

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan jasmani merupakan suatu proses pendidikan melalui aktivitas jasmani sebagai alat untuk mencapai tujuan pendidikan. Pendidikan jasmani merupakan pendidikan yang mengutamakan aktivitas gerak sebagai media pendidikan. Melalui aktivitas gerak diharapkan akan dapat membantu perkembangan dan pertumbuhan siswa secara keseluruhan baik fisik, mental, sosial dan emosional. Adapun dalam hal ini pengertian pendidikan jasmani yang dikemukakan oleh Syarifudin (1992:4) menyatakan, bahwa

Pendidikan jasmani adalah proses melakukan aktivitas jasmani yang dirancang dan disusun secara sistematis untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan, meningkatkan kemampuan dan keterampilan jasmani, kecerdasan dan pembentukan watak serta nilai dan sikap yang positif bagi setiap warga negara dalam rangka mencapai tujuan pendidikan.”

Pendapat lain dikemukakan oleh Cholik dan Lutan (2011:2) menyatakan, bahwa

Pendidikan jasmani merupakan bagian dari pendidikan secara umum. Pendidikan jasmani merupakan salah satu sub sistem-sub sistem pendidikan. Pendidikan jasmani dapat didefinisikan sebagai suatu proses pendidikan yang ditujukan untuk mencapai tujuan pendidikan melalui gerakan fisik. Telah menjadi pernyataan umum bahwa pendidikan jasmani sebagai satu sub sistem pendidikan mempunyai peran yang berarti dalam mengembangkan kualitas manusia Indonesia.

Upaya mencapai tujuan pendidikan jasmani, maka dalam pendidikan jasmani diajarkan beberapa macam cabang olahraga yang terangkum dalam kurikulum pendidikan jasmani menurut jenjang sekolah. Ruang lingkup materi pendidikan jasmani meliputi berbagai macam cabang olahraga. Berdasarkan jenisnya materi pendidikan jasmani dibedakan menjadi dua kelompok yaitu materi pokok dan materi pilihan. Di dalam materi pokok terdapat beberapa

nomor cabang olahraga yang wajib diajarkan kepada siswa yang meliputi, atletik, senam, dan permainan sedangkan materi pilihan pendidikan jasmani sebagai kegiatan ekstrakurikuler yang dapat diikuti siswa sesuai dengan kemampuan, situasi dan kondisi sekolah masing-masing. Macam-macam cabang olahraga pilihan antara lain renang, pencak silat, bulutangkis, tenis meja, tenis, sepak takraw, dan olahraga tradisional.

Menyimak penjelasan di atas bahwa pendidikan jasmani adalah pendidikan yang menggunakan jasmani sebagai titik pangkal mendidik. Hal ini berarti pendidikan jasmani bertujuan untuk meningkatkan kebugaran jasmani dan meningkatkan keterampilan berolahraga namun tujuan itu tidak hanya menitikberatkan pada kebugaran jasmani dan keterampilan olahraga saja, melainkan pada pendidikan yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor lewat aktifitas jasmani.

Melalui pendidikan jasmani siswa disosialisasikan kedalam aktivitas jasmani keterampilan olahraga khususnya olahraga sepak takraw yang merupakan salah satu cabang olahraga permainan yang belum banyak digemari oleh masyarakat pada umumnya. Permainan sepak takraw menurut Suhud (1989:17) adalah “suatu bentuk permainan yang dilakukan oleh dua regu yang saling berhadapan baik putera, maupun puteri yang berusaha mematikan bola ke daerah lawan.”

Selain itu, permainan sepak takraw merupakan olahraga dinamis dan atraktif karena menuntut suatu kombinasi kemampuan fisik, keterampilan teknik yang berkualitas serta kerjasama tim yang baik. Kurangnya nilai kerjasama dalam satu regu merupakan salah satu faktor yang menentukan keberhasilan pembelajaran. Upaya meningkatkan keterampilan dan kerjasama tim bermain sepak takraw harus dilakukan latihan secara sistematis dan kontinyu. Hal yang mendasar yang harus dikembangkan agar siswa memiliki keterampilan bermain sepak takraw menguasai macam-macam teknik dasar sepak takraw. Macam-macam teknik

dasar sepak takraw di antaranya, sepak sila, sepak kuda, sepak badik, sepak cungkil, heading, memaha, mendada, menapak, sepak mula, smash, dan blocking.

Berdasarkan pendapat di atas dengan kata lain bahwa permainan sepak takraw yang mengarahkan kerjasama tim yang baik, dapat diberikan dengan penerapan model pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif merupakan metode pembelajaran dengan siswa bekerja dalam kelompok yang memiliki kemampuan heterogen.

Penulis sajikan pengertian model pembelajaran kooperatif yang dikemukakan Lie (2002:28) adalah sebagai berikut:

Falsafah 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. Kerja sama merupakan kebutuhan yang sangat penting artinya bagi kelangsungan hidup. Tanpa kerjasama, siswa tidak akan ada individu, keluarga, organisasi, atau sekolah.

Dari definsi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kerjasama dalam belajar merupakan kegiatan belajar yang melibatkan aspek metakognisi, motivasi dan kerjasama siswa dalam melaksanakan aspek motivasi berupa pengarahan perilaku untuk mencapai kegiatan belajar. Sifat ketergantungan manusia memungkinkan dan mengharuskan setiap insan atau kelompok sosial untuk selalu berinteraksi dengan orang lain atau kelompok lain. Hubungan dengan pihak lain yang dilaksanakan dalam suatu hubungan yang bermakna adalah hubungan kerjasama. Makna timbal balik ini harus diusahakan dan dicapai, sehingga harapan-harapan, motivasi, sikap dan lain-lain yang ada pada diri atau kelompok dapat diketahui oleh orang lain atau kelompok lain. Dengan adanya hubungan timbal balik ini akan menghilangkan kecurigaan, prasangka dan praduga.

Adanya hubungan timbal balik yang bermakna itu akan menghasilkan suatu tata nilai tertentu atau peraturan-peraturan tertentu, yang sering disebut dengan norma sosial atau norma kelompok. Norma sosial atau kelompok ini merupakan patokan umum mengenai sikap dan tingkah laku individu anggota kelompok soaial yang berkaitan dengan kehidupan

Ali Priyono, 2012

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Untuk Meningkatkan Kerjasama Pada Permainan Sepak Takraw

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

kelompok sosial yang berkaitan, dengan demikian rasa permusuhan, rasa curiga, rasa kurang menghargai teman mulai hilang.

Siswa yang melaksanakan tersebut, mereka pada umumnya lebih bertanggung jawab terhadap kegiatan belajarnya karena mereka menyadari bahwa hanya atas usaha mereka sendirilah tujuan belajar mereka dapat tercapai. Sementara itu, ada lima komponen teoritis yang menggambarkan proses bekerjasama dalam pendidikan jasmani yaitu, saling ketergantungan positif, tanggung jawab perseorangan, interaksi tatap muka, komunikasi antar anggota, dan evaluasi proses kelompok Stahl (dalam Lie, 2002:31). Saling ketergantungan positif artinya setiap anggota harus sadar bahwa keberhasilan kelompok sangat tergantung pada usaha setiap anggotanya. Tanggung jawab perseorangan adalah memotivasi diri sendiri agar hasil kerjanya dapat dipertanggungjawabkan 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 terjadi 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.

Setelah melakukan survei dan pengamatan pada permainan sepak takraw dalam kegiatan ekstrakurikuler di SDN Andir Kidul Kota Bandung, maka terdapat suatu masalah, yaitu kurangnya kerjasama dalam satu tim. Faktor-faktor yang mempengaruhi kerjasama tim pada permainan sepak takraw di sekolah tersebut, yaitu:

1. Pengelompokan tim cenderung homogenitas. Misalnya, siswa lebih sering memilih teman satu kelompoknya dengan teman dekat dan teman yang dianggap memiliki kemampuan rata-rata.
2. Siswa masih bersifat individualisme. Misalnya, siswa ingin menunjukkan kemampuan sendiri tanpa ada kerjasama dengan teman sekelompoknya karena merasa kemampuannya melebihi kemampuan teman sekelompoknya.
3. Kurangnya nilai saling menghargai usaha teman. Misalnya, siswa cenderung menunjukkan sifat individualisme ketika teman sekelompoknya yang berkemampuan kurang melakukan kesalahan yang merugikan kelompoknya.
4. Kurangnya nilai kepercayaan terhadap kemampuan teman. Hal ini disebabkan karena munculnya sifat individualisme dan kurang menghargai teman yang memiliki kemampuan kurang sehingga tidak ada rasa kepercayaan terhadap kemampuan teman.

Kerjasama bisa terjalin bila ada interaksi yang baik, yang dilakukan oleh seluruh komponen didalamnya. Orang-orang yang terlibat dalamnya mereka saling berhubungan, saling berinteraksi, saling ketergantungan, saling kerjasama, bahkan saling mempengaruhi satu sama lain. Seperti yang dijelaskan dalam www.blog/indosdm/2011.com:

Kerjasama (Team Work) adalah keinginan untuk bekerja sama dengan orang lain secara kooperatif dan menjadi bagian dari kelompok. Bukan bekerja secara terpisah atau saling berkompetisi. Kompetensi kerjasama menekankan peran sebagai anggota kelompok, bukan pemimpin. Kelompok disini dalam arti yang luas, yaitu sekelompok individu yang menyelesaikan suatu tugas atau proses.

Melihat pernyataan tersebut diatas, maka menjadi perhatian penulis untuk dijadikan bahan penelitian yang penulis mengapresiasikannya menjadi sebuah judul yaitu “*Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Untuk Meningkatkan Kerjasama Tim Dalam Permainan Sepak Takraw*”.

Ali Priyono, 2012

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Untuk Meningkatkan Kerjasama Pada Permainan Sepak Takraw

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

B. Rumusan Masalah

Penulis melihat kurangnya kemampuan bekerjasama dalam tim. Ketika komunikasi tidak berlangsung dengan baik maka kerjasama tim, teknik dan taktik yang sudah terbangun bisa hilang dan tidak akan terwujud karena kerjasama bisa terjalin antara manusia ketika manusia itu saling berinteraksi.

Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan dalam latar belakang masalah, maka penulis merumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil kerjasama tim sepak takraw SDN Andir Kidul Kota Bandung melalui penerapan model pembelajaran kooperatif?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil kerjasama tim sebelum dan sesudah diterapkan model pembelajaran kooperatif pada tim sepak takraw SDN Andir Kidul Kota Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan paparan masalah yang telah peneliti paparkan sebelumnya, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk mengetahui hasil kerjasama tim sepak takraw SDN Andir Kidul Kota Bandung melalui penerapan model pembelajaran kooperatif pada permainan sepak takraw.
2. Untuk mengetahui perbedaan hasil kerjasama tim sebelum dan sesudah diterapkan model pembelajaran kooperatif pada tim sepak takraw SDN Andir Kidul Kota Bandung.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini diharapkan dapat membantu semua pihak, terutama kepada yang berkecimpung dalam dunia pendidikan jasmani. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis, yaitu:

1. Teoritis

Hasil penelitian ini bisa dijadikan inspirasi oleh pendidik untuk menambah pengetahuan tentang model pembelajaran khususnya model pembelajaran kooperatif dalam pembelajaran sepak takraw di Sekolah Dasar. Kemampuan ini juga bisa sebagai penambah kemampuan dan prestasi bagi siswa sebagai objek pembelajaran, pengetahuan model pembelajaran dan bagi guru sebagai subyek pembelajaran.

2. Praktis

- a. Dengan penelitian ini diharapkan bisa memperoleh gambaran mengenai pembelajaran kooperatif dalam peningkatan kemampuan dasar sepak takraw siswa, khususnya terhadap peningkatan keterampilan bermain sepak takraw serta kerjasama antara siswa dan permainan sepak takraw di Sekolah Dasar.
- b. Memberikan informasi tentang perkembangan kerjasama antar siswa dalam pembelajaran di SDN Andir Kidul sebagai landasan nonformal.
- c. Memberikan informasi dan landasan untuk penelitian tentang penerapan model pembelajaran kooperatif khususnya dalam permainan sepak takraw.

E. Batasan Masalah

Agar penelitian lebih terarah 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 sebagai berikut:

1. Yang diteliti adalah hasil kerjasama tim sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran kooperatif dalam permainan sepak takraw.
2. Populasi penelitian terdiri dari siswa yang mengikuti ekstrakurikuler di SDN Andir Kidul, sedangkan untuk pengambilan sampel menggunakan teknik *total sampling*, yaitu

teknik penentuan sampel seadanya bila semua anggota populasi digunakan sebagai

Ali Priyono, 2012
Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Untuk Meningkatkan Kerjasama Pada Permainan Sepak Takraw

sampel karena jumlah populasi relatif kecil, di sini sampel yang dibutuhkan adalah siswa yang mengikuti ekstrakurikuler di SDN Andir Kidul Kota Bandung sebanyak 10 orang siswa.

3. Lokasi penelitian SDN Andir Kidul terletak di Jl. AH.Nasution No 38A Kecamatan Cinambo Kota Bandung.

F. Anggapan Dasar

Dalam suatu penelitian, anggapan dasar merupakan titik tolak penulis dalam menentukan penjelasan dan merupakan pegangan pokok secara umum yang mendasari keseluruhan isi penelitian yang dilakukan. Seperti yang diungkapkan Surakhman yang dikutip oleh Arikunto (2002:58) sebagai berikut:

Dalam upaya pencapaian prestasi yang maksimal, diperlukan beberapa faktor pendukung, tidak cukup dengan fasilitas dan perlengkapan belajar saja, tetapi bakat atau kemampuan siswa dan guru serta penggunaan sub pendekatan pembelajaran menentukan tercapainya hasil yang diharapkan, sehingga membawa pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Pendekatan tersebut diintegrasikan untuk menghasilkan suatu model pembelajaran yang memungkinkan siswa dapat mengembangkan potensinya secara optimal.

Kerjasama sulit untuk diaplikasikannya. Setiap individu memiliki karakter yang berbeda, berbeda cara untuk menyampaikan keinginannya dengan cara menyatukan individu ke dalam satu tim akan muncul ide-ide untuk berusaha menghasilkan tujuan yang akan dicapai sebuah tim dengan cara bekerja sama, keberhasilan tim akan tercapai.

Sepak takraw merupakan permainan yang dimainkan oleh tiga orang dalam satu tim yang terdapat individu-individu berbeda karakter. Untuk mencapai keberhasilan dalam tim pada permainan sepak takraw, pemain dituntut mampu bekerjasama antar pemain dalam satu tim. Tanpa adanya kerjasama, permainan tidak akan berjalan dengan baik dan tujuan tim tidak akan tercapai. Oleh karena itu, kerjasama dalam permainan sepak takraw sangatlah penting. Untuk mengatasi masalah tersebut, dibutuhkan suatu metode pembelajaran yang

Ali Priyono, 2012

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Untuk Meningkatkan Kerjasama Pada Permainan Sepak Takraw

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

cocok untuk membangun dan meningkatkan kerjasama dalam permainan sepak takraw. Melalui pembelajaran kooperatif dimana metode pembelajarannya menekankan siswa untuk bekerja dalam kelompok yang memiliki kemampuan heterogen, mampu memecahkan masalah lemahnya kerjasama dalam permainan sepak takraw. Bentuk pembelajaran kooperatif dirancang supaya para siswa menjalankan peran khusus dalam menyelesaikan seluruh tugas dalam tim dan mampu membentuk perilaku dan nilai-nilai sosial. Metode ini lebih cocok daripada metode yang lain namun bukan berarti metode pembelajaran yang lain buruk.

Keterkaitan model pembelajaran kooperatif dengan kerjasama tim diharapkan memperoleh hasil dari pengetesan atau pengukuran yang diperlukan oleh peneliti. Adanya keterkaitan tersebut, merupakan hal yang menguntungkan karena dapat memecahkan serta membangun kerjasama yang baik.

Dengan demikian anggapan dasar penulis adalah bahwa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif, kerjasama tim dalam permainan sepak takraw meningkat.

G. Penjelasan Istilah

Penafsiran seseorang terhadap suatu istilah sering berbeda-beda dengan adanya batasan istilah ini diharapkan istilah yang digunakan tidak meluas dan menghindari kekeliruan. Agar tidak terjadi perbedaan, maka penulis perlu menjelaskan istilah-istilah yang ada dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. **Penerapan** adalah “kemampuan menggunakan atau menafsirkan suatu bahan yang sudah dipelajari ke dalam situasi baru atau situasi yang kongkrit seperti menerapkan suatu dalil, metode, konsep, prinsip, atau teori-teori” Ali (dalam Dyah, 2011:15).
2. **Model pembelajaran** adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang dapat kita gunakan untuk mendesain pola-pola mengajar secara tatap muka di dalam kelas atau mengatur

tutorial dan untuk menentukan material atau perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku, program, media komputer dan kurikulum.

3. **Pembelajaran Kooperatif** menurut Slavin (1997) yang dikemukakan Safari (2009:4) “pembelajaran kooperatif merupakan metode pembelajaran dengan siswa bekerja dalam kelompok yang memiliki kemampuan heterogen.”
4. **Kerjasama Tim** (*Team Work*) adalah dua orang atau lebih untuk melakukan aktivitas bersama yang dilakukan secara terpadu yang diarahkan kepada suatu target atau tujuan tertentu atau keinginan untuk bekerja sama dengan orang lain secara kooperatif dan menjadi bagian dari kelompok bukan bekerja secara terpisah atau saling berkompetisi.
5. **Permainan sepak takraw** menurut Suhud (1989:17) adalah “Suatu bentuk permainan yang dilakukan oleh dua regu yang saling berhadapan baik putera, maupun puteri yang berusaha memantikan bola ke daerah lawan.”