinamika, perubahan dan interaksi yang menitikberatkan pada masyarakat dan kelompok sosial sebagai satu kesatuan, serta melihat individu sebagai bagian dari kelompok masyarakat (keluarga, kelompok sosial, kerabat, klien, suku, ras, bangsa).

2. Berpikir Kritis

Konsep berpikir kritis bukanlah sesuatu yang baru. Berpikir kritis sudah dikenal sejak jaman Socrates. Pada abad ke-20, tulisan Dewey dan Glaser (dalam Innabi & Sheikh, 2006) mengilhami konsepsi berpikir kritis dengan status yang lebih tinggi dalam pendidikan. Konsepsi berpikir kritis dapat diungkapkan dalam

sejumlah definisi, tergantung pada tujuannya. McGregor (2007) telah meringkaskan definisi berpikir kritis dari beberapa penulis, yaitu: (1) pengetahuan tentang metode inkuiri dan penalaran logis; (2) proses mental, strategi, dan representasi yang digunakan untuk memecahkan masalah, membuat keputusan dan belajar konsep-konsep baru; (3) interpretasi aktif, evaluasi observasi dan komunikasi, serta informasi dan argumen; (4) penilaian terhadap kebermaknaan suatu ide; dan (5) aktivitas untuk meramalkan, mengevaluasi, mempertimbangkan, mengklasifikasi, berhipotesis, menganalisis, dan melakukan penalaran. Secara khusus, berpikir kritis merupakan berpikir reflektif dan rasional yang difokuskan pada pembuatan keputusan tentang apa yang diyakini atau dilakukan (Ennis, dalam Stiggins, 1994).

3. Ekstrakurikuler

Untuk mempertajam pengertian kegiatan ekstrakurikuler diungkapkan oleh Rusli Lutan (1986:3), sebagai berikut :

Pertama, dari tujuannya ekstrakurikuler menekankan pada penyaluran dan pemupukan bakat atau potensi perorangan melalui kegiatan tambahan yang intensif. Kedua, ditilik dari keterlibatan anak didik, bahwa dalam kegiatan ekstrakurikuler tidak ada paksaan. Keterlibatan mereka secara sukarela, bahkan berdasarkan kebutuhan mereka sendiri. Karena itu kegiatan ekstrakurikulersiswa, mengenal hubungan antara berbagai mata pelajaran, penyaluran bakat dan minat serta melengkapi upaya pembinaan manusia seutuhnya.

4. *Softball*

Secara konseptual, keterampilan bermain *softball* adalah kemampuan untuk menghasilkan beberapa gerakan secara maksimal dengan sedikit mengeluarkan tenaga atau waktu dalam memainkan permainan *softball*. Sesuai dengan definisi ini, secara operasional keterampilan bermain *softball* dapat

diartikan sebagai kemampuan mahasiswa dalam menampilkan kemahiran gerakanya secara efektif dan efisien dalam permainan *softball* yang dapat diamati melalui penampilannya dalam memperagakan keterampilan bermain *softball* yang meliputi aspek keterampilan *batting*, *base running*, dan *fielding*.

5. *Taekwondo*

Meskipun ada banyak perbedaan doktriner dan teknik di antara berbagai organisasi *taekwondo*, seni ini pada umumnya menekankan tendangan yang dilakukan dari suatu sikap bergerak, dengan menggunakan daya jangkauan dan kekuatan kaki yang lebih besar untuk melumpuhkan lawan dari kejauhan. Dalam suatu pertandingan, tendangan berputar, 45 derajat, depan, kapak dan samping adalah yang paling banyak dipergunakan; tendangan yang dilakukan mencakup tendangan melompat, berputar, skip dan menjatuhkan, seringkali dalam bentuk kombinasi beberapa tendangan. Latihan *taekwondo* juga mencakup suatu sistem yang menyeluruh dari pukulan dan pertahanan dengan tangan, tetapi pada umumnya tidak menekankan *grappling* (pergulatan).

H. Instrumen Penelitian

Setiap penelitian tentu menggunakan instrumen atau alat yang berfungsi untuk mengumpulkan data atau sering disebut alat pengumpul data. Adapun alat atau pengumpul data yang penulis gunakan adalah tes, angket dan studi literatur.

1. Tes

Suharsimi Arikunto (2002:127) mengemukakan bahwa tes adalah “serentetan pertanyaan atau latihan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur

keterampilan, pengetahuan, intelegensi dan kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok”.

2. Angket

Menurut Arikunto (2006:151), Angket atau Kuesioner adalah sejumlah pertanyaan yang tertulis digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui. Penulis lakukan untuk memperoleh data di lapangan agar masalah yang penulis angkat lebih terbukti dengan adanya data yang diperoleh dari angket tersebut.

3. Studi Literatur

Suharsimi Arikunto (2002:75) mengemukakan bahwa studi literatur atau kajian kepustakaan diartikan sebagai “kegiatan mendalami, mencermati, menelaah, dan mengidentifikasi pengetahuan”.

4. Interview (wawancara)

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam. Sutrisno Hadi (1986) mengemukakan bahwa anggapan yang perlu dipegang oleh peneliti dalam menggunakan metode interview dan juga angket adalah :

- a) Bahwa subyek adalah orang yang paling tahu tentang dirinya sendiri.
- b) Bahwa apa yang dinyatakan oleh subyek kepada peneliti adalah benar dan dapat dipercaya.

- c) Bahwa interpretasi subyek tentang pertanyaan-pertanyaan yang diajukan peneliti kepadanya adalah sama dengan apa yang dimaksudkan oleh peneliti.

I. Desain Penelitian



Gambar 1.1

Keterangan :

P = Sampling dengan random *purposive sample*

O1 = *Softball*

O2 = *Taekwondo*

Menurut H.M. Burhan Bungin (2005:88) dalam bukunya “Metode Penelitian Kuantitatif “, pada rancangan desain penelitian dimulai dengan secara teknis membicarakan masing-masing bagian konstruksi desain penelitian seperti : judul penelitian; latar belakang masalah; rumusan masalah; tujuan penelitian; manfaat penelitian; tinjauan pustaka; konsep-konsep penelitian; penentuan variabel dan indikator variabel; pengukuran sumber data; metode pengumpulan data; rancangan analisis; dan metode analisis data.

Analisis data dua variabel yang berasal dari dua jenis responden. Dalam analisis tersebut kondisi sesuatu aspek dari variabel disejajarkan, dibandingkan, dengan maksud melihat kemantapan data. Dengan kata lain, reliabilitas dan kondisi data dicek dengan responden.

Dalam hal ini peneliti menggunakan desain penelitian yang disebut dua group yang dibandingkan, dimana grup siswa yang mengikuti unit kegiatan cabang olahraga *softball* dibandingkan dengan grup siswa yang mengikuti cabang olahraga *taekwondo* dilihat dari segi berpikir kritis dan perilaku sosial.

