

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

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. Sistem pendidikan nasional paling dapat mengidentifikasi tiga fungsi dasar, yaitu : (1) mencerdaskan kehidupan bangsa, (2) mempersiapkan tenaga kerja terampil dan ahli, (3) membina dan mengembangkan penguasaan teknologi. Pembelajaran merupakan kegiatan yang formal yang dilakukan disekolah, dalam pembelajaran ini terjadi kegiatan belajar mengajar. Menurut Sagala (dalam Aryanti 2014, hlm. 12) menjelaskan bahwa “pembelajaran adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan dia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respon terhadap situasi tertentu”. Lebih lanjut Hitipeuw (dalam Aryanti, 2014 hlm 12) menjelaskan bahwa:

Pembelajaran tidak lain adalah berbicara penataan suatu lingkungan belajar, dalam arti bagaimana informasi yang disajikan melalui media ditata sedemikian rupa, dalam usaha untuk memaksimalkan kemungkinan pembelajaran yang sedang berinteraksi dengan lingkungan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut.

Dari beberapa definisi di atas penulis dapat menarik kesimpulan yaitu pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah antara murid dan guru pada suatu lingkungan belajar. Dalam pembelajaran terdapat beberapa komponen penting dimana salah satunya adalah guru. Menurut Supandi dalam http://repository.upi.edu/3411/4/S_JKR_0805663_Chapter1.pdf mengemukakan bahwa “guru merupakan faktor strategi lain yang mempunyai pengaruh nyata terhadap keberhasilan proses belajar mengajar”. Begitu pentingnya kedudukan guru sebagai faktor strategi belajar mengajar sehingga strategi belajar mangajar

ARDY KURNIAWAN, 2015

UPAYA MENINGKATKAN SIKAP BELAJAR DAN PEMAHAMAN BERMAIN BOLABASKET SISWA MELALUI AKTIVITAS *BASKETBALL LIKE GAMES*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dapat dibataskan sebagai usaha meningkatkan daya guna interaksi guru dan siswa.

Pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. Pendidikan jasmani memperlakukan anak sebagai sebuah kesatuan utuh, makhluk total, daripada hanya menganggapnya sebagai seorang yang terpisah kualitas fisik dan mentalnya. Sungguh pendidikan jasmani ini karenanya harus menyebabkan perbaikan dalam pikiran dan tubuh yang mempengaruhi seluruh aspek kehidupan harian seseorang. Pendekatan holistik tubuh-j jiwa ini termasuk pula penekanan pada ketiga domain kependidikan psikomotor, kognitif, dan afektif. Dengan meminjam ungkapan Gensemer (dalam Mahendra 2009, hlm.5) penjas diistilahkan sebagai “proses menciptakan tubuh yang baik bagi tempat atau pikiran jiwa”. Artinya, dalam tubuh yang baik diharapkan pula terdapat jiwa yang sehat. Pengertian pendidikan jasmani menurut Melograno dan AAHPERD (dalam Sepriadi 2014, hlm. 1) yaitu :

Suatu proses pendidikan jasmani yang unik dan paling sempurna disbanding studi lainnya, karena melalui pendidikan jasmani seorang guru dapat mengembangkan kemampuan setiap peserta didik tidak hanya pada aspek fisik dan psikomotor semata, tetapi dapat dikembangkan pula aspek kognitif, afektif, dan social secara bersama sama.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa pendidikan jasmani merupakan suatu proses pendidikan melalui aktivitas fisik baik berupa permainan, olahraga ataupun latihan lainnya yang bertujuan untuk mencapai tujuan pendidikan.

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan adalah salah satu mata pelajaran yang diberikan disekolah-sekolah yang sama kedudukan dan pentingnya dengan mata pelajaran yang lain. Pendidikan jasmani diharapkan dapat menolong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan motorik,

ARDY KURNIAWAN, 2015

UPAYA MENINGKATKAN SIKAP BELAJAR DAN PEMAHAMAN BERMAIN BOLABASKET SISWA MELALUI AKTIVITAS *BASKETBALL LIKE GAMES*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

pengetahuan dan penalaran, penghayalan nilai-nilai (sikap, mental, emosional, sportivitas, spiritual dan sosial.), serta pembiasaan hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang. Proses pembelajaran pendidikan jasmani yang dilakukan ini berbeda dengan proses pembelajaran mata pelajaran lain yang hanya didominasi oleh kegiatan didalam kelas yang lebih bersifat kajian teoritis, kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani lebih domain pada aktivitas unsur fisik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang bersifat multidimensi (aspek psikomotor, afektif dan kognitif). Untuk itu kompetensi didaktik dan metodik mengajar merupakan syarat mutlak yang harus dimiliki oleh seorang guru pendidikan jasmani khususnya guru pendidikan jasmani untuk sekolah dasar. Terkait dengan materi pembelajaran khususnya dalam bentuk permainan dan olahraga, permainan bolabasket merupakan salah satu permainan bola besar yang tercantum dalam kurikulum sebagai bagian dari proses pendidikan jasmani di sekolah.

Pembelajaran di sekolah dasar khususnya pendidikan jasmani diperlukan perhatian dan kesabaran karena pembelajaran yang efektif dan efisien diperlukan pengorbanan, ini merupakan sikap dasar dari pembelajaran. Guru yang baik harus bisa mengetahui seberapa jauh hasil yang harus dicapai siswa sehingga keberhasilan siswa dapat didemonstrasikan dalam bentuk perilaku belajar seperti diantaranya nilai tes menunjukkan tingkat pencapaian yang tinggi. Namun dalam pembelajaran sering ditemui kendala yang sangat berarti, baik yang berhubungan dengan guru maupun siswa. Sehingga apabila kendala tersebut tidak segera diatasi akan menimbulkan dampak yang sangat buruk, misalnya dikarenakan materi pembelajaran yang disampaikan guru tidak tercapai sebab siswa tidak menguasai materi pembelajaran tersebut yang pada akhirnya pembelajaran hasilnya tidak sesuai apa yang diharapkan.

Permainan bola besar dimaknai sebagai bentuk permainan yang menggunakan media bola yang ukurannya besar. Permainan ini umumnya dimainkan tanpa alat bantu lain melainkan hanya dengan kaki atau tangan dan anggota badan lainnya. Materi permainan bola besar yang umum diberikan dan

ARDY KURNIAWAN, 2015

UPAYA MENINGKATKAN SIKAP BELAJAR DAN PEMAHAMAN BERMAIN BOLABASKET SISWA MELALUI AKTIVITAS *BASKETBALL LIKE GAMES*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

mudah untuk dilaksanakan oleh peserta didik dalam situasi dan kondisi apapun adalah sebagai berikut: (1) sepak bola, (2) bola voli, (3) bola tangan, dan (4) bolabasket. Permainan bola besar, seperti sepak bola, bola voli, bola tangan dan bolabasket merupakan permainan yang menyenangkan dan menyehatkan.

Sikap belajar adalah perasaan senang atau tidak senang, perasaan setuju atau tidak setuju, perasaan suka atau tidak suka terhadap guru, tujuan, materi dan tugas-tugas lainnya. Perwujudan sikap selama mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani dapat perilaku-perilaku yang ditampilkan siswa selama pembelajaran berlangsung, baik dalam bentuk verbal dan non verbal. Perilaku itu dibatasi pada perilaku yang muncul dari proses interaksi antara guru dengan guru, siswa lain, lingkungan atau sumber-sumber yang digunakan dan untuk memudahkan proses pengamatan dilakukan kategori sikap berdasarkan tujuh dimensi, yaitu : dimensi sosial, kepemimpinan, etika, partisipasi, kedisiplinan, penampilan dan kontrol diri.

Sejalan dengan itu peneliti melihat fakta dilapangan bahwa saat pembelajaran permainan bola besar khususnya pembelajaran permainan bolabasket di Sekolah Dasar Negeri Gegerkalong Girang 1-2, sikap belajar siswa dirasakan masih rendah terlihat dari masih banyak siswa yang bercanda saat mengikuti pembelajaran, mengganggu temannya serta melaksanakan intruksi guru secara tidak serius. Selain itu masih banyak siswa yang belum mamahami permainan bolabasket sehingga ketika pembelajaran berlangsung siswa masih banyak yang kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran seperti masih banyak siswa yang takut ketika menangkap operan dari temannya, siswa masing bingung harus mengoper kepada siapa, siswa tidak memanfaatkan ruang kosong pada lapangan, siswa hanya bergerombol ke arah datangnya bola. Ini dikarenakan pembelajaran permainan bolabasket jarang diberikan oleh guru karena melihat fasilitas pembelajaran yang kurang memungkinkan untuk diberikannya pembelajaran permainan bolabasket.

Untuk itu peneliti berharap dengan memodifikasi pembelajaran permainan bolabasket khususnya dengan menggunakan aktivitas *basketball like games* maka

sikap belajar dan pemahaman siswa tentang bermain bolabasket dapat meningkat secara optimal karena aktivitas *basketball like games* ini pembelajarannya dapat dimodifikasi baik peraturan bermain, alat atau bola yang digunakan, lapangan, cara membuat point, cara memulai permainan, jenis permainan dan jumlah pemain.

Mengacu pada uraian latar belakang di atas dan permasalahan yang dihadapi oleh siswa di SDN Gegerkalong Girang 1-2 Kota Bandung, penulis tertarik untuk menindaklanjuti dengan mengadakan penelitian tindakan kelas (PTK). Adapun judul penelitian ini adalah “Upaya Meningkatkan sikap belajar dan pemahaman bermain bolabasket siswa melalui aktivitas *basketball like games*”.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah merupakan investigasi masalah-masalah yang muncul berkaitan dengan hal-hal yang akan diteliti. Seperti yang telah diketahui bahwa pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah belum sesuai dengan tujuan pembelajaran pendidikan jasmani yang sebenarnya.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka identifikasi masalah yang dikemukakan peneliti adalah tentang proses pembelajaran permainan bolabasket di Sekolah Dasar Negeri Gegerkalong 1-2 ditinjau dari sikap belajar dan pemahaman siswa dalam bermain bolabasket adalah sebagai berikut:

1. Rendahnya Sikap belajar siswa menyebabkan pembelajaran kurang kondusif terlihat dari tidak seriusnya siswa dalam memperhatikan penjelasan materi dari guru.
2. Tidak seriusnya siswa dalam melaksanakan intruksi dari guru.
3. Masih banyak siswa yang senang mengganggu temannya saat pembelajaran berlangsung.
4. Selain itu rendahnya pemahaman siswa tentang permainan bolabasket mempengaruhi hasil belajar siswa terlihat dari masih banyak siswa yang bingung saat permainan berlangsung.

ARDY KURNIAWAN, 2015

UPAYA MENINGKATKAN SIKAP BELAJAR DAN PEMAHAMAN BERMAIN BOLABASKET SISWA MELALUI AKTIVITAS *BASKETBALL LIKE GAMES*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

5. Serta masih banyak siswa bergerombol ke arah datangnya bola sehingga hasil belajar dalam pembelajaran bolabasket dirasakan kurang optimal.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan peneliti diatas maka perumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah sikap belajar siswa dalam mengikuti pelaksanaan pembelajaran aktivitas *basketball like games*?
2. Bagaimanakah pemahanan siswa dalam merespons materi *basketball like games* yang diberikan oleh guru?

D. Tujuan Penelitian

Dalam setiap penelitian yang dilakukan pasti terdapat tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti, berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas maka penulis menetapkan tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui penerapan aktivitas *basketball like games* terhadap peningkatan sikap belajar siswa pada saat pembelajaran berlangsung.
2. Untuk mengetahui penerapan aktivitas *basketball like games* terhadap peningkatan pemahaman bermain bolabasket siswa.

E. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini diharapkan ada manfaatnya baik untuk penulis maupun bagi pembaca, adapun manfaat dari penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat mengaplikasikan teori yang dimiliki untuk mencoba memecahkan masalah yang terjadi dalam pembelajaran permainan bola besar khususnya dalam usaha meningkatkan sikap dan pemahaman bermain bolabasket siswa pada saat proses pembelajaran.

- b. Sebagai bahan bacaan bagi pembaca dan bahan pembanding dikalangan akademis dalam penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

- a. Penelitian ini diharapkan menjadi bahan masukan bagi guru pendidikan jasmani dalam menyempurnakan pelaksanaan proses pembelajaran permainan bola besar khususnya permainan bolabasket.
- b. Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam proses pembelajaran untuk mengembangkan pembelajaran permainan bolabasket.
- c. Penelitian ini diharapkan dapat berguna untuk menyajikan salah satu alternatif yang baik bagi upaya mengatasi masalah-masalah yang dihadapi siswa berkenaan dengan rendahnya sikap belajar dan pemahaman bermain bolabasket siswa dalam pembelajaran permainan bola besar.

F. Struktur Organisasi Skripsi

Bab I. Pendahuluan

- a) Latar belakang masalah
- b) Identifikasi masalah
- c) Rumusan masalah
- d) Tujuan penelitian
- e) Manfaat penelitian
- f) Struktur organisasi skripsi

Bab II. Kajian pustaka, kerangka pemikiran dan hipotesis tindakan

Bab III. Metodologi penelitian

- a) Metode penelitian
- b) Subjek penelitian
- c) Waktu dan tempat penelitian
- d) Prosedur penelitian
- e) Desain penelitian

- f) Instrumen penelitian dan pengumpulan data
- g) Teknik pengolahan dan analisis data

Bab IV. Pemaparan data dan hasil penelitian

Bab V. Kesimpulan dan saran