

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Jasmani dan Kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan. Pendidikan Jasmani dan Kesehatan di sekolah mempunyai peranan penting yaitu memberi kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar.

Pendidikan Jasmani merupakan alat untuk mendorong perkembangan keterampilan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan, penalaran, penghayatan nilai (sikap, mental, emosional, spritual, sosial) dan pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan serta perkembangan yang seimbang. Sehingga pendidikan jasmani sebagai wahana untuk mendidik anak.

Tujuan Pendidikan Jasmani dikemukakan oleh (Depdiknas 2003: 3):

1. Melakukan landasan karakter moral yang kuat melalui internalisasi nilai dalam pendidikan jasmani.
2. Membangun landasan kepribadian yang kuat, sikap cinta damai, sikap sosial dan toleransi dalam konteks kemajemukan budaya, etnis dan agama.
3. Menumbuhkan kemampuan berfikir kritis melalui pelaksanaan tugas-tugas ajar pendidikan jasmani.
4. Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerjasama, percaya diri dan demokratis melalui aktifitas jasmani.
5. Mengembangkan kemampuan gerak dan keterampilan berbagai macam permainan dan olahraga.
6. Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani.
7. Mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri dan orang lain.
8. Mengetahui dan memahami konsep aktifitas jasmani sebagai informasi untuk mencapai kesehatan, kebugaran dan pola hidup sehat.

Karena pada dasarnya pendidikan jasmani adalah proses pendidikan melalui aktivitas jasmani dan proses pendidikan untuk meningkatkan kemampuan jasmani, maka pendidikan jasmani dapat dilakukan di sekolah dan juga di luar sekolah. Untuk itu, yang perlu diperhatikan adalah keterlibatan aktivitas jasmaninya.

Apa yang diperlukan disajikan guru pendidikan jasmani dalam memberikan pembelajaran? Pembelajaran yang dikemas kedalam permainan dirancang dalam suatu proses yang kondusif, diyakini dapat menghasilkan rasa senang bagi siswa.

Selain itu dapat pula membina kesehatan dan rasa percaya diri. Walau bagaimanapun mengajarkan permainan harus tetap merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari kurikulum pendidikan jasmani, taktik-taktik untuk siswa SD.

Upaya dalam meningkatkan mutu pendidikan harus dilakukan dengan melibatkan seluruh sistem dalam pendidikan, salah satunya adalah guru. Salah satu indikator berhasilnya pendidikan adalah ditangan guru. Melalui proses belajar pendidikan jasmani bertujuan untuk mengembangkan potensi anak secara seimbang. Perkembangan tersebut harus terjadi secara utuh dan menyeluruh, sebab yang diharapkan dari proses belajar tersebut tidak hanya aspek jasmani yang biasa dikenal dengan istilah psikomotorik, akan tetapi juga potensi yang lainnya, yaitu perkembangan pengetahuan dan penalaran yang biasa tersebut dengan istilah kognitif. Selain itu juga diharapkan dapat mencapai perkembangan sikap serta kepribadian yang positif yang tercantum dalam ranah afektif.

Permainan merupakan bagian daripada bidang studi pendidikan jasmani yang mempunyai banyak kegiatan. Seperti halnya pada kegiatan olahraga pada umumnya, dengan bermain akan terpaculah perkembangan manusia secara menyeluruh misalnya perkembangan-perkembangan jasmani koordinasi gerak, kejiwaan dan sosial.

Terdapat beberapa aspek permainan dan olahraga diantaranya meliputi cabang olahraga basket yang masuk kedalam permainan bola besar. Basket memiliki kegiatan yang khas seperti lari, lompat, menggiring bola, mengoper bola dan memasukan bola basket ke dalam ring. Hal ini merupakan pondasi bagi keterampilan anak dalam bermain dan juga merupakan gerakan dasar bagi pembinaan olahraga.

Bola Basket adalah cabang olahraga yang mempunyai nilai-nilai pedagogis, fisiologis, intelektual dan sosiologis. Latihan-latihan dengan rajin, tekun, ulet, disiplin, tanggung jawab dan lain-lain.

Bola basket itu sendiri merupakan olahraga bola berkelompok yang terdiri atas dua tim beranggotakan masing-masing lima orang yang saling bertanding mencetak poin dengan memasukan bola kedalam keranjang lawan. Bola basket

bisa dikatakan mudah untuk dipelajari karena bentuk bolanya yang besar sehingga tidak menyulitkan pemain ketika memantulkan atau melempar bola tersebut.

Menurut Oliver (2004:vii) :

Bola basket adalah salah satu olahraga paling populer di dunia. Penggemarnya yang berasal dari segala usia merasakan bahwa bola basket adalah olahraga menyenangkan, kompetitif, mendidik, menghibur, dan menyehatkan. Keterampilan-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 bola basket memacu siswa untuk bergerak dengan teratur, semua otot bergerak, organ-organ tubuh bekerja dengan baik sesuai dengan fungsinya. Peredaran darah menjadi lancar, pernafasan baik, persendian tidak kaku, pembuangan CO₂ dan pemakaian O₂ menjadi lancar. Hal tersebut menunjukkan proses fisiologis siswa berjalan dengan baik, dengan demikian diperoleh kondisi yang baik.

Hal ini sejalan dengan model pembelajaran kooperatif, dimana pembelajaran kooperatif itu adalah sebuah bentuk pembelajaran yang didalamnya berisikan aspek-aspek yang sebagian besar sama dengan apa yang ada dalam permainan bola basket seperti halnya kerja sama tim, tanggung jawab terhadap kelompok serta aspek-aspek lainnya yang bersifat kebersamaan.

Menurut Safari (2009: 6) menyatakan bahwa :

Pembelajaran kooperatif adalah salah satu strategi pembelajaran yang berfungsi untuk menggali dan membagi-bagi ide pada anak, strategi pembelajaran ini mendorong anak untuk melakukan kegiatan dalam bentuk kerja sama dan sikap tanggung jawab kepada teman satu kelompoknya dan juga sikap tanggung jawab dengan dirinya.

Dengan kata lain hubungan antara permainan bola basket dengan pembelajaran kooperatif sangat erat kaitannya.

Salah satu masalah yang muncul pada saat peneliti melakukan observasi tentang permainan bola basket di SDN Cihaneut, ditemukannya siswa-siswa yang kurang mengenal permainan bola basket. Hal itu diperkirakan karena guru hanya menyampaikan sebuah teori melalui metode ceramah tanpa adanya suatu praktek langsung yang mampu mengkonkretkan tentang permainan bola basket terutama pada saat melakukan gerak dasar *Bounce Pass*.

Dan hal yang lebih mendukung permasalahan itu timbul adalah disebabkan karena kelengkapan sarana dan prasarana yang mampu mendukung anak untuk memaksimalkan kemampuannya dalam permainan bola basket tidak tersedia, mungkin karena hal itu yang mengakibatkan anak kurang dapat melakukan keterampilan dalam permainan bola basket, karena fakta di atas peneliti berpikiran untuk membuat suatu media yang mampu merangsang anak dalam permainan bola basket terutama gerak dasar *Bounce Pass* sehingga kemampuan anak dalam melakukan gerak dasar *Bounce Pass* menjadi lebih meningkat dengan adanya media yang mampu membuat anak menjadi lebih terangsang. Salah satu caranya dengan melakukan pembelajaran gerak dasar *Bounce Pass* bola basket melalui modifikasi permainan kooperatif.

Dari uraian di atas dalam membina dan meningkatkan pengembangan kemampuan daya gerak siswa SD terhadap permainan bola basket, guru penjas harus merancang bentuk-bentuk latihan yang menarik dan harus disesuaikan dengan karakteristik dari siswa SD.

Bila masih ada kesalahan, ini harus tetap dikoreksi dan terus diteliti. Hal ini berfungsi untuk melihat siswa didik kita sudah berkembang kemampuannya atau tidak, minimal sudah sampai memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Jika tidak diteliti maka kita tidak tahu apakah kemampuan anak didik kita berkembang atau tidak, dan hal yang dapat mengetahui peningkatan kemampuan dari anak didik itu sendiri adalah dengan diadakan sebuah evaluasi.

Sehubungan dengan hal di atas, diharuskan untuk melakukan serangkaian penelitian mengenai gerak dasar *passing Bounce Pass* bola basket melalui modifikasi permainan kooperatif. Dikarenakan timbul masalah anak-anak yang kurang antusias dan kurang pemahaman serta sarana dan prasarana yang kurang memadai.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara dan tes yang dilakukan terbukti bahwa pada pembelajaran *Bounce Pass* bola basket, ternyata anak-anak tidak menguasai keterampilan ini. Hasil ini terinci dari data awal yang dipaparkan pada tabel 1.1

Tabel 1.1
Data Hasil Tes Awal

No	Nama	Aspek yang Dinilai												Skor	Nilai	T	BT
		Sikap Awal				Pelaksanaan				Sikap Akhir							
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1				
1	Asep Saepudin				V			V				V		5	41		V
2	Asep Diana				V				V				V	3	25		V
3	Dea Agung				V				V				V	3	25		V
4	Dede Lesmana			V				V					V	6	50		V
5	Een Indah Sari				V				V				V	3	25		V
6	Ekalawati				V				V				V	3	25		V
7	Eneng Restu Juaning				V				V				V	3	25		V
8	Eneng Yuyun				V				V				V	3	25		V
9	Irfan Sulaeman				V			V					V	4	33		V
10	Jaenal Rinaldi	V						V					V	9	75	V	
11	Jajang Nurjaman				V				V				V	3	25		V
12	Lilis				V				V				V	3	25		V
13	Nendi Saputra		V					V				V		9	75	V	
14	Novia Sa'adah				V				V				V	3	25		V
15	Moh Nurudin				V				V				V	3	25		V
16	Rika Nurazizah				V				V				V	3	25		V
17	Siti Wahdah				V				V				V	3	25		V
18	Siti Maesaroh		V					V				V		9	75	V	
19	Teddy Sulaeman				V				V				V	3	25		V
20	Tata Sutardi				V				V				V	3	25		V
21	Temmy Marsya				V				V				V	3	25		V
22	Tuti Ramli				V				V				V	3	25		V
23	Tasya Amelia				V				V				V	3	25		V
24	Tati Ratnasari				V				V				V	3	25		V
25	Sri Yuliantin				V				V				V	3	25		V
26	Selviana Devila				V				V				V	3	25		V
27	Wawan S				V				V				V	3	25		V
28	Wina Narwi				V				V				V	3	25		V
29	Winda G		V					V				V		9	75	V	
30	Yayu Susana				V				V				V	3	25		V
31	Zahira				V				V				V	3	25		V
Jumlah		1	3	1	26	0	4	3	24	0	3	2	26	123	1025	4	27
Presentase (%)		3	10	3	84	0	13	10	77	0	10	6	84	33		13	87
Target		95%															
KKM		75															

Melihat dari hasil tes awal hanya 4 siswa yang mendapat kriteria tuntas dan masih ada 27 siswa yang belum tuntas dalam melakukan gerak dasar *Bounce Pass*, hal ini jauh dari KKM Pendidikan Jasmani 75%, penulis sangat yakin akan masalah hasil belajar anak kelas V ini sangatlah kurang, terutama pada gerak dasar mengoper bola dengan teknik *Bounce Pass* bola basket. Maka dari itu penulis akan mencoba melakukan penelitian dari masalah ini.

Salah satu upaya yang dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar *Bounce Pass* bola basket adalah dengan menggunakan pembelajaran gerak dasar *Bounce Pass* bola basket melalui modifikasi permainan kooperatif teknik TGT sehingga dapat meningkatkan kemampuan kognitif, afektif, psikomotor dan emosional. Dengan menggunakan pembelajaran ini diharapkan dapat menumbuhkan rangsangan terhadap siswa untuk dapat meningkatkan hasil belajarnya.

B. Rumusan Masalah Dan Pemecahan Masalah

1. Rumusan Masalah

Bertitik tolak pada latar belakang masalah, penulis mencoba menerapkan pembelajaran bola basket yaitu gerak dasar *Bounce Pass* bola basket melalui modifikasi permainan kooperatif teknik TGT, penulis merumuskan masalah tersebut, sebagai berikut:

- a. Bagaimanakah perencanaan pembelajaran *Bounce Pass* bola basket melalui modifikasi permainan kooperatif teknik TGT ?
- b. Bagaimanakah pelaksanaan kinerja guru dalam pembelajaran *Bounce Pass* bola basket melalui modifikasi permainan kooperatif teknik TGT ?
- c. Bagaimanakah pelaksanaan aktivitas siswa dalam pembelajaran *Bounce Pass* bola basket melalui modifikasi permainan kooperatif teknik TGT ?
- d. Bagaimanakah peningkatan pembelajaran *Bounce Pass* bola basket melalui modifikasi permainan kooperatif teknik TGT ?

2. Pemecahan Masalah

Untuk kelancaran dan mempermudah penelitian penulis mencoba membatasi serta memecahkan masalah sebagai berikut:

- a. Pembelajaran gerak dasar *Bounce Pass* melalui modifikasi permainan kooperatif teknik TGT, dalam meningkatkan kemampuan teknik dasar *Bounce Pass* bola basket. Dengan pelaksanaan sebagai berikut :
 Pelaksanaan siklus 1 : siswa dibagi beberapa kelompok yang terdiri dari 3 orang dalam 1 kelompoknya, kemudian dilombakan antar kelompok tersebut dengan peraturan hanya melakukan teknik *bounce pass* saja dalam perlombaan tersebut.
 Pelaksanaan siklus 2 : siswa dibagi beberapa kelompok yang terdiri dari 4 orang dalam 1 kelompoknya, kemudian dilombakan antar kelompok tersebut dengan peraturan hanya melakukan teknik *bounce pass* saja dalam perlombaan tersebut.
 Pelaksanaan siklus 3 : siswa dibagi beberapa kelompok yang terdiri dari 5 orang dalam 1 kelompoknya, kemudian dilombakan antar kelompok tersebut dengan peraturan hanya melakukan teknik *bounce pass* saja dalam perlombaan tersebut.
- b. Populasi kelas 1 s/d 6 SDN Cihaneut Kecamatan Paseh Kabupaten Bandung.
- c. Sampel yang digunakan adalah murid kelas V SDN Cihaneut Kecamatan Paseh Kabupaten Bandung.
- d. Lokasi penelitian di SDN Cihaneut.
- e. Pelaksanaan setiap hari Sabtu.
- f. Banyak perlakuan 6 kali pertemuan

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan perumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka tujuan penelitian pendidikan tindakan kelas ini secara umum bertujuan untuk mengetahui gambaran praktik pembelajaran penjaskes dalam materi pembelajaran bola basket melalui modifikasi permainan kooperatif teknik TGT untuk meningkatkan hasil belajar kelas V SDN Cihaneut.

Adapun tujuan khusus dari dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui perencanaan proses pembelajaran *Bounce Pass* bola basket melalui modifikasi permainan kooperatif teknik TGT di kelas V SDN Cihaneut Kecamatan Paseh Kabupaten Bandung.
2. Untuk mengetahui kinerja guru dalam pelaksanaan proses pembelajaran *Bounce Pass* bola basket melalui modifikasi permainan kooperatif teknik TGT di SDN Cihaneut Kecamatan Paseh Kabupaten Bandung.
3. Untuk mengetahui aktivitas siswa dalam pelaksanaan proses pembelajaran *Bounce Pass* bola basket melalui modifikasi permainan kooperatif teknik TGT di SDN Cihaneut Kecamatan Paseh Kabupaten Bandung.
4. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar pada pembelajaran *Bounce Pass* bola basket melalui modifikasi permainan kooperatif teknik TGT di SDN Cihaneut Kecamatan Paseh Kabupaten Bandung.

D. Manfaat Penelitian

Hasil pendidikan tindakan kelas ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pihak-pihak yang berkepentingan dalam bidang pendidikan, baik manfaat secara akademis dan praktis.

1. Kepentingan Akademis
 - a. Bagi pengembangan kurikulum di Sekolah Dasar khususnya sebagai bahan masukan pada pembelajaran penjaskes pada materi bola basket.
 - b. Bagi satuan Sekolah Dasar, meningkatkan prestasi sekolah.
2. Kepentingan Praktis
 - a. Bagi Guru Penjaskes Sekolah Dasar
 - 1) Mengembangkan kemampuan guru dalam pembelajaran *Bounce Pass* dalam permainan bola basket.
 - 2) Memudahkan guru dalam mengajar gerak dasar *Bounce Pass* dalam permainan bola basket.
 - b. Bagi Siswa Sekolah Dasar
 - 1) Menjadikan pembelajaran gerak *Bounce Pass* dalam permainan bola basket menyenangkan.

- 2) Menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar gerak *Bounce Pass* bola dalam permainan bola basket.
- c. Bagi Peneliti
- 1) Dapat menambah wawasan bagi penulis dalam mengembangkan pembelajaran penjas melalui metode bermain.
 - 2) Dan juga dapat mengetahui tingkat keberhasilan pengembangan metode bermain sebagai modifikasi pembelajaran penjas.
- d. Bagi Lembaga

Bagi UPI PGSD Kampus Bandung, yaitu hasil Penelitian Tindakan Kelas ini sebagai masukan dan bahan acuan dalam rangka perbaikan proses pembelajaran untuk menghasilkan tenaga pendidik yang memiliki kompetensi tinggi, khususnya bagi UPI PGSD Kampus Bandung.

E. Batasan Istilah

1. Gerak dasar

Gerak dasar adalah penerapan dasar dalam cara melakukan sesuatu

2. *Bounce Pass*

Merupakan salah satu teknik dasar bermain basket dengan cara melempar atau mengoper bola basket kepada rekan satu tim dengan cara melempar bola dipantukan terlebih dahulu ke bawah yang kemudian diterima oleh rekan satu tim.

Oliver (2004:36) mengatakan:

umpan pantul dengan dua tangan mungkin merupakan umpan yang paling sering digunakan dalam pertandingan bola basket. Ini adalah umpan yang bisa diandalkan dan dilakukan untuk memindahkan bola dari seorang pemain ke rekan satu timnya, biasanya di bagian daerah parimeter.

3. Bola Basket

Bola basket adalah olahraga bola berkelompok yang terdiri atas dua tim beranggotakan masing-masing lima orang yang saling bertanding mencetak poin dengan memasukkan bola ke dalam keranjang lawan.

Menurut Oliver (2004:vii) :

Bola basket adalah salah satu olahraga paling populer di dunia. Penggemarnya yang berasal dari segala usia merasakan bahwa bola basket

adalah olahraga menyenangkan, kompetitif, mendidik, menghibur, dan menyehatkan. Keterampilan-keterampilan perseorangan seperti tembakan, umpan, dribel, dan rebound, serta kerja sama tim untuk menyerang atau bertahan, adalah prasyarat agar berhasil dalam memainkan olahraga ini

4. Modifikasi

Perubahan sesuatu untuk menjadi lebih menarik, lebih sederhana

5. Permainan

Permainan adalah aktivitas bermain yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan.

6. Kooperatif

Menurut Safari (2009:6) kooperatif adalah pemanfaatan kelompok kecil dalam pengajaran yang memungkinkan mahasiswa bekerja sama untuk memaksimalkan belajar mereka dan belajar anggota lainnya dalam kelompok tersebut.

7. Teknik *Team Game Tournament* (TGT)

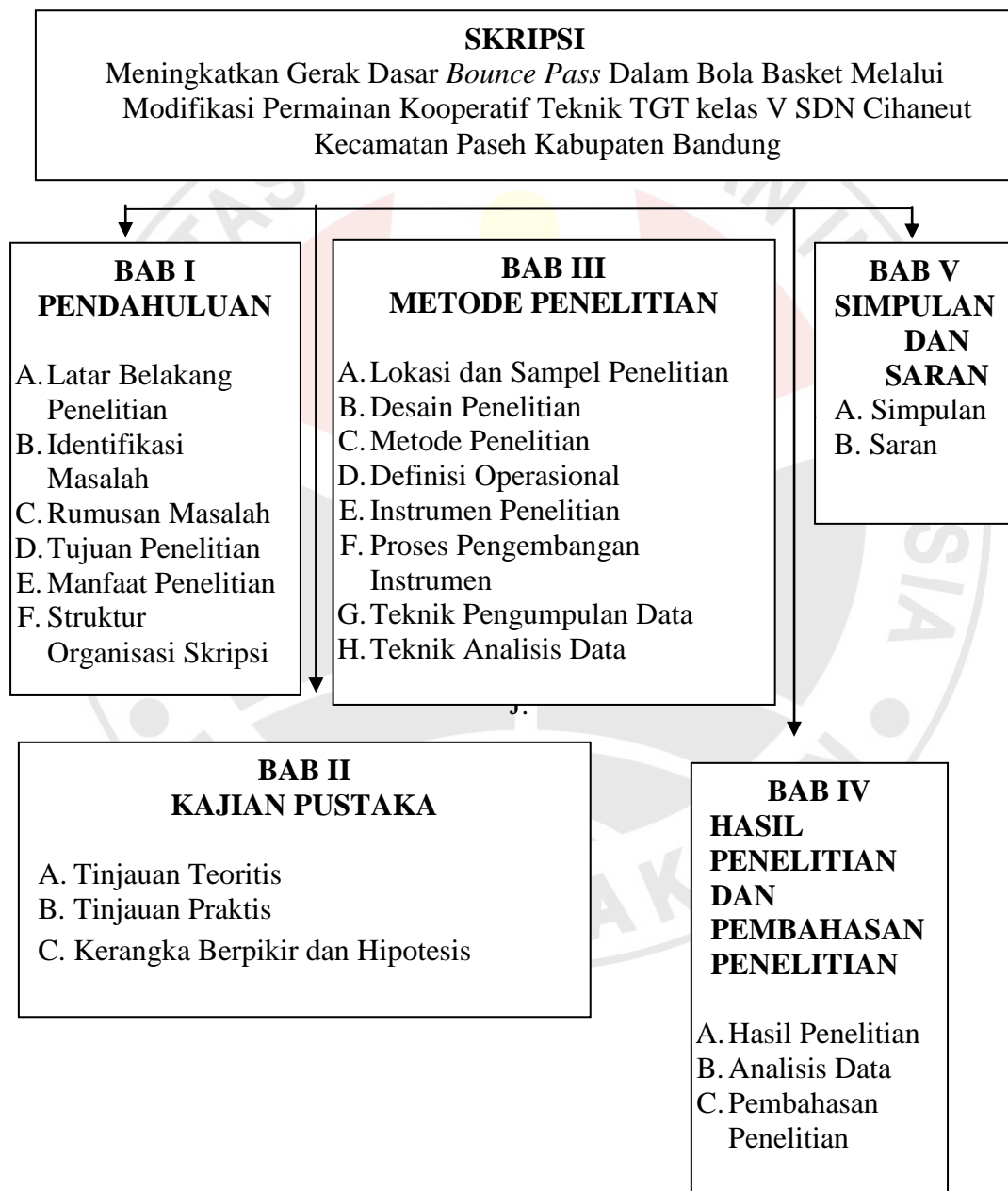
Menurut Slavin pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari 5 langkah tahapan yaitu : tahap penyajian kelas (*class precentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*geams*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*). Adalah penggabungan tiga kata yang dijadikan sebuah metode pembelajaran dalam penelitian ini dimana regu, permainan, dan pertandingan. TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok – kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda. Guru menyajikan materi, dan siswa bekerja dalam kelompok mereka masing – masing.

F. Struktur Organisasi Skripsi

Pada skripsi ini, penulis menjelaskan tentang “**Meningkatkan Gerak Dasar *Bounce Pass* Dalam Bola Basket Melalui Modifikasi Permainan**

Kooperatif Teknik TGT kelas V SDN Cihaneut Kecamatan Paseh Kabupaten Bandung”, yang terdiri dari lima bab.

Lima bab tersebut yaitu bab I pendahuluan, bab II kajian pustaka, bab III metode penelitian, bab IV hasil penelitian dan bab V simpulan dan saran. Untuk lebih jelasnya berikut penulis memaparkan struktur organisasi skripsi yang penulis buat.



Gambar 1.1
Struktur Organisasi Skripsi

DAFTAR PUSTAKA BAB I

- Berliana dkk. (2008). *Belajar Pembelajaran dalam Pelatihan Olahraga*. Bandung: FPOK UPI.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2006). *Standar Isi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Depdiknas.
- <http://tarig18.wordpress.com/2008/09/17/sejarah-singkat-bola-basket>
- Kasbolah Kasihani, (1998). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Depdikbud
- Kundori Moch (2009). *Melatih Basket Anak Harus Menyenangkan*, [online]. Tersedia: <http://www.suaramerdeka.com>. [27 Januari 2009].
- Oliver Jon. (2004). *Dasar-Dasar Bola Basket*. Bandung: Pakar Raya
- Safari Indra,(2009). *Model Pembelajaran Kooperatif Pendidikan Jasmani*. Bandung: CV. Bintang WarliArtika
- Surampet, Djazet Zulfar, Parno dan Sadikun Imam. (1992). *Permainan Besar*. Padang: Depdiknas.
- Sodikun Imam. (1992). *Olahraga Pilihan Bola Basket*. Jakarta: Depdikbud.
- Wiriaatmadja Roghiati. (2005). *Metode Penelitian tindakan Kelas*. Bandung: Remaja Rosda.

