

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu kunci utama dalam perkembangan sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan dapat mencakup seluruh proses hidup dan segenap bentuk interaksi manusia dengan lingkungannya dalam rangka untuk mengembangkan potensi yang terdapat dalam dirinya sesuai tahapan perkembangan secara optimal sehingga mencapai suatu taraf kedewasaan tertentu. Pendidikan merupakan kebutuhan mendasar untuk berkembangnya suatu negara, oleh karena itu peningkatan serta penyempurnaan pendidikan perlu dilakukan dengan tujuan untuk menghasilkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas, beriman, bertaqwa dan bertanggung jawab sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab II pasal 3, bahwa :

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pendidikan Jasmani pada dasarnya merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan berpikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran dan tindakan moral melalui aktivitas jasmani dan olahraga. Di dalam intensifikasi penyelenggaraan pendidikan sebagai suatu proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup, peranan Pendidikan Jasmani adalah sangat penting yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam aneka pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, bermain dan

olahraga yang dilakukan secara sistematis. Pembekalan pengalaman belajar itu diarahkan untuk membina, sekaligus membentuk gaya hidup sehat dan aktif sepanjang hayat.

Dengan Pendidikan Jasmani siswa akan memperoleh berbagai ungkapan yang erat kaitannya dengan kesan pribadi yang menyenangkan serta berbagai ungkapan yang kreatif, inovatif, terampil, memiliki kebugaran jasmani, kebiasaan hidup sehat dan memiliki pengetahuan serta pemahaman terhadap gerak manusia. Dalam proses pembelajaran Pendidikan Jasmani guru diharapkan mengajarkan berbagai keterampilan gerak dasar, teknik dan strategi permainan dan olahraga, internalisasi nilai-nilai (sportivitas, jujur, kerjasama, dan lain-lain) serta pembiasaan pola hidup sehat. Pelaksanaannya bukan melalui pengajaran konvensional di dalam kelas yang bersifat kajian teoritis, namun melibatkan unsur fisik, mental, intelektual, emosi dan sosial. Aktivitas yang diberikan dalam pengajaran harus mendapatkan sentuhan didaktik-metodik, sehingga aktivitas yang dilakukan dapat mencapai tujuan pengajaran.

Keberhasilan dalam melaksanakan pendidikan jasmani di sekolah sangat ditentukan oleh seorang guru. Guru memiliki peranan yang sangat penting dalam memberikan pengajaran atau materi ajar kepada siswa, apakah materi yang disampaikan oleh guru tersebut mudah untuk dicerna oleh siswa, atau materi yang diberikan terlalu susah sehingga sukar untuk dimengerti oleh siswa. Tujuan proses belajar mengajar pada hakekatnya adalah mengubah perilaku siswa yang bersifat afektif, kognitif, maupun psikomotor yang diharapkan terjadi perubahan setelah proses belajar mengajar berakhir. Untuk dapat mencapai tujuan tersebut, guru harus dapat memilih bahan, metode pembelajaran, model pembelajaran yang digunakan serta alat pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi pembelajaran.

Tidak ada pendidikan yang tidak mempunyai sasaran pedagogis, dan tidak ada pendidikan yang lengkap tanpa adanya Pendidikan Jasmani, karena gerak sebagai aktivitas jasmani adalah dasar bagi manusia untuk mengenal dunia dan dirinya sendiri yang secara alamiah berkembang searah dengan perkembangan zaman.

Abdul Halim, 2014

Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Terhadap Hasil Belajar Lay Up Shoot Pada Pembelajaran Bolabasket Siswa Kelas IX SMP Negeri 1 Salopa Kabupaten Tasikmalaya
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Gerak merupakan elemen utama pada sebagian besar olahraga. Gerakan dapat berbentuk pergerakan seluruh tubuh atau gerakan benda atau alat yang diakibatkan oleh kerja tubuh. Permainan bola basket merupakan salah satu olahraga yang membutuhkan gerakan dari pemainnya.

Sesuai dengan buku Peraturan Resmi Bolabasket 2010, “Permainan Bola Basket dimainkan oleh dua regu yang masing-masing terdiri dari lima pemain. Tujuan dari masing-masing regu adalah untuk memasukkan bola ke keranjang lawan dan berusaha mencegah regu lawan memasukkan bola.” Pada hakekatnya, tiap-tiap regu mempunyai kesempatan untuk menyerang dan memasukkan bola sebanyak-banyaknya ke keranjang lawan, dan sebisa mungkin menjaga keranjangnya sendiri agar tidak dimasukkan oleh lawan. Sesuai dengan tujuan permainan bola basket yaitu ada beberapa teknik dasar dalam permainan bola basket salah satunya adalah *lay up shoot*. Menurut Toto Subroto dalam Irwan Sumiswan (2012:28) :

Tembakan *lay up* bola basket merupakan keterampilan terbuka, karena lingkungan jarang sama dari waktu ke waktu dan selalu berkembang selama penampilan. Dalam bola basket, misalnya sudut bola masuk ke sasaran, kecepatan, jumlah pemain bertahan, dan jarak jauh dari mana tembakan dilakukan berubah dari waktu ke waktu.

Adapun menurut Oliver (2004:13),

Meskipun banyak pemain bola basket terus mencoba melakukan tembakan tiga angka, statistik mengungkapkan bahwa para penembak tiga angka terbaik pun hanya berhasil 40 hingga 45 persen dari semua usaha lemparan tiga angka mereka. Presentase tembakan tertinggi adalah tembakan dalam, seperti *lay up*, yang dilakukan oleh seorang pemain penyerang yang berada dalam jarak sekitar satu meter dari ring basket.

Kebanyakan guru biasanya lebih banyak menggunakan pendekatan tradisional atau teknik yang menekankan pada tercapainya sebuah keterampilan. Meskipun pembelajaran tersebut dapat meningkatkan suatu keterampilan, namun model tersebut dianggap sebuah pemikiran yang lama. Hal ini mengakibatkan minat siswa berkurang yang berpengaruh kepada hasil belajar. Kini sudah

Abdul Halim, 2014

Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Terhadap Hasil Belajar Lay Up Shoot Pada Pembelajaran Bolabasket Siswa Kelas IX SMP Negeri 1 Salopa Kabupaten Tasikmalaya
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

berkembang macam-macam model pembelajaran yang bervariasi, salah satunya model pembelajaran kooperatif.

Menurut Eggen & Kauchak dalam Juliantine (2011:52), 'Pembelajaran kooperatif merupakan sebuah kelompok strategi pengajaran yang melibatkan siswa bekerja secara berkolaborasi untuk mencapai tujuan bersama.' Jika dikaitkan dengan pembelajaran pendidikan jasmani, pembelajaran dengan menerapkan model kooperatif, para siswa diharapkan dapat saling membantu, saling mendiskusikan dan berargumentasi untuk mengasah keterampilan dan pengetahuan yang mereka kuasai saat itu dan menutup kesenjangan dalam pemahaman masing-masing. STAD (Student Team Achievement Division) merupakan salah satu tipe dalam model pembelajaran kooperatif. Dalam STAD para siswa dibagi menjadi tim belajar yang terdiri dari 4-5 orang dengan tingkatan kemampuan jenis kelamin dan latar belakang etnik yang berbeda. Keunggulan dari metode pembelajaran kooperatif tipe STAD adalah adanya kerja sama dalam kelompok dan dalam menentukan keberhasilan kelompok tergantung keberhasilan individu, sehingga setiap anggota kelompok tidak bisa menggantungkan pada anggota yang lain. Pembelajaran kooperatif tipe STAD menekankan pada aktivitas dan interaksi diantara siswa untuk saling memotivasi saling membantu dalam menguasai materi pelajaran guna mencapai prestasi yang maksimal.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul : "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Terhadap Hasil Belajar *Lay Up Shoot* Pada Pembelajaran Bola Basket Siswa Kelas IX SMP Negeri 1 Salopa Kabupaten Tasikmalaya"

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka penulis memfokuskan masalah dalam pertanyaan penelitian yaitu "Bagaimana pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Terhadap Hasil Belajar *Lay Up Shoot* Pada Pembelajaran Bola Basket siswa kelas IX SMP Negeri 1 Salopa Kabupaten Tasikmalaya"

Abdul Halim, 2014

Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Terhadap Hasil Belajar Lay Up Shoot Pada Pembelajaran Bolabasket Siswa Kelas IX SMP Negeri 1 Salopa Kabupaten Tasikmalaya
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan peneliti melakukan penelitian ini adalah Untuk mengetahui bagaimana pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Terhadap Hasil Belajar *Lay Up Shoot* Pada Pembelajaran Bola Basket siswa kelas IX SMP Negeri 1 Salopa Kabupaten Tasikmalaya.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian adalah akibat dari adanya sebuah penelitian. Telah penulis kemukakan sebelumnya uraian mengenai latar belakang masalah, serta tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Secara Teoritis

Dapat memberikan informasi maupun pengetahuan yang bermanfaat tentang pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe STAD terhadap hasil belajar *lay up shoot* dalam permainan bola basket.

2. Secara Praktis

a. Hasil penelitian ini bermanfaat bagi para guru khususnya Guru pendidikan jasmani di SMP Negeri 1 Salopa Kabupaten Tasikmalaya.

b. Sebagai acuan untuk memilih Model Pembelajaran penjas yang baik untuk digunakan pada salah satu materi pembelajaran, khususnya pembelajaran bolabasket.

E. Batasan Penelitian

Terbatasnya waktu, biaya, dan tenaga, sehingga mengharuskan penulis memberikan batasan dalam ruang lingkup penelitian agar tidak terlalu luas dalam melakukan penelitian tersebut. Maka permasalahan penelitian ini dibatasi sebagai berikut :

1. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe STAD
2. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar *lay up shoot*

3. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IX SMP Negeri 1 Salopa
4. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas IX SMP Negeri 1 Salopa
5. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Metode *Eksperimental* dan *Pretest-Posttest Control Group Desain*
6. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes keterampilan *lay up shoot (Basket per minute)* menurut Lehsten dalam Lubay (2010: 43).

F. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahfahaman dalam mengartikan judul penelitian ini, maka peneliti akan menjelaskan beberapa istilah yang berkaitan dengan judul :

1. Model pembelajaran kooperatif

Menurut Eggen & Kauchak dalam Juliantine (2011:52), “Pembelajaran kooperatif merupakan sebuah kelompok strategi pengajaran yang melibatkan siswa bekerja secara berkolaborasi untuk mencapai tujuan bersama.”

2. STAD (*Student Team Achievement Division*)

Merupakan salah satu tipe dalam model pembelajaran kooperatif. Dalam STAD para siswa dibagi menjadi tim belajar yang terdiri dari 4-5 orang dengan tingkatan kemampuan jenis kelamin dan latar belakang etnik yang berbeda. Gagasan utama dari STAD adalah untuk memotivasi siswa agar dapat saling mendukung satu sama lain dalam menguasai kemampuan yang diajarkan oleh guru (Juliantine, dkk:2011)

3. Hasil Belajar

Hasil belajar dapat diklasifikasikan menjadi tiga aspek yaitu aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotor. Hal ini sesuai dengan menurut Benjamin Bloom dalam Heri Setiadi (2013:20)

4. Basket

Sesuai dengan buku Peraturan Resmi Bolabasket 2010, “Permainan BolaBasket dimainkan oleh dua regu yang masing-masing terdiri dari lima pemain. Tujuan dari masing-masing regu adalah untuk memasukkan bola ke keranjang lawan dan berusaha mencegah regu lawan memasukkan bola.”

5. *Lay Up Shoot*

Lay up shoot adalah salah satu teknik memasukkan bola ke dalam jaring dalam permainan bolabasket. Teknik ini merupakan salah satu cara termudah untuk mendapatkan poin. *Lay-up shoot* dilakukan dengan memantulkan bola ke bagian atas papan ring terlebih dahulu ataupun langsung memasukkan bola ke ring. (<http://id.wikipedia.org/wiki/Lay-up>).

6. *Metode Eksperimental*

Dikatakan *True-Eksperimental Design*, karena dalam penelitian ini sudah masuk kedalam penelitian yang sebenarnya. Hal ini sesuai dengan pendapat Sugiono (2010:112) mengemukakan bahwa : “*Eksperimental* merupakan bentuk eksperimen yang betul-betul.” Karena dalam desain ini, peneliti dapat mengontrol semua variabel luar yang mempengaruhinya jalannya eksperimen. Dengan demikian validitas internal (kualitas pelaksanaan rancangan peneliti) dapat menjadi tinggi. Ciri dalam desain ini adalah adanya variabel control dan sampelnya dipilih secara random.