

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan jasmani adalah suatu proses aktivitas jasmani yang dirancang dan disusun secara sistematis untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan, meningkatkan kemampuan dan keterampilan jasmani, kecerdasan dan pembentukan watak, serta nilai dan sikap yang positif bagi setiap warga negara dalam rangka mencapai tujuan pendidikan. Pendidikan jasmani merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari program pendidikan.

Sebagai bagian integral dari pendidikan, penjas ditingkatkan sekolah memiliki tujuan untuk membantu siswa meningkatkan kesegaran jasmani dan kesehatan melalui pengenalan dan penanaman sikap positif, serta kemampuan gerak dasar dan berbagai pendekatan jasmani bagi siswa. Selain itu, pendidikan jasmani merupakan mata pelajaran yang memiliki kedudukan yang vital dalam pembangunan sumber daya manusia (SDM). Keberadaan pendidikan jasmani pun diakui pemerintah dalam Undang-Undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 pasal 42 bahwa menetapkan pendidikan jasmani sebagai mata pelajaran yang wajib diberikan di sekolah mulai tingkat sekolah dasar sampai menengah, bahkan perguruan tinggi. Hal ini membuktikan bahwa pendidikan jasmani menjadi bagian integral dari proses pendidikan.

Setiap proses pembelajaran memiliki tujuan yang hendak dicapai. Begitu pun dengan pendidikan jasmani. Tujuan pendidikan jasmani dalam kurikulum sekolah dasar ada 5, yaitu (1) mengembangkan kemampuan gerak dan keterampilan berbagai macam permainan dan olahraga, (2) mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, tanggung jawab, kerjasama, percaya diri, dan demokrasi melalui penjas, (3) mengembangkan keterampilan pengolahan diri dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani, (4) mengetahui dan memahami konsep aktivitas jasmani sebagai informasi untuk mencapai kesehatan, kebugaran jasmani, dan pola hidup sehat, dan (5) mampu mengisi waktu luang (Suherman, 2014, hlm. 113-114).

Untuk mencapai tujuan tersebut, guru pendidikan jasmani harus terlebih dahulu mampu mengelola pembelajaran penjas di sekolah. Artinya, guru pendidikan jasmani merealisasikan tujuannya dengan mengajarkan dan meningkatkan aktivitas jasmani dengan bimbingan tujuan pendidikan. Para siswa harus belajar sesuatu. Tidak dapat hanya asal mereka senang dalam kesibukannya. Dengan kata lain, guru sebagai fasilitator pelaksanaan proses pembelajaran harus mampu mengakomodasi aktivitas tersebut. Oleh karena itu, pengelolaan pembelajaran penjas tidak hanya sebatas teori semata, tetapi mampu mengarah kepada kemampuan atau keterampilan, bahkan berorientasi pada pemenuhan kebutuhan bergerak yang lebih apresiatif dan rekreatif. Akan tetapi, kecenderungan pembelajaran penjas saat ini bersifat kepelatihan yang kaku. Artinya, siswa tidak mampu menikmati berbagai aktivitas pembelajaran dengan menyenangkan karena terfokus pada teknik (olahraga).

Selain kecenderungan tersebut, kegiatan pembelajaran cenderung monoton, berpusat pada guru dan hanya menggunakan metode *drill* atau pengulangan. Akibat dari itu semua adalah siswa tidak mampu diajak kerjasama atau bersikap acuh tak acuh, kurang termotivasi, merasa bosan, dan kurang kreatif.

Pembelajaran penjas ini berbeda dengan mata pelajaran lainnya. Safari (2013, hlm. 8-9) mengemukakan bahwa “dalam proses pembelajaran penjas, peserta didik lebih diajarkan keterampilan gerak dasar, teknik dan strategi permainan (olahraga), internalisasi nilai-nilai (sportivitas, kejujuran, kerjasama, disiplin, dan tanggung jawab), dan pembiasaan hidup sehat”. Artinya, peserta didik harus disuguhi pengalaman belajar yang riil (nyata) dan memberikan makna bagi mereka. Dengan kata lain, pembelajaran pendidikan jasmani lebih dominan aktivitas unsur fisik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang bersifat multidimensi (kognitif, afektif, dan psikomotor).

Selama ini pilihan utama para guru penjas lebih cenderung ke arah permainan yang terfokus pada aktivitas pembelajaran teknis, sehingga terkesan membosankan. Akhirnya, peserta didik kurang meminati materinya, bahkan gurunya sendiri pun. Kondisi itu tidak bisa menggambarkan tujuan pembelajaran penjas seutuhnya.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa ada beberapa hal atau faktor yang mengakibatkan proses pembelajaran belum efektif, di antaranya; (1) belum tampaknya variasi pembelajaran yang melibatkan para siswa secara aktif dan menumbuhkan antusias untuk belajar, (2) pemodelan gerakan yang belum maksimal dan efektif, dan (3) media dan alat pembelajaran yang belum mampu mengakomodasi para siswa untuk belajar secara efektif. Kondisi tersebut mengakibatkan siswa kurang memberikan perhatian saat guru menjelaskan pembelajaran, pembelajaran kurang menarik minat siswa, terlalu banyak menunggu giliran, sehingga siswa menjadi malas dalam melakukan *passing* tersebut.

Selain ketiga faktor di atas, untuk mampu mengakomodasi proses pembelajaran penjas tersebut, guru penjas sangat membutuhkan faktor penunjang untuk merealisasikan aktivitas fisik para siswa, yaitu sarana dan prasarana yang memadai, seperti tersedianya lapangan dan peralatan olahraga. Belum terpenuhinya fasilitas lapangan dan belum memadainya sarana penunjang pembelajaran, seperti jumlah bola basket yang masih sedikit, masih menjadi kendala di sekolah-sekolah, sehingga dapat menghambat kelancaran proses pembelajaran.

Dari kesemua faktor di atas, langkah yang harus dilakukan adalah guru harus mendesain pembelajaran yang dapat meningkatkan partisipasi serta kondisi efektif dan apresiatif. Artinya, guru memerlukan sebuah model pembelajaran yang dapat menyinergiskan antara unsur olahraga dan permainan supaya pembelajaran menarik dan siswa antusias mengikutinya.

Pendidikan jasmani di sekolah dasar tidak hanya menitikberatkan pada pencapaian keterampilan tertentu, tetapi siswa mampu memenuhi pula kebutuhan gerak siswa sekolah dasar yang lebih bersifat apresiatif dan rekreatif. Oleh karena itu, modifikasi pembelajaran dalam kondisi siswa di atas sangat diperlukan. Model pembelajaran yang didesain harus efektif, apresiatif, dan rekreatif tanpa melupakan tujuan proses pembelajarannya. Permainan merupakan bagian terintegrasi dalam pendidikan jasmani. Permainan memiliki unsur-unsur pendidikan jasmani, baik aktivitas fisik maupun olahraganya.

Permainan dan olahraga memiliki kesamaan, yaitu memiliki keberaturan. Olahraga pun sering disebut sebagai permainan yang kompetitif. Piaget (dalam Dahar, 2011, hlm. 136-139) mengemukakan bahwa “usia 7-11 memiliki kecakapan motorik untuk melakukan berbagai gerak”. Selain itu, Beliau menambahkan bahwa perkembangan psikologis anak pada usia itu harus mendapat perhatian pula. Artinya, pengelolaan proses pembelajaran tetap harus membuat para siswa nyaman dan senang dalam melakukan berbagai aktivitas gerak atau fisiknya. Dengan demikian, permainan dapat dijadikan sebagai alternatif model pembelajaran dalam pendidikan jasmani di sekolah dasar.

Model pembelajaran *passing* bola basket dalam penelitian ini adalah permainan *pass and roll*. Permainan ini akan dimodifikasi dalam pembelajaran *passing* bolabasket. *Pass and roll* ini dilakukan secara berkelompok. Permainan ini mengasah kecepatan, ketepatan, dan kerja sama dalam mengoper bola basket. Selain permainan *pass and roll*, peneliti menyertakan pula model pembelajaran *chest pass* pada penelitian ini. *Chest pass* ini akan dijadikan perbandingan dengan permainan *pass and roll*. Hal ini bertujuan untuk mengetahui seberapa signifikannya keefektifan masing-masing modifikasi pembelajaran tersebut. Model pembelajaran *chest pass* akan dikemas dalam bentuk berpasangan atau kelompok. Dengan demikian, penelitian ini akan memiliki 2 kelompok eksperimen dengan menggunakan modifikasi pembelajaran yang berbeda pula.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti akan mengangkat penelitian dengan “Pengaruh *Chest Pass* dan Permainan *Pass and Roll* terhadap Hasil Belajar *Passing* Dalam Permainan Bola Basket”.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Apakah *chest pass* dan permainan *pass and roll* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar *passing* bola basket pada siswa kelas V SD Negeri Cimeuhmal Kabupaten Subang?
- 2) Adakah pengaruh *chest pass* dalam meningkatkan hasil belajar *passing* bola basket pada siswa kelas V SD Negeri Cimeuhmal Kabupaten Subang?

- 3) Adakah pengaruh permainan *pass and roll* dalam meningkatkan hasil belajar *passing* bola basket pada siswa kelas V SD Negeri Cimeuhmal Kabupaten Subang?
- 4) Bagaimana perbandingan hasil belajar *passing* bola basket antara permainan *pass and roll* dan *chest pass* pada siswa kelas V SD Negeri Cimeuhmal Kabupaten Subang?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan umum penelitian ini adalah memberikan alternatif model pembelajaran yang bervariasi, terutama pembelajaran permainan bola besar, seperti basket. Namun, secara khusus, penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut.

1. Untuk membuktikan adanya atau tidaknya pengaruh *chest pass* dan permainan *pass and roll* terhadap meningkatkan hasil belajar *passing* permainan bola basket pada siswa kelas V SD Negeri Cimeuhmal Kabupaten Subang.
2. Untuk mengetahui pengaruh *chest pass* terhadap hasil belajar *passing* bola basket pada siswa kelas V SD Negeri Cimeuhmal Kabupaten Subang.
3. Untuk mengetahui pengaruh permainan *pass and roll* terhadap hasil belajar *passing* bola basket pada siswa kelas V SD Negeri Cimeuhmal Kabupaten Subang.
4. Untuk mengetahui perbandingan hasil belajar *passing* bola basket melalui permainan *pass and roll* dengan *chest pass* pada siswa kelas V SD Negeri Cimeuhmal Kabupaten Subang.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan untuk memberikan kontribusi terhadap peningkatan proses pembelajaran. Selain itu, penelitian ini dapat bermanfaat untuk beberapa pihak, yaitu sebagai berikut.

1. Bagi Siswa

Melalui penelitian ini, para siswa akan mendapatkan kesempatan yang sama dalam mengikuti proses pembelajaran, khususnya saat mempraktikkan *passing* melalui permainan *pass and roll* dan *chest pass*. Selain itu, siswa akan

mendapatkan pengalaman beragam, khususnya tentang salah satu *passing* bolabasket. Kemudian, siswa akan mendapatkan rasa percaya diri, kerjasama, dan antusiasme dalam mengikuti proses pembelajaran, sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran *passing* pada permainan bolabasket.

2. Bagi Guru

Penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat memotivasi guru penjas untuk mengembangkan proses pembelajaran yang bermutu dan kreatif. Kemudian, proses penelitian ini dapat dijadikan wahana pembentukan kelompok belajar antarguru, bahkan peneliti untuk berbagi wawasan dan solusi dalam menghadapi setiap temuan masalah pembelajaran. Selain itu, proses penelitian ini pun dapat dijadikan kegiatan penilaian kinerja guru (PKG) dan pengembangan keprofesiolan berkelanjutan (PKB) bagi guru, khususnya guru pendidikan jasmani.

3. Bagi Peneliti

Penelitian ini sangat membantu peneliti untuk menyelesaikan studi di perguruan tinggi dan mendapatkan gelar sarjana pendidikan di bidang pendidikan jasmani. Peneliti pun mendapatkan pengalaman empiris untuk melakukan penelitian langsung terkait proses pembelajaran di sekolah.

4. Bagi Sekolah

Sekolah akan terbantu untuk melakukan pemetaan peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah melalui penelitian tindakan kelas ini. Dengan kata lain, penelitian ini membantu pihak sekolah untuk mengontrol dan mengetahui mutu proses pembelajaran, khususnya pendidikan jasmani.

E. Struktur Organisasi Skripsi

Menurut peraturan rektor Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) No.4518/UN40/2014, sistematika penulisan skripsi terdiri atas pendahuluan, kajian pustaka, metodologi penelitian, temuan dan pembahasan, serta kesimpulan dan rekomendasi (Tanpa nama, 2014, hlm. 23-38). Merujuk pada hal tersebut, peneliti menulis karya tulis ilmiah berupa skripsi ini sesuai dengan pedoman tersebut.

Untuk memudahkan peneliti dan pembaca dalam menganalisis setiap bagian skripsi ini, peneliti menuliskan struktur organisasi skripsi yang ditulis sebagai berikut.

BAGAN 1.1

