

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah salah satu cara untuk membentuk manusia menjadi lebih manusiawi (Firmansyah & Rukmana, 2017). Karena kesenjangan pendidikan sudah ada di Indonesia sejak dulu hingga sekarang (Muttaqin, 2018). Hilangnya karakter dalam pendidikan juga disebabkan oleh paradigma pendidikan saat ini yang lebih fokus pada kecerdasan intelektual (IQ) dibandingkan dengan kecerdasan emosional (Heart Start) (Lengkana et al., 2019). Kurangnya sumber daya manusia guru penjas yang kompeten menyebabkan pembelajaran penjas yang tidak efektif. Banyak faktor lain yang juga mempengaruhi Terdapat beberapa elemen, termasuk tujuan pendidikan, guru, siswa, sumber daya pendidikan, dan lingkungan sekitar, yang berkontribusi terhadap peningkatan kualitas pendidikan secara umum (Lengkana et al., 2017). Oleh karena itu, kualitas pembelajaran jasmani di sekolah dapat dilihat dari faktor kualitas guru, siswa, kurikulum, tujuan, metode, sarana dan prasarana (Motivasi et al., 2021).

Pendidikan jasmani di sekolah berperan penting dalam memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara langsung melalui aktivitas fisik, olahraga, dan kesehatan yang terstruktur. Pengalaman belajar ini membantu pertumbuhan fisik, perkembangan mental, serta membentuk gaya hidup sehat yang berkelanjutan (Lengkana et al., 2020). Pendidikan jasmani adalah salah satu mata pelajaran yang paling disukai siswa karena pembelajarannya sering melibatkan permainan, sehingga membuat mereka merasa lebih senang dan bersemangat (Rukmana et al., 2018). Dalam pembelajaran penjas, SDN Arcamanik 04 tidak memiliki guru penjas murni yang menjadikan pembelajaran penjas dilakukan oleh guru kelas, hal ini menyebabkan Kurangnya kualifikasi dan kompetensi guru dalam mengajar dan membimbing siswa, serta rendahnya motivasi dan semangat mereka dalam melaksanakan tugasnya, Yang di mana berakibat fatal pada efektivitas pembelajaran PJOK (Mulyana et al., 2024).

Oleh karena itu, perlu dilakukan upaya-upaya untuk meningkatkan kesehatan fisik anak-anak, terutama untuk siswa sekolah dasar (Lengkana et al., 2023).

Permainan bisa menjadi solusi untuk mengatasi kebosanan anak dalam berolahraga. Ada banyak jenis permainan, baik tradisional maupun modern, yang dapat membantu melatih keterampilan fisik mereka (Rukmana et al., 2024). Dengan terdapat penerapan permainan lempar turbo terhadap peningkatan gerak dasar one hand pass pembelajaran bola basket di sdn Arcamanik 04, terdapat pelaksanaan pembelajaran lempar turbo dalam meningkatkan gerak dasar one hand pass di sdn Arcamanik 04, terdapat aktivitas belajar siswa dalam meningkatkan gerak dasar one hand pass di sdn Arcamanik 04, terdapat hasil belajar siswa dalam meningkatkan gerak dasar one hand pass di sdn Arcamanik 04, dan siswa dapat menunjukkan kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran selama proses pembelajaran (Irawati et al., 2021). Pendidikan jasmani dapat membentuk karakter seseorang sekaligus meningkatkan perkembangan motoriknya (Safari et al., n.d.).

Pada olahraga *kids athletics* lempar turbo adalah kegiatan atletik lempar lembing untuk anak sd yang dimana modifikasi turbo artinya lembing yang terbuat dari pralon, bagian pada ujung turbo terdapat pemberat karet (Putra & Nigrum, 2021). Permainan ini berupaya untuk mendidik keterampilan gerak dasar, keterampilan motorik, keberanian, kejujuran, daya pikir dan sportivitas. Dengan menampilkan aktivitas fisik berlari, melempar, power, kecepatan, koordinasi, ketepatan dan daya tahan. Cara bermainnya, untuk memulai, pegang turbo di samping kepala, sedikit di atas pundak. Kemudian, Tarik tangan ke belakang dan lempar turbo kearah depan. Tangan mengikuti arah lemparan dan badan agak dicondongkan ke depan pada posisi akhir lemparan. Koordinasi dalam melempar turbo merupakan koordinasi mata, gerakan kaki dan tangan. Mata sebagai pengarah tujuan turbo, kaki sebagai posisi tumpuan saat melempar, sedangkan tangan sebagai tindakan melempar turbo agar tepat pada jarak yang diinginkan. Koordinasi mata, kaki, dan tangan dibutuhkan dalam melakukan permainan lempar turbo, apabila koordinasi tersebut baik maka dapat dengan tepat melakukan lemparan sesuai dengan tujuan.

Koordinasi adalah bagian dari olahraga, tidak hanya dalam permainan lempar turbo saja, tetapi juga dalam olahraga lainnya yang memerlukan penguasaan koordinasi (Sari et al., 2022). Menurut Ardiyanto (2018) Koordinasi sangat penting untuk menguasai teknik dasar bola basket, karena bola basket adalah olahraga yang membutuhkan koordinasi yang tinggi, terutama saat melempar dan menangkap bola. Ini adalah permainan tim di mana setiap tim memiliki lima pemain. Tujuannya adalah untuk mencetak sebanyak mungkin poin dan mencegah tim lawan mencetak poin. Kemampuan koordinasi teknik dasar yang kuat sangat penting untuk bermain bola basket. Teknik shoot, passing, dribble merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki.

Passing memiliki berbagai macam teknik, bounce pass, head pass, chest pass, dan *one hand pass*. Di mana suatu passing dapat memperluas peluang dalam mendekatkan bola ke arah ring lawan. *One hand pass* merupakan salah satu teknik mengoper bola yang dilakukan dengan cara menggunakan satu tangan. Cara ini ampuh ketika ingin melakukan operan kepada tim untuk memberikan bola yang jaraknya cukup jauh sehingga bola melambung tinggi ke atas yang menyulitkan lawan untuk merebut bola. Melakukan baseball pas adalah menggunakan satu tangan terkuat dengan tumpuan badan sedikit ke belakang, ancang-ancang menarik lengan dan tangan satunya di depan.

Berdasarkan hasil observasi pada siswa kelas V SDN Arcamanik 04 tahun ajaran 2023/2024 saat melaksanakan pembelajaran penjas mengenai passing bola basket, siswa kesulitan dalam melakukan lemparan terutama rendahnya gerak dasar koordinasi tangan, kaki dan penguasaan teknik. Menurut Hanief (2017) gerak dasar merupakan faktor yang sangat penting, untuk itu perlu pembelajaran lebih lanjut dalam keterampilan gerak dasar passing one hand pass dalam permainan bola basket. Pendidikan jasmani menekankan pentingnya meningkatkan keterlibatan aktif anak-anak dalam berbagai aktivitas, sehingga mereka bisa mendapatkan manfaat praktis dan edukatif secara efektif melalui metode pembelajaran yang digunakan (Lengkana, 2022). Melalui permainan lempar turbo diharapkan pembelajaran passing lebih berinovasi dan memotivasi siswa agar lebih semangat dalam pembelajaran bola basket.

Karena itu guru pendidikan jasmani harus menemukan cara yang lebih mudah dan menyenangkan dalam menguasai passing.

Sebagai mediator guru harus bervariasi untuk memilih media yang memungkinkan sesuai dengan kebutuhan materi, penilaian, prosedur, evaluasi dan tujuan pembelajaran pendidikan jasmani (Adilla et al., 2024). Bermain merupakan salah satu langkah membantu anak mengembangkan potensi mereka secara keseluruhan (Siti Nur Hayati & Putro, 2021) tetapi seringkali guru dituntut untuk terus berinovasi dan mengembangkan keterampilannya, karena mereka akan dihandapkan pada hal-hal baru yang menarik sehingga dengan menggunakan metode yang tepat, siswa akan tertantang dan termotivasi sehingga terciptanya pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Pendidikan jasmani bukan sekadar meningkatkan keterampilan gerak, tetapi juga membentuk sikap positif serta berfungsi sebagai sarana untuk mencapai tujuan pendidikan (Fi'liyah Hanif Clarisa, Anin Rukmana, 2016). Dari uraian tersebut peneliti tertarik untuk mengambil judul : “Penerapan Permainan Lempar Turbo Untuk Meningkatkan Gerak Dasar *One Hand Pass* Pembelajaran Bola Basket Di SDN Arcamanik 04”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, dengan itu penelitian ini memiliki rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana Perencanaan Pembelajaran Lempar Turbo dalam meningkatkan gerak dasar *one hand pass* di SDN Arcamanik 04.
2. Bagaimana Pelaksanaan Pembelajaran Lempar Turbo dalam meningkatkan gerak dasar *one hand pass* di SDN Arcamanik 04.
3. Bagaimana Aktivitas Belajar Siswa Pembelajaran Lempar Turbo dalam meningkatkan gerak dasar *one hand pass* di SDN Arcamanik 04.
4. Bagaimana Hasil Belajar Pembelajaran Lempar Turbo dalam meningkatkan gerak dasar *one hand pass* di SDN Arcamanik 04.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian di atas tujuan dalam melakukan penelitian yaitu:

1. Mengetahui Lempar Turbo Dalam Pembelajaran bola basket terhadap peningkatan gerak dasar *one hand pass* di SDN Arcamanik 04.
2. Mengetahui Pelaksanaan Pembelajaran Lempar Turbo dalam meningkatkan gerak dasar *one hand pass* di SDN Arcamanik 04.
3. Mengetahui Aktivitas Belajar Siswa dalam meningkatkan gerak dasar *one hand pass* di SDN Arcamanik 04.
4. Mengetahui Hasil Belajar siswa dalam meningkatkan gerak dasar *one hand pass* di SDN Arcamanik 04.

1.4 Manfaat Penelitian

Jika tujuan penelitian ini tercapai, manfaat yang akan didapatkan dari hasil penelitian ini diantaranya;

1.4.1 Manfaat Teoritis

1. Untuk menambah dan memperluas ilmu pengetahuan serta membuktikan teori- teori yang ada terkait dengan tujuan yang diteliti khususnya meningkatkan gerak dasar *one hand pass*.
2. Penelitian ini berfungsi sebagai sumber informasi dan bahan bacaan bagi guru, pelatih dan pelaksana dalam melakukan pembelajaran yang mendapatkan manfaat khususnya untuk meningkatkan gerak dasar *one hand pass* dalam permainan bola basket.

1.4.2 Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini dapat digunakan oleh guru dan pembaca lainnya untuk mempelajari bagaimana mendapatkan 2 manfaat olahraga dalam satu aktivitas olahraga saja khususnya penggunaan permainan lempar turbo untuk meningkatkan gerak dasar *one hand pass* dalam pembelajaran bola basket.

1.4.3 Manfaat Peneliti

Penelitian ini sangat bermanfaat untuk peneliti karena bagi peneliti dapat mengetahui penerapan lempar turbo mengenai peningkatan gerak dasar *one hand pass*

dalam pembelajaran bola basket.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini berfokus pada upaya meningkatkan kemampuan dasar gerak dasar *one hand pass* dalam pembelajaran bola basket pada siswa kelas V di SDN Arcamanik 04 Bandung. Dalam penelitian ini, permainan lempar turbo digunakan sebagai variabel independent, sedangkan kemampuan gerak dasar *one hand pass* sebagai variabel dependen. Penelitian ini tidak meneliti pengaruh langsung, melainkan lebih kepada peningkatan kemampuan siswa dari satu siklus ke siklus berikutnya. Ruang lingkup penelitian dibatasi pada satu kelas, yaitu siswa kelas V SDN Arcamanik 04 Bandung. Kegiatan ini dilaksanakan dalam tiga siklus, yang berlangsung dari tanggal 9 Januari sampai 6 Februari 2025. Adapun subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V yang berjumlah 24 orang.