

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bolabasket adalah salah satu olahraga yang terkenal/populer di dunia. Penggemarnya dari segala usia merasakan permainan bolabasket adalah olahraga yang menyenangkan, kompetitif, mendidik, menghibur, dan menyehatkan. Keterampilan perseorangan seperti tembakan, umpan, dribel, dan *rebound*, serta kerja sama tim untuk menyerang atau bertahan, adalah prasyarat agar berhasil dalam memainkan olahraga ini.

Permainan bolabasket dimainkan oleh dua regu. Masing-masing regu terdiri dari 9 orang pemain yang membawa bola tidak dibawa lari dan pihak lawan berusaha merebut bola tersebut. Permainan pada waktu itu sangat digemari warga masyarakat Amerika Serikat sehingga jumlah pemain diubah menjadi 7 orang selanjutnya diubah lagi menjadi 5 orang tiap regu. Terdapat banyak keterampilan dalam permainan bolabasket salah satunya yaitu keterampilan menembak dan dalam permainan bolabasket juga dipengaruhi 2 faktor yaitu internal dan eksternal.

Faktor tersebut antara lain adalah faktor internal, yang merupakan faktor yang datangnya dari atlet atau pemain itu sendiri, antara lain: keadaan fisik pemain, bentuk dan postur tubuh, tingkat kesegaran jasmani dan kekuatan otot dan faktor eksternal, merupakan faktor yang datangnya dari luar atlet, yaitu : sarana dan prasarana, pelatih, keluarga, pembina dan guru serta lingkungan tempat tinggal.

Kedua faktor tersebut saling berhubungan dan berkaitan tidak dapat dipisahkan karena keduanya memiliki peranan untuk menunjang pencapaian prestasi dalam permainan bolabasket. Permainan dan olahraga bolabasket untuk memperoleh kemenangan ditentukan dengan cara seberapa banyak bola dimasukkan ke ring bolabasket. Semakin banyak bola dimasukkan ke ring bolabasket maka semakin besar suatu tim memperoleh kemenangan.

Yang harus dikuasai dan diperhatikan dalam permainan bolabasket yaitu : melempar dan menangkap bola (*passing*), menembak (*shooting*), menggiring bola (*dribble*), olah kaki (*foot work*), memeros/ berputar (*pivot*), gerak tipu (*fakes and feins*), dan merayah bola (*rebounding*).

Salah satu keterampilan dalam permainan bolabasket yaitu menembak bola ke ring (*shooting*) membutuhkan akurasi dari setiap *shooting* yang dilakukan. Kemampuan memasukkan bola ke dalam ring yang disebut *shooting* secara garis besar dipengaruhi beberapa aspek yaitu aspek fisik dan mental. ada 2 aspek mental yang mempengaruhi *shooting* kecuali kepercayaan diri (*confidence*) yaitu kemampuan menjaga fokus dalam permainan. Melalui latihan yang serius, *shooter* yang baik akan meningkatkan kemampuan konsentrasi mereka. dan tentu saja *shooter* yang baik harus mampu tampil relaks, dan menciptakan suasana relaks walaupun dalam pertandingan yang keras.

Berdasarkan hasil obsevasi yang dilakukan oleh peneliti bahwa di SMP Negeri 1 Tapa pada kelas VIII belum bisa melakukan keterampilan *chest pass* dalam permainan bolabasket, maka model pembelajaran yang di anggap cocok untuk mengatasi masalah diatas adalah penerapan model pembelajaran *STAD*.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah di kemukakan sebelumnya maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Model pembelajaran *STAD* dapat memberikan peningkatan kepada siswa dalam melakukan keterampilan *chest pass* dengan baik.
2. Siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Tapa belum cukup terampil dalam melakukan *chest pass* pada permainan bolabasket.
3. Keterampilan *chest pass* yang dimiliki siswa kelas VIII SMP Negeri 1 tapa masih di bawah rata-rata.

1.3 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : “apakah dengan menerapkan model pembelajaran *STAD* dapat meningkatkan keterampilan *chest pass* pada permainan bolabasket pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Tapa ?

1.4 Cara pemecahan masalah

Dalam meningkatkan keterampilan *chest pass* pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Tapa. Dalam Model Pembelajaran *STAD*, guru mengajarkan keterampilan *chest pass* dan anak harus mempelajari semua keterampilan *chest pass* mulai dari gerakan badan, tangan sampai pada kaki. Dari semua keterampilan dalam *chest pass* dipelajari sehingga semua dapat dilakukan dengan baik. kemudian siswa disuruh melakukannya.

Model Pembelajaran *STAD* ini dapat dilakukan langkah-langkah sebagai berikut: guru memberikan penjelasan cara melakukan *chest pass* pada permainan bolabasket, guru memberikan contoh keterampilan *chest pass*, siswa melakukan sesuai contoh yang diberikan guru, setiap keberhasilan siswa diberi penguatan, hingga akhirnya siswa dengan sendirinya mampu melakukan gerakan yang sesungguhnya.

1.5 Tujuan penelitian

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan proses pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan melalui model Pembelajaran *STAD*, bertujuan guna meningkatkan keterampilan *chest pass*. pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Tapa.

1.6 Manfaat penelitian

Adapun manfaat dalam penelitian ini yaitu:

1.6.1 Manfaat teoritis:

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam berpikir ilmiah bagi guru pendidikan jasmani.

1.6.2 Manfaat praktis

- a) Bagi siswa, meningkatkan keterampilan *chest pass* pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Tapa.
- b) Bagi guru, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan dan informasi bagi guru dalam meningkatkan keterampilan *chest pass*
- c) Bagi sekolah, sebagai bahan informasi tentang peningkatan pembelajaran pendidikan jasmani olahraga kesehatan khususnya materi tentang

keterampilan *chest pass*. Selain itu, sebagai bahan masukan bagi SMP Negeri 1 Tapa untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

- d) Bagi peneliti, menambah ilmu pengetahuan dan pengalaman berharga bagi peneliti khususnya tentang keterampilan *chest pass* nantinya peneliti dapat mengimplementasikan ilmu pengetahuan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.