

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan jasmani pada hakekatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. Pendidikan jasmani merupakan bagian terpenting dari proses pendidikan. Artinya, pendidikan jasmani bukan hanya dekorasi atau ornamen yang ditempel pada program sekolah sebagai alat untuk membuat anak sibuk, tetapi pendidikan jasmani merupakan bagian penting dari suatu proses pendidikan. Karena melalui pendidikan jasmani yang diarahkan dengan baik, anak akan mengembangkan keterampilan yang berguna bagi pengisian waktu senggang, terlibat dalam aktivitas yang kondusif untuk mengembangkan hidup sehat, berkembang secara sosial, dan memberikan sumbangsih pada kesehatan fisik serta mentalnya.

Meskipun pendidikan jasmani menawarkan kepada anak untuk bergembira, tidaklah tepat untuk mengatakan jika pendidikan jasmani diselenggarakan semata-mata agar anak bergembira dan bersenang-senang. Bila demikian seolah-olah pendidikan jasmani hanyalah sebagai mata pelajaran “selingan”, tidak berbobot, dan tidak memiliki tujuan yang bersifat mendidik. Hal ini tidak sesuai dengan tujuan pendidikan jasmani yang dikatakan oleh Mahendra (2009:10) menurutnya tujuan pendidikan jasmani secara sederhana memberikan kesempatan siswa untuk:

- 1). Mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang berkaitan dengan aktivitas jasmani, perkembangan estetika, dan perkembangan sosial.
- 2). Mengembangkan kepercayaan diri dan kemampuan untuk menguasai kemampuan gerak yang akan mendorong partisipasinya dalam aneka aktivitas jasmani.
- 3). memperoleh dan mempertahankan derajat kebugaran jasmani yang optimal untuk melaksanakan tugas sehari-hari secara efisien dan terkendali.
- 4). Mengembangkan nilai-nilai pribadi melalui partisipasi dalam aktifitas jasmani yang dapat mengembangkan keterampilan sosial yang memungkinkan siswa berfungsi secara efektif

dalam hubungan antar orang atau lingkungannya. 5). Menikmati kesenangan dan keriangannya melalui aktivitas jasmani, termasuk permainan olahraga.

Keberhasilan dalam melaksanakan pendidikan jasmani disekolah sangat ditentukan oleh seorang guru. Guru memiliki peranan yang sangat penting dalam memberikan pengajaran atau materi ajar kepada siswa, apakah materi yang disampaikan oleh guru tersebut mudah untuk dicerna oleh siswa, atau materi yang diberikan terlalu susah sehingga sukar untuk dimengerti oleh siswa. Tujuan proses belajar mengajar pada hakekatnya adalah merubah perilaku siswa yang bersifat afektif, kognitif, maupun psikomotor, yang diharapkan terjadi perubahan setelah proses belajar mengajar berakhir. Untuk dapat mencapai tujuan tersebut, guru harus dapat memilih bahan, metode pembelajaran, model pembelajaran yang digunakan serta alat pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi pembelajaran.

Perubahan psikomotor dapat dicapai melalui proses belajar keterampilan gerak. Hal ini sesuai dengan teori belajar mengajar motorik oleh Mahendra (2007:5) "Pembelajaran motorik adalah serangkaian proses yang dihubungkan dengan latihan atau pengalaman yang mengarah pada perubahan-perubahan yang relatif permanen dalam kemampuan seseorang untuk menampilkan gerakan-gerakan yang trampil."

Menurut Abduljabar (2011:99) "Belajar adalah perubahan perilaku yang bersifat relatif permanen." Para siswa memerlukan stimulus atau rangsangan dari lingkungan untuk menyebabkan terjadinya proses belajar agar sampai pada potensi optimum gerak mereka. Misalnya pada awalnya siswa tersebut tidak mengetahui tentang sesuatu ataupun yang bersifat ilmu pengetahuan, tetapi setelah mengikuti pembelajaran di lingkungan sekolah ataupun dengan membaca buku siswa tersebut berubah menjadi tahu akan ilmu pengetahuan yang baru, tidak hanya ilmu pengetahuan, tetapi yang paling utama dalam proses pendidikan adalah terjadinya suatu perubahan perilaku siswa setelah mengikuti pendidikan atau pembelajaran sehingga menjadi pribadi yang lebih

baik, lebih dewasa, dan mengarah kepada pribadi yang dapat menjadi contoh untuk orang lain.

Dalam proses belajar mengajar pendidikan olahraga dan latihan merupakan hal yang sangat penting untuk dilakukan. Hal ini dikarenakan peningkatan penguasaan keterampilan suatu cabang olahraga yang dapat diperoleh dengan latihan yang berulang-ulang, sehingga dapat membuat keterampilan motoriknya halus dan motorik kasarnya semakin sempurna. Hal serupa disampaikan oleh Harsono (1988:100) ia mengemukakan bahwa “Tujuan dari latihan adalah membantu atlet meningkatkan keterampilan dan prestasinya semaksimal mungkin.”

Menurut Abduljabar (2011:29) bahwa : “pengembangan olahraga pada sektor persekolahan ini merupakan langkah strategis dalam pengembangan olahraga baik secara regional maupun nasional.” Dari teori tersebut maka langkah awal dalam mengembangkan olahraga pada sektor persekolahan dilakukan di dalam dua kegiatan yaitu dalam intrakurikuler dan ekstrakurikuler. Kegiatan didalam intrakurikuler mengacu pada kurikulum yang diberlakukan sesuai dengan ketentuan pemerintah atau yang sering disebut dengan KTSP. Sedangkan pengembangan olahraga disektor persekolahan untuk pencapaian sebuah prestasi didapatkan dalam kegiatan ekstrakurikuler. Dalam pelaksanaan pembelajaran untuk atlet atau siswa pemula harus diberikan latihan yang bervariasi sehingga tidak menimbulkan kebosanan pada diri anak sendiri. Pendidikan olahraga yang biasanya didapatkan oleh siswa bukan pada saat jam pembelajaran pendidikan jasmani, tetapi melainkan didapatkan dari kegiatan ekstrakurikuler yang diselenggarakan oleh sekolah tersebut. Hal ini disebabkan karena dalam pendidikan jasmani siswa tidak akan mendapatkan sebuah pembelajaran yang lebih mendalam, berbeda dengan kegiatan ekstrakurikuler.

Kegiatan ekstrakurikuler adalah kegiatan yang dilaksanakan diluar jam sekolah yang telah ditentukan berdasarkan kurikulum yang berlaku. Kegiatan ini juga di maksudkan untuk lebih mengaitkan pengetahuan yang diperoleh dalam program kurikuler dengan keadaan dan kebutuhan lingkungan. Di

samping itu kegiatan ekstrakurikuler dapat dilaksanakan di jam sekolah, ataupun di laksanakan diluar jam sekolah guna memperkaya dan memperluas wawasan pengetahuan atau kemampuan meningkatkan nilai sikap dalam rangka penerapan pengetahuan dan keterampilan yang telah dipelajari dari berbagai mata pelajaran dan kurikulum sekolah.

Kegiatan ekstrakurikuler merupakan wadah untuk siswa yang memiliki tujuan untuk pencapaian sebuah prestasi atau pengembangan bakat yang dimiliki oleh siswa, dengan tujuan adanya sebuah perkembangan dalam bidang yang digeluti atau potensi yang dimiliki oleh siswa sehingga siswa mampu untuk berprestasi dibidangnya. Didalam kegiatan ekstrakurikuler, khususnya dalam bidang olahraga dan tepatnya pada kegiatan ekstrakurikuler bolabasket biasanya siswa mendapatkan pembelajaran yang lebih banyak menggunakan pendekatan teknik, dan bentuk latihannya lebih banyak *drill* dibandingkan *game*. Dalam pendekatan tradisional / teknik siswa diberikan sebuah bentuk - bentuk latihan yang mengarah kepada keterampilan yang harus dikuasai oleh siswa tersebut, misalnya dalam keterampilan *lay up shoot* dalam pembelajaran permainan bolabasket, berdasarkan hasil pengamatan kebanyakan pelatih ekstrakurikuler banyak memberikan *drill* untuk meningkatkan keterampilan *lay up shoot* dan bentuk *driil* itu yang harus dilakukan oleh siswa. *Lay up shoot* merupakan bagian dari permainan bola basket, yaitu suatu cara yang dilakukan oleh pemain basket untuk memperoleh poin atau angka melalui sebuah usaha tembakan dalam. Menurut Oliver (2009:13) “Meskipun *lay up shoot* merupakan tembakan yang paling mudah dilakukan dalam permainan bolabasket, tembakan ini tidak semudah yang dibayangkan, banyak *lay up shoot* yang meleset dalam sebuah pertandingan bola basket.”

Menurut Oliver (2009:13) “Keberhasilan dalam melakukan gerakan *lay up shoot* terdapat dalam pengambilan langkah yang tepat untuk memaksimalkan hasil tembakan *lay up shoot*.” *Lay up shoot* dapat dilakukan dengan atau tanpa papan, namun ketika seorang pemain mendekati ring basket dari sisi kanan ataupun sisi kiri, penggunaan papan yang tepat akan meningkatkan kemungkinan keberhasilan tembakan. Menurut Oliver (2009:13)

Meskipun banyak pemain basket yang terus mencoba melakukan tembakan tiga angka, statistik mengungkapkan bahwa para penembak tiga angka terbaikpun hanya berhasil 40 sampai 45 persen dari semua usaha lemparan tiga angka mereka. Presentase tertingginya adalah tembakan dalam, seperti *lay up shoot* yang dilakukan oleh pemain penyerang yang berada dalam jarak sekitar satu meter dari ring basket.

Artinya tingkat keberhasilan dalam melakukan sebuah tembakan kedalam ring lebih signifikan bilamana tembakan itu dilakukan dengan menggunakan tembakan dalam, karena jika dibandingkan dengan menggunakan tembakan luar tembakan dalam lebih besar kemungkinan berhasilnya untuk menciptakan angka atau kemungkinan bola bisa masuk lebih besar.

Berdasarkan pengamatan, kebanyakan pelatih ekstrakurikuler biasanya lebih banyak menggunakan pendekatan teknik atau tradisional yang menekankan pada tercapainya sebuah keterampilan. Meskipun pembelajaran tersebut dapat meningkatkan suatu keterampilan, tetapi pendekatan tersebut dianggap sebuah pemikiran yang lama. sekarang sedang ramai-ramainya pendekatan yang dirasa cocok diterapkan ke jenis olahraga permainan yaitu pendekatan taktis seperti yang dikemukakan oleh Subroto (2010:4) menjelaskan bahwa: “Pendekatan taktis adalah suatu cara untuk meningkatkan kesadaran siswa tentang konsep bermain melalui penerapan teknik yang tepat sesuai dengan masalah dan situasi permainan.”

Menurut Subroto (2010:4) “Tujuan utama pendekatan taktis dalam pengajaran cabang olahraga permainan adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep bermain.” Melalui pendekatan taktis, siswa didorong untuk memecahkan masalah taktik dalam permainan. Masalah taktik pada hakekatnya adalah penerapan keterampilan teknik dalam situasi permainan. Dengan menggunakan pendekatan taktis, siswa semakin memahami kaitan antara teknik dan taktis dalam suatu permainan. Dengan menggunakan pendekatan taktis dalam suatu pembelajaran maka akan mendapatkan sebuah alternatif satu jalan keluar yang memungkinkan siswa dapat mempelajari teknik dalam situasi bermain. Keistimewaan lain dari pendekatan taktis adalah urutan pembelajaran yang alamiah, yang

meminimalkan proses pembelajaran yang kurang sesuai dengan tahap-tahap perkembangan siswa.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan teori-teori diatas maka peneliti memfokuskan masalah dalam pertanyaan penelitian yaitu : “Bagaimana pengaruh pendekatan taktis terhadap hasil belajar *lay up shoot* dalam permainan bola basket di SMP Negeri 2 Arjawinangun ?”

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan hal yang harus dipegang oleh peneliti dalam melakukan proses penelitian, sehingga dapat berjalan dengan jalur dalam masalah yang sudah ditentukan. Sesuai dengan pendapat Sugiyono (2010:9) menyatakan bahwa: “Penelitian dasar bertujuan untuk mengembangkan teori dan tidak memperhatikan kegunaan yang langsung bersifat praktis.” Berdasarkan uraian latar belakang penelitian dan rumusan masalah penelitian diatas, maka tujuan umum dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan pendekatan taktis terhadap hasil belajar *lay up shoot* dalam permainan bolabasket di SMP Negeri 2 Arjawinangun ?

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian adalah akibat dari adanya sebuah penelitian. Telah penulis kemukakan sebelumnya uraian mengenai latar belakang masalah, serta tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Secara Teoritis

Dapat memberikan informasi maupun pengetahuan yang bermanfaat tentang pengaruh pendekatan taktis terhadap hasil belajar *lay up shoot* dalam permainan bola basket.

2. Secara Taktis

Sebagai saran atau masukan bagi lembaga pendidikan serta penyelenggara pendidikan, seperti guru penjas, pelatih ekstrakurikuler, mahasiswa dan para pembaca mengenai pengaruh pendekatan taktis terhadap hasil belajar *lay up shoot* dalam permainan bolabasket.

E. Batasan Penelitian

Terbatasnya waktu, biaya, dan tenaga, sehingga mengharuskan penulis memberikan batasan dalam ruang lingkup penelitian agar tidak terlalu luas dalam melakukan penelitian tersebut. Maka permasalahan penelitian ini dibatasi sebagai berikut :

1. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah pengaruh model pembelajaran taktis
2. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar *lay up shoot*, jadi dalam penelitian ini yang akan diukur hanya hasil belajar *lay up shoot* atau dari ranah psikomotor, sedangkan untuk ranah afektif dan kognitifnya diabaikan.
3. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMP Negeri 2 Arjawinangun
4. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler bola basket SMP Negeri 2 Arjawinangun
5. Metode yang digunakan dalam penelitian ini eksperimen atau metode *true eksperimental design* dan dengan desain penelitian *pretest-posttest control group desain*
6. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes keterampilan *lay up shoot* basket permenit Jakcson Baumgartner dalam Lubay (2001:52) Yang memiliki tingkat validitas 0,78

F. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahfahaman dalam mengartikan judul penelitian ini, maka peneliti akan menjelaskan beberapa istilah yang berkaitan dengan judul :

Heri Setiadi , 2013

Pengaruh Pendekatan Taktis Terhadap Hasil Belajar *Lay Up Shoot* Dalam Permainan Bolabasket (Studi Eksperimen Di Kegiatan Ekstrakurikuler Bolabasket Smp Negeri 2 Arjawinangun)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

1. Pendekatan Taktis

Subroto (2010:4) menjelaskan bahwa: “Pendekatan taktis adalah suatu cara untuk meningkatkan kesadaran siswa tentang konsep bermain melalui penerapan teknik yang tepat sesuai dengan masalah dan situasi permainan.” Jadi dalam penelitian ini peneliti menggunakan model pendekatan taktis untuk memecahkan tugas permasalahan yang ada.

2. Hasil Belajar

Menurut Hamalik “hasil belajar tampak sebagai terjadinya perubahan perilaku pada diri siswa, yang dapat diamati dan diukur dalam perubahan pengetahuan sikap dan keterampilan.” Perubahan dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya, misalnya dari yang tidak tahu menjadi tahu, sikap tidak sopan berubah menjadi sopan.

(<http://www.scribd.com/doc/51282702/Pengertian-Hasil-Belajar-Menurut-Para-Ahli>)

3. *Lay Up Shoot*

Lay up shoot adalah salah satu teknik memasukkan bola ke dalam jaring dalam permainan bolabasket. Teknik ini merupakan salah satu cara termudah untuk mendapatkan poin. *Lay-up* dilakukan dengan memantulkan bola ke bagian atas papan ring terlebih dahulu ataupun langsung memasukkan bola ke ring. (<http://id.wikipedia.org/wiki/Lay-up>)

4. Ektrakurikuler

Ektrakurikuler adalah kegiatan yang dilaksanakan diluar jam sekolah yang telah di tentukan berdasarkan kurikulum yang berlaku. Kegiatan ini juga di maksudkan untuk lebih mengaitkan pengetahuan yang diperoleh dalam program kurikuler dengan keadaan dan kebutuhan lingkungan.

(<http://kafeilmu.com/2010/11/definisi-kegiatan-ekstrakurikuler.html>)

5. Metode *True-Eksperimental Design*

Dikatakan *True-Eksperimental Design*, karena dalam penelitian ini sudah masuk kedalam penelitian yang sebenarnya. Hal ini sesuai dengan pendapat Sugiyono (2009:112) mengemukakan bahwa : “*True*

eksperimental design merupakan bentuk eksperimen yang betul-betul.” Karena dalam desain ini, peneliti dapat mengontrol semua variabel luar yang mempengaruhinya jalannya eksperimen. Dengan demikian validitas internal (kualitas pelaksanaan rancangan peneliti) dapat menjadi tinggi. Ciri dalam desain ini adalah adanya variabel control dan sampelnya dipilih secara random

