

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan jasmani merupakan salah satu bagian pendidikan yang sangat berperan penting dan tidak dapat dipisahkan dari tujuan pendidikan pada umumnya. Secara spesifik, pendidikan jasmani merupakan pendidikan yang mengutamakan aktivitas gerak tubuh yang di dalamnya terkandung banyak tujuan. Melalui pembelajaran pendidikan jasmani, dikembangkan aspek fisik, gerak, sosial, dan emosional, maka dapat memberikan kontribusi pada pencapaian tujuan pendidikan secara keseluruhan.

Pendidikan adalah merupakan usaha sadar yang dilakukan oleh manusia dewasa untuk memberikan bantuan kepada manusia yang belum dewasa, agar mampu mengembangkan dirinya, sehingga mampu mengangkat derajat dan martabat manusia Indonesia dalam usaha mencerdaskan kehidupan bangsa, maka pendidikan merupakan kebutuhan yang paling hakiki bagi kehidupan manusia. Seperti yang telah diamanatkan dalam pembukaan Undang-undang Dasar Negara Republik Indonesia 1945, yakni tercantum pada alenia IV menyatakan tentang tujuan Negara Republik Indonesia yaitu ;”Mencerdaskan Kehidupan Bangsa”. Dalam keseluruhan proses pendidikan, kegiatan belajar adalah proses pokok yang harus dilakukan oleh seorang pendidik atau guru. Berhasil tidaknya tujuan pendidikan bergantung bagaimana proses belajar mengajar dirancang dan dilakukan.

Pendidikan adalah suatu proses yang dilakukan untuk merubah perilaku peserta didik dan mengajarkan bagaimana cara memberi suatu didikan dan tepat dan bermanfaat kepada peserta didik. Salah satu tempat untuk mendapatkan pendidikan adalah di sekolah, mulai dari taman kanak-kanak (TK), Sekolah dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA), dan Sekolah kejuruan (SMK) Hingga perguruan tinggi.

Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan bertujuan untuk mengembangkan aspek, kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan berfikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran dan tindak moral melalui aktivitas jasmani dan olahraga. Pendidikan jasmani merupakan bagian dari pendidikan secara umum, ia merupakan salah satu dari subsistem-subsistem pendidikan. Pendidikan jasmani dapat didefinisikan sebagai suatu proses pendidikan sistematis yang ditujukan untuk mencapai tujuan pendidikan melalui gerak fisik.

Cholik Toho dan Lutan Rusli (Agus Kristianto dan Nurruddin Priya Budi Santoso, (2011: 111), mengungkapkan bahwa pendidikan jasmani merupakan serangkaian materi pembelajaran yang memberikan kontribusi nyata dalam kehidupan sehari-hari dalam upaya meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan rohani peserta didik. Maka dari itu pendidikan olahraga merupakan pendidikan yang utama untuk menunjang prestasi siswa. Salah satu masalah utama dalam pendidikan jasmani di Indonesia hingga dewasa ini ialah belum efektifnya pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah-sekolah, kondisi rendahnya kualitas pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah, hal ini disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya ialah terbatasnya kemampuan guru pendidikan jasmani dan terbatasnya sumber-sumber yang digunakan untuk mendukung proses pengajaran jasmani. Kualitas guru pendidikan jasmani yang ada pada sekolah lanjutan pada sekolah lanjutan pada umumnya kurang memadai. Guru kurang mampu dalam melaksanakan profesinya secara profesional, kurang berhasil melaksanakan tanggung jawab untuk mengajar dan mendidik siswa secara sistematis melalui gerakan pendidikan jasmani yang mengembangkan kemampuan dan keterampilan secara menyeluruh baik fisik, mental maupun intelektual.

Pendidikan jasmani merupakan suatu proses pendidikan melalui penyediaan pengalaman belajar kepada siswa berupa aktivitas jasmani, bermain, dan olahraga yang direncanakan secara sistematis guna merangsang pertumbuhan dan perkembangan fisik, keterampilan motorik,

keterampilan berfikir, emosional, sosial dan moral. Depdiknas dalam jurnal Pendidikan jasmani Indonesia, volume 4, Nomor 1, (2008:13).

H.J.S Husdrata (2009: 3) menyatakan, “pendidikan jasmani, dan kesehatan pada hakekatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktifitas fisik dan kesehatan untuk menghasilkan perubahan holistic dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental serta emosional”. Sedangkan Adang Suherman , (2000: 23) menyatakan, “Tujuan umum dari pendidikan jasmani diklarifikasikan menjadi empat kelompok yaitu : (1) perkembangan fisik (2) perkembangan gerak, (3) perkembangan mental dan, (4) perkembangan sosial”. Kegamaan, pengendalian diri, kepribadian diri, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang di perlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Dari penjelasan diatas menyiratkan bahwa pendidikan merupakan suatu rekayasa untuk mengendalikan *learning* guna mencapai tujuan yang direncanakan secara efektif dan efisien dan mempersiapkan peserta didik agar dapat mengakses peran mereka dimasa yang akan datang yang berarti membekali peserta didik dengan keterampilan yang sangat dibutuhkan sesuai perkembangan zaman.

Pendidikan merupakan suatu usaha yang disengaja untuk menjadikan manusia memiliki kualitas yang lebih baik. Dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang paham menjadi tidak paham , dan sebagainya. Hal ini disesuaikan dengan karakteristik tingkat perkembangan usia siswa SMP yang masih ada taraf berfikir labil. Dalam mengajarkan suatu pokok pembahasan atau materi tertentu harus dipilih media pembelajaran yang paling sesuai dengan tujuan yang akan di capai. Oleh karna itu, dalam proses pembelajaran perlu kreativitas dengan tetap memperhatikan aspek kognitif, afektif, serta psikomotoriknya. Hal ini dapat dilakukan dengan pendekatan yang sederhana tapi mampu memberikan suasana yang tepat bagi alam pikir dan psikologis siswa, sehingga siswa sungguh-sungguh terlibat dalam proses pembelajaran. Jika proses pembelajaran bersifat menyenangkan, dan menarik, maka siswa akan termotivasi dan terlibat secara penuh. Agar proses pembelajaran berjalan seperti itu, kita perlu dukungan berbagai

metode, sarana/media serta keterampilan dalam mengolah dan memprosesnya sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai.

Pendidikan merupakan suatu usaha yang disengaja untuk menjadikan manusia memiliki kualitas yang lebih baik. Dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang paham menjadi tidak paham, dan sebagainya. Hal ini disesuaikan dengan karakteristik tingkat perkembangan usia siswa SMP yang masih pada taraf berfikir labil. Dalam mengajarkan suatu pokok pembahasan atau materi tertentu harus dipilih media pembelajaran yang paling sesuai dengan tujuan yang akan di capai. Oleh karna itu, dalam proses pembelajaran perlu kreativitas dengan tetap memperhatikan aspek kognitif, afektif, serta psikomotoriknya. Hal ini dapat dilakukan dengan pendekatan yang sederhana tapi mampu memberikan suasana yang tepat bagi alam pikir dan psikologis siswa, sehingga siswa sungguh terlibat dalam proses pembelajaran. Jika proses pembelajaran bersifat menyenangkan, dan menarik, maka siswa akan termotivasi dan terlibat dalam mengolah dan memprosesnya sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai.

Bola basket merupakan salah satu cabang olahraga yang di gemari oleh masyarakat, baik di Indonesia maupun di dunia. Permainan bola basket modern merupakan jenis permainan yang begitu cepat perkembangannya dan menarik perhatian manusia pada umumnya dan pemuda pada khususnya. Perkembangan permainan bola basket di Indonesia semakin hari semakin menunjukan tingkat kemampuan yang pesat.

Berbagai macam aturan telah banyak mengalami perubahan. Perubahan seperti diketahui permainan bola basket merupakan olahraga yang di mainkan oleh dua regu berlawanan dan setiap regu terdiri dari lima pemain, sedangkan pemain pengganti sebanyak tujuh orang jadi tiap regu paling banyak terdiri dari 12 orang pemain. Permainan bola basket dimainkan di atas lapangan keras yang sengaja diadakan untuk itu, baik di lapangan terbuka maupun di ruangan tertutup. Permainan bola basket merupakan kerjasama tim dan keterampilan individu didalamnya

terkandung unsur yang diperlukannya, yakni kekuatan daya tahan, kecepatan, ketepatan, dan power. Sedangkan untuk keterampilan individu pemain bola basket wajib menguasai teknik dasar permainan bola basket yakni mengoper dan menangkap (*passing/couthong*), menggiring bola (*dribbling*), serta menembak (*shoting*) pada umumnya permainan bola basket diuntut untuk menguasai teknik dasar bermain. Teknik dasar yang baik dan benar menentukan keberhasilan seseorang untuk pengembangan dirinya pada teknik yang lebih tinggi.

Dari teknik-teknik tersebut yang paling penting dalam permainan bola basket adalah *chest pass*. *Chest pass* merupakan salah satu bagian terpenting dari setiap tim bola basket untuk melakukan penyerangan. Vic Ambler (2006: 11) mengemukakan bahwa keterampilan terpenting dalam ini ialah kemampuan untuk *chest pass* atau mengoper bola dalam dengan rekan satu tim, keterampilan ini merupakan suatu keterampilan yang memberikan hasil nyata secara langsung. Dalam hal ini *chest pass* sangat berpengaruh dalam permainan bola basket karna yang menentukan kompak tidaknya permainan tim dalam satu sehingga mendapatkan hasil yang maksimal dalam pertandingan, oleh sebab itu *chetspass* sangat berpengaruh dalam Permainan bola basket. Mengoper (*chest pass*) yang baik bagi permainan tim dan memiliki keahlian akan membuat bola basket menjadi permainan tim yang indah. Disamping itu dengan memiliki dan menguasai berbagai teknik *chest pass* ini akan membuka kesempatan mengolah bola sehingga terbuka kesempatan melaksanakan operan (*chest pass*) kearah rekan satu tim.

Berdasarkan survei dan pengamatan penelitian di Sekolah SMP Negeri 1 Anjongan pada saat melaksanakan PPL di sekolah itu. Keterampilan siswa dalam bermain bola basket masih terbatas. Hal ini disebabkan beberapa faktor, antara lain pemahaman siswa terhadap teknik-teknik dasar permainan bola basket terutama pada materi *chest pass*, siswa kurang bisa memahami teknik dasar serta kemampuan melakukan *chest pass*, siswa tidak senang permainan bola basket yang monoton dan membosankan sehingga mempengaruhi hasil dari belajar siswa.

Masalah yang sering terjadi dalam pembelajaran penjasorkes tentang bola basket pada siswa di kelas VIII B SMP Negeri 1 Anjongan. Banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi bola basket baik teori maupun praktik terutama kemampuan melakukan teknik dasar *chest pass*. Faktor penyebab terjadinya masalah tersebut adalah, siswa kurang memahami penjelasan dari guru yang tidak menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan serta rendahnya kemampuan siswa pada permainan bola basket terutama materi *chest pass*. Ada dua kategori ketuntasan belajar yaitu secara perorangan dan secara klasikal. Berdasarkan petunjuk pelaksanaan belajar mengajar kurikulum 1994 (depdikbud, 1994) yaitu siswa telah tuntas belajar bila dikelas mendapatkan 86% yang telah mencapai daya serap dari sama dengan. Keterangan: 76%-10%= Sangat baik, 56%-75% = Baik, 40%-55%=Cukup <40%= Kurang.

Proses pembelajaran bola basket materi *chest pass* di SMP Negeri 1 Anjongan memiliki permasalahan yang sama. Hal ini dapat dilihat dari belajar siswa pada materi *chest pass* belum mencapai KKM yaitu 74. Berdasarkan pengamatan pra observasi yang telah dilakukan dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan khususnya cabang olahraga basket terutama masalah kendala terutama *materi chest pass* Faktor lain dari masalah atas yaitu pembelajaran yang monoton sehingga terkesan membosankan bagi para siswa dan selalu menggunakan gaya model ceramah dan demonstrasi dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga masih jauh dari ketuntasan, terlihat dari jumlah siswa kelas VIII B terdapat 32 siswa, sebanyak 41% terdiri 12 siswa mencapai KKM dan 59% terdiri 20 siswa yang belum mencapai KKM . Dan tidak menggunakan model *cooperative learning* Tipe *STAD (Student Team Achievement Division)* untuk menunjang proses kegiatan belajar mengajar. Guru pendidikan jasmani masih sangat terbatas dalam menggunakan model *cooperative learning* Tipe *STAD (Student Team Achievement Division)* sebagai inovasi dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Sehingga menjadi malas dalam menuangkan kreativitas dalam mengajar, padahal menggunakan model *cooperative learning* Tipe *STAD (Student Team*

Achievement Division) sebagai model pembelajaran sangatlah membantu guru pendidikan jasmani dalam menyampaikan materi, dan siswa juga lebih ketika mengikuti proses belajar karna siswa bisa ikut melihat secara langsung. Olahraga di sekolah di pandang sebagai alat pendidikan yang mempunyai peran penting terhadap pencapaian tujuan belajar mengajar secara keseluruhan, untuk itu diperlukan sebuah inovasi dan pengembangan. Berdasarkan pemaparan ini, peneliti tertarik untuk menerapkan model *cooperative learning* Tipe *STAD (Student Team Achievement Division)* sebagai inovasi dalam pembelajaran dengan harapan siswa mampu melakukan teknik dasar *chest pass* dengan baik dan benar

Berdasarkan masalah dan uraian di atas maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Upaya Meningkatkan Hasil belajar *Chestpass* Bola Basket Dengan Penerapan Model pembelajaran *Cooperative learning* Tipe *STAD (Student Team Achievement Division)* Pada Siswa Kelas VIII B SMP Negeri 1 Anjongan Kabupaten Mempawah”.

B. Masalah dan Sub Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan sebelumnya maka masalah umum penelitian ini adalah “Bagaimana Hasil belajar *Chest pass* Bola Basket Dengan penerapan Model pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *STAD (Student Team Achievement Division)* pada siswa kelas VIII B SMP Negeri 1 Anjongan Kabupaten Mempawah?”

Sesuai dengan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah yang akan di angkat dalam penilitian ini adalah:

1. Bagaimana perencanaan penerapan Model pembelajaran *cooperative learning* Tipe *STAD (Student Team Achievement Division)* untuk meningkatkan keterampilan *chest pass* permainan bola basket pada siswa kelas VIII B SMP Negeri 1 Anjongan Kabupaten Mempawah?
2. Bagaimana pelaksanaan penerapan Model pembelajaran *cooperative learning* Tipe *STAD (Student Team Achievement Division)* untuk

meningkatkan keterampilan *chest pass* permainan bola basket pada siswa kelas VIII B SMP Negeri 1 Anjongan Kabupaten Mempawah?

3. Apakah terdapat peningkatan penerapan Model pembelajaran *cooperative learning* Tipe *STAD (Student Team Achievement Division)* untuk meningkatkan keterampilan *chest pass* permainan bola basket pada siswa kelas VIII B SMP Negeri 1 Anjongan Kabupaten Mempawah?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini secara umum adalah untuk mengetahui Peningkatan hasil belajar *Chest pass* Bola Basket dengan penerapan Model *Cooperative Learning* Tipe *STAD (Student Team Achievement Division)*

1. Perencanaan penerapan Model pembelajaran *cooperative learning* Tipe *STAD (Student Team Achievement Division)* untuk meningkatkan keterampilan *chestpass* permainan bola basket pada siswa kelas VIII B SMP Negeri 1 Anjongan Kabupaten Mempawah.
2. Pelaksanaan penerapan Model pembelajaran *cooperative learning* Tipe *STAD (Student Team Achievement Division)* untuk meningkatkan keterampilan *chest pass* permainan bola basket pada siswa kelas VIII B SMP Negeri 1 Anjongan Kabupaten Mempawah.
3. Peningkatan hasil belajar Model *cooperative learning* Tipe *STAD (Student Team Achievement Division)* untuk meningkatkan keterampilan *chesst pass* permainan bola basket pada siswa kelas VIII B SMP Negeri 1 Anjongan Kabupaten Mempawah.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan dapat dijadikan inspirasi khususnya dibidang olahraga bola basket.

2. Manfaat Praktis

a. Siswa

Model pembelajaran mereka mendapatkan banyak variasi dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan aktivitas dan kreativitas serta kerjasama dalam pembelajaran.

b. Guru Penjaskes

Meningkatkan kualitas mengajar dan mencoba penerapan Model pembelajaran *cooperative learning* Tipe *STAD* (*Student Team Achievement Division*) sebagai inovasi baru dalam proses pembelajaran Penjaskes.

c. Sekolah

Memberikan sumbangan pemikiran dan sebagai pertimbangan untuk inovasi model pembelajaran dalam upaya meningkatkan mutu dan hasil belajar siswa

d. Bagi penelitian

Menambah wawasan ilmiah dan sistematis terhadap kemampuan mengajar guru.

e. Bagi Mahasiswa

Sebagai pedoman jurusan Penjaskes dibidang olahraga, dan menjadi terobosan baru dalam pembelajaran dalam pendidikan jasmani dan kesehatan.

E. Ruang lingkup Penelitian

Untuk membatasi agar penelitian ini memiliki ruang lingkup yang jelas dan tidak melebar kemana-mana maka peneliti membatasi ruang lingkup penelitian yaitu: Upaya Meningkatkan Hasil belajar *Chest pass* Bola Basket Dengan Penerapan Model pembelajaran *Cooperative learning* Tipe *STAD* (*Student Team Achievement Division*) Pada Siswa Kelas VIII B SMP Negeri 1 Anjongan

1. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah gejala-gejala yang bervariasi dan menjadi sasaran atau pengamatan dalam penelitian. Suharsimi (2006: 91) “Variabel adalah objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian pengamatan dalam suatu penelitian”. Berkenaan dengan hal ini, Sugiyono (2005: 2)

menyatakan bahwa “Variabel merupakan gejala yang menjadi fokus peneliti untuk diamati”.

Variabel merupakan istilah yang tidak pernah ketinggalan dalam setiap jenis penelitian, Suharsimi (2006: 159) mengungkapkan variabel sebagai gejala yang bervariasi misalnya jenis kelamin, karena jenis kelamin mempunyai variasi: laki-laki dan perempuan; berat badan, dan sebagainya. Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa variabel penelitian adalah gejala atau peristiwa yang bervariasi yang menjadi objek penelitian.

Adapun variabel yang akan diteliti pada penelitian ini dengan judul penelitiannya yaitu “Upaya Meningkatkan Hasil belajar *Chest pass* Bola Basket Dengan Penerapan Model pembelajaran *Cooperative learning* Tipe *STAD* (*Student Team Achievement Division*) Pada Siswa Kelas VIII B SMP Negeri 1 Anjongan Kabupaten Mempawah”. aspek-aspeknya dari (1) Perencanaan tindakan (*planning*), (2) Pelaksanaan tindakan (*acting*) dan (3). Evaluasi. Variabel yang ada dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Variabel Masalah

Variabel masalah adalah suatu variabel yang timbul karena dipengaruhi oleh adanya variabel tindakan. Sugiyono (2010:118) mengungkapkan “variabel masalah merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi penyebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Sedangkan menurut Zuldafrial (2012:13) bahwa “variabel masalah adalah variabel yang ada atau munculnya ditentukan atau dipengaruhi variabel tindakan. Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa variabel masalah adalah variabel yang muncul karena adanya variabel tindakan. Variabel masalah dalam penelitian ini adalah hasil belajar *Chest pass* permainan bola basket.

b. Variabel Tindakan

Zuldafrial (2012:13) mengatakan bahwa “variabel tindakan adalah suatu kondisi untuk menerangkan hubungan dengan fenomena yang observasi atau merupakan variabel yang menjadi sebab timbulnya masalah”. Sugiyono (2017:39) mengemukakan “variabel tindakan adalah merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi penyebab perubahannya

atau timbulnya variabel masalah”. Jadi variabel tindakan adalah variabel yang memberikan pengaruh pada variabel lain, sehingga tanpa variabel ini tidak akan muncul variabel masalah. Adapun yang menjadi variabel tindakan dalam penelitian ini adalah Model *Cooperative Learning* Tipe *STAD* (*Student Team Achievement Division*).

2. Definisi operasional

Untuk menjelaskan istilah-istilah yang dianggap penting dalam skripsi ini. Maka akan diuraikan Istilah-istilah tersebut, yaitu:

a. *Chest pass* Bola Basket

Adalah jenis passing yang paling efektif apalagi pada saat pemain tidak dijaga. Urutan teknik *chest pass* dimulai dengan posisi *triple threat* dan ibu jari menghadap ke atas saat memegang bola, Maksudnya agar saat didorong bola akan berputar ke belakang (*back spin*). Pada akhir gerakan, ibu jari harus menghadap kebawah. Ingatkan pemain untuk melakukann *pivot* dalam passing

b. Model pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *STAD* (*Student Team Achievement Divison*)

Pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru. Secara umum pembelajaran kooperatif dianggap lebih diarahkan oleh guru, dimana menetapkan tugas dan pertanyaan-pertanyaan serta menyediakan bahan-bahan dan informasi yang dirancang untuk membantu peserta didik menyelesaikan masalah tersebut. Guru biasanya menetapkan bentuk ujian tertentu pada akhir tugas. *STAD* adalah model pembelajaran kooperatif yang paling sederhana dan merupakan model yang paling baik untuk permulaan bagi para guru yang baru menggunakan kooperatif

