

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dewasa ini, telah bermunculan beragam jenis olahraga yang dipakai oleh masyarakat untuk menjaga kebugaran jasmani. Olahraga ini dilakukan dengan berbagai alasan, ada yang berolahraga untuk tujuan menyalurkan hobi, hanya kegiatan rutin, ataupun dipakai sebagai sarana untuk meraih prestasi. Di antara berbagai cabang olahraga yang sering dimainkan oleh masyarakat di Indonesia, peneliti memilih permainan bolabasket sebagai cabang olahraga yang akan diteliti karena olahraga ini banyak diminati dan dimainkan oleh semua kalangan, dari anak-anak sampai orang dewasa, dari kalangan atas sampai kalangan bawah dan dari lingkungan rumah sampai sekolah. Permainan bolabasket adalah olahraga beregu yang dimainkan dengan cara memantulkan bola, melempar bola serta menembak bola ke keranjang lawan. Setiap regu terdiri dari lima orang yang berusaha memasukkan bola ke dalam keranjang lawan dan berusaha mencegah regu lawan memasukan ke dalam keranjang kita. Sesuai dengan definisi bolabasket menurut peraturan permainan bolabasket pasal 1 (PB. PERBASI, 1999) (dalam Sucipto dkk, 2010, hlm. 23), yaitu:

Bolabasket dimainkan oleh dua regu yang masing-masing regu terdiri dari 5 pemain. Tiap regu berusaha memasukkan bola ke dalam keranjang regu lawan dan mencegah regu lawan memasukkan bola atau membuat angka/skor. Bola boleh dioper, dilempar, ditepis, digelindingkan atau dipantulkan/*dribble* ke segala arah, sesuai dengan peraturan.

Permainan bolabasket diciptakan oleh Dr. James Naismith pada tahun 1891 di Springfield, Massachusetts, Amerika. “Dalam permainan bolabasket terdapat tiga unsur yang tidak dapat dipisahkan yaitu menggiring bola sambil dipantulkan (*dribbling*), melempar (*passing*), menangkap (*cacthing*) dan menembak (*shooting*)” (Sucipto dkk, 2010 hlm. 24). Seluruh unsur tersebut haruslah dikuasai oleh setiap pebasket karena semua unsur tersebut merupakan teknik dasar dalam olahraga permainan bolabasket. Dari empat unsur teknik diatas

menembak (*shooting*) merupakan unsur yang cukup penting dalam permainan bolabasket, karena dengan menembak sebuah tim dapat mencetak angka seperti yang dipaparkan oleh Sucipto dkk, (2010 hlm. 33) yang menyebutkan bahwa “teknik *shooting* atau menembak ini sangat penting sekali karena tujuan permainan bolabasket itu sendiri yaitu memasukkan bola sebanyak-banyaknya ke keranjang lawan.” *Shooting* atau menembak bola ke arah keranjang merupakan salah satu upaya untuk mencetak angka, maka dari itu menembak (*shooting*) yang baik adalah *shooting* yang masuk ke keranjang lawan dan menghasilkan angka, bukan pada atraksinya.

Untuk menguasai teknik *shooting*, seorang pebasket diuntut memiliki kondisi yang prima baik dari sisi fisik, teknik dan psikisnya. Hal tersebut merupakan faktor internal yang sangat menunjang pemain dalam menghadapi segala kondisi dalam permainan. Selain itu, faktor eksternal seperti strategi dari guru atau pelatih, pemilihan model pembelajaran, sarana dan lingkungan juga bisa mempengaruhi hasil yang dicapai. Namun, semua itu harus benar-benar di ketahui oleh guru maupun pelatih untuk mempersiapkan segala sesuatunya dalam program latihan maupun pembelajaran. Sehingga nanti pada saat dilakukan tes ataupun dalam pertandingan sesungguhnya para pemain dapat menunjukkan penampilan yang maksimal di setiap kondisi.

Mengingat bahwa teknik dasar *shooting* merupakan teknik dasar yang sangat penting dalam permainan bolabasket yaitu sebagai cara memasukkan bola dan mengumpulkan angka kemenangan dalam pertandingan, Wissel (1996, hlm. 43) berpendapat bahwa “...sebetulnya, menembak dapat menutupi kelemahan teknik dasar lainnya..” Oleh karena itu teknik ini perlu dilatih dan dipelajari secara khusus, teratur dan memenuhi prinsip-prinsip latihan dan pembelajaran. Pemilihan strategi ataupun model pembelajaran yang akan diterapkan kepada siswa haruslah diperhatikan dengan serius agar strategi maupun model pembelajaran yang diterapkan dapat di pahami dan di implementasikan secara tepat oleh para siswa.

Maka dari itu, untuk meningkatkan hasil belajar *shooting*, peneliti akan melakukan penelitian eksperimen dengan memakai dua jenis model pembelajaran, yaitu model pembelajaran *peer teaching* dan model pembelajaran inkuiri untuk

mengetahui adakah peningkatan hasil belajar *shooting* pada dua kelompok siswa dengan dua perlakuan berbeda yaitu dengan model pembelajaran *peer teaching* dan inkuiri.

Model pembelajaran *peer teaching* adalah siswa saling memberi pengetahuannya kepada sesama temannya atau mengajar teman sejawat. *Peer teaching* adalah pola belajar antar sesama siswa. Dalam proses ini guru tak dapat dipisahkan dari proses perubahan afeksi siswa dalam belajar. Model pembelajaran *peer teaching* akan memberikan interaksi diantara siswa dengan siswa, siswa dengan guru, sehingga proses pembelajaran akan lebih aktif. Seperti yang diungkapkan oleh Metzler (dalam Juliatine, dkk. 2013, hlm. 190) menjelaskan bahwa:

Peer Teaching adalah model belajar dengan menggunakan suatu pendekatan dimana seorang anak menjelaskan suatu materi kepada teman lainnya yang rata-rata usianya sebaya, dimana anak yang menjelaskan ini memiliki pengetahuan yang lebih dibanding teman yang lainnya.

Dalam pembelajaran *peer teaching* siswa yang memiliki pengetahuan lebih dijadikan sebagai *tutor*, maksud dari *tutor* disini adalah setiap siswa diberikan masukan atau informasi mengenai bagaimana cara melakukan *shooting* dalam permainan bolabasket.

Dari pendapat yang dikemukakan oleh para ahli, kiranya dapat disimpulkan bahwa pada prinsipnya model *peer teaching* merupakan model yang menekankan pembelajaran yang berpusat pada siswa, pada model pembelajaran *peer teaching*, siswa dapat mengembangkan kemampuannya sesuai dengan kreatifitas siswa serta interaksi antara siswa dengan siswa, siswa dengan guru. Sehingga guru dapat mengontrol siswa agar tidak melenceng dari tujuan materi yang disampaikan.

Sedangkan mengenai inkuiri Trianto (dalam Juliatine, dkk. 2013, hlm. 93) menjelaskan bahwa: ‘inkuiri sebagai suatu proses umum yang dilakukan manusia untuk mencari atau memahami informasi’. Selain itu, inkuiri berarti suatu rangkaian kegiatan belajar yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan siswa untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis, logis, sehingga

mereka dapat merumuskan sendiri penemuannya dengan penuh percaya diri. (Gulo, T,T dalam Juliatine, dkk, 2013 hlm. 95).

Ahli lain, Ellis (dalam Juliatine, dkk. 2013, hlm. 94) menyatakan bahwa inkuiri adalah: '*the process of selecting, gathering, and processing data related to a particular problem in order to make inferences from those data*'. Maksud dari penjelasan tersebut adalah bahwa inkuiri merupakan suatu proses menyeleksi, mengumpulkan, dan memproses data yang berhubungan dengan suatu masalah tertentu untuk menarik kesimpulan berdasarkan data-data tersebut.

Dari beberapa pendapat yang dikemukakan oleh para ahli, kiranya dapat disimpulkan bahwa pada prinsipnya model inkuiri merupakan model yang menekankan pembelajaran yang berpusat pada siswa disamping juga pada guru. Hal utama dalam model inkuiri adalah siswa didorong untuk terlibat secara aktif dalam menyelesaikan suatu topik permasalahan hingga sampai pada kesimpulan. Dengan alasan bahwa model pembelajaran inkuiri sangat menekankan pada aktivitas siswa dalam menyelesaikan suatu persoalan dengan penuh percaya diri, maka peneliti berkeyakinan bahwa model pembelajaran inkuiri dapat digunakan untuk hasil belajar *shooting* dalam permainan bolabasket. Dengan model pembelajaran inkuiri siswa dapat aktif mencari tahu dan memperagakan tugas gerak yang menjadi materi dalam pembelajaran karena dengan mencoba sendiri siswa dapat mengetahui cara melakukan *shooting*.

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan, peneliti ingin mencobakan dan meneliti bagaimana pengaruh model pembelajaran *peer teaching* dan model pembelajaran inkuiri terhadap hasil belajar *shooting* dalam permainan bolabasket.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan yang terjadi melalui studi observasi, wawancara, dan dokumentasi yang tertuju pada peningkatan hasil belajar *shooting* siswa. Masalah-masalah yang terjadi dapat diidentifikasi yaitu:

1. Keterampilan menembak (*shooting*) yang masih perlu ditingkatkan
2. Belum ada penerapan model pembelajaran yang dianggap efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam melakukan *shooting* dalam permainan bolabasket

Peneliti membatasi masalah dalam penelitian tindakan ini untuk mengantisipasi terjadi penyimpangan terhadap fokus kajian. Batasan masalah dalam penelitian eksperimen ini adalah pengaruh model pembelajaran *peer teaching* dan inkuiri terhadap hasil belajar *shooting* dalam permainan bolabasket.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, mengenai dua model yang digunakan untuk membangun kepercayaan diri dalam melakukan *shooting* dalam permainan bolabasket, maka diperoleh uraian melalui rumusan masalah yang akan diteliti, yaitu sebagai berikut:

1. Apakah model pembelajaran *peer teaching* berpengaruh terhadap hasil belajar *shooting* dalam permainan bolabasket di SMP Muhammadiyah 4 Margahayu?
2. Apakah model pembelajaran inkuiri berpengaruh terhadap dalam permainan bolabasket di SMP Muhammadiyah 4 Margahayu?
3. Mana yang lebih berpengaruh antara model *peer teaching* dengan model pembelajaran inkuiri terhadap hasil belajar *shooting* dalam permainan bolabasket di SMP Muhammadiyah 4 Kabupaten Bandung?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian eksperimen ini adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui pengaruh model pembelajaran *peer teaching* terhadap tingkat hasil belajar *shooting* dalam permainan bolabasket di SMP Muhammadiyah 4 Kabupaten Bandung.
2. Mengetahui pengaruh model pembelajaran inkuiri terhadap hasil belajar *shooting* dalam permainan bolabasket di SMP Muhammadiyah 4 Kabupaten Bandung
3. Mengetahui perbedaan peningkatan hasil belajar *shooting* dari pengaruh kedua model perlakuan (model pembelajaran *peer teaching* dan model pembelajaran inkuiri) tersebut.

E. Manfaat Penelitian

Dalam semua penelitian sudah barang tentu hasil penelitian tersebut ingin memberikan manfaat bagi kehidupan manusia. Oleh karena itu, diharapkan dari hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi atau manfaat sebagai berikut:

1. Bahan informasi dan referensi bagi peneliti lain yang ingin atau hendak meneliti hal-hal yang berhubungan dengan masalah-masalah permainan bolabasket terutama proses pembelajaran permainan bolabasket khususnya *shooting*.
2. Dasar penyusunan program pembinaan pemain basket, karena dapat dilihat manakah dari kedua model pembelajaran tersebut yang memberikan pengaruh terbesar terhadap keterampilan *shooting*.
3. Bahan masukan bagi para pengajar ataupun pembina untuk meningkatkan pembinaan olahraga bolabasket dan mengembangkan olahraga ini menjadi olahraga prestasi khususnya bagi para pemula.
4. Bahan informasi dan referensi dalam rangka pengembangan ilmu keolahragaan pada umumnya, dan bagi para peneliti yang hendak meneliti yang berhubungan dengan masalah bolabasket, terutama dalam hal *shooting*.

F. Struktur Organisasi

a) Bab I Pendahuluan

Terdiri dari latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi

b) Bab II Kajian teori

Terdiri dari landasan teori, kerangka pemikiran, dan hipotesis

c) Bab III Metode Penelitian

Terdiri dari metode dan desain penelitian, populasi dan sampel, definisi operasional, instrument penelitian, prosedur penelitian, teknik pengumpulan dan analisis data

d) Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Terdiri dari Pemaparan data, pembahasan data, dan hasil analisis data

e) Bab V penutup

Terdiri dari simpulan dan saran

f) Daftar Pustaka

g) Lampiran-lampiran