

BAB I

LATAR BELAKANG MASALAH

A. Latar Belakang Masalah

Dunia berkembang begitu pesatnya. Segala sesuatu yang semula tidak bisa dikerjakan, mendadak dikejutkan oleh orang lain yang bisa mengerjakan hal tersebut. Agar kita tidak tertinggal dan tidak ditinggalkan oleh era yang berubah cepat, maka kita sadar bahwa pembelajaran itu sangat penting. Sekolah dasar merupakan tempat atau wadah terpenting untuk peningkatan pembelajaran karena perbedaan dalam intelegensi, kemampuan dalam kognitif dan bahasa, perkembangan kepribadian dan perkembangan fisik anak. Khususnya dalam bidang mata pelajaran penjas, banyak hal yang diterapkan untuk penerapan dalam kehidupan aspek tersebut salah satunya adalah dengan bentuk-bentuk permainan yang di terapkan oleh guru. Sekarang ini sebagian besar sekolah dasar sedang merintis kembali berbagai macam bentuk permainan untuk mengembangkan sisi nilai kehidupan sosial untuk anak, bahkan permainan bola kecil yang hampir termakan oleh era ini telah di kembangkan kembali sebagai wujud makna kehidupan. Perkembangan permainan bola kecil di tingkat sekolah dasar sejak kurikulum terdahulu hingga saat ini sudah lama masuk kedalam materi penjasorkes dan tidak sedikit juga sekolah-sekolah dasar yang menjadikan materi permainan bola kecil ini sebagai materi yang tepat untuk mengarahkan siswa untuk membangun kerjasama tim yang baik, dalam proses belajar bekerjasama

atau gotong royong sangat perlu mendapat perhatian sebab, tentunya akan sangat berpengaruh pada siswa ketika melakukan aktivitas belajar.

Berdasarkan pendapat di atas dengan kata lain bahwa permainan bola kecil yang mengarahkan kerjasama tim yang baik dapat di berikan dengan penerapan pendekatan *cooperative learning*. *Cooperative learning* berasal dari kata *cooperative* yang artinya mengerjakan sesuatu secara bersama-sama dengan saling membantu satu sama lainnya sebagai satu kelompok atau satu tim. *Cooperative learning* adalah satu model pembelajaran yang saat ini banyak digunakan untuk mewujudkan kegiatan belajar mengajar yang berpusat pada siswa (*student oriented*), terutama untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan guru dalam mengaktifkan siswa, yang tidak dapat bekerja sama dengan orang lain, siswa yang agresif dan tidak peduli pada yang lain. Model pembelajaran ini telah terbukti dapat dipergunakan dalam berbagai mata pelajaran dan berbagai usia (dalam Isjoni, 2010).

Lebih lanjut Cilibert-Macimilan (dalam Isjoni, 2010) mengemukakan, bila dibandingkan dengan pembelajaran yang masih bersifat konvensional, *Cooperative Learning* memiliki beberapa ke unggulan. Keunggulannya dilihat dari aspek siswa, adalah memberi peluang kepada siswa agar mengemukakan dan membahas suatu pandangan, pengalaman, yang diperoleh siswa belajar bekerjasama dalam merumuskan ke arah satu pandangan kelompok.

Pengertian *Cooperative Learning* sudah banyak dikemukakan oleh para ahli, penulis sajikan pengertian *cooperative learning* yang dikemukakan oleh Anita Lie (2002: 28) sebagai berikut:

“Falasafah yang mendasari model pembelajaran gotong royong dalam pendidikan adalah falsafah *homo homini socius*. Berlawanan dengan Teori Darwin, falsafah ini menekankan bahwa manusia adalah makhluk sosial. Kerjasama merupakan kebutuhan yang sangat penting artinya bagi kelangsungan hidup. Tanpa kerja sama, tidak akan ada individu, keluarga, organisasi, atau sekolah”.

Dari definisi yang dinyatakan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa kerjasama dalam belajar merupakan kegiatan belajar yang melibatkan aspek metakognisi, motivasi, dan kerjasama siswa dalam melaksanakan aspek motivasi berupa pengarahannya perilaku untuk mencapai kegiatan belajar. Siswa yang melibatkan aspek-aspek metakognisi, motivasi, dan perilaku dalam melaksanakan kegiatan belajarnya akan cenderung untuk motivasi dan kerjasama dalam melaksanakan kegiatan belajarnya akan cenderung untuk menjadi otonom dalam melaksanakan kegiatan belajar. Mereka pada umumnya lebih bertanggung jawab terhadap kegiatan belajarnya karena mereka menyadari bahwa hanya atas usaha mereka sendirilah tujuan belajar mereka dapat dicapai. Sementara itu, ada lima komponen teoritis yang menggambarkan proses bekerjasama dalam pendidikan jasmani, yaitu saling ketergantungan yang positif, tanggung jawab perseorangan, interaksi tatap muka, komunikasi antar anggota, dan evaluasi proses kelompok (Stahl, 1994). Saling ketergantungan positif artinya setiap anggota harus sadar bahwa keberhasilan seseorang merupakan keberhasilan yang lain atau sebaliknya jadi keberhasilan kelompok sangat tergantung pada usaha setiap anggotanya. Tanggung jawab perseorangan adalah motivasi mempertanggungjawabkan hasil kerjanya terhadap kelompoknya. Interaksi tatap muka merupakan perbedaan yang akan menjadi modal utama dalam proses bertukar pikiran dalam memecahkan

permasalahan untuk saling mengenal dan menerima satu sama lain dalam kegiatan tatap muka dan interaksi pribadi sehingga terjalin hubungan yang akrab. Berdasarkan pengamatan sekilas kehidupan masa kini cenderung lingkungannya dididik secara individual.

Komunikasi antar anggota adalah untuk memiliki kemampuan berinteraksi dengan temannya sehingga sebelum menugaskan siswa dalam kelompok, siswa perlu dibekali bagaimana cara berkomunikasi yang baik. Adapun evaluasi proses kelompok adalah agar siswa mengetahui apa yang harus diperbaikinya maka guru harus mengevaluasi dan memberikan arahan terhadap hasil pekerjaan siswa dan kegiatan mereka selama proses pembelajaran berlangsung. Lima komponen teoritis tersebut yang mendukung dan membantu dalam proses kebebasan berfikir siswa dan membuat siswa memahami konsep yang sedang dipelajari, sehingga siswa dapat menggali berbagai informasi, dan siswa dapat belajar lebih mandiri, bertanggung jawab, dan termotivasi dari konsep yang ditemukan atau yang dia terima untuk mencapai tujuan belajar yang telah ditetapkan, serta dapat mendorong siswa dan guru lebih kreatif dan inovatif dalam memodifikasi alat bantu yang dibutuhkan sesuai dengan ketersediaan di lingkungan sekitar.

Berdasarkan hal – hal yang telah dikemukakan diatas, dengan demikian, penulis bermaksud mengadakan penelitian ini dengan judul “ Penerapan Pendekatan *Cooperative Learning* Dalam Permainan Bola Kecil”. Permainan bola kecil yang digunakan peneliti adalah permainan kasti.

B. Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah yang dikemukakan, maka penulis merumuskan masalah penelitian sebagai berikut :

“ Bagaimanakah gambaran penerapan pendekatan *Cooperative Learning* dalam permainan bola kecil di SDN III Awirarangan di Kabupaten Kuningan? ”

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan tersebut perlu adanya pemecahan masalah. Peneliti akan mengungkapkan tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui gambaran penerapan pendekatan *Cooperative Learning* dalam permainan bola kecil di SDN III Awirarangan.
2. Mengembalikan citra permainan kasti sebagian penting dari pendidikan di SDN III Awirarangan.
3. Menanamkan rasa gotong royong siswa untuk membangun kerjasama dalam pembelajaran penjas di SDN III Awirarangan
4. Menjadikan permainan ini sebagai sarana untuk menanamkan rasa menyenangkan dan tidak membosankan.

D. Manfaat Penelitian

Maanfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis

- a. Sebagai arahan untuk mengembangkan konsep pembelajaran kasti di lembaga non formal.
- b. Dapat memberikan sumbangan keilmuan dan dapat dijadikan referensi tentang penelitian dalam bidang olahraga dan psikologis khususnya tentang penerapan *cooperative learning* pada saat pembelajaran penjas di sekolah-sekolah

2. Mafaat Praktis

- a. Memberikan informasi tentang fenomena dan perkembangan kerjasama antar siswa dan permainan kasti di SDN III Awirarangan sebagai Landasan non-formal
- b. Untuk peneliti selanjutnya/mahasiswa : memberikan informasi dan landasan untuk penelitian tentang penerapan pendekatan *cooperative learning* khususnya dalam permaian bola kecil atau permainan lainnya.
- c. Untuk SDN III Awirarangan dan para siswa : sebagai bahan informasi atau pertimbangan untuk lebih memahami tentang pentingnya bekerjasama.

E. Pembatasan Penelitian

Agar penelitian lebih tearah untuk menghindari terlalu luasnya ruang lingkup permasalahan yang dimungkinkan akan memperoleh hasil yang tidak memuaskan, maka penelitian ini akan dibatasi agar dapat memperoleh hasil yang penulis

inginkan dan sesuai dengan tujuan penelitian yang telah dijelaskan di atas, aspek – aspek yang menjadi fokus pada penelitian ini adalah ;

1. Yang diteliti adalah hasil dari penerapan pendekatan *Cooperative Learning* dalam permainan bola kecil.
2. Populasi penelitian terdiri dari siswa dan siswi yang belajar di SD Negeri III Awirarangan, sedangkan untuk pengambilan sampel menggunakan teknik *Purposive sampling*, dimana sampel diambil sesuai dengan pertimbangan kebutuhan penelitian, disini sampel yang dibutuhkan adalah siswa yang dipilih oleh peneliti di SD Negeri III Awirarangan sebanyak 25 orang siswa.
3. Lokasi penelitian SD Negeri III Awirarangan terletak di Kecamatan Kuningan Kabupaten Kuningan

F. Pembatasan Istilah

Dalam kaitannya dengan penjelasan istilah, Nasution (1991:33) mengemukakan bahwa “istilah-istilah, konsep-konsep, atau pengertian-pengertian yang terpenting atau digunakan dengan makna tertentu harus yang diberi batasan agar jangan timbul tafsiran yang bermacam-macam dan keseluruhan penelitian ini istilah harus digunakan dengan arti yang sama”.

Dengan adanya batasan istilah ini diharapkan istilah yang digunakan tidak meluas dan untuk menghindari kekeliruan dalam menafsirkan beberapa istilah penulis memberikan batasan yang berkaitan dengan permasalahan ini adalah :

1. **Penerapan** adalah “ kemampuan menggunakan atau menafsirkan suatu bahan yang sudah di pelajari ke dalam situasi baru atau situasi yang kongkrit seperti menerapkan suatu dalil, metode, konsep, prinsip, atau teori” (Muhammad Ali 1983 : 43).
2. **Pendekatan** adalah konsep dasar mawadahi, menginspirasi, menguatkan, dan melantari metode pembelajaran dengan cakupan teoritis tertentu. Yang dikutip dari <http://agungprudent.wordpress.com>.
3. **Cooperative Learning**, istilah *Cooperative Learning* dalam pengertian bahasa Indonesia dikenal dengan nama pembelajaran kooperatif. Menurut Johnson & Johnson (1994) Cooperative Learning adalah mengelompokan siswa di dalam kelas ke dalam suatu kelompok kecil agar siswa dapat bekerja sama dengan kemampuan maksimal yang mereka miliki dan mempelajari satu sama lain dengan kelompok tersebut yang dikutip dari (Isjoni, 2010 : 17).
4. **Permainan Bola Kecil** adalah “Permainan terdiri atas sekumpulan peraturan yang membangun situasi bersaing dari dua sampai beberapa orang atau kelompok dengan memilih strategi yang dibangun untuk memaksimalkan kemenangan sendiri atau pun untuk meminimalkan kemenangan lawan. Peraturan-peraturan menentukan kemungkinan tindakan untuk setiap pemain, sejumlah keterangan diterima setiap pemain sebagai kemajuan bermain, dan sejumlah kemenangan atau kekalahan dalam berbagai situasi. Dengan menggunakan bola kecil ”(J. Von Neumann and O. Morgenstern, Theory of Games(1953 : 2).

5. **Siswa**, menurut Lukman Ali (1995 : 431) adalah murid yang terdaftar disalah satu lembaga pendidikan.

Pendidikan Jasmani adalah alat yang disediakan pendidik melalui aktivitas fisik yang tujuannya mencari dan mempengaruhi aspek perkembangan dalam bidang pendidikan meliputi aspek fisik, emosional, spiritual termasuk perkembangan mental dan sosial peserta didik (Rusli Lutan, 2002 : 49).

