BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Permainan bola basket merupakan salah satu materi ajar dalam mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan (penjasorkes) yang diberikan kepada peserta didik di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP). Setiap peserta didik diharapkan memahami bagaimana cara bermain bola basket dengan benar, seperti melakukan gerakan-gerakan teknik dasar yang ada dalam permainan tersebut. Dengan demikian, keterampilan peserta didik dalam melakukan gerakan teknik dasar dapat digunakan ketika peserta didik tersebut terlibat dalam situasi pertandingan.

Bila diamati, umumnya peserta didik sudah menguasai keterampilan teknik dasar yang memadai, tetapi ketika terlibat dalam situasi pertandingan mereka kurang bisa memanfaatkan keterampilan yang dimilikinya. Misalnya kesalahan pada saat melakukan operan, penentuan posisi, jarak, dan waktu yang tepat ketika melakukan *shooting*, dan kurang bisa mengontrol permainan seperti kapan harus melakukan operan dan kapan harus meminta bola dari teman.

Apabila peserta didik sudah memahami manfaat dari teknik dasar, penentuan posisi, jarak, dan waktu, serta mampu mengaplikasikannya, maka keterampilan tersebut akan membantu dalam situasi permainan yang merupakan peragaan dari taktik dasar sebuah permainan.

Pemain bola basket harus pandai membaca dan memanfaatkan situasi permainan. Dia harus paham apa yang harus dilakukan apabila teman satu tim sedang menguasai bola dan bagaimana sebaiknya posisi dia terhadap lawan apabila teman satu tim akan mengoper kepadanya. Pada saat bagaimana yang paling bagus dan menguntungkan bagi timnya ketika akan melakukan operan atau *shooting*. Bagaimana cara menjaga lawan agar tidak bisa melakukan *shooting* tetapi dilakukan dengan cara-cara yang benar sehingga tidak merugikan timnya.

Peragaan dari teknik dan taktik permainan tersebut selama ini kurang dipahami oleh peserta didik, kebanyakan peserta didik yang sudah merasa mampu melakukan teknik dasar ketika terlibat dalam situasi pertandingan, ketika mereka tidak paham taktik dan kerjasama akan bersikap lebih egois, seperti menguasai bola terlalu lama atau tidak mau mengoper bola kepada teman satu tim. Masalah-masalah tersebut sebaiknya harus dipersempit dengan cara memberikan pemahaman dan pengetahuan yang tepat dari guru penjas.

Untuk menunjang perkembangan pemahaman peserta didik dalam hal peragaan teknik atau taktik permainan tersebut, diperlukan alat pembelajaran yang mampu memberikan pengaruh positif terhadap penanaman pemahaman peserta didik. Salah satu cara untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dalam hal peragaan teknik atau taktik permainan tersebut, adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang cocok untuk merangsang pemahaman peserta didik. Sehingga, dengan menerapkan model pembelajaran diharapkan pada akhirnya peserta didik akan mengerti manfaat dari melakukan teknik yang benar dan penerapan taktik dalam permainan.

Salah satu model pembelajaran yang dianggap mampu untuk merangsang pemahaman peserta didik adalah model pembelajaran *problem based learning* (PBL), karena dalam model pembelajaran PBL peserta didik ditempatkan pada situasi yang hampir sama dengan kehidupan sehari-hari di lingkungannya. Peserta didik dihadapkan pada suatu masalah, dan masalah tersebut harus bisa dipecahkan oleh mereka sendiri sehingga mereka mendapatkan solusi yang paling baik. Chu (2008) menjelaskan "*PBL is a student-centered pedagogical strategy that poses real-world situations and provides resources, guidance, instruction, and opportunities for reflection*". Kemudian PBL menurut Jones dan Turner dalam Bethel (2011) adalah "*an approach to teaching which uses realistic, problematic scenarios and subtle tutor questioning to facilitate in students critical ways of thinking*". Sedangkan PBL menurut Schmidt (2000) adalah "*an approach to*

learning that presumes that the key to understanding is the ability to ask the right questions".

Pernyataan-pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa, model pembelajaran PBL adalah sebuah model pembelajaran yang memposisikan peserta didik sebagai pusat dalam proses belajar mengajar (PBM) di kelas, setiap permasalahan yang mereka hadapi harus dipecahkan oleh mereka sendiri. Peran guru adalah sebagai pembimbing dan fasilitator. Kemudian, suasana pembelajaran dikondisikan seperti situasi kehidupan sehari-hari.

Keuntungan dari penggunaan model pembelajaran PBL juga diungkap oleh KEMDIKBUD (2013), yaitu:

> "Dengan PBL akan terjadi pembelajaran bermakna. Peserta didik/mahapeserta didik yang belajar memecahkan suatu masalah maka mereka akan menerapkan pengetahuan yang dimilikinya atau berusaha mengetahui pengetahuan yang diperlukan. Belajar dapat semakin bermakna dan dapat diperluas ketika peserta didik berhadapan dengan situasi di mana konsep diterapkan"

Guru membimbing peserta didik dalam mencari solusi dari masalah pembelajaran yang dihadapi peserta didik agar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Kemudian guru harus pandai dalam memberikan pertanyaan atau masalah kepada peserta didik. Pertanyaan-pertanyaan atau masalah-masalah yang diberikan guru harus bisa mengarahkan peserta didik pada pencapaian tujuan akhir dari materi yang diajarkan. Hal ini sesuai dengan pendapat Schmidt (2000) yaitu "*the key ingredient of problem-based learning is the capacity to ask the right questions*". Maksud dari pernyataan tersebut adalah bahwa faktor utama dari model pembelajaran PBL adalah kemampuan untuk mengajukan pertanyaan yang tepat.

Dengan adanya kurikulum yang baru yaitu kurikulum 2013, metode yang digunakan guru dalam PBM pada kelas penjasorkes akan berbeda dengan kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP). Kurikulum 2013 lebih mengutamakan pada metode atau pendekatan saintifik yang tujuan utamanya

adalah agar PBM lebih bersifat ilmiah. Sedangkan dalam KTSP metode yang dipakai adalah *contextual teaching learning* (CTL) yang menyelaraskan PBM dengan kebutuhan dan lingkungan sekitarnya. Kementrian pendidikan dan kebudayaan (KEMDIKBUD, 2013) menjelaskan bahwa proses pembelajaran dapat dipadankan dengan suatu proses ilmiah. Karena itu kurikulum 2013 mengamanatkan esensi pendekatan ilmiah dalam pembelajaran. Langkah-langkah pembelajaran dalam pendekatan saintifik meliputi pengamatan, bertanya, mencoba, mengolah, menyaji, menalar, dan mencipta. Langkah-langkah pembelajaran tersebut diterapkan ke dalam PBM melalui model-model pembelajaran yang ada dalam kurikulum 2013, seperti *discovery learning, project based learning* (PjBL), dan *problem based learning* (PBL).

Penerapan model pembelajaran PBL ke dalam PBM penjasorkes diharapkan mampu memfasilitasi peserta didik untuk mendapatkan sebuah pemahaman tentang teknik dan taktik berdasarkan pengalaman langsung dalam dunia nyata atau proses pembelajaran. *Trial and error* yang dilalui peserta didik merupakan pengalaman berharga dalam mencari solusi masalah yang dapat menghasilkan keterampilan yang lebih baik. Gower (1997) menjelaskan *"So the logic we use in scientific method is self-corrective in the sense that persistent recourse to it will bring us closer to the truth"*. Selanjutnya Gower (1997) mengemukanan *"a scientific method is to adopt a simple routine fails to do justice to the sophisticated skills which scientists use when they experiment and when they reason from evidence"*. Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut, maka pemahaman teknik dan taktik yang diperoleh peserta didik dalam metode saintifik didapat dengan cara koreksi oleh mereka sendiri.

Selama ini, model pembelajaran yang sering diterapkan oleh guru pada proses pembelajaran khususnya pada materi pelajaran penjasorkes adalah model pembelajaran langsung. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Metzler (2000:162) yaitu "*that version of direct teaching is still used widely by physical*

educators". Maksudnya adalah model pembelajaran langsung masih digunakan secara luas oleh para guru.

Model pembelajaran ini menempatkan guru sebagai pusat pembelajaran. Metzler (2000:162) menjelaskan bahwa "….. *is characterized by decidedly teacher-centered decision and teacher-directed engagement patterns for learners*". Artinya adalah model pembelajaran langsung ditandai dengan keputusan berpusat pada guru dan pola keterlibatan guru diarahkan untuk peserta didik.

Pada kegiatan belajar dengan menggunakan model pembelajran langsung, guru biasanya lebih aktif dibandingkan dengan peserta didiknya, baik ketika memberikan instruksi atau ketika sedang memberikan contoh gerakan. Hal ini mengakibatkan peserta didik menjadi lebih pasif karena mereka hanya melakukan gerakan-gerakan yang diinstruksikan atau dicontohkan oleh gurunya.

Penggunaan model pembelajaran langsung oleh guru biasanya didasarkan pada ketersediaan waktu pembelajaran, sarana, dan karakteristik materi ajar dan peserta didik. Metzler (2000:162) menjelaskan bahwa "… *is to provide the most efficient use of class time and resources*". Maksudnya bahwa penggunaan model pembelajaran langsung adalah untuk memanfaatkan waktu dan sumber pembelajaran secara efisien.

Proses pembelajaran pada model ini tidak memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar mengeksplorasi kemampuan mereka dalam memecahkan masalah pembelajaran yang dihadapinya secara mandiri. Hal tersebut mengakibatkan peserta didik tidak termotivasi untuk mengembangkan kemampuan mereka dengan usaha mereka sendiri. Peserta didik cenderung tergantung dari bantuan guru dibandingkan dengan usaha secara mandiri untuk mendapatkan solusi dari masalah yang dihadapinya.

Kekurangan-kekurangan dari penggunaan model pembelajaran langsung tersebut sesuai dengan pernyataan Sudrajat (2011) yaitu "peserta didik hanya

memiliki sedikit kesempatan untuk terlibat secara aktif, sulit bagi peserta didik untuk mengembangkan keterampilan sosial dan interpersonal mereka".

Kebiasaan guru dalam menerapkan model pembelajaran langsung akan mengakibatkan guru tersebut harus beradaptasi lagi dengan model pembelajaran yang baru pada kurikulum 2013, yaitu *inquiry*, PBL, dan PjBL. Model-model pembelajaran tersebut menempatkan peserta didik menjadi *problem solver*, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator.

Dengan demikian, penulis merasa perlu meneliti lebih dalam tentang model pembelajaran yang menempatkan peserta didik sebagai *problem solver* yaitu model pembelajaran PBL. Apakah proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran PBL mampu meningkatkan keterampilan bermain bola basket peserta didik pada tingkat SMP?

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, terdapat beberapa masalah yang menjadi fokus dalam penelitian ini, yaitu :

1. Kurangnya pemahaman peserta didik dalam menerapkan taktik permainan bola basket seperti di antaranya:
   a. Rendahnya pemahaman peserta didik dalam penempatan posisi ketika membantu penyerangan atau bertahan.
   b. Rendahnya pemahaman peserta didik dalam menentukan waktu terbaik untuk melakukan *shooting* dan *passing*.
   c. Rendahnya pemahaman peserta didik dalam penempatan posisi untuk menerima umpan dari teman satu tim.
2. Kebiasaan guru dalam memberikan materi pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran langsung.
3. Kebiasaan peserta didik dalam menerima materi pelajaran melalui instruksi langsung dari guru.

4. Belum terbiasanya peserta didik untuk berperan menjadi *problem solver* pada setiap masalah pembelajaran yang dihadapinya.

C. Hasil Penelitian Terdahulu

1. Penelitian yang dilakukan oleh Hany Ahmed (2012), yang berjudul "*Effect of Educational Module on Basic Basketball Skills Performance in Junior of Basketball*". Penelitian ini dilakukan untuk melihat pengaruh dari sebuah program modul pendidikan yang fokus pada 4 aspek (1. Siswa membuat, melakukan, menerapkan cara peningkatan gerakan, 2. Siswa menunjukkan kemampuan dasar, 3. Siswa menjelaskan pengaruh dari partisipasi dalam basket, 4. Siswa menunjukkan keterampilan yang mendukung kegiatan kelompok). Penelitian ini diterapkan pada siswa usia 11 – 12 tahun sebanyak 16 kali pertemuan. Hasil dari penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada penampilan skill basket siswa dalam permainan.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Wilson dkk (2010) yang berjudul, "*A Preliminary Test of a Student-Centered Intervention on Increasing Physical Activity in Underserved Adolescents*". Wilson dkk meneliti tentang model pembelajaran yang menggunakan pendekatan *student centre* pada mata pelajaran penjas, penelitian ini dilakukan untuk melihat pengaruh dari model pendekatan *student centered* terhadap motivasi dan peningkatan aktivitas fisik siswa usia 10-12 tahun. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan keterlibatan siswa dalam beraktivitas fisik dalam tingkat MPA (*moderat physical activity*), MVPA (*moderat to vigorous physical activity*), dan VPA (*vigorous physical activity*). Hasil itu menunjukan bahwa siswa yang diberikan pendekatan *student centered* dalam pembelajaran penjas selama empat minggu menunjukan peningkatan dalam menghabiskan waktunya dalam PA dan siswa juga menunjukan peningkatan pada motivasi dan *positive self concept* pada saat melakukan PA. Selain itu, motivasi siswa untuk aktif juga meningkat berkat penerapan metode *student centered* pada proses pembelajaran.

3. Penelitian yang dilakukan Djukanda (2010) yang berjudul "Pengaruh Pendekatan *Problem Solving* dan *Guided Discovery* dalam Mengajar Permainan Kecil Terhadap Kemampuan Motorik Siswa SD". Penelitian ini bertujuan untuk membandingkan pengaruh dari pendekatan *problem solving* dengan *guided discovery* terhadap peningkatan motorik siswa SD. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pendekatan *problem solving* dan *guided discovery* memberikan efek yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan motorik siswa, namun tidak ada perbedaan yang berarti dari keduanya. Jadi, baik pendekatan *problem solving* maupun *guided discovery* tidak ada yang lebih baik.
4. Alarcon, dkk (2009) melakukan penelitian tentang "*Effect of The Training Program On The Improvement of Basketball Players Decision Making*". Penelitian ini dilakukan terhadap 10 orang pemain basket usia 21 tahun yang telah berpengalaman rata-rata selama 8 tahun. Penelitian ini difokuskan pada program latihan untuk meningkatkan pemahaman dan pengetahuan pebasket dalam membuat keputusan (mengoper bola ke teman dan membantu teman satu tim ketika sedang menguasai bola) ketika sedang bermain basket. Hasil dari penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan pebasket dalam membuat keputusan yang signifikan. Pada tes awal persentase membuat keputusan yang benar sebanyak 85% dan pada tes akhir sebanyak 100%.
5. Bethell dan morgan (2011), melakukan penelitian dengan judul "*Problem-based and experiental learning: Engaging students in an undergraduate physical education module*". Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat pengaruh dari penerapan kombinasi metode PBL dengan ELT (*Experiental Learning Theory*) pada mahasiswa pendidilan jasmani. Penerapan metode ini dilakukan selama 24 minggu (2 kali pertemuan perminggu), dan hasilnya menunjukkan perkembangan pada aspek pengetahuan kritis, pemahaman tentang masalah-masalah pendidikan jasmani, keterampilan presentasi dan diskusi, dan keterlibatan positif dengan modul pembelajaran.

D. Rumusan Masalah Penelitian

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran PBL terhadap keterampilan bermain bola basket?
2. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran langsung terhadap keterampilan bermain bola basket?
3. Apakah terdapat perbedaan pengaruh model pembelajaran PBL dengan model pembelajaran langsung terhadap keterampilan bermain bola basket peserta didik?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk meneliti pengaruh model pembelajaran PBL terhadap keterampilan bermain bola basket.
2. Untuk meneliti pengaruh model pembelajaran langsung terhadap keterampilan bermain bola basket.
3. Untuk meneliti perbedaan pengaruh model pembelajaran PBL dengan model pembelajaran langsung terhadap keterampilan bermain bola basket peserta didik.

F. Manfaat Penelitian

1. Secara **teoritis** hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam memilih dan menerapkan model pembelajaran yang baik untuk meningkatkan pemahaman dan pengetahuan peserta didik dalam menampilkan taktik permainan bola basket.
2. Secara **praktis** penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi peserta didik dan guru. Peserta didik dapat lebih mudah dalam memahami konsep taktik permainan bola basket sehingga dapat berperan aktif dalam setiap pembelajaran pendidikan jasmani. Kemudian guru akan memiliki banyak

alternatif atau referensi strategi mengajar dalam pembelajaran bola basket dengan menggunakan model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini.

G. Struktur Organisasi Penelitian

Struktur organisasi penelitian ini berisi lima bab, yaitu:

1. Bab I adalah pendahuluan yang di dalamnya berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, hasil penelitian terdahulu, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan terakhir adalah struktur organisasi penelitian.
2. Bab II adalah tinjauan pustaka yang berisi tentang kajian teori, model pembelajaran PBL, model pembelajaran langsung, skenario pembelajaran, permainan bola basket, keterampilan bermain bola basket, kerangka berpikir, anggapan dasar, dan terakhir hipotesis.
3. Bab III adalah metode penelitian yang berisi tentang metode dan desain penelitian, populasi dan sampel, waktu dan tempat penelitian, instrument pengumpulan data, dan yang terakhir adalah pengolahan data.
4. Bab IV adalah hasil penelitian dan pembahasan yang berisi tentang hasil uji normalitas, uji homogenitas, uji beda yang didapat dari data kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, dan yang terakhir adalah pembahasan.
5. Bab V adalah kesimpulan dan saran.