

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani adalah suatu proses pendidikan melalui aktivitas permainan, jasmani atau olahraga yang terpilih dalam proses pembelajaran untuk mencapai suatu tujuan pendidikan. Hal ini senada dengan yang dikemukakan Mahendra (2009, hlm.21) bahwa: “Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan melalui aktivitas jasmani permainan atau olahraga yang terpilih untuk mencapai tujuan pendidikan.”

Sebagai pembelajaran yang menggunakan aktivitas fisik dan olahraga untuk mendidik, tentu pendidikan jasmani memiliki suatu tujuan yaitu untuk membantu anak agar tumbuh dan berkembang secara wajar sesuai dengan tujuan pendidikan nasional dan menjadi manusia Indonesia seutuhnya. Hal ini senada dengan yang dikemukakan oleh Mahendra (2009, hlm.22) bahwa: “Tujuannya adalah untuk membantu anak agar tumbuh dan berkembang secara wajar sesuai dengan tujuan pendidikan nasional, yaitu menjadi manusia Indonesia seutuhnya. Oleh karena itu, diharapkan dapat memberi peranan yang baik pada dunia pendidikan dalam mengembangkan aspek kepribadian secara individu.

Pada kenyataannya para guru disekolah telah merasakan bahwa pembelajaran penjas yang dilaksanakan secara baik dan tepat akan memberikan dampak positif dalam mendukung kualitas pembelajaran lainnya. Hal inilah yang mendorong guru penjas untuk lebih sungguh-sungguh dalam menjalankan tugasnya dalam proses belajar mengajar khususnya di jenjang sekolah menengah. Karena nilai-nilai pendidikan yang melekat dalam pembelajaran pendidikan jasmani lebih fokus pada pengembangan keterampilan gerak siswa.

Pengembangan keterampilan gerak tentu memiliki tujuan, sebagaimana dikatakan Mahendra (2009, hlm. 46) yaitu: “Tujuan utama dalam mengajarkan keterampilan gerak adalah pengembangan

keterampilan untuk berpartisipasi dalam kegiatan olahraga”. Untuk itu guru perlu mengetahui materi apa yang tepat untuk membuat siswa meningkat keterampilannya. Materi pendidikan jasmani disekolah menengah memiliki peranan yang sangat penting, yaitu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, olahraga, dan kesehatan yang terpilih yang dilakukan secara sistematis. Salah satunya materi pembelajaran atletik ,aquatik, senam, permainan bola besar, permainan bola kecil, bela diri, budaya hidup sehat, dan pendidikan luar kelas.

Permainan bola besar dimaknai sebagai bentuk permainan yang menggunakan media bola yang ukurannya besar. Permainan ini umumnya dimainkan tanpa alat bantu lain melainkan hanya dengan kaki atau tangan dan anggota badan lainnya. Banyak materi permainan bola besar dalam pembelajaran pendidikan jasmani yang dapat diajarkan disekolah diantaranya sepak bola, bola basket, bola voli, sepak takraw, dll.

Pembelajaran sepak takraw merupakan salah satu cabang olahraga yang diajarkan dalam materi pendidikan jasmani dan dapat menjadi bahan ajar untuk meningkatkan keterampilan dalam suatu permainan dan olahraga disekolah. Dalam pembelajaran sepak takraw terdiri dari beberapa teknik dasar pembelajaran yaitu diantaranya sepak kura dan sepak sila. Menurut Asadi, dkk. (2014, hlm. 2-3) bahwa: “Pada dasarnya prinsip bermain sepak takraw berlangsung tanpa menggunakan tangan untuk memukul bola bahkan bola tidak boleh menyentuh lengan. Bola hanya boleh menyentuh atau dimainkan oleh kaki, dada, bahu, dan kepala.”

Penguasaan keterampilan sepak takraw tidak bisa lepas dari penguasaan teknik dasar permainan sepak takraw, salah satunya adalah teknik sepak sila dan sepak kura, karena sepak sila dan sepak kura merupakan teknik dasar yang dominan dilakukan dalam permainan sepak takraw. Menurut Hubertus Purno Hananto dkk, (2013, hlm. 143) bahwa :

“Tuntutan agar dapat bermain sepaktakraw secara handal haruslah diimbangi dengan memiliki keterampilan yang baik. Kemampuan

tersebut adalah keterampilan menguasai teknik dasar terlebih dahulu karena dalam cabang olahraga apapun tanpa menguasai teknik dasar terlebih dahulu, dapat dipastikan tidak dapat menguasai olahraga tersebut dengan baik. Berlaku juga dalam sepak takraw, tanpa menguasai teknik dasar sangat sulit bermain sepak takraw secara mahir.”

Sepak sila adalah menyepak bola takraw menggunakan kaki bagian dalam. Sepak sila merupakan teknik dasar yang paling utama dalam permainan sepak takraw dan termasuk salah satu materi yang diajarkan disekolah. Teknik sepak sila digunakan untuk memainkan bola sebagai servis, memberi umpan pada teman, menyelamatkan bola dari serangan lawan, mempertahankan diri dari serangan lawan, dan memainkan bola, mengawal atau menguasai dalam usaha menyelamatkan bola. Hal ini senada dengan yang dikemukakan Iyakrus (2012,hlm.19) bahwa: ”sepak sila adalah menyepak bola dengan menggunakan kaki bagian dalam. sepak sila digunakan untuk menerima dan menguasai bola, mengumpan antara bola dan menyelamatkan serangan lawan”.

Mengingat sepak takraw merupakan permainan net, bahkan kompleksitas gerak dasarnya yang sulit maka dibutuhkan sebuah metode dalam mengajarkannya. dimana metode tersebut ada di dalam sebuah model. Menurut Knirk & Gustafon (dalam Juliantine dkk, 2015, hlm. 9) mengemukakan bahwa model dalam pendidikan jasmani sangat diperlukan dengan tujuan untuk:”membantu seseorang mempelajari suatu kemampuan dan atau nilai baru dalam suatu proses yang sistematis melalui tahap rencana, pelaksanaan, dan evaluasi dalam konteks kegiatan belajar mengajar”. dari pemaparan tersebut dapat disimpulkan bahwa model bertujuan untuk memberikan kerangka bagi guru dalam mengajar, agar siswa nantinya dapat mengerti, memahami, dan menerapkan informasi yang disampaikan oleh guru khususnya guru pendidikan jasmani saat proses belajar berlangsung.

Sejatinya dalam mempelajari suatu keterampilan teknik dasar dalam pembelajaran gerak, siswa sering merasa bosan, kurang senang, kurang berpartisipasi, kurang bertanggung jawab dalam mengikuti proses

pembelajaran. Hal itu muncul karena siswa memiliki tingkat daya tangkap dan keterampilan gerak yang berbeda-beda juga kerjasama yang kurang baik antar siswa saat proses pembelajaran berlangsung. Oleh sebab itu guru diharapkan dapat memilih model pembelajaran yang membuat siswa saling membantu, saling mendiskusikan, saling berargumentasi untuk mengasah keterampilan dan pengetahuan, juga menutup kesenjangan dalam pemahaman masing-masing atau (egois-me). Salah satu model yang dapat diterapkan dalam permasalahan ini adalah Model pembelajaran kooperatif.

Menurut Eggen & Kauchak (dalam Juliantine dkk, 2015, hlm. 56) bahwa: “Pembelajaran kooperatif disusun dalam sebuah usaha untuk meningkatkan partisipasi siswa, memfasilitasi siswa dengan pengalaman sikap kepemimpinan dan membuat keputusan dalam kelompok serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi dan belajar bersama-sama, siswa yang berbeda latar belakangnya”. Selain itu model pembelajaran kooperatif juga merupakan salah satu model pembelajaran yang mendukung pembelajaran kontekstual. Sistem pengajaran kooperatif dapat didefinisikan sebagai sistem, kerja/belajar kelompok yang berstruktur. Menurut Johnson & Johnson (dalam Juliantine dkk, 2015, hlm.58) ada lima unsur pokok yaitu: “Saling ketergantungan positif, tanggung jawab individual, interaksi personal, keahlian bekerja sama, dan proses kelompok.”

Dari paparan tersebut, model pembelajaran kooperatif menuntut kerja sama dan interdependensi peserta didik dalam struktur tugas, struktur tujuan, dan struktur reward-nya. Struktur tugas berhubungan dengan bagaimana tugas yang diberikan dapat diorganisir dengan baik oleh peserta didik. Struktur tujuan dan *reward* mengacu pada kerja sama dalam kelompok atau kompetisi yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan yang diinginkan maupun *reward*.

Menurut Juliantine dkk (2015, hlm.74) memaparkan bahwa: “Ada lima prinsip PTS yang telah dikembangkan dan diteliti. Tiga diantaranya adalah metode yang dapat diadaptasi untuk semua tingkatan kelas yaitu: 1)

Student Team Achievement Division (STAD), 2) *Team Game Tournament (TGT)*, 3) *Jigsaw II*.”

Dari tipe pembelajaran kooperatif diatas tipe *Student Team Achievement Division (STAD)* merupakan salah satu tipe kooperatif yang lebih sederhana diterapkan di lapangan dan lebih mudah pula diterapkan oleh pemula. Karena menempatkan pada partisipasi aktif siswa dalam kelompok belajar. Pada pembelajaran ini, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok atau tim, masing-masing terdiri atas 4 atau 5 anggota kelompok. Tiap tim memiliki anggota yang bersifat heterogen, baik jenis kelamin, ras, etnik, maupun kemampuannya (tinggi, sedang dan rendah), masing-masing siswa dapat bertukar pikiran, siswa yang memiliki kemampuan lebih tinggi dapat membantu siswa yang memiliki kemampuan lebih rendah. Siswa saling bekerjasama untuk memahami materi belajar dan menyelesaikan tugas kelompok. Diharapkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD, kerjasama siswa dalam satu kelompok belajar akan memotivasi belajar sesama anggota kelompok serta membantu anggota kelompok untuk mencapai ketuntasan materi.

Sampai saat ini belum diketahui dampak dari penerapan model kooperatif tipe *Student Team Achievement Division (STAD)* terhadap hasil keterampilan *passing* sepak sila, terutama dalam proses pembelajaran sepak takraw disekolah. Dari berbagai kesulitan dalam proses pembelajaran sepak takraw, dilapangan saya menemukan permasalahan yang ada di sekolah diantaranya:

1. Siswa yang baru mengenal olahraga sepak takraw.
2. Siswa yang sering merasa bosan, kurang senang, kurang berpartisipasi, kurang bertanggung jawab dalam mempelajari suatu keterampilan teknik dasar dalam pembelajaran gerak dikarenakan model pembelajaran yang kurang tepat.
3. Siswa yang berbeda-beda tingkat keterampilan geraknya di dalam satu kelas.

Dengan demikian saya sebagai peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Tipe *Student Team*

Achievement Division (STAD) Terhadap Keterampilan Passing Sepak Sila Pada Permainan Sepak Takraw.”

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, terdapat permasalahan yaitu mengalami kesulitan dalam permainan sepak takraw karena siswa yang baru mengenal olahraga sepak takraw dengan gerakan yang kompleks, siswa yang sering merasa bosan, kurang senang, kurang berpartisipasi, kurang bertanggung jawab dalam mempelajari suatu keterampilan teknik dasar dalam pembelajaran gerak dikarenakan model pembelajaran yang kurang tepat, siswa yang tingkat keterampilan yang berbeda-beda. Untuk itu penerapan model kooperatif tipe *Student Team Achievement Division (STAD)* merupakan upaya yang dilakukan untuk meminimalisir permasalahan tersebut. Maka penulis merumuskan masalah penelitian sebagai berikut: ”Seberapa besar pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division (STAD)* terhadap hasil keterampilan *passing* sepak sila pada permainan sepak takraw kelas XI-IPS SMAN 23 Bandung?”

C. Tujuan Penelitian

Dalam sebuah pekerjaan yang akan dilakukan, tanpa adanya sebuah tujuan tidak akan berjalan dengan lancar. Maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut: “Untuk memperoleh informasi seberapa besar pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division (STAD)* terhadap hasil keterampilan *passing* sepak sila pada permainan sepak takraw kelas XI-IPS SMAN 23 Bandung.”

D. Manfaat penelitian

Manfaat yang diharapkan penulis dalam penelitian ini dapat membantu semua pihak, terutama kepada orang-orang yang terlibat dalam dunia pendidikan diantaranya :

1. Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan tambahan wawasan bagi pembaca, pembelajaran disekolah, dan dalam peningkatan mutu pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani terhadap hasil keterampilan sepak takraw.

2. Praktis

a. Bagi Guru

Penelitian ini di harapkan menjadi bahan pembelajaran bagi guru sebagai cara untuk menerapkan model pembelajaran yang tepat bagi siswa, agar keterampilan siswa dalam bermain sepak takraw dapat meningkat.

b. Bagi Siswa

Diharapkan siswa dapat meningkatkan pengetahuan juga keterampilan dalam permainan sepak takraw.

E. Batasan Masalah

Agar penelitian lebih terarah dan menyimpang dari masalah dan tujuan penelitian, maka dalam penelitian ini diperlukan batasan masalah. Adapun batasan masalah dalam ruang lingkup penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1 . Meneliti mengenai Model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) terhadap hasil keterampilan *passing* sepak sila pada permainan sepak takraw.
2. Variable independennya yaitu : Model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) , Variable dependennya yaitu keterampilan *passing* sepak sila pada permainan sepak takraw.
3. Tempat pelaksanaan penelitian di SMAN 23 Bandung yaitu siswa Kelas XI-IPS yang mengikuti pembelajaran sepak takraw.

4. Proses pembelajaran sepak takraw dengan menggunakan Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division (STAD)* pada permainan sepak takraw
5. Permainan sepak takraw mempelajari teknik dasar dari keterampilan sepak takraw.

F. Struktur Organisasi

Dalam penyusunan skripsi ini, maka penulis akan menerapkan aturan dalam penyusunan sebagai berikut

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini membahas tentang latar belakang penelitian, indentifikasi masalah penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

BAB II LANDASAN TEORI, KERANGKA PEMIKIRAN DAN HIPOTESIS

Dalam bab ini mengemukakan tentang landasan teoritis yang mendukung dan relevan dengan permasalahan penelitian ini.

BAB III METODE PENELITIAN

Dalam bab ini mengemukakan tentang metode penelitian, desain penelitian, partisipan, populasi dan sampel, definisi operasional, instrument penelitian, prosedur dan tahapan penelitian, dan analisis data

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini mengemukakan pembahasan hasil yang diperoleh dalam penelitian.

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Dalam bab ini berisi kesimpulan penulisan dan saran yang berisi konstruktif bagi instansi yang bersangkutan.