

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang harus dipenuhi dalam kehidupan bermasyarakat, bangsa dan tanah air. Maju mundurnya suatu bangsa ditentukan oleh kreatifitas pendidikan bangsa itu sendiri dan kompleksnya masalah kehidupan menuntut Sumber Daya Manusia yang handal dan mampu berkompetensi. Selain itu pendidikan merupakan wadah kegiatan yang dapat dipandang sebagai pencetak Sumber Daya Manusia yang bermutu tinggi. Pendidikan jasmani sebagai komponen pendidikan secara keseluruhan yaitu bagian yang integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan telah banyak disadari oleh banyak kalangan, namun dalam pelaksanaan pengajaran pendidikan jasmani berjalan belum efektif seperti yang diharapkan.

Agar tujuan pendidikan jasmani dapat terlaksana dengan baik, maka sekolah sebagai Lembaga formal pelaksanaan secara nasional dalam penyusunan kurikulum pendidikan jasmani harus memperhatikan tahap perkembangan peserta didik dengan demikian tidak terjadi kesalahan dalam pelaksanaan kurikulum pendidikan jasmani disekolah. Selanjutnya Undang-Undang RI No 14 Tahun 2005 tentang guru dan dosen. Hadi Setia Tunggal (2006: 9) menyatakan bahwa “penyelenggara pendidikan adalah pemerintah, pemerintah daerah, atau masyarakat yang menyelenggarakan pendidikan pada jalur pendidikan formal.”

Pendidikan jasmani tidak dapat dipisahkan dari olahraga karena merupakan bagian dan saling mempengaruhi satu sama lainnya. Olahraga cukup mendominasi muatan kurikulum pendidikan jasmani pada semua tingkatan persekolahan. Tak terkecuali juga pada kelas IX SMP Negeri 01 Ngabang. Proses pembelajaran pendidikan jasmani disekolah tetap menekankan pada aktivitas jasmani dengan materi-materi cabang olahraga yang meliputi atletik, permainan dan senam. Adapun salah satu cabang permainan yang diajarkan pada siswa adalah permainan bola basket. Untuk pembelajaran

permainan bola basket itu sendiri tetap menekankan pada penugasan teknik-teknik dasarnya, seperti teknik dasar memegang bola, teknik *passing*, teknik *dribble pivot* dan *shooting*. Semua teknik dasar ini saling mendukung dalam bermain. Salah satu teknik dasar dalam permainan bola basket adalah *dribbling*. Penugasan teknik *dribbling* ini sangat penting, karena jika terjadi kesalahan dalam melakukannya maka merugikan regu sendiri dimana tim lawan akan mendapat angka sesuai dengan sistem *reallypoint* yang berlaku sekarang. Untuk menghindari kesalahan tersebut perlu dikuasai teknik dasarnya terlebih dahulu. Teknik dasar yang diajarkan kepada pemula dalam melakukan *dribble* adalah *dribbling*, karena *dribbling* merupakan teknik yang sangat sederhana dan mudah untuk dilakukan.

Dilihat dari perkembangannya bola basket sangat digemari masyarakat baik kaum tua maupun muda hal ini dikarenakan permainan bola basket merupakan permainan yang sudah dimainkan, dan mempunyai banyak manfaat. Selama ini berdasarkan pengamatan peneliti di lapangan khususnya dalam proses pembelajaran bola basket, banyak sekali media belajar yang dapat dimanfaatkan oleh guru agar tetap menarik minat siswa dengan materi yang diajarkan serta untuk mengatasi keterbatasan-keterbatasan fasilitas yang ada di sekolah.

Berdasarkan dari hasil pra observasi di kelas IX SMP Negeri 01 Ngabang, dalam kegiatan pembelajaran olahraga bola basket peneliti mengamati siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran bola basket yang diajarkan oleh guru yang bersangkutan, namun pada kenyataannya tidak semua siswa memiliki kemampuan yang sama dalam melakukan teknik-teknik dasar bola basket salah satunya adalah teknik dasar *dribbling*. Sesuai dengan hasil observasi peneliti di sekolah, kriteria ketuntasan minimal (KKM) pada mata pelajaran penjasokes di sekolah tersebut sebesar 75, nilai rata-rata siswa banyak yang belum mencapai kriteria ketuntasan Siswa minimal 10% dan tidak tuntas 90% (KKM) pada Siswa Kelas IX C SMP Negeri 01 Ngabang, maka dari itu peneliti memilih kelas tersebut sebagai subjek penelitian.

Dengan adanya permasalahan ini, maka dibutuhkan suatu metode pembelajaran yang inovatif, yang menciptakan agar cara belajar aktif siswa sesuai keadaan dan kebutuhannya serta pembelajaran yang berpusat pada siswa sesuai keadaan dan kebutuhannya serta pembelajaran yang berpusat pada siswa, sehingga potensi dan kemampuan yang dimiliki siswa dapat berkembang secara maksimal serta tujuan pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dan kriteria KKM dapat terpenuhi menggunakan metode pembelajaran kooperatif Tipe *STAD*.

Dalam mengikuti pembelajaran bola basket perlu juga didampingi dengan model pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan kemampuan *dribbling* bola basket dalam permainan bola basket, dan didalam penelitian ini peneliti memilih model pembelajaran kooperatif tipe *STAD*. Slavin, Robert E (2015: 8) mengatakan bahwa: “semua model pembelajaran kooperatif menyumbangkan ide bahwa siswa yang bekerja sama dalam belajar dan bertanggung jawab atas teman satu timnya mampu membantu diri mereka belajar dan bertanggung jawab atas teman satu timnya mampu membantu diri mereka belajar sama baiknya”. Abdulhak (dalam Rusman 2012: 203) bahwa: “pembelajaran kooperatif dilaksanakan melalui sharing proses antara peserta belajar, sehingga dapat mewujudkan pemahaman bersama diantara peserta belajar itu sendiri”. Tom V. Savage, (dalam Rusman 2012: 203) menyatakan bahwa “pembelajaran kooperatif adalah suatu pendekatan yang menekankan kerja sama dalam kelompok”. Jadi kesimpulannya dalam pengajaran model pengajaran kooperatif adalah siswa yang lebih aktif dalam pembelajaran yang mana dibagi dalam kelompok-kelompok tim untuk bekerja sama dalam memecahkan masalah dan berbagi dalam suatu tim. *Student Team Achievement Division (STAD)* adalah suatu model pembelajaran yang paling sederhana dari pembelajaran kooperatif lainnya, Slavin (dalam Rusman 2012: 215) menyatakan “bahwa dalam *STAD*, para siswa dibagi dalam beberapa kelompok, dimana setiap kelompok terdiri dari 4 atau 5 orang siswa yang memprioritaskan heterogen (keragaman) kelas dalam prestasi akademik, jenis kelamin, ras atau etnik”. Harapan peneliti setelah melaksanakan penelitian

dengan model pembelajaran kooperatif tipe *STAD* agar dapat memunculkan ide bagi peneliti sebagai alat untuk penelitian pada pembelajaran penjas kes dalam meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan pada uraian latar belakang yang telah disajikan peneliti bermaksud untuk mengangkat sebuah judul penelitian tindakan kelas yaitu : “Meningkatkan Hasil *Dribbling* Dalam Permainan Bola basket Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *STAD* Pada Siswa Kelas IX SMP Negeri 01 Ngabang Kabupaten Landak”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka masalah umum dalam penelitian ini yaitu: ”Bagaimanakah Meningkatkan Hasil *Dribbling* Dalam Permainan Bola basket Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *STAD* Pada Siswa Kelas IX SMP Negeri 01 Ngabang Kabupaten Landak?” Sub masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimanakah perencanaan pembelajaran *dribbling* dalam permainan bola basket dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *STAD* pada siswa kelas IX SMP Negeri 01 Ngabang?
2. Bagaimanakah pelaksanaan *dribbling* dalam permainan bola basket dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *STAD* pada siswa kelas IX SMP Negeri 01 Ngabang?
3. Apakah ada peningkatan hasil *dribbling* dalam permainan bola basket dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *STAD* pada siswa kelas IX SMP Negeri 01 Ngabang ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah penelitian di atas, maka tujuan yang ingin di capai dalam penelitian ini adalah mengetahui tentang “Meningkatkan Hasil *Dribbling* Dalam Permainan Bola Basket Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *STAD* Pada Siswa Kelas IX SMP Negeri 01 Ngabang?” Yang diuraikan ke dalam sub-sub tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimanakah Perencanaan *dribbling* dalam permainan bola basket dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *STAD* pada siswa kelas IX SMP Negeri 01 Ngabang.
2. Bagaimanakah Pelaksanaan pembelajaran *dribbling* dalam permainan bola basket dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *STAD* pada siswa kelas IX SMP Negeri 01 Ngabang.
3. Apakah Peningkatan hasil *dribbling* dalam permainan bola basket dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *STAD* pada siswa kelas IX SMP Negeri 01 Ngabang.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat diantaranya:

1. Teoristis

Hasil penelitian ini dapat dijadikan teori dan rujukan untuk memperkaya khazanah ilmu pengetahuan khususnya dibidang pendidikan jasmani yang berkaitan dengan peningkatan kemampuan *dribbling* dengan Model Pembelajaran tipe *STAD*.

2. Praktis

- a. Bagi Peneliti yaitu dapat menambah dan meningkatkan pengetahuan tentang masalah serupa.
- b. Bagi Guru Memberikan informasi kepada guru agar meningkatkan pengetahuan dan pemahaman tentang masalah serupa untuk meningkatkan mutu pendidikan jasmani.
- c. Bagi Pihak Sekolah Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi ke pihak sekolah agar dapat dijadikan masukan dan pertimbangan bagi sekolah yang bersangkutan dalam mengambil kebijakan – kebijakan terhadap pelaksanaan pendidikan jasmani dan kesehatan.

- d. Bagi Siswa Penelitian ini dapat meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar siswa terhadap pembelajaran penjaskes dan membuat pembelajaran penjaskes lebih menarik, menyenangkan dan terasa mudah.
- e. Bagi Pembaca dapat menjadi sumber pengetahuan dan gambaran tentang masalah serupa.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian adalah untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai pembatasan masalah yang akan diteliti, sehingga dalam ruang lingkup penelitian ini akan dibahas variabel penelitian beserta definisi operasionalnya.

1. Variabel Penelitian

Variabel merupakan karakteristik atau keadaan atau kondisi pada suatu objek yang mempunyai variasi nilai. Istilah variabel dapat diartikan bermacam-macam yaitu dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang akan menjadi objek pengamatan penelitian, sering pula dinyatakan sebagai faktor yang berperan dalam peristiwa atau gejala yang akan diteliti. Menurut Sugiyono (2018:63) menjelaskan bahwa variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya. Sedangkan menurut Zulfafrial (2012:33) menyebutkan “variabel adalah suatu gejala yang bervariasi yang menjadi objek penelitian”.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa variabel penelitian dalam penelitian ini adalah segala sesuatu sebagai objek penelitian yang ditetapkan dan dipelajari sehingga memperoleh informasi untuk menarik kesimpulan.

a. Variabel Masalah

Zulfafrial (2012:13) mengatakan bahwa “variabel masalah adalah variabel yang ada atau munculnya ditentukan atau dipengaruhi oleh variabel tindakan”. Berdasarkan pendapat tersebut, maka dapat

disimpulkan bahwa variabel masalah yang muncul karena adanya variabel tindakan. Variabel masalah dalam penelitian ini yaitu kemampuan *dribbling* pada permainan bola basket.

b. Variabel Tindakan

Zuldafrizal (2012:13) mengatakan bahwa “variabel tindakan adalah suatu kondisi untuk menerangkan hubungan fenomena yang observasi atau merupakan variabel yang menjadi sebab timbulnya masalah”. Sedangkan menurut Sugiyono (2018:64) mengemukakan variabel “tindakan adalah merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi penyebab perubahannya atau timbulnya variabel masalah”. Berdasarkan kedua pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa variabel tindakan adalah yang memberikan pengaruh pada variabel lain sehingga tanpa variabel ini tidak akan muncul variabel masalah. Adapun yang menjadi variabel tindakan pada penelitian ini yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *STAD*.

2. Definisi Operasional

Untuk menghindari agar persoalan penelitian yang dilakukan tidak salah dalam penafsiran istilah, maka perlu adanya penegasan istilah yang meliputi.

a. *Dribbling*

Dribbling dalam permainan bola basket adalah gerakan menggiring bola sebagai upaya mempertahankan penguasaan bola tujuan dari gerakan ini adalah melewati penjagaan lawan dan melakukan serangan untuk menerobos pertahanan lawan

b. Model Pembelajaran Tipe *Student Team Achievement Division (STAD)*

Model pembelajaran tipe *Student Team Achievement Division (STAD)* adalah salah satu pembelajaran kooperatif yang menekankan pada bekerja kelompok untuk memecahkan masalah yang terdapat pada suatu pelajaran yang dirisakan mempunyai kendala dan di selesaikan bersama-sama dalam kelompok. Guru menyajikan pelajaran kemudian

siswa bekerja dalam tim untuk memastikan bahwa seluruh anggota tim telah menguasai pelajaran tersebut. Akhirnya seluruh siswa dikenai kuis tentang materi itu dengan catatan saat kuis mereka tidak boleh saling membantu, *STAD* terdiri dari lima komponen utama, yaitu penyajian materi, tim/kelompok, kuis, skor perkembangan individu dan penghargaan kelompok.