

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu masalah yang krusial yang sedang dihadapi oleh negara-negara berkembang, termasuk Indonesia seperti masalah kuantitas, masalah efektivitas, masalah efisiensi, dan masalah relevansi. Pada hakekatnya yang disebut pendidikan adalah pengaruh, bimbingan, arahan dari orang dewasa kepada anak yang belum dewasa agar menjadi dewasa, mandiri, dan memiliki kepribadian yang utuh dan matang (Depdiknas, 2003). Proses pendidikan dilaksanakan dari tingkat sekolah dasar sampai dengan pendidikan tinggi. Pendidikan sebagai perubahan perilaku sejak anak usia dini, maka dari itu peran guru harus memberikan kontribusi yang besar terhadap proses pendidikan, seperti pendapat yang diungkapkan (Idris, 2007) yang menyatakan bahwa, pendidikan adalah menanamkan hasrat ingin tahu, eksploratif, berpikir kreatif, bukan sekedar memori salah dan benar.

Pendidikan tujuan utamanya adalah untuk meningkatkan mutu SDM secara keseluruhan. Penanaman nilai-nilai harus dimulai sejak dini melalui pengajaran yang tidak kaku, tapi sebagai falsafah pendidikan nasional itu sendiri. Berbagai upaya telah dilakukan pemerintah untuk mengatasi masalah yang dihadapi dunia pendidikan, seperti peningkatan kualifikasi guru, penghargaan melalui sertifikasi, perubahan dan perbaikan kurikulum, serta pengadaan sarana dan prasarana sekolah.

Dalam proses pembelajaran di sekolah, pendidikan jasmani merupakan mata pelajaran yang wajib diberikan secara formal. Pendidikan jasmani merupakan salah satu bagian dari proses pendidikan secara keseluruhan yang diselenggarakan di setiap lembaga pendidikan. Pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan yang dalam pelaksanaannya memakai aktivitas jasmani sebagai wahana atau pengalaman belajar, melalui pengalaman tersebut anak tumbuh dan berkembang untuk mencapai tujuan pendidikan nasional.

Selama ini dalam proses pengajaran pendidikan jasmani di sekolah masih banyaknya beberapa guru yang menganut sistem pendekatan yang bersifat tradisional, atau *teacher center*, dimana siswa hanya memperhatikan guru dalam menyampaikan materi atau memberi contoh. Meskipun format/konsep pengajaran seperti itu memang bisa meningkatkan penguasaan teknik siswa, tetapi kekurangannya adalah bahwa keterampilan teknik dasar diajarkan kepada siswa sebelum siswa mampu memahami keterkaitan atau relevansi teknik-teknik dasar tersebut dengan penerapannya di dalam permainan yang sebenarnya, akibatnya sifat kesinambungan dari implementasi teknik dasar ke dalam permainan menjadi terputus. Hal ini dapat dilihat dari aktivitas siswa dalam mengikuti proses pembelajaran pendidikan jasmani khususnya pada materi bolabasket masih rendah yang mengakibatkan kreativitas siswa tidak berkembang dan berpengaruh pada hasil belajar bolabasket siswa rendah pula.

Hal ini terlihat dari sikap siswa yang cenderung pasif dan tidak ada motivasi untuk belajar di mana siswa lebih banyak terlihat diam memperhatikan gurunya dan tidak punya inisiatif sendiri untuk mencoba gerakan-gerakan yang diajarkan oleh gurunya. Dengan demikian, proses pembelajaran menjadi tidak efektif dan akan sangat berpengaruh terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa. Hal ini diakibatkan oleh model pembelajaran yang diterapkan oleh guru. Guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional yaitu guru hanya menggunakan metode ceramah di mana guru lebih banyak berperan dalam pembelajaran atau pembelajaran bersifat *teacher center*.

Untuk menumbuhkan sikap aktif, kreatif, dan inovatif dari siswa tidaklah mudah, dalam hal tersebut diperlukan seorang guru yang profesional. Menurut Bafadal (2004), menyatakan bahwa:

Guru yang profesional adalah guru yang memiliki visi yang tepat dan berbagai aksi inovatif. Guru dengan visi yang tepat berarti guru memiliki pandangan yang tepat tentang pembelajaran, yaitu (1) pembelajaran merupakan jantung dalam proses pendidikan, sehingga kualitas pendidikan terletak pada kualitas pembelajarannya, dan sama sekali bukan pada aksesoris sekolah; (2) pembelajaran tidak akan menjadi baik dengan sendirinya, melainkan melalui proses inovasi tertentu, sehingga guru dituntut melakukan berbagai pembaruan dalam hal pendekatan, metode, teknik, strategi, langkah-

langkah, media pembelajaran, mengubah “status quo” agar pembelajaran menjadi lebih berkualitas; dan (3) harus dilaksanakan atas dasar pengabdian, sebagaimana pandangan bahwa pendidikan merupakan sebuah pengabdian, bukan sebagai sebuah proyek. Inovasi pembelajaran pada hakikatnya merupakan sesuatu yang baru mengenai pembelajaran, bisa berupa ide, program, layanan, metode, dan preses pembelajaran.

Dengan demikian dalam proses pembelajaran Guru seharusnya lebih memosisikan diri sebagai fasilitator dan mediator pembelajaran dan memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanggung jawab atas pembelajaran dirinya. Hal tersebut hendaknya dapat diwujudkan dalam setiap proses pembelajaran, termasuk dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani.

Berdasarkan masalah-masalah tersebut di atas, penulis akan mencoba memberikan salah satu solusi yaitu dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Student Teams Achievement Division*) yang bertujuan untuk memberikan pengaruh terhadap hasil belajar pendidikan jasmani yang lebih baik, khususnya dalam pembelajaran bolabasket.

Model pembelajaran kooperatif tipe STAD merupakan tipe model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Model pembelajaran kooperatif tipe STAD dipandang sebagai salah satu model yang paling sederhana dan mudah diterapkan, dimana siswa dibagi-bagi ke dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 4-5 orang. Dimana masing-masing anggota dari setiap kelompok sifatnya heterogen baik sifatnya, kemampuan akademik, jenis kelamin maupun dari suku/ras.

Model pembelajaran kooperatif memberikan kesempatan untuk menyampaikan gagasan atau ide, bertanya, melakukan diskusi/*sharing* pendapat dengan anggota kelompoknya sehingga diharapkan mampu membangun atau menggali pengetahuannya siswa itu sendiri di bawah bimbingan guru. Tugas dari

masing-masing kelompok adalah mencapai ketuntasan materi dan membantu anggotanya untuk mencapai ketuntasan materi.

Proses belajar belum selesai jika salah seorang dari anggota kelompoknya belum mencapai ketuntasan materi. Ketuntasan materi dalam *setting* belajar model pembelajaran kooperatif terjadi jika semua anggota kelompok berhasil dalam mencapai tujuan belajar yang telah ditentukan. Hal tersebut memberikan indikasi bahwa belajar dengan kelompok kooperatif merupakan suatu sistem gotong-royong untuk mencapai ketuntasan materi. Hal ini diperkuat oleh pendapat Slavin (Isjoni, 2011: 17) yang menyatakan bahwa “pembelajaran kooperatif berpengaruh positif terhadap perbaikan hubungan antar kelompok dan kepercayaan diri siswa, sehingga tumbuh motivasi dalam diri siswa untuk mengulangi kegiatan tersebut.” Berdasarkan uraian di atas peneliti mencoba menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dalam sebuah penelitian khususnya dalam materi pembelajaran bolabasket.

Upaya mengatasi rendahnya hasil belajar atau keterampilan dalam pembelajaran aktivitas permainan bolabasket melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* merupakan penopang terwujudnya pembelajaran olahraga dalam rangka menumbuhkan kemampuan siswa sebagai hasil dari proses pembelajaran. Hal ini yang menjadi motivasi dan keingintahuan penulis untuk meneliti lebih jauh bagaimana upaya mengatasi rendahnya hasil belajar atau keterampilan dan pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) terhadap hasil belajar dalam aktivitas permainan bolabasket.

Oleh sebab itu penulis akan meneliti lebih jauh tentang permasalahan tersebut di atas, dan mengadakan penelitian untuk bahan skripsi berjudul “Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) terhadap hasil belajar dalam Aktivitas Permainan Bolabasket”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) terhadap hasil belajar dalam aktivitas permainan bolabasket?

C. Tujuan Penelitian

Ingin mengetahui apakah terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) terhadap hasil belajar dalam aktivitas permainan bolabasket?

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan permasalahan penelitian yang telah diuraikan, maka penulis berharap penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan masukan dan informasi yang dibutuhkan oleh guru untuk dapat melaksanakan proses pembelajaran aktivitas permainan bolabasket, sehingga hasil belajar dan keterampilan siswa dalam aktivitas permainan bolabasket baik atau mencapai tingkat ketuntasan belajar.

Selain itu juga hasil dari penelitian ini manfaat yang diharapkan baik secara teoritis maupun praktis adalah sebagai berikut :

1. Teoritis, manfaat hasil penelitian ini bermanfaat untuk materi atau bahan kajian yang terdapat dalam batang tubuh pedagogi mengenai teori pengajaran, khususnya mengenai media pembelajaran pendidikan jasmani dan olahraga.
2. Praktis, yaitu:
 - a. Dapat digunakan sebagai bahan atau referensi dalam penggunaan pembelajaran yang sesuai untuk pembelajaran aktivitas permainan bolabasket.
 - b. Sebagai acuan dan variasi dari kegiatan belajar mengajar dalam pembelajaran aktivitas permainan bolabasket yang dilakukan oleh guru kepada siswa.

E. Batasan Masalah

Untuk menghindari berbagai penafsiran yang terlalu luas dan supaya masalah yang di bahas tidak menyimpang dari masalah yang sebenarnya, maka penulis membatasi penelitian sebagai berikut:

1. Model pembelajaran yang penulis gunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) dalam pembelajaran aktivitas permainan bolabasket.
2. Permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimana model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) dapat meningkatkan pembelajaran aktivitas permainan bolabasket.
3. Populasi penelitian adalah siswa pemula kelas VIII SMP Negeri 2 Bayongbong berjumlah 280 orang yang tersebar di tujuh kelas dan sampel penelitian berjumlah 60 orang siswa yang termasuk dalam kegiatan pembelajaran bolabasket. Terdiri atas dua kelompok, yaitu 30 orang siswa pemula kelompok X₁ dan 30 orang siswa pemula kelompok X₂. Kelompok X₁ diberikan materi pembelajaran gerak dasar bolabasket tidak menggunakan model kooperatif STAD (menggunakan pembelajaran tradisional) dan kelompok X₂ diberikan materi pembelajaran gerak dasar bolabasket dengan menggunakan model kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD).
4. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari tiga bentuk tes, ketiga bentuk tes tersebut dirujuk dari Nurhasan (2007:240). Dalam buku tes dan pengukuran, ketiga tes tersebut adalah :
 - a. Tes melempar dan menangkap bola
 - b. Tes memasukan bola ke keranjang basket
 - c. Tes menggiring bola
5. Kegiatan penelitian dilakukan selama 1,5 bulan (12 kali pertemuan) di lapangan permainan bolabasket SMP Negri 2 Bayongbong. Frekuensi latihan masing masing kelompok yaitu dua kali dalam seminggu.