

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Penelitian

Bolabasket adalah salah satu pelajaran dalam pendidikan jasmani. Terdapat dalam ruang lingkup pertama bersama dengan olahraga permainan lainnya seperti permainan bola besar dan permainan bola kecil. Bolabasket sendiri termasuk kedalam permainan bola besar, permainan ini dimainkan secara beregu yang terdiri dari lima orang. Dalam permainan bolabasket dibutuhkan beberapa keterampilan seperti keterampilan menggiring bola (*dribble*), mengumpan bola (*passing*) dan memasukan bola ke dalam keranjang (*shooting*).

Untuk dapat melakukan permainan bola besar diperlukan beberapa faktor seperti faktor fisik, taktik, teknik dan mental. Faktor fisik sangat menentukan terhadap permainan bolabasket, seperti kemampuan daya tahan siswa untuk memainkan permainan dengan waktu yang sesungguhnya. Hal tersebut senada dengan yang dikemukakan oleh Harsono (1988:153) sebagai berikut :

Sukses dalam olahraga sering menuntut keterampilan yang sempurna dalam situasi stress fisik yang tinggi, maka semakin jelas bahwa kondisi fisik memegang peranan yang sangat penting dalam meningkatkan prestasi atlet.

Selain faktor fisik, kemampuan memahami taktik bermain harus dimiliki oleh seorang pemain. Dengan memahami taktik bermain, permainan basket akan semakin menarik untuk dimainkan karena terdapat pola permainan yang bervariasi. Untuk menunjang taktik bermain, pemain harus memiliki kemampuan teknik bermain basket yang baik. Salah satu teknik dasar dalam permainan bolabasket yang menjadi unsur terpenting dan harus dikuasai oleh setiap pemain adalah *shooting*. Karena *shooting* merupakan cara pemain bolabasket untuk mencetak angka dalam permainan bolabasket, karena yang menang adalah tim yang mencetak angka ke keranjang kita.

Dan yang terakhir dalam permainan bolabasket dibutuhkan pula aspek mental. Faktor mental adalah faktor yang paling penting untuk di kuasai dalam shooting skill. mengetahui kapan harus shooting, dan melakukannya dengan efektif walaupun dalam tekanan akan mampu menjadikan kita shooter yang handal. Sebesar apapun bakat yang dimiliki, tetapi kerja keras dan latihan akan lebih berpengaruh dalam peningkatan skill, refleks dan kekuatan kita. Maka, penulis ingin meningkatkan kemampuan keterampilan dasar siswa agar mereka dapat memainkan permainan bolabasket dengan menyenangkan. Usaha peningkatan kualitas sumber daya manusia telah dilakukan oleh pemerintah dan masyarakat penyelenggaraan pendidikan melalui proses belajar mengajar yang tepat sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan peserta didik dengan kerangka dan sistem yang terstruktur. Permainan bolabasket membutuhkan beberapa sarana dan prasarana seperti : bolabasket, lapangan, ring basket, papan pantul dan tiang penyangga. Dalam pembelajaran pendidikan jasmani terdapat beberapa model pembelajaran seperti model pembelajaran langsung (*direct instruction*), model pembelajaran kooperatif, model inkuiri, model pembelajaran pendidikan olahraga (*sport education model*), model pendekatan taktis, model pembelajaran personal (*personal model*) dan model pembelajaran *peer teaching*.

Pada saat peneliti melakukan observasi ke sekolah dengan memperhatikan siswa kelas X yang sedang melakukan pembelajaran basket, penulis melihat antusias siswa sangat tinggi terhadap materi olahraga permainan tersebut. Hal itu terlihat dari semangat siswa saat menyiapkan sarana belajar. Namun ketika masuk pada materi inti, proses pembelajaran yang penulis amati terlihat monoton. Guru memberikan materi ajar mirip seperti pendekatan teknis yang membariskan siswa untuk bergantian melakukan *passing*. Masih banyak siswa yang terlihat pasif karena harus menunggu giliran melakukan *passing*. Hal ini tentu membuat gerak siswa kurang begitu banyak untuk melakukan berbagai keterampilan dasar bolabasket.

Dari fakta di atas dapat digambarkan bahwa hal ini masih menunjukkan lemahnya model pendekatan yang diterapkan oleh guru, sehingga penulis ingin menerapkan pendekatan taktis dalam upaya meningkatkan keterampilan dasar siswa dalam permainan bolabasket. Salah satu cara untuk mengatasi masalah di atas yaitu melalui model pembelajaran pendekatan taktis. Tujuan pendekatan taktis dalam pembelajaran permainan adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep bermain melalui penerapan teknik yang sesuai dengan masalah atau situasi dalam permainan. Menurut Tomoliyus (2001:4) :

Pendekatan taktik disebut juga pendekatan induktif yang lebih mengutamakan proses dengan menggambarkan hasil pelaksanaan tugas. Dan pendekatan ini juga lebih menekankan partisipasi maksimal, kesenangan dan mengembangkan daya kreasi, kemampuan memecahkan masalah dan tidak tergantung pada guru.

Pengajaran melalui pendekatan taktis ini berusaha menghubungkan kemampuan taktis bermain dan keterampilan teknik dasar dengan menekankan pemilihan waktu yang tepat untuk melatih teknik dasar dan aplikasi dari pada teknik dasar tersebut ke dalam keterkaitannya dalam kemampuan taktis bermain, sehingga mampu merangsang siswa untuk befikir dan menemukan sendiri alasan-alasan yang melandasi gerak dan penampilannya (*peformance*). Dalam strategi pembelajaran pendekatan taktis lebih menekankan kepada konsep *game-drill-game*. Game yaitu bermain, siswa dituntut untuk bermain dengan konsep-konsep yang diberikan oleh guru dan memahami tentang permainan itu. Drill yaitu pengulangan, guru harus lebih teliti melihat permainan siswanya dan apabila terjadi kesalahan dalam tugas maka guru menghentikan pembelajaran dan memberikan contoh gerakan yang benar kemudian siswa melakukan tugas gerak. Kemudian game yaitu bermain, setelah melakukan pengulangan atau drill siswa kembali melakukan permainan dengan perubahan tugas gerak yang telah dilakukan pada tugas drill. Pembelajaran melalui model pembelajaran pendekatan taktis membiasakan siswa untuk melatih kognitif, afektif dan psikomotor.

Berdasarkan hal diatas, maka penulis terdorong untuk melakukan sebuah penelitian penjas di sekolah dengan melibatkan unsur permainan dalam pembelajaran pendidikan jasmani yang akan dilaksanakan sekolah agar siswa dapat berperan aktif dalam melakukan tugas geraknya dan untuk mendapatkan pembelajaran penjas yang berkualitas. Oleh karena itu, disini penulis memberikan judul skripsi ini yaitu “ Pengaruh Pendekatan Taktis Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Gerak Dasar BolaBasket di SMK NEGERI 4 BANDUNG “ .

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka penulis merumuskan masalah penelitian sebagai berikut : “Apakah terdapat pengaruh pendekatan taktis terhadap hasil belajar keterampilan gerak dasar bolabasket siswa SMKN 4 BANDUNG ?

### **C. Tujuan Penelitian**

Penetapan tujuan dalam suatu kegiatan adalah penting sebagai awal untuk kegiatan selanjutnya. Sesuai dengan rumusan masalah yang penulis rumuskan, maka tujuan penelitian ini adalah : Untuk mengetahui pengaruh pendekatan taktis terhadap hasil belajar keterampilan gerak dasar bolabasket siswa SMKN 4 BANDUNG.

### **D. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat sebagai berikut:

1. Secara teoritis
  - a. Sebagai sumbangan keilmuan bagi siswa yang ingin menekuni olahraga permainan bolabasket
  - b. Sebagai bahan pertimbangan bagi lembaga yang berkompeten dengan pembinaan olahraga permainan bolabasket
2. Secara praktis sebagai bahan informasi bagi penulis dan guru pendidikan jasmani untuk mengajar pembelajaran bolabasket melalui pendekatan taktis.

### **E. Batasan Penelitian**

Pembatasan penelitian sangat diperlukan dalam setiap penelitian agar masalah yang diteliti lebih terarah. Mengenai pembatasan penelitian dijelaskan oleh Surakhmad (2000 : 36) sebagai berikut: Pembatasan ini diperlukan bukan saja untuk memudahkan atau menyederhanakan masalah bagi penyelidikan tetapi juga untuk dapat menetapkan lebih dahulu segala sesuatu yang diperlukan untuk pemecahannya. Tenaga, kecekatan, waktu, biaya dan lain sebagainya yang timbul dari rencana tersebut. Adapun pembatasan masalah yang dimaksud sebagai berikut:

1. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah pendekatan taktis.
2. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar keterampilan gerak dasar bolabasket
3. Populasi penelitian adalah siswa SMK Negeri 4 Bandung
4. Sampel penelitian adalah 50 orang siswa
5. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah :
  - a. chest pass
  - b. dribbling
  - c. shooting

### **F. Anggapan Dasar**

Anggapan dasar diperlukan untuk pegangan dan titik tolak dari proses penelitian yang sedang berlangsung atau dikerjakan. Hal ini sesuai dengan pendapat Surakhmad (2000:107) yang mengemukakan sebagai berikut : “Anggapan dasar atau postulat adalah sebuah titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima oleh penyelidik itu”.

Dengan adanya keterangan tersebut di atas, maka penulis merumuskan anggapan dasar penelitian sebagai berikut :

1. Dalam UUSPN No. 20 tahun 2003 dalam SNP (2005:97) juga dijelaskan mengenai proses KBM namun lebih jelasnya dalam undang-undang ini yaitu proses pembelajaran yang menerangkan bahwa : Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu

lingkungan belajar. Pembelajaran sebagai proses yang meningkatkan kemampuan berfikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pembelajaran.

2. Menurut Tomoliyus (2001:4) :

Pendekatan taktis disebut juga pendekatan induktif yang lebih mengutamakan proses dengan menggambarkan hasil pelaksanaan tugas. Dan pendekatan ini juga lebih menekankan partisipasi maksimal, kesenangan dan mengembangkan daya kreasi, kemampuan memecahkan masalah dan tidak tergantung pada guru.

3. Pendapat Mahendra dan Nuryadi (2008:1)

Salah satu fungsi pengajaran yang harus dijalankan guru adalah menyajikan bahan pelajaran agar sampai dan bisa dikuasai oleh siswa. dalam penyajian bahan pelajaran ini, biasanya guru harus melibatkan berbagai metode, gaya, pendekatan serta strategi pengajaran. Di samping itu, pada praktek penyajiannya, guru pun harus memperhitungkan beberapa hal yang berkaitan dengan teknik penyajian ini diyakini dapat memfasilitasi pembentukan rencana gerak yang akurat dan memotivasi siswa untuk terlibat secara penuh.

4. Pendapat Mahendra dan Sucipto (2008:10)

Jika berusaha mengajarkan keterampilan teknik suatu cabang olahraga dan sekaligus mengajarkan bagaimana penerapannya dalam situasi permainan, maka pendekatan taktis atau pendekatan taktis dalam pengajaran cabang olahraga permainan adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep bermain.

5. Bolabasket 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.

## **G. Hipotesis**

Hipotesis adalah suatu prasangka atau jawaban yang dianggap benar untuk sementara waktu perlu adanya pembuktian kebenarannya. Sejalan dengan itu Arikunto (2002:62), menjelaskan mengenai hipotesis yaitu: “suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan-permasalahan penelitian sampai terbukti melalui data yang terkumpul”. Jadi hipotesis merupakan suatu kejelasan dalam menuntun arah proses penelitian untuk mencari pemecahan suatu masalah. Berdasarkan pemaparan tadi diatas maka hipotesis yaitu sebagai berikut : Pendekatan taktis memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar keterampilan gerak dasar bolabasket siswa SMKN 4 Bandung.

## **H. Batasan Istilah**

Dalam penulisan skripsi ini ada beberapa istilah yang pengertiannya perlu dijelaskan. Istilah yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Pengaruh, menurut Poerwadarminta (1984 : 731) adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu yang berkuasa atau berkekuatan.
2. Hasil belajar adalah suatu tujuan yang dicapai dalam proses belajar mengajar.
3. Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.
4. Pendekatan taktis menurut Tomoliyus (2001:4) : adalah pendekatan induktif yang lebih mengutamakan proses dengan menggambarkan hasil pelaksanaan tugas
5. Permainan bolabasket 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.

## **I. Metode Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan metode eksperimen. Sugiyono (2010:56), menjelaskan bahwa penelitian eksperimen adalah penelitian langsung yang dilakukan terhadap suatu objek untuk menentukan pengaruh suatu variabel terhadap variabel tertentu dengan pengontrolan yang ketat”. Dari pemaparan diatas dapat peneliti simpulkan bahwa eksperimen adalah suatu penelitian secara langsung untuk mendapatkan informasi atau jawaban dari objek dengan perlakuan (*treatment*) tertentu yang diberikan pada objek tersebut.