

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dewasa ini aktivitas olahraga menjadi bagian yang tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan bermasyarakat. Dari usia anak-anak sampai usia dewasa semua tidak dapat terlepas dari kegiatan olahraga, meskipun tujuan dari masing-masing individu dalam melakukan olahraga tersebut berbeda-beda. Mulai dari untuk mengisi waktu luang, untuk memperoleh kesehatan, sampai untuk menggantungkan hidup dari hasil keuntungan yang diperoleh melalui olahraga.

Olahraga yang notabene mengandung resiko untuk cidera, menjadi suatu hal yang disenangi bahkan menjadi gaya hidup bagi sebagian orang. Selain itu mahalny perlengkapan-perengkapan untuk melakukan olahraga tersebut tidak menjadi halangan bagi setiap orang untuk melakukannya. Menurut Freeman dalam Mahendra (2009:6) mengatakan bahwa : “Olahraga di pihak lain adalah suatu bentuk bermain yang terorganisir dan bersifat kompetitif.” Karena sifatnya yang kompetitif ini lah, olahraga menjadi hal yang diminati oleh banyak orang, dan dengan sifat yang kompetitif itu pula menyebabkan setiap orang ingin berlomba-lomba menjadi yang terbaik dan tidak jarang mengorbankan banyak hal untuk mendapatkan gelar juara.

Permainan bolabasket yang merupakan bagian dari olahraga itu sendiri sudah menjadi olahraga yang sangat digemari di Indonesia tanpa terkecuali di lingkungan para pelajar. Hal ini dapat di lihat dari banyaknya esktrakurikuler bolabasket yang ada disetiap sekolah hususnya tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA). Lebih dari itu saat ini permainan bolabasket sudah menjadi olahraga yang paling favorit di lingkungan para pelajar, bahkan saat ini olahraga bolabasket sudah menjadi ajang adu prestasi antar sekolah sehingga banyak sekolah-sekolah melakukan pembinaan cabang olahraga bolabasket yang serius melalui ekstrakurikuler bolabasket disetiap sekolahnya.

Dengan populernya olahraga bolabasket di lingkungan sekolah, kini para siswa berlomba-lomba untuk dapat menguasai dan dapat terampil dalam melakukan olahraga bolabasket tersebut. Sehingga para pelatih ekstrakurikuler bolabasket dituntut untuk selalu kreatif dan inovatif dalam mengajarkan teknik-teknik serta strategi dalam pelatihan olahraga bolabasket.

Olahraga bolabasket merupakan olahraga beregu yang memerlukan keterampilan motorik yang sangat tinggi serta memerlukan kecerdasan dalam mengembangkan strategi permainannya. Tujuan utama dari olahraga ini adalah memasukan bola sebanyak-banyaknya kekeranjang lawan serta mencegah lawan agar lawan tidak memasukan bola kedalam keranjang, sebagaimana dikutip oleh FIBA dalam <http://www.perbasi.or.id/index.php?ref=peraturan&kat=peraturanfiba> yang menjelaskan definisi bolabasket sebagai berikut : “Bolabasket dimainkan oleh dua (2) tim yang masing-masing terdiri dari lima (5) pemain. Tujuan dari masing-masing tim adalah untuk mencetak angka ke keranjang lawan dan berusaha mencegah tim lawan mencetak angka.”

Untuk dapat mencetak poin sebanyak-banyaknya kedalam keranjang lawan, para pemain dituntut agar dapat menguasai teknik-teknik dasar dalam olahraga bolabasket. Dalam permainan bolabasket pada dasarnya terdiri dari tiga komponen teknik dasar, diantaranya adalah mengoper (*passing*), menembak atau memasukan bola (*shooting*) dan menggiring bola (*dribbling*). Ketiga teknik dasar tersebut harus dikuasai oleh setiap pemain bolabasket, karena tanpa terkuasainya ketiga teknik dasar tersebut akanlah sulit untuk menjadi atlet yang handal dan berprestasi.

Permainan bolabasket merupakan permainan dengan frekuensi tempo yang sangat tinggi, sehingga diperlukan kecepatan dan ketepatan dalam mengambil setiap keputusan, termasuk saat akan mengambil keputusan untuk melakukan menggiring bola. Dalam melakukan teknik menggiring bola tersebut, para pemain harus bisa menyesuaikan diri dengan situasi dan kondisi dilapangan, pemain harus paham kapan saatnya pemain melakukan menggiring bola dengan kecepatan yang tinggi, kapan pula saatnya pemain melakukan menggiring bola untuk mengatur tempo permainan.

Sehingga para pemain bolabasket dituntut untuk terampil dalam melakukan teknik menggiring bola tersebut sebagaimana hal tersebut diungkapkan dalam www.infodiknas.com/peningkatan-keterampilan-bermain-bola-basket-melalui-metode-duplikasi-dengan-penggunaan-multimedia-pada-siswa-kelas-vii-smp-negeri-17-ota-banda-aceh-tahun-2007/ sebagai berikut : “*Dribbling* digunakan untuk mencegah pemain berjalan dengan bola dan untuk memastikan amannya bola dari usaha lawan yang ingin merebutnya.”

Dari kutipan tersebut dapat kita ketahui bahwa menggiring bola merupakan salah satu komponen terpenting dalam permainan bolabasket. Tujuan dari teknik tersebut adalah mencegah bola agar bola tidak terebut dari lawan yang ingin merebutnya. Para atlet yang tidak terampil melakukan teknik menggiring bola ini akan membuat dirinya akan selalu mengalami kesulitan ketika akan melewati lawan dan akan kesulitan untuk mengembangkan permainan. Dalam hal ini tentu saja para pelatih bolabasket sedianya harus selalu mengajarkan teknik dasar tersebut kepada para atletnya, agar para atlet didikannya terampil dalam menguasai teknik tersebut.

Untuk mengetahui sejauh mana para atlet berkembang termasuk dalam permainan bolabasket, tentu saja diperlukan suatu evaluasi. Evaluasi dengan melakukan tes sebagai alat ukur dan pengukuran sebagai proses pengambilan data akan diketahui sejauh mana tingkat ketercapaian keterampilan yang telah diperoleh. Adapun pengertian tes, pengukuran dan evaluasi menurut Andi dalam http://file.upi.edu/Direktori/FPOK/JUR._PEND._OLAHRAGA/195806201986011/ANDI_SUNTODA_SITUMORANG/Pntrn_Softball.pdf yaitu :

Tes merupakan suatu alat ukur atau instrumen yang digunakan untuk memperoleh informasi / data tentang seseorang atau obyek tertentu. Data yang diperoleh merupakan atribut atau sifat-sifat yang melekat pada individu atau obyek yang bersangkutan. Pengukuran merupakan proses pengumpulan data / informasi tentang individu maupun obyek tertentu, yaitu mulai dari mempersiapkan alat ukur yang digunakan sampai diperolehnya hasil, jadi pengertian pengukuran adalah suatu proses untuk memperoleh data obyektif dan kuantitatif yang hasilnya dapat diolah secara statistika. Sedangkan evaluasi adalah proses pemberian makna atau kelayakan data yang terhimpun. Hasilnya

bersifat kualitatif, karena dalam proses pemberian makna terhadap data hasil pengukuran berdasarkan kriteria atau pembandingan (dalam kelompoknya atau dari luar, yang berbentuk standar baku).

Dengan adanya evaluasi melalui tes dan pengukuran kita dapat menilai tingkat keberhasilan para atlet dan dengan evaluasi pula kita dapat mengukur sejauh mana perkembangan para atlet tersebut. Sebagaimana dijelaskan Andi dalam http://file.upi.edu/Direktori/FPOK/JUR.PEND._OLAHRAGA/19580620_1986011/ANDI_SUNTODA_SITUMORANG/Pntrn_Softball.pdf bahwa :

Pelaksanaan tes dan pengukuran akan sangat berguna untuk memenuhi kebutuhan program pelatihan antara lain: (a) Merangsang pelatih untuk mencapai tujuan, (b) Merupakan umpan balik bagi pelatih dan atlet, (c) Membangkitkan motivasi berlatih, (d) Membantu atlet dalam menilai kemampuannya, (e) Membantu pelatih menata kembali bahan-bahan yang telah diberikan, (f) Menentukan klasifikasi atau pengelompokan atlet, (g) Sebagai alat untuk memperoleh data yang obyektif, (h) Keperluan diagnosa (body mekanik, kebugaran jasmani, dan keterampilan gerak), (i) Menentukan seleksi atlet dengan fair.

Sehingga untuk menjalankan fungsi evaluasi tersebut diperlukan suatu instrumen tes dalam hal ini tes keterampilan bolabasket untuk mengukur serta menilai sampai sejauh mana tingkat keberhasilan atlet dalam mempelajari teknik - teknik dalam permainan bolabasket tersebut.

Dalam perkembangannya tes keterampilan bolabasket mengalami beberapa perubahan, dikutip dari <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/132280880/Validasi%20tes%20STO.pdf> menjelaskan bahwa :

Untuk pengembangan tes keterampilan bolabasket disusun pertama kali tes bolabasket Brace tahun 1924. Selanjutnya ada tes bolabasket Johnson, Lehstons, dan yang terakhir adalah tes bolabasket yang diciptakan oleh Hopkins, Shicks, & Plack (AAHPERD basketball tests 1984).

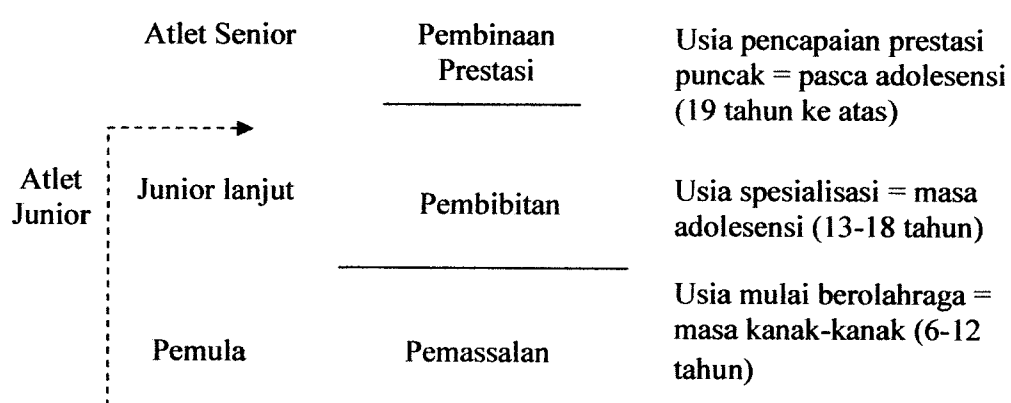
Penyebab - penyebab terjadinya perkembangan dan penyusunan instrumen tes keterampilan bolabasket tersebut sangat dipengaruhi oleh banyak hal, dari mulai perkembangan peraturan permainan bolabasket, perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK), serta perkembangan dari karakteristik setiap individu para atlet bolabasket itu sendiri.

Dari perkembangan tes keterampilan bolabasket tersebut, saat ini belum terdapat instrumen tes keterampilan bolabasket untuk para siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) khususnya dalam hal tes menggiring bola. Hal tersebut sangatlah disayangkan karena tanpa adanya instrumen tes keterampilan yang sesuai, akan sulit diukur tingkat kemajuan hasil belajar dari para siswa tersebut.

Tes keterampilan bolabasket dari Johnson merupakan tes untuk mengukur keterampilan teknik dasar dalam bermain bolabasket untuk tingkat mahasiswa. Tes tersebut terdiri dari tes melempar dan menangkap bola, tes memasukan bola kedalam keranjang, dan tes menggiring bola.

Tes menggiring bolabasket dari Johnson terdiri dari lima patok dengan alur lintasan menyerupai angka delapan. Ditinjau dari tahap perkembangan motorik, siswa tingkat SMA mempunyai karakteristik perkembangan yang berbeda dengan tingkat mahasiswa, perkembangan motorik tersebut dipengaruhi oleh kematangan dan pengalamannya seperti melalui pengajaran, latihan dan juga peralatan dalam menguasai keterampilan motorik. Sebagaimana dikutip dalam <http://sepriblog.blogspot.com/2010/02/pertumbuhan-dan-perkembangan-fisik-dan.html> bahwa :
“Perkembangan motorik merupakan perubahan tingkah laku motorik yang terjadi secara terus-menerus sepanjang siklus kehidupan manusia yang dipengaruhi oleh tuntutan–tuntutan tugas, biologis individual dan juga lingkungan.” Dari kutipan tersebut dapat diketahui bahwa perkembangan motorik tingkat SMA mempunyai karakteristik yang berbeda dengan siswa tingkat mahasiswa, banyaknya pengalaman, pengajaran, serta pelatihan menjadi faktor yang sangat mempengaruhi perbedaan perkembangan motorik tersebut.

Ditinjau dari sistem pembangunan olahraga yang digunakan di Indonesia, siswa tingkat SMA mempunyai tahapan tingkat yang berbeda dengan tingkat Mahasiswa, dikutip dalam <http://pustaka.uns.ac.id/?menu=news&nid=124&option=detail> menjelaskan bahwa “Sistem pembangunan olahraga yang digunakan di Indonesia adalah sistem piramida, yang meliputi tiga tahap, yaitu (1) Pemassalan; (2) Pembibitan; dan (3) Peningkatan Prestasi.”



Gambar 1.1
Pembinaan Prestasi Olahraga Ditinjau dari Teori Piramida, Usia Berlatih, Tingkat Atlet, dan Tingkat Pertumbuhan dan Perkembangan Atlet
(Sumber : <http://pustaka.uns.ac.id/?menu=news&nid=124&option=detail>)

Dari teori piramida tersebut dapat diketahui bahwa siswa tingkat SMA berada pada usia spesialisasi (adolesensi) yaitu pada tahap pembibitan sedangkan mahasiswa berada pada usia pencapaian prestasi puncak (pasca adolesensi) yaitu pada tahap pembinaan prestasi. Sehingga dapat diketahui bahwa kemampuan motorik siswa SMA berada satu tingkat lebih rendah dengan tingkat mahasiswa. Maka dari itu tes keterampilan mengiring bolabasket dari Johnson yang merupakan tes untuk tingkat mahasiswa harus dimodifikasi agar tes tersebut dapat sesuai dengan tahap perkembangan motorik siswa tingkat SMA.

Berdasarkan uraian diatas penelitian ini bermaksud untuk memodifikasi tes keterampilan bolabasket Johnson hususnya dalam tes menggiring bola untuk digunakan sebagai tes keterampilan menggiring bolabasket untuk siswa Sekolah Menengah Atas (SMA).

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang dan uraian diatas, maka dapat di identifikasikan masalah sebagai berikut :

- A. Dibutuhkannya suatu bentuk tes keterampilan menggiring bolabasket yang valid dan reliabel sebagai alat ukur keterampilan menggiring bolabasket untuk para siswa tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA).
- B. Belum adanya suatu bentuk tes keterampilan yang seragam untuk menilai keterampilan menggiring bolabasket untuk siswa tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA).
- C. Belum adanya bentuk penilaian yang seragam antara satu pelatih dengan pelatih lain dalam menilai keterampilan menggiring bolabasket untuk siswa tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA)

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang serta Identifikasi masalah diatas maka dapat dirumuskan masalah yaang akan diteliti sebagai berikut : “Apakah modifikasi tes keterampilan menggiring bolabasket dari Johnson dapat valid dan reliabel untuk siswa tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) wilayah Kota Cimahi?”

D. Tujuan Penelitian

Dari setiap penelitian yang kita lakukan haruslah mempunyai tujuan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah modifikasi tes keterampilan menggiring bolabasket dari Johnson dapat valid dan reliabel untuk siswa tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) wilayah Kota Cimahi.

E. Manfaat Penelitian

Dalam setiap melakukan penelitian kita harus memperhatikan manfaat dari penelitian tersebut, adapun manfaat penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Memberikan sumbangsih informasi dan keilmuan bagi pelatih maupun guru pendidikan jasmani mengenai tes menggiring bolabasket yang nantinya diharapkan dapat dipergunakan sebagai bahan pertimbangan untuk evaluasi dalam pembinaan cabang olahraga terutama bolabasket.

2. Manfaat Praktis

Dapat dijadikan pedoman baik bagi pelatih maupun guru pendidikan jasmani sebagai ragam tes keterampilan menggiring bolabasket serta untuk penilaian dan mengukur tingkat kemampuan siswa dalam menggiring bolabasket.

F. Batasan Istilah

Agar tidak terjadi salah tafsir pada istilah yang penulis gunakan dalam penelitian ini, maka penulis mendefinisikan istilah – istilah sebagai berikut :

Tes merupakan suatu alat ukur atau instrumen yang digunakan untuk memperoleh informasi / data tentang seseorang atau obyek tertentu. Data yang diperoleh merupakan atribut atau sifat-sifat yang melekat pada individu atau obyek yang bersangkutan (Andi dalam http://file.upi.edu/Direktori/FPOK/JUR._PEND._OLAHRAGA/195806201986011ANDI_SUNTODA_SITUMORANG/Pntrn_Softball.pdf)

Keterampilan merujuk pada proses penguasaan suatu keterampilan atau tugas gerak yang melibatkan proses mempersepsi rangsangan dari luar, kemudian rangsangan itu diolah dan diprogramkan sampai terjadi respon berupa tindakan yang sesuai dengan rangsangan itu (Mahendra 2009 :12)

Dribbling suatu usaha membawa bola ke depan. Caranya yaitu dengan memantul-mantulkan bola ke lantai dengan satu tangan. Saat bola bergerak ke atas telapak tangan menempel pada bola dan mengikuti arah bola. Digunakan untuk

mencegah pemain berjalan dengan bola dan untuk memastikan amannya bola dari usaha lawan yang ingin merebutnya. (www.infodiknas.com/peningkatan-keterampilan-bermain-bola-basket-melalui-metode-duplikasi-dengan-penggunaan-multimedia-pada-siswa-kelas-vii-smp-negeri-17-ota-banda-aceh-tahun-2007/)

Bolabasket dimainkan oleh dua (2) tim yang masing-masing terdiri dari lima (5) pemain. Tujuan dari masing-masing tim adalah untuk mencetak angka ke keranjang lawan dan berusaha mencegah tim lawan mencetak angka.” (FIBA dalam <http://www.perbasi.or.id/index.php?ref=peraturan&kat=peraturanfiba>)

Modifikasi merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh para guru agar proses pembelajaran dapat mencerminkan DAP. Esensi modifikasi adalah menganalisis sekaligus mengembangkan materi pelajaran dengan cara meruntungkannya dalam bentuk aktivitas belajar yang potensial sehingga dapat memperlancar siswa dalam belajarnya. (<http://pojokpenjas.blogspot.com/2008/12/modifikasi-pembelajaran-pendidikan.html>)

Validitas bila terdapat kesamaan data yang terkumpul dengan data yang sesungguhnya terjadi pada obyek yang diteliti. Sedangkan **reliabilitas**, bila terdapat kesamaan data dalam waktu yang berbeda Sugiyono (2009:121)

