

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah proses perubahan sikap dan tata laku seseorang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan yang sesuai prosedur pendidikan itu sendiri. Menurut UU No. 20 Tahun 2003

“pendidikan adalah sebuah usaha yang di lakukan secara sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, membangun kepribadian, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara. Undang – undang inilah yang menjadi dasar berdirinya proses pendidikan yang ada di Negara Indonesia”.

Pendidikan jasmani merupakan bagian penting dari proses pendidikan. Hal ini berarti pendidikan jasmani bukan hanya dekorasi atau ornament yang ditempel pada program sekolah sebagai alat untuk membuat anak sibuk. Tetapi penjas adalah bagian penting dari pendidikan, melalui penjas yang diarahkan dengan baik, anak akan mengembangkan keterampilan yang berguna bagi mengisi waktu senggang, terlibat dalam aktifitas yang kondusif untuk mengembangkan hidup sehat, berkembang secara sosial, dan menyumbang pada kesehatan fisik dan mentalnya.

Beberapa ahli mengemukakan pendapat tentang pendidikan, diantaranya :

1. Nixon and Cozens (1963, hlm 51) mengemukakan bahwa pendidikan jasmani didefinisikan sebagai fase dari seluruh proses pendidikan yang berhubungan dengan aktivitas dan respons otot yang aktif dan berkaitan dengan perubahan yang dihasilkan individu dari respons tersebut.

2. Dauer dan Pangrazi (1989, hlm 1) mengemukakan bahwa pendidikan jasmani adalah fase dari program pendidikan keseluruhan yang memberikan kontribusi, terutama melalui pengalaman gerak, untuk pertumbuhan dan perkembangan secara utuh untuk tiap anak.

Pendidikan jasmani didefinisikan sebagai pendidikan yang melalui gerak dan dilaksanakan dengan cara-cara yang tepat agar memiliki makna bagi anak. Pendidikan jasmani merupakan program pembelajaran yang memberikan perhatian yang proporsional dan memadai pada domain-domain pembelajaran yaitu psikomotor, kognitif dan afektif.

Di dalam pendidikan jasmani aspek yang menonjol adalah aspek psikomotor karena aspek psikomotor berisikan tentang keterampilan (skill) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Aspek psikomotor adalah ranah yang berhubungan dengan aktivitas fisik.

Di dalam pembelajaran penjas terdapat pembelajaran permainan bola besar. Pembelajaran permainan bola besar yaitu suatu permainan yang dilakukan secara kelompok dengan bantuan alat utama berupa bola berdiameter lebih dari 50 cm. Contoh permainan bola besar yaitu: sepakbola, voli, basket, bola tangan, dll. Di dalam pembelajaran permainan bola besar terdapat pembelajaran permainan bola tangan. Di dalam penelitian ini peneliti akan meneliti tentang bola tangan.

Bola tangan adalah salah satu cabang olahraga yang di selenggarakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Permainan bola tangan sendiri merupakan olahraga permainan baru dalam cabang olahraga yang sekarang mulai di ajarkan dalam pembelajaran penjas disekolah, dalam permainan bola tangan ini sendiri memiliki berbagai bentuk keterampilan dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya yaitu berlari, melompat, menangkap bola, mengoper

bola, menggiring bola, dan menembak, serta meliputi keterampilan bersama salah satu permainan dan olahraga beregu besar serta nilai kerjasama.

Supriadi, dkk (2010, hlm 7) mengemukakan bahwa bola tangan adalah olahraga beregu dimana dua regu dengan dengan masing-masing 7 pemain (6 pemain dan 1 penjaga gawang) berusaha memasukan sebuah bola ke gawang lawan. Permainan ini mirip dengan sepak bola, tapi cara memindahkan bola adalah dengan tangan pemain, bukan kaki. Lapangan bola tangan berukuran 40 m x 20 m dengan garis pemisah di tengah dan gawang di tengah kedua sisi pendek. Di sekeliling gawang dibuat garis untuk menandai daerah yang hanya boleh di masuki penjaga gawang. Bola yang digunakan lebih kecil dari bola sepak.

Di dalam pembelajaran permainan bola tangan membutuhkan kerjasama yang tinggi dari setiap anggota atau timnya.

Kerjasama merupakan salah satu bentuk interaksi sosial yang bersifat asosiatif, yaitu apabila suatu kelompok masyarakat mempunyai pandangan yang sama untuk mencapai tujuan tertentu.

Kerjasama adalah suatu bentuk interaksi sosial antara orang-orang atau kelompok manusia untuk mencapai satu atau beberapa tujuan bersama. Kerja sama timbul karena orientasi orang-orang dengan kelompoknya (*in group*) dan kelompok lainnya (*out group*).

Menurut Pamudji kerjasama adalah pekerjaan yang dilakukan oleh dua orang atau lebih dengan melakukan interaksi antar individu yang melakukan kerjasama sehingga tercapai tujuan yang dinamis, ada tiga unsur yang terkandung dalam kerjasama yaitu orang yang melakukan kerjasama, adanya interaksi, serta adanya tujuan yang sama.

Hasil Belajar, Purwanto (2011, hlm 46) menjelaskan bahwa “hasil belajar adalah perubahan perilaku peserta didik akibat belajar. Perubahan perilaku disebabkan karena dia mencapai penguasaan atas sejumlah bahan

yang diberikan dalam proses belajar mengajar. Lebih lanjut lagi ia mengatakan bahwa hasil belajar dapat berupa perubahan dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotor.”

Di dalam penelitian ini, peneliti menilai hasil belajar dari aspek psikomotornya saja.

Dalam perkembangannya, ternyata dalam pembelajaran pendidikan jasmani banyak sekali berkembang model-model pembelajaran. Perkembangan tersebut tentu harus diikuti dengan pemahaman serta pengaplikasiannya.

Model adalah suatu rencana atau gaya mengajar yang akan di terapkan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Dalam sejarah pembelajaran pendidikan jasmani, dikenal banyak istilah seperti strategi, metode, pendekatan, dan model-model pembelajaran (Metzler, 2000).

Fred Percival (t.t, dalam Hamalik, 2000, hlm 2) menyatakan bahwa :
“ Model is a physical or conceptual representation of an object or system incorporating certain specific features of the originals ”

Maksud dari pernyataan tersebut, model adalah suatu penyajian fisik atau konseptual dari suatu objek atau system yang mengkombinasikan atau menyatukan bagian-bagian khusus tertentu dari objek aslinya. Jadi suatu model bukan merupakan bentuk asli, tetapi berupa rancangan yang terdiri dari banyak reproduksi. Selain itu Briggs 1995 (dalam Harjanto, 2006) menjelaskan bahwa: “ Model adalah seperangkat prosedur yang berurutan untuk mewujudkan suatu proses, seperti penilaian kebutuhan, pemilihan media, dan evaluasi.”

Dalam meningkatkan kerjasama siswa pada pembelajaran bola tangan dengan penerapan cooperative learning bisa dapat efektif karena model pembelajaran ini berorientasi pada tim (kelompok) yang dimana sebuah kelompok memiliki anggota yang harus bekerjasama.

Pembelajaran kooperatif adalah suatu 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 permasalahan yang ditemukan guru dalam mengaktifkan siswa, yang tidak dapat bekerja sama dengan orang lain, siswa yang agresif dan tidak peduli pada yang lain.

Beberapa ahli mengatakan bahwa model ini tidak hanya unggul dalam membantu siswa memahami konsep yang sulit, tetapi juga sangat berguna untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, bekerja sama, dan membantu teman.

Di dalam buku Isjoni tentang *cooperative learning model* pembelajaran ini ada beberapa tipe: yaitu

1. *Student Team Achievement Division*

Tipe ini dikembangkan oleh Slavin, dan merupakan salah satu tipe kooperatif yang menekankan pada adanya aktivitas dan interaksi diantara siswa untuk saling memotivasi dan saling bekerjasama dalam menguasai materi pelajaran guna mencapai prestasi yang maksimal

2. *Jigsaw*

Pembelajaran kooperatif jigsaw merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mendorong siswa aktif dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran untuk aktif dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran untuk mencapai prestasi yang maksimal.

3. *Rotating Trio Exchange*

Pada model ini, kelas dibagi ke dalam beberapa kelompok yang terdiri dari 3 orang, kelas ditata sehingga setiap kelompok dapat melihat kelompok lainnya di kiri dan di kanannya, berikan pada setiap trio tersebut pertanyaan yang sama untuk didiskusikan

4. *Group investigation (GI)*

Pada model ini siswa dibagi kedalam kelompok yang beranggotakan 4-5 orang. Pada model ini siswa memilih sub topik yang ingin mereka pelajari dan topik yang biasanya telah ditentukan guru, selanjutnya siswa dan guru merencanakan tujuan, langkah-langkah belajar berdasarkan sub topik dan materi yang dipilih.

5. *Group Resume*

Pada model ini, kelas dibagi ke dalam beberapa kelompok yang terdiri dari 3 orang, kelas ditata sehingga setiap kelompok dapat melihat kelompok lainnya dikiri dan dikanannya, berikan pada setiap trio tersebut pertanyaan yang sama untuk didiskusikan. Setelah selesai berikan nomor untuk setiap anggota trio tersebut.

Model kooperatif bisa dikatakan sebagai model yang mengutamakan pada kerja kelompok dan menuntut siswa agar bisa bekerjasama dan saling membantu satu sama lain demi mencapai hasil belajar yang maksimal.

Tabel perbandingan tipe pembelajaran kooperatif *STAD* dan *Jigsaw*

Tabel 1.1 Perbandingan Kooperatif *STAD* dan *Jigsaw*

	<i>STAD</i>	<i>JIGSAW</i>
Tujuan kognitif	Pengetahuan akademis factual	Pengetahuan konseptual faktual dan akademis
Tujuan social	Kerja kelompok dan kerjasama	Kerja kelompok dan kerjasama
Struktur tim	Tim-tim belajar heterogen beranggota 4-5 orang	Tim-tim belajar heterogen beranggota 4-5 orang; menggunakan tim-tim asal dan tim-tim ahli
Pemilihan topik pelajaran	Biasanya guru	Biasanya guru
Tugas utama	Siswa mungkin menggunakan worksheets dan saling	Siswa menyelidiki berbagai materi di kelompok ahli;

Rio Ikas Pambudi, 2017

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE STUDENT TEAM ACHIEVEMENT DIVISION (*STAD*) TERHADAP PENINGKATAN KERJASAMA DAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN BOLA TANGAN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

	membantu dalam menguasai materi belajar	membantu anggota-anggota di kelompok asal untuk mempelajari berbagai materi
Asesmen	Tes mingguan	Bervariasi dapat berupa tes mingguan
Rekognisi	Newsletter dan publikasi lain	Newsletter dan publikasi lain

Didalam penelitian ini, peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Student Team Achievement Division (STAD). Didalam tipe STAD ini para siswa dibagi dalam tim belajar yang terdiri dari 4-6 orang dengan tingkat kemampuan, dan jenis kelamin, yang berbeda.

Tipe STAD ini dikembangkan oleh Slavin, dan merupakan salah satu tipe kooperatif yang menekankan pada adanya aktivitas dan interaksi diantara siswa untuk saling memotivasi dan saling bekerja sama dalam menyelesaikan tugas yang diberikan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah yang mempengaruhi peningkatan kerjasama dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran bola tangan adalah:

1. Guru kurang bervariasi dalam menggunakan model pembelajaran
2. Siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran
3. Kurangnya kerjasama siswa dalam menyelesaikan suatu masalah

C. Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah tersebut diatas penulis ingin merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe STAD terhadap kerjasama siswa dalam pembelajaran bola tangan?
2. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe STAD terhadap hasil belajar keterampilan dasar siswa dalam permainan bola tangan?
3. Manakah pengaruh yang lebih signifikan, kerjasama atau hasil belajar gerak dasar bola tangan?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe STAD terhadap kerjasama siswa dalam pembelajaran bola tangan.
2. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe STAD terhadap hasil belajar keterampilan gerak dasar siswa dalam permainan bola tangan.
3. Untuk mengetahui mana yang lebih berpengaruh antara kerjasama dan hasil belajar gerak dasar bola tangan.

E. Batasan Masalah

Untuk menghindari timbulnya penafsiran yang terlalu luas, dan untuk memperoleh gambaran yang jelas maka perlu adanya ruang lingkup penelitian sebagai berikut:

1. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD).

Rio Ika Pambudi, 2017

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE STUDENT TEAM ACHIEVEMENT DIVISION (STAD) TERHADAP PENINGKATAN KERJASAMA DAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN BOLA TANGAN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kerjasama dan hasil belajar.
3. Dalam penelitian ini yang akan di ukur pada hasil belajar adalah passing dan shooting pada permainan bola tangan atau ranah dari ranah psikomotor, sedangkan ranah afektif dan kognitifnya di abaikan.

F. Manfaat Penelitian

Penulis mengharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi bahan masukan serta pertimbangan bagi para guru pendidikan jasmani dalam upaya mengembangkan proses pembelajaran bidang studi pendidikan jasmani dan kesehatan yang menarik namun tetap mendidik, kemudian diharapkan hasil penelitian ini juga dapat dijadikan sebuah masukan atau informasi khususnya bagi sekolah dan guru dalam pembelajaran pendidikan jasmani untuk meningkatkan *kerjasama dan hasil belajar* siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe STAD

G. Struktur Organisasi Skripsi

Susunan dalam penelitian ini berisi tentang “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Team Achievement Division (STAD) Terhadap Peningkatan Kerjasama dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Bola Tangan”.

Terdiri dari beberapa bagian bab, diantara lain:

1. BAB I Pendahuluan
2. BAB II Kajian Pustaka
3. BAB III Metode Penelitian
4. BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Rio Ika Pambudi, 2017

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE STUDENT TEAM ACHIEVEMENT DIVISION (STAD) TERHADAP PENINGKATAN KERJASAMA DAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN BOLA TANGAN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

5. BAB V Kesimpulan dan Saran

Rio Ika Pambudi, 2017

*PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE STUDENT TEAM ACHIEVEMENT DIVISION (STAD)
TERHADAP PENINGKATAN KERJASAMA DAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN BOLA
TANGAN*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu