

BAB II

LANDASAN TEORETIS

Pada bab kedua ini, peneliti memaparkan teori-teori terkait variabel penelitian. Landasan teori ini berisi penjelasan permainan basket secara umum dan *chest pass* khususnya, permainan *pass and roll*, dan *chest pass*.

A. Hakikat Permainan

Bermain dan anak merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Pada usia anak-anak, proses bermain berpengaruh besar sekali bagi perkembangan anak. Oleh karena itu, salah satu prinsip pembelajaran di pendidikan anak usia dini adalah bermain dan belajar.

Hans Daeng (dalam Ismail, 2009, hlm. 17) menyatakan bahwa “permainan adalah bagian mutlak dari kehidupan anak dan permainan merupakan bagian integral dari proses pembentukan kepribadian anak. Selanjutnya, Ismail (2009, hlm. 26) menuturkan bahwa “permainan ada dua pengertian. Pertama, permainan adalah sebuah aktivitas bermain yang murni mencari kesenangan tanpa mencari menang atau kalah. Kedua, permainan diartikan sebagai aktivitas bermain yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan, namun ditandai pencarian menang-kalah.

Kimpraswil (dalam Muhammad, 2009, hlm. 26) mengatakan bahwa “permainan adalah usaha olahdiri (olah pikiran dan olah fisik) yang sangat bermanfaat bagi peningkatan dan pengembangan motivasi, kinerja, dan prestasi dalam melaksanakan tugas dan kepentingan organisasi dengan lebih baik”. Lain halnya Freeman dan Munandar (dalam Ismail, 2009, hlm. 27) mendefinisikan “permainan sebagai aktivitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional”. Kemudian, Alimul (dalam Ismail, 2009, hlm. 27) mengungkapkan bahwa “bermain adalah suatu aktivitas di mana anak dapat melakukan atau mempraktikkan keterampilan, memberikan ekspresi terhadap pemikiran, menjadi kreatif, serta mempersiapkan diri untuk berperan dan berperilaku dewasa”.

Selanjutnya, David Parlett (dalam Kansil, 2013, hlm. 1) mengemukakan bahwa “permainan adalah sesuatu yang memiliki akhir dan cara mencapainya, artinya ada tujuan, hasil, dan serangkaian peraturan untuk mencapai keduanya”. Lalu, Katie Salen dan Eric Zimmerman (dalam Amel, 2010, hlm. 1) mengungkapkan bahwa “permainan adalah sistem tempat pemain melakukan konflik bohongan, ditentukan oleh aturan, dan memberi hasil terukur”.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa permainan adalah sebuah sistem yang dilakukan melalui aktivitas atau usaha olah diri dan bagian integral dari perkembangan anak yang bermanfaat untuk membentuk dan membantu perkembangan motivasi, kinerja, sosial, emosional, dan keterampilan yang didasari kesenangan.

1. Teori Bermain

Bermain merupakan konsep yang cukup sulit untuk dijabarkan. Namun, ada beberapa teori yang mengungkapkan perihal konsep bermain.

a. Perspektif Psikologi

Perkembangan pada masa dini anak-anak, khususnya rentang 5 tahun pertamanya, memiliki pengaruh kuat terhadap kepribadian di masa dewasa. Oleh karena itu, pengembangan kepribadian perlu dioptimalkan.

Bermain berfungsi untuk memelihara ego anak-anak (Erik Erikson dalam Amel, 2010, hlm. 1). Hal ini dapat dipahami karena anak yang sedang bermain merasakan senang, sehingga mereka mempertahankan kesenangannya itu atau memelihara egonya secara proposional. Piaget (dalam Jalal, 2013) menambahkan bahwa “bermain berperan penting dalam perkembangan sosial anak, misalnya, untuk mempraktikkan dan melakukan konsolidasi konsep-konsep serta keterampilan yang telah dipelajari sebelumnya”. Menurut Vygotsky (dalam Jalal, 2013), “bermain dapat memajukan berpikir abstrak dan dengan belajar ia akan dapat mengatur dirinya”. Thorndike (dalam Putri, 2013, hlm. 1) mengemukakan pendapatnya bahwa “Bermain akan meningkatkan hubungan stimulus-respon jika mengalami keadaan yang menyenangkan”. Selanjutnya, Freud (dalam Ismail, 2009, hlm. 32) mengungkapkan bahwa “bermain berperan untuk menimbulkan rasionalitas dan tenggang rasa terhadap anak lainnya”. Selain itu, Sigmon Freud

(dalam Putri, 2013, hlm. 1) berpendapat pula bahwa “bermain berperan untuk menimbulkan keceriaan dan kreativitas anak”.

b. Perspektif Sosial

Menurut perspektif sosial, Mildred Farten (dalam Jalal, 2013), “kegiatan bermain merupakan sarana sosialisasi”. Dengan bermain, kadar interaksi sosialnya akan meningkat. Kadar interaksi sosial tersebut dimulai dari bermain sendiri dan dilanjutkan dengan bermain secara bersama. Oleh karena itu, anak yang dibiasakan bermain akan lebih mudah menerima kehadiran orang lain dan berinteraksi dengan orang lain.

Menurut perspektif sosial, Effiana Yuriastien, dkk (dalam Jalal, 2013), ada sembilan manfaat bagi anak, yaitu sebagai berikut.

1. Memahami diri sendiri dan mengembangkan harga diri ketika bermain.
2. Menemukan apa yang dapat mereka lakukan dan mengembangkan kepercayaan diri.
3. Melatih mental anak.
4. Meningkatkan daya kreativitas dan membebaskan anak dari stres.
5. Mengembangkan pola sosialisasi dan emosi anak.
6. Melatih motorik dan mengasah daya analisis anak.
7. Penyaluran bagi kebutuhan dan keinginan anak.
8. Standar moral (mengenal hal baik dan buruk bagi dirinya).
9. Mengembangkan otak kanan anak.

Djuwita (2012, hlm. 1) mengungkapkan bahwa “bermain memiliki manfaat membina relasi dengan orang lain dan melatih kemampuan berkomunikasi”. Selanjutnya, Tedjasaputra (2001, halm. 17) mengungkapkan bahwa “salah satu manfaat bermain adalah membantu anak belajar tentang aturan dan moral”. Lalu, Johnson (dalam Tanpa nama, hlm. 2) mengutarakan bahwa “bermain memiliki manfaat untuk anak dapat belajar peran sosial dan juga dapat belajar peran jenis kelamin”. Munandar (dalam Ismail, 2009, hlm.34) mengatakan bahwa “bermain membantu anak mengatasi masalah”.

Berdasarkan kedua aliran atau perspektif di atas, proses bermain memiliki peranan penting dalam perkembangan utuh anak. Salah satu peranannya adalah melatih motorik dan mengasah daya analisis anak. Hal itu sangat berkaitan erat

dengan pembelajaran penjas di sekolah-sekolah di mana para siswa difokuskan untuk melatih kemampuan motorik atau psikomotornya dalam setiap proses pembelajaran.

B. Permainan Bola Basket

Imam Sodikun (1992, hlm. 8) menyatakan bahwa “bola basket merupakan olahraga permainan yang menggunakan bola besar, dimainkan dengan tangan”. Siyamto (2014, hlm.1) mengatakan bahwa “bola basket adalah permainan bola yang dimainkan oleh dua regu”. Bola boleh dioper (dilempar ke teman), dipantulkan ke lantai (ditempat atau sambil berjalan), dan tujuannya adalah memasukkan bola ke basket lawan. Permainan dilakukan dua regu yang terdiri atas 5 pemain. Setiap regu berusaha memasukkan bola ke keranjang lawan dan menjaga (mencegah) keranjangnya sendiri kemasukan sedikit mungkin. Di sisi lain, PERBASI (2004, hlm. 1) mengemukakan bahwa “setiap regu berusaha mencetak angka ke basket lawan dan mencegah regu lain mencetak angka dalam sebuah permainan atau pertandingan”. Kemudian, Sumiyarsono (2002, hlm. 1) berpendapat bahwa “permainan bola basket mempunyai tujuan memasukkan bola sebanyak mungkin ke keranjang lawan, serta menahan lawan agar tidak memasukkan bola ke keranjang sendiri dengan cara lempar tangkap, menggiring, dan menembak”.

Muhajir (2007, hlm. 11) mengemukakan bahwa “bola basket adalah suatu permainan yang dimainkan oleh dua regu yang masing-masing regu terdiri atas lima orang pemain”. Jenis permainan ini bertujuan untuk mencari nilai atau angka sebanyak-banyaknya dengan memasukkan bola ke basket lawan dan mencegah lawan untuk mendapatkan nilai. Dalam memainkan bola, pemain dapat mendorong bola, memukul bola dengan telapak tangan yang terbuka, melemparkan atau menggiring bola ke segala penjuru dalam lapangan permainan.

Bola basket adalah permainan olahraga beregu yang memiliki daya tarik yang lebih dibandingkan dengan cabang olahraga lainnya. Bola dimasukkan ke keranjang lawan dengan strategi dan teknik yang benar kemudian mencegah lawan untuk memasukkan bola ke keranjang kita dengan dibatasi oleh waktu. Hal ini

sejalan dengan apa yang diutarakan Sodikun (1992, hlm. 8) bahwa “basket adalah cabang olahraga yang banyak digemari oleh para remaja”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa bola basket merupakan olahraga bola besar yang dimainkan dua regu dan setiap regunya berjumlah lima orang. Tujuan permainan bola basket adalah memasukkan bola ke dalam keranjang lawan dan menahan lawan agar tidak dapat memasukan bola ke dalam keranjang sendiri menggunakan teknik dan peraturan yang ada. Olahraga ini terdapat unsur permainan target *game*, yaitu harus memasukkan bolabasket ke dalam target berupa basket. Dengan adanya unsur permainan target *game*, permainan bola basket sangat baik untuk diajarkan di sekolah dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani.

1. Cara Bermain Bola Basket

Bola basket adalah olahraga untuk semua orang. Untuk bermain bola basket, seorang pemain harus mengetahui dan menguasai tembakan *lay up*, tembakan loncat, tembakan kaitan, dan *quick release set shot* (Wissel, 1996, hlm. 1).

Menurut Sumiyarsono (2002, hlm. 1), “cara bermain bola basket adalah memegang bola basket dengan cara sikap tangan terbuka lebar, seperti jari-jari merangkul bola”. Bola berada di antara kedua telapak tangan. Telapak tangan melekat di samping bola agak ke belakang dan jari-jari terentang melekat pada bola. Ibu jari terletak dekat dengan tubuh di bagian belakang bola yang menghadap ke arah tengah depan. Kedua kaki membentuk kuda-kuda dengan salah satu kaki di depan. Tubuh sedikit condong ke depan dan lutut rileks. Dalam menangkap bola, sebaiknya diperhatikan agar bola berada dalam teknik penguasaan. Bola diterima telapak tangan dengan jari-jari tangan terentang dan pergelangan tangan rileks. Saat bola masuk di antara kedua telapak tangan, jari tangan segera melekat ke bola dan ditarik ke belakang atau mengikuti arah datangnya bola. Yang paling utama dalam menangkap bola adalah terletak pada kunci menerima *passing*, yaitu pada ibu jari, dorongan bola yang begitu cepat akan tertahan ibu jari, sehingga bola dapat terkendali dengan baik dan tepat.

Menangkap bola (*catching ball*) terdiri atas dua macam cara, yaitu menangkap bola di atas kepala dan menangkap bola di depan dada. Melempar

bola terdiri atas tiga gerak, yaitu melempar bola dari atas kepala (*over head pass*), melempar bola dari depan dada (*chest pass*) yang dilakukan dari dada ke dada dengan cepat dalam permainan, serta melempar bola memantul ke lantai (*bounce pass*).

Menggiring bola (*dribbling ball*) adalah suatu usaha membawa bola ke depan. Caranya dengan memantul-mantulkan bola ke lantai dengan satu tangan. Saat bola bergerak ke atas, telapak tangan menempel pada bola dan mengikuti arah bola. Tekanlah bola saat mencapai titik tertinggi ke arah bawah dengan sedikit meluruskan siku tangan diikuti dengan kelenturan pergelangan tangan. Menggiring bola dalam permainan bola basket dapat dibagi menjadi dua cara, yaitu menggiring bola rendah dan menggiring bola tinggi. Menggiring bola rendah bertujuan untuk melindungi bola dari jangkauan lawan. Menggiring bola tinggi dilakukan untuk mengadakan serangan yang cepat ke daerah pertahanan lawan.

Pivot atau memeros adalah suatu usaha menyelamatkan bola dari jangkauan lawan dengan salah satu kaki sebagai porosnya, sedangkan kaki yang lain dapat berputar 360 derajat. Teknik ini biasanya digunakan karena sangat berguna.

Persatuan Bolabasket Seluruh Indonesia (1999, hlm. 52) menyatakan bahwa “*shooting* adalah usaha memasukkan bola ke dalam keranjang atau *ring* basket lawan untuk meraih *point*”. *Shooting* ini dapat dilakukan dengan dua cara, yaitu dengan *shooting* dengan dua tangan serta *shooting* dengan satu tangan. *Shooting* juga dibagi menjadi 3, yaitu *short shoot* adalah cara melempar bola dengan jarak yang pendek, *long shoot* yaitu cara melemparkan bola jarak jauh atau di garis *three point* dan ada juga *medium shoot* yang dilakukan dengan menembak pada jarak pendek yaitu pada garis dalam atau *medium line*.

Lay-up adalah usaha memasukkan bola ke *ring* basket dengan dua langkah dan meloncat agar dapat meraih *point*. *Lay-up* disebut juga dengan tembakan melayang. Selain daripada *lay up*, ada juga tembakan melayang seperti *jump shoot* dan *runner*. *Jump shoot* adalah usaha memasukkan bola dengan menembak saat melompat dan masih berada di atas. Kemudian *runner* adalah usaha memasukkan bola ke *ring* basket dengan dua langkah dan meloncat agar semakin dekat dengan ring namun dengan jarak yang lebih jauh dari pada melakukan gerak *lay up*.

Ahmadi (2007, hlm. 10) menegaskan bahwa “dalam permainan bola basket, setiap pemain harus mengetahui peraturan pertandingan dan permainan itu sendiri selain teknik-teknik dasar yang harus dikuasai dalam bermain bola basket”. Sodikun (1992, hlm. 11) mengungkapkan pula bahwa “permainan bola basket dilakukan dengan 5 orang di setiap tim yang terbagi atas pemain inti dan cadangan. Permainan ini terbagi menjadi 4 babak atau kuartar”.

Dengan demikian, peneliti dapat menyimpulkan bahwa permainan bola basket dilakukan tim di mana para pemainnya harus mampu menguasai teknik dasar cara bermain bola basket, seperti *passing*, *dribbling*, dan *shooting*, serta peraturan pertandingan yang melekat pada permainan bola basket ini.

2. Teknik Permainan Bola Basket

Penguasaan teknik dasar merupakan modal utama setiap pemain untuk mencapai prestasi tinggi. Menurut Imam Sodikun (1992, hlm. 47), “agar kemampuan individual setiap pemain bola basket terlihat bagus maka setiap pemain diharuskan menguasai teknik dasar permainan bola basket”.

Ahmadi (2007, hlm. 13) menyatakan bahwa “teknik dasar dalam bermain bola basket, yaitu mengoper bola (*passing*), menerima bola, menggiring bola (*dribbling*), menembak (*shooting*), latihan olah kaki (*footwork*) dan pivot”. Di sisi lain, Sukintaka (dalam Ahmadi, 2007, hlm. 13) mengakatan bahwa “teknik dasar permainan bola basket meliputi *dribbling*, *passing*, *shooting*, *blocking out and rebound*, *screening and defense*”.

Perbasi (1999, hlm. 49) menyatakan bahwa “secara garis besar, permainan bola basket terdiri atas tiga unsur teknik dasar, yaitu mengoper (*passing*), menggiring (*dribbling*), dan menembak (*shooting*) bola”.

Passing atau mengoper bola merupakan kecakapan/keterampilan dwitunggal. Artinya, ketika mengoper/mengumpan bola, pemain pun melakukan gerakan menangkap bola tersebut. Secara sederhananya, *passing* tidak dapat terlepas dari menangkap/menerima bola. Melempar dan menangkap bola selalu dilakukan secara berteman, apabila seorang pemain memegang bola maka dia harus melempar bola sedangkan pemain dalam posisi tidak memegang bola maka dia bersiap untuk menerima atau menangkap bola (Imam Sodikun, 1992: 48).

Wissel (2000, hlm. 71) mengungkapkan bahwa “mengumpan (*passing*) memiliki kegunaan khusus, yaitu 1) mengalihkan bola dari daerah padat pemain, 2) menggerakkan bola dengan cepat dengan cepat pada *fast break*, 3) membangun permainan yang ofensif, 4) mengoper ke rekan yang sedang terbuka untuk penembakan, dan 5) mengoper dan memotong untuk melakukan tembakan sendiri”.

Berdasarkan paparan di atas, peneliti dapat memberikan sebuah pendapat bahwa setidaknya ada tiga teknik dasar yang harus dikuasai dalam permainan bola basket, yaitu *passing* (mengoper), *dribbling* (menggiring), dan *shooting* (menembak). Dari ketiga teknik dasar itu, *passing* (mengoper) bola menjadi fondasi utama dalam permainan bola basket.

Danny Kosasih (2008, hlm. 25) mengemukakan bahwa ada beberapa elemen dasar dalam *passing* yang harus diajarkan, yaitu sebagai berikut.

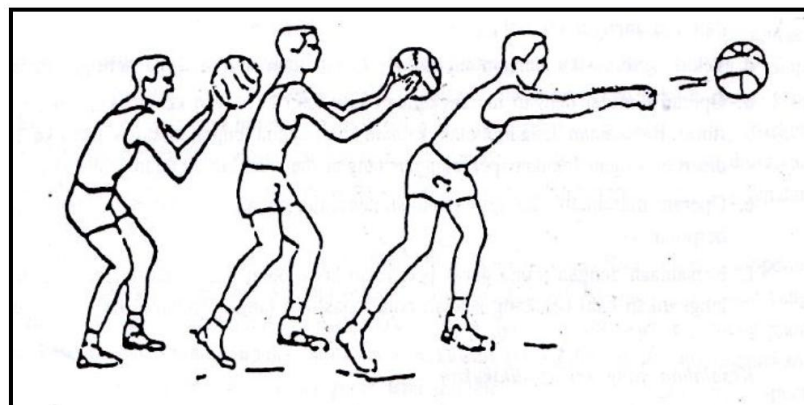
- 1) Kecepatan, bola yang di-*passing* harus tajam, cepat, tidak terlalu keras, dan tidak terlalu pelan.
- 2) Target, setiap *passing* haruslah tepat/akurat pada target yang spesifik. Bukan hanya orang yang akan di-*passing*, tetapi sasaran/target tangan peminta bola.
- 3) *Timing*, bola harus sampai pada penerima disaat yang tepat, tidak sebelum atau sesudahnya.
- 4) Trik, pemain yang melakukan *passing* harus berusaha menggunakan tipuan untuk mengelabui *defender*. Biasanya *defender* tertipu saat kita menggunakan tipuan mata.
- 5) Komunikasi, komunikasi antar pemain sangat diperlukan untuk mengurangi resiko *turnover* (komunikasi mata, suara, sinyal, dan lain-lain).

C. *Chest Pass*

Sodikun (1992, hlm. 48) mengemukakan bahwa “*passing* adalah teknik dasar yang pertama untuk dilakukan pada saat permainan bola”. “*Passing* adalah bola diberikan dengan tangan kepada lawan” (Wissel, 2000, hlm. 2). Kemudian, menurut James Naismith (dalam Wissel, 2000, hlm. 2), “*passing* bolabasket adalah salah satu teknik dasar bolabasket yang harus dikuasai pemain yaitu untuk mengumpan atau memberikan bola kepada lawan”.

Kegiatan mengumpan tidak dapat lepas dari proses menangkap bola. Menangkap bola (*catching ball*) terdiri dari dua macam cara yaitu menangkap bola di atas kepala dan menangkap bola di depan dada. Sodikun (1992, hlm. 48) mengemukakan bahwa “mengoper atau melempar bola terdiri atas tiga cara, yaitu melempar bola dari atas kepala (*over head pass*), melempar bola dari depan dada (*chest pass*) yang dilakukan dari dada ke dada dengan cepat dalam permainan, serta melempar bola memantul ke tanah atau lantai (*bounce pass*)”.

Menurut Sodikun (1992, hlm. 49), “*passing* dada adalah operan yang sangat sering dilakukan dalam permainan dengan kedua tangan”. Teknik mengumpan ini sangat fundamental dalam permainan bola basket. Operan atau cara mengumpan ini sangat bermanfaat (tepat) untuk operan jarak pendek dengan perhitungan demi kecepatan dan kecermatan bila kawan yang akan menerima tidak dijaga dengan ketat. Jarak operan yang paling baik untuk lemparan ini adalah antara 3-7 meter, tergantung kepada kemampuan atau kekuatan melempar.



Gambar 2.1
Teknik *Chest Pass* Bola Basket
 (Mulya, 2013, hlm. 28)

Wissel (2000, hlm. 72) mendefinisikan “*chest pass* adalah operan yang paling umum dalam permainan bola basket karena dapat dilakukan dengan cepat dan tepat dari setiap posisi di atas lantai”. Kemudian, Sarumpaet, dkk (dalam Wissel, 2000, hlm 74) menjelaskan bahwa “*chest pass* adalah teknik melempar atau mengoper bola dalam permainan bola basket dan umumnya dilakukan

dengan dua tangan”. Pendapat sama dikemukakan Abidin (dalam Sodikun, 1992, hlm. 42) mengemukakan bahwa “operan dada (*chest pass*) adalah salah satu jenis operan dasar dalam permainan bola basket”.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa operan dada (*chest pass*) merupakan salah satu teknik dasar mengumpan atau mengoper bola dalam permainan bola basket yang dilakukan dengan dua tangan serta cepat dan tepat di setiap posisinya.

Teknik mengumpan ini bisa dilakukan dalam keadaan diam (*static pass*) dan bergerak (*roll*). *Static pass* dilakukan dengan posisi pemain diam ditempat. Proses operan ini terjadi saat permainan berada di daerah lawan atau saat menyerang dan bertahan. *Static pass* dilakukan dengan hanya menggerakkan lengan/tangan dengan kaki tetap berdiri di titik tumpuannya. Kemudian, operan dada yang dilakukan dengan bergerak sangat sering digunakan untuk lakukan *fast break* atau serangan balik cepat pada pertandingan bola basket. Dengan kata lain, operan ini dilakukan ketika posisi pemain sedang melakukan gerakan atau berganti posisi satu sama lain.

1. Teknik Dasar *Passing Dada (Chest Pass)*

Sodikun (1992, hlm. 49) menyatakan bahwa dalam *passing* dada ada tiga teknik yang akan menjadi indikator pada penilaian dan harus dipahami dan dikuasai siswa, yaitu sebagai berikut.

- a. Teknik sikap kaki berdiri wajar (enak) dengan otot sedikit ditekuk dan badan sedikit condong ke depan (bengkok yang wajar), pandangan ke arah lemparan. Kaki boleh sejajar atau satu di depan.
- b. Gerakan tangan, Pegang bola dengan kedua telapak tangan dari jari-jari terbuka menutupi bagian samping dan belakang dari bola. Ibu jari hampir meendekat, semua telapak tangan dan jari menyentuh bola.
- c. Gerakan akhir, bersamaan dengan irama gerak pelepasan bola, berat badan dipindahkan ke depan, langkahkan kaki belakang setelah bola lepas dari tangan (sebagai *follow through*).

Wissel (2000, hlm. 76) mengemukakan beberapa cara atau langkah dalam melakukan teknik dasar *chest pass* dalam permainan bola basket, yaitu sebagai berikut.

- a. Kedua tangan memegang bola.
- b. Kedua tangan di depan dada dengan ujung jari kedua tangan, yaitu ibu jari, menghadap ke arah bawah dan semua jari sisanya menyebar ke berbagai arah sisi bola.
- c. Siku dekat dengan tubuh (ditekuk).
- d. Lutut ditekuk berat badan di antara dua kaki.
- e. Badan condong ke depan posisi santai/tidak tegang agar seimbang.
- f. Posisi mata ke dada yang akan kita oper.
- g. Arah lemparan diperkirakan diperkirakan agar tepat dari dada yang akan kita oper.
- h. Sambil melempar, kaki kanan ke depan. Hal ini agar operan memiliki kekuatan).
- i. Oper dengan cepat dari dada ke dada dengan sentakan pergelangan tangan.

Perbasi (1999, hlm 52) menyatakan bahwa “*chest pass* merupakan operan yang sering digunakan dalam permainan”. Posisi telapak tangan tadinya saling berhadapan untuk melakukan lemparan dada ini tinggal mengubah posisi menjadi tidak berhadapan, tetapi sedikit menghadap ke depan. Bola ditarik ke depan dada dan bola didorong dengan meluruskan kedua tangan ke depan secara bersamaan. Bola terlepas dari tangan saat jari melepaskannya dengan lecutan. Jarak kedua kaki cukup, tidak terlalu rapat dan juga tidak terlalu lebar, tetapi keseimbangannya cukup. Kedua kaki sejajar dan sasaran lemparan ke arah dada penerima, sehingga mudah ditangkap.

Operan dada merupakan salah satu jenis operan dasar dalam permainan bola basket. Pelaksanaan operan dada ini adalah bola dipegang dengan kedua tangan ditahan ke depan dada dengan ujung jari kedua tangan, ibu jari harus berada di belakang bola dengan tangan dan ujung jari menyebar ke arah sisi bola. Posisi siku dekat tubuh, kemudian letakkan kaki pada posisi *triple threat* dengan tumpuan berat badan pada kaki belakang. Pindahkan berat badan ke depan ketika melangkah untuk melakukan operan (Tanpa nama, 2014, hlm 1). Begitu pun Ian (2008, hlm. 1) menyatakan bahwa “ada beberapa langkah melakukan gerakan *chest pass*, yaitu (1) bola dipegang dengan dua tangan yang diletakkan di depan dada dengan siku tangan ditekuk ke samping, (2) posisi kaki dalam keadaan

sejajar atau kuda-kuda, dan (3) gerakan kedua tangan diluruskan sambil bola dilemparkan, kemudian berat badan bergeser ke depan”.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa cara melakukan gerakan operan *chest pass* dapat dilakukan dengan beberapa langkah, yaitu (1) kedua tangan memegang bola di depan dada, (2) posisi kaki harus dalam keadaan siap atau kuda-kuda (*triple threat*), dan (3) lepaskan bola melalui sebuah lemparan yang diikuti langkah kaki ke arah penerima bola.

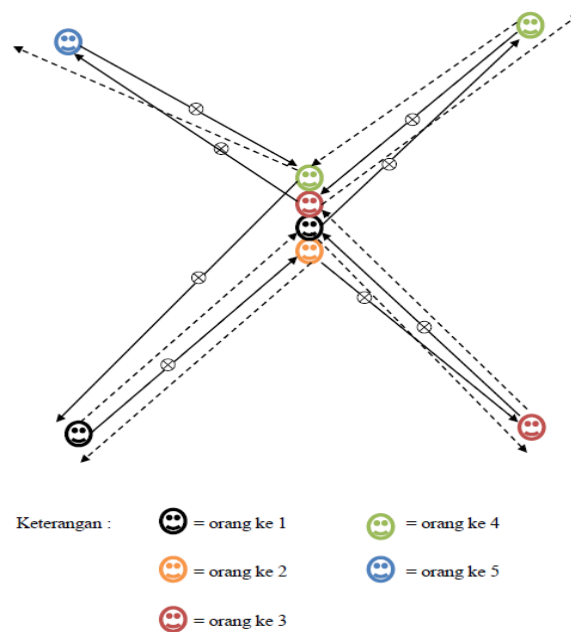
D. Permainan *Pass and Roll*

Hans Daeng (dalam Ismail, 2009, hlm. 17) mengungkapkan bahwa “permainan adalah bagian mutlak dari kehidupan anak dan bagian integral dari proses pembentukan kepribadian anak”. Modifikasi pembelajaran melalui sebuah permainan dapat meningkatkan partisipasi siswa itu sendiri dan mendapat kesenangan pada diri siswa itu sendiri. *Pass and roll* merupakan sebuah permainan yang dilakukan secara berkelompok, setidaknya ada lima orang dan dapat divariasikan sesuai kebutuhan.

Permainan *pass and roll* dalam pembelajaran *chest pass* ini adalah suatu permainan yang didasari dengan *passing* dada atau operan tinggi sedada dengan berbagai arah secara bergantian. Posisi siswa berputar atau berlanjut dengan salah seorang yang berada di posisi tengah dari empat tempat secara bergantian.

Tujuan permainan *pass and roll* ini adalah sebagai berikut.

- a. Meningkatkan *passing* bolabasket pada siswa dalam pelajaran penjasorkes khususnya materi *passing* bolabasket.
- b. Siswa dapat berinteraksi dan bekerja sama dengan siswa lain.
- c. Siswa lebih antusias dan aktif dalam pembelajaran *passing* bolabasket.



Gambar 2.2
Skema Permainan *Pass and Roll* dalam *Passing Bola Basket*
(Mulya, 2013, hlm. 95)

1. Kelebihan dan Kekurangan Permainan *Pass and Roll*

Andra (2010, hlm. 1) mengutarakan bahwa ada 7 kelebihan dalam permainan ini, yaitu sebagai berikut.

- 1) Melibatkan seluruh siswa berpartisipasi.
- 2) Meningkatkan kemampuan siswa dalam bekerja sama.
- 3) Membantu guru untuk mengevaluasi pengalaman belajar siswa melalui proses pengamatan.
- 4) Sangat menarik, sehingga memungkinkan proses pembelajaran dinamis dan penuh antusias.
- 5) Membangkitkan gairah dan sikap optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi.
- 6) Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh.
- 7) Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda.

Selain kelebihan, Andra (2010, hlm. 1) menyebutkan pula kelemahan atau kekurangan dalam permainan *pass and roll* ini, yaitu sebagai berikut.

- 1) Metode permainan ini umumnya memerlukan waktu yang relatif banyak.
- 2) Tidak semua materi pembelajaran dapat disajikan melalui metode ini.
- 3) Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi.

Setiap model pembelajaran tentunya memiliki kedua hal tersebut. Yang menjadi persoalan bagaimana kita selaku pendidik bertindak kreatif dan inovatif untuk menyajikannya dalam proses pembelajaran, sehingga terjadi komunikasi dan belajar yang bermakna.

E. Hakikat Belajar

Beberapa ahli dunia pendidikan memberikan definisi belajar. Sntrock dan Yussen (dalam Sugihartono, 2007, hlm. 74) mengemukakan bahwa “belajar merupakan sebagai perubahan yang relatif permanen karena adanya pengalaman”. Sugihartono (2007, hlm. 74) mengemukakan bahwa “belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya”.

Skinner (dalam Dimiyati dan Mudjiono, 2006, hlm. 9) mengemukakan bahwa “belajar adalah suatu prilaku”. Tambahnya, saat orang belajar, maka responnya menjadi lebih baik. Sebaliknya, bila ia tidak belajar, responnya menurun. Gagne (dalam Dimiyati dan Mudjiono, 2006, hlm. 10) mengemukakan bahwa “belajar adalah kegiatan kompleks”. Gagne (dalam Dimiyati dan Mudjiono, 2010, hlm. 10) menambahkan bahwa “hasil belajar berupa kapabilitas”. Setelah belajar, orang memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap, dan nilai.

Oemar Hamalik (2007, hlm. 17) mengemukakan bahwa “belajar adalah bentuk pertumbuhan atau perubahan dalam diri seseorang yang dinyatakan dalam cara-cara berperilaku yang baru berkat pengalaman dan latihan. Kemudian, Nasution (2005, hlm. 31) berpendapat bahwa “belajar adalah menambah dan mengumpulkan pengetahuan”.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, peneliti dapat menjelaskan bahwa belajar adalah sebuah proses usaha yang dilakukan seseorang untuk

memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

1. Hasil Belajar

Setelah mengetahui pengertian belajar, selanjutnya adalah membahas apa itu hasil belajar. Sudjana (2005, hlm. 5) menyatakan bahwa “hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku dan sebagai umpan balik dalam upaya memperbaiki proses belajar mengajar”. Tingkah laku hasil belajar ini mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotor.

Tirtonegoro (2001, hlm. 43) berpendapat bahwa “hasil belajar adalah penilaian hasil usaha kegiatan belajar yang dinyatakan dalam bentuk simbol, angka, huruf, maupun kalimat yang dapat mencerminkan hasil capaian siswa dalam periode tertentu”. Widoyoko (2009, hlm. 1) mengemukakan bahwa “hasil belajar terkait dengan pengukuran, kemudian akan terjadi suatu penilaian dan menuju evaluasi, baik menggunakan tes maupun non-tes”. Evaluasi didahului dengan penilaian, sedangkan penilaian didahului dengan pengukuran.

Bloom (dalam Sudjana, 2006, hlm. 22) mengemukakan bahwa “secara garis besar membagi hasil belajar dalam tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor”. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual. Ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai, sedangkan ranah psikomotor berkenaan dengan hasil belajar yang tampak dalam bentuk keterampilan (*skills*) dan kemampuan bertindak individu.

Nasution (2005, hlm. 77) mendefinisikan “hasil belajar adalah suatu perubahan yang terjadi pada individu yang belajar, bukan saja perubahan mengenai pengetahuan, tetapi juga pengetahuan untuk mengetahui kecakapan, kebiasaan, sikap, pengertian, penguasaan, dan pergaulan dalam diri pribadi individu yang belajar”. Bahkan Djamarah (1994, hlm. 23) menyatakan bahwa “hasil belajar adalah hasil yang diperoleh berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari aktivitas dalam belajar”.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti dapat menjelaskan bahwa hasil belajar adalah penilaian hasil atas pencapaian setiap siswa dalam ranah kognitif,

afektif, dan psikomotor yang diperoleh sebagai akibat usaha kegiatan belajar dan dinilai dalam periode tertentu. Dalam penelitian ini, peneliti memfokuskan ranah psikomotor sebagai hasil belajar siswa pada pembelajaran *chest pass* dalam permainan bola basket.

2. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar setiap individu/siswa dipengaruhi oleh belajar siswa. Syah (2011, hlm. 144) mengemukakan “ada tiga faktor yang mempengaruhi belajar siswa, yaitu faktor internal, eksternal, dan pendekatan belajar”.

Faktor internal atau dari dalam diri individu itu sendiri dapat meliputi kondisi jasmaniah dan pancaindera (fisiologi) serta kecerdasan, bakat, minat, motivasi, emosi, dan kemampuan kognitif (psikologis). Faktor eksternal lebih cenderung dipengaruhi faktor lingkungan belajar siswa, baik di sekolah maupun di rumah. Selain itu, faktor pendekatan belajar yang merupakan strategi siswa untuk mempelajari materi-materi pembelajaran. Tidak hanya siswa, faktor pendekatan ini pun berkenaan dengan bagaimana guru menyajikan sebuah proses pembelajaran kepada siswa yang sesuai tujuan pembelajarannya.

Pendapat yang dikemukakan Syah di atas sama dengan apa yang diungkapkan Dimiyati dan Mudjono (dalam Wahyono, 2013, hlm. 1) bahwa prestasi belajar dipengaruhi faktor intern, seperti motivasi dan sikap belajar, dan faktor ekstern, seperti guru dan sarana-prasarana”.

Rusman (2012, hlm. 124) mengemukakan bahwa “hasil belajar siswa dipengaruhi faktor psikologis, seperti intelegensi, perhatian, minat, bakat, motivasi, dan daya nalar siswa, serta faktor fisiologis, seperti kesehatan yang tidak prima”. Selanjutnya, Sunarto (2009, hlm. 1) menyatakan bahwa “hasil belajar dipengaruhi lingkungan siswa berada, baik itu sekolah, keluarga, maupun masyarakat”.

Joyce (dalam Trianto, 2010, hlm. 22) menyatakan bahwa “model pembelajaran mengarahkan kita ke dalam mendesain pembelajaran untuk membantu peserta didik sedemikian rupa sehingga tujuan pembelajaran tercapai”. Tepat tidaknya guru menggunakan model/pendekatan pembelajaran, turut menentukan bagaimana hasil belajar yang dicapai siswa. Oleh karena itu, penelitian ini mengkaji salah satu faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar,

yaitu model pembelajaran *chest pass* bola basket melalui permainan *pass and roll* dan *static pass*. Model/pendekatan pembelajaran tersebut diharapkan mampu membantu siswa dalam mencapai hasil belajar yang telah ditentukan.

F. Penelitian Yang Relevan Sebelumnya

Untuk menghindari duplikasi, peneliti melakukan penelusuran terhadap penelitian-penelitian terdahulu. Selain itu, penelusuran hasil penelitian sebelumnya ini dijadikan masukan bagi peneliti untuk mengembangkan lagi terkait Berikut penelitian sebelumnya yang relevan dengan penelitian yang peneliti teliti.

1. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar *Passing* Bola Basket Menggunakan Permainan *Pass and Roll* pada Siswa Sekolah Dasar Dukuhwaruh 04 Kecamatan Dukuhwaruh Kabupaten Tegal 2012/2013. Penelitian itu ditulis oleh Teguh Mulya dari Universitas Negeri Semarang. Penelitian ini menggunakan metodologi penelitian tindakan kelas (PTK). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar *passing* bolabasket menggunakan permainan *pass and roll* pada kelas V SD Dukuhwaru 01 Kecamatan Dukuhwaru positif. Hal ini terlihat pada hasil ketuntasan belajar siswa yang melebihi KKM yang telah ditetapkan, yaitu 75 mengalami ketuntasan belajar yaitu pada siklus I ketuntasan belajar mencapai 62,16% sedangkan pada siklus II ketuntasan belajar mencapai 83,78%.
2. Penggunaan Bola Basket Modifikasi Terhadap Pengembangan Keterampilan *Chest Pass* Pada Siswa Kelas IV SD Al-Azhar. Penelitian ini dilakukan oleh Fristiana Diansasi Anggraini pada 2013. Penelitian ini menggunakan metodologi penelitian kuantitatif, yaitu eksperimen. Hasil penelitian ini menyebutkan bahwa $t_{hitung} = 63,71$ dan $t_{tabel} = 2,201$ pada taraf signifikan 0,05 dan taraf kepercayaan 95%. Oleh karena itu, $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka hipotesis penelitian diterima.
3. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar *Chest Pass* dalam Permainan Bola Basket Melalui Pemberian Umpan Balik pada Siswa kelas VII SMP Al-Ma'soem Tahun Pelajaran 2012/2013. Penelitian ini dilakukan oleh Suharjo dari Sekolah Tinggi Ilmu Pendidikan Siliwangi, Bandung. Hasil Penelitian ini

menyimpulkan bahwa pembelajaran bola basket melalui umpan balik mampu meningkatkan hasil belajar *chest pass*. Hal ini dapat dilihat dari ketuntasan belajar dari dua siklus yang dilakukan, yaitu siklus I sebesar 61,90% dan siklus II sebesar 92,85%.

Berdasarkan hasil penelitian relevan sebelumnya di atas, ada kesamaan dengan penelitian yang peneliti lakukan, yaitu terkait *chest pass* pada permainan bola basket. Walaupun begitu, tidak ada yang benar-benar sama dengan masalah yang peneliti teliti.

Untuk penelitian pertama, persamaan ranah penelitiannya adalah model pembelajaran dan sasaran penelitian. Akan tetapi, penelitian pertama ini dilakukan melalui metodologi penelitian tindakan kelas dan terfokus pada *passing* bola basket secara umum. Selain itu, penelitian ini tidak hanya terfokus pada ketuntasan hasil belajar, tetapi proses selama pembelajaran pun dijadikan masukan hasil penelitian. Dengan kata lain, ranah variabel X (*Passing*) dan metodologi penelitian menjadi unsur pembeda dengan penelitian yang peneliti lakukan.

Pada penelitian kedua, kesamaan terdapat pada variabel terikat (Y), yaitu *chest pass* pada bola basket dan metodologi penelitian yang digunakannya, yaitu eksperimen. Akan tetapi, variabel X yang digunakan tidak sama. Penelitian kedua ini menggambarkan bahwa proses pembelajaran *chest pass* dapat dilakukan pada siswa sekolah dasar. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil penelitian berupa diterimanya hipotesis penelitian tersebut. Kemudian, pada hasil penelitian ketiga, persamaannya terdapat pada variabel terikat hasil belajar *chest pass*, sedangkan variabel X (umpan balik), metodologi, dan partisipan penelitian tidak sama. Akan tetapi, penelitian ketiga ini pun membantu menegaskan bahwa *chest pass* berperan penting untuk menunjang dan meningkatkan keterampilan pada permainan bola basket.

Dari pemaparan di atas, jelas sudah persamaan dan perbedaan antara penelitian yang dilakukan peneliti dan penelitian sebelumnya. Selain itu, penelitian sebelumnya tersebut membantu dan menegaskan bahwa variabel yang peneliti dijadikan masalah penelitian sangatlah penting. Selain itu, perlu adanya

sudut pandang baru terkait variabel penelitian yang peneliti lakukan. Tidak dapat dimungkiri penelitian dikalangan praktisi sekrang ini cenderung selalu menggunakan atau mengarah pada penelitian tindakan kelas. Oleh karena itu, peneliti memandang perlu adanya hasil penelitian baru dengan sudut pandang lain.

G. Kerangka Berpikir

Olahraga dan permainan merupakan bagian terintegrasi dalam pendidikan jasmani dan kesehatan. Begitu pun olahraga merupakan bagian terintegral dari permainan. Olahraga merupakan permainan yang kompetitif, sedangkan permainan merupakan olahraga non-kompetitif. Artinya, olahraga sering dipandang sebagai bermain secara teratur. Olahraga, permainan, dan pendidikan penjas itu sendiri tidak bisa lepas dari aktivitas fisik atau gerak sebagai pola dasar kegiatannya.

Proses pembelajaran yang cenderung kaku dan guru sentris menjadi permasalahan tersendiri sampai saat ini. Kondisi tersebut membuat proses pembelajaran cenderung monoton, partisipasi siswa selama pembelajaran rendah, dan hasil belajar siswa belum mencapai ketuntasan dan sesuai tujuan pembelajaran.

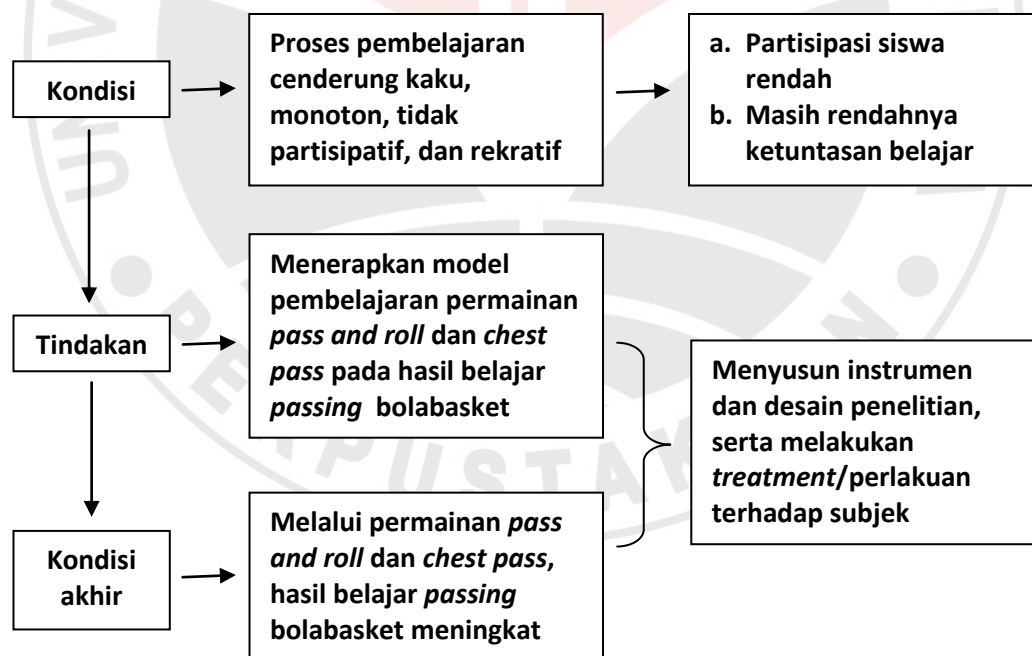
Kondisi pembelajaran di atas pun tidak lepas dari faktor penunjang lainnya, yaitu sarana dan prasarana memadai yang dimiliki sekolah. Kondisi sarana dan prasarana di sekolah dasar cenderung cukup memprihatinkan. Terkadang sebuah sekolah dasar tidak memiliki lapangan olahraga sebagai tempat berlangsungnya pembelajaran (praktik). Lalu, peralatan olahraga yang belum mencukupi untuk setiap siswanya.

Guru sebagai ujung tombak peningkatan kualitas pembelajaran harus mampu mengolah proses belajar mengajar yang partisipatif dan rekreatif. Dengan kata lain, guru harus memiliki inovasi pembelajaran sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran. Guru membutuhkan strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan partisipasi siswa dan memudahkan siswa memahami materi pembelajaran. Untuk mencapai itu semua, model pembelajaran permainan dapat menjadi alternatif untuk mengatasi proses pembelajaran yang cenderung monoton, kaku, tidak partisipatif, dan rekreatif ini.

Model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk meningkatkan *passing* bolabasket salah satunya adalah model pembelajaran permainan *pass and roll* dan *chest pass*. Melalui model pembelajaran ini, proses pembelajaran diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan karena selama pembelajaran siswa akan mendapatkan peluang gerak yang lebih untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dan berinteraksi dengan teman, sehingga memudahkan siswa untuk mempelajari dan mencerna apa yang sedang dipelajari.

Penggunaan kedua model pembelajaran tersebut bertujuan untuk mengetahui perbandingan keefektifan kedua model tersebut dalam hasil belajar *passing* dalam permainan bola basket. Dengan menggunakan dua model pembelajaran, Hal tersebut memberikan gambaran seberapa signifikan hasil belajar siswa melalui kedua model pembelajaran tersebut. Artinya, dari kedua model tersebut, yang mana lebih efektif dan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran *passing* dalam permainan bola basket.

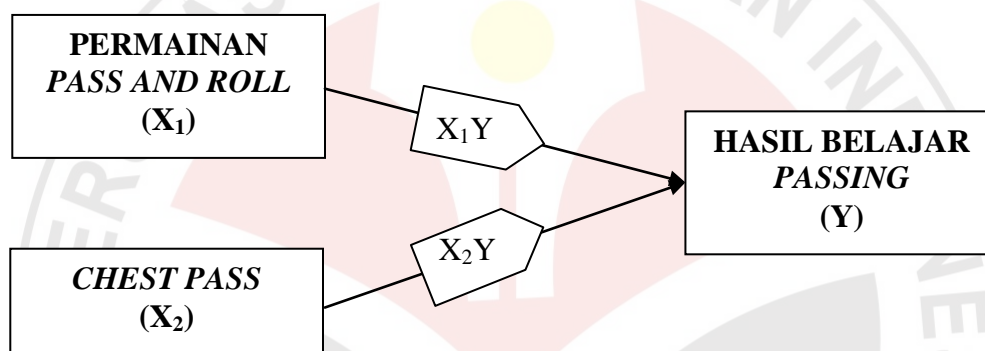
Secara sederhana, berikut skema penelitian yang peneliti bangun.



Gambar 2.3
Skema Penelitian

Dari skema penelitian tersebut, peneliti dapat merumuskan paradigma penelitian yang melibatkan tiga variabel, yaitu permainan *pass and roll* (X_1), *chest pass* (X_2), dan hasil belajar *passing* (Y). Permainan *pass and roll* (X_1) dan *chest pass* (X_2) merupakan variabel bebas, sedangkan hasil belajar *passing* (Y) merupakan variabel terikat. Variabel bebas (X_1 dan X_2) itu diharapkan mampu memberikan dampak atau pengaruh terhadap variabel terikat, sehingga menjadi indikator keberterimaan hipotesis dan keberhasilan penelitian ini. Di sisi lain, variabel terikat (Y) merupakan indikator keberterimaan hipotesis itu sendiri.

Berikut kerangka berpikir dalam penelitian ini berdasarkan penjabaran di atas.



Gambar 2.4 Paradigma Penelitian

Keterangan;

X_1Y = Pengaruh variabel X_1 terhadap Y

X_2Y = Pengaruh variabel X_2 terhadap Y

H. Asumsi

Arikunto (2006, hlm 58) mengemukakan bahwa “asumsi adalah kondisi yang ditetapkan, sehingga jangkauan penelitian/riset jelas batasannya”. Dengan kata lain, asumsi merupakan batasan sistem dalam melakukan sebuah penelitian. Asumsi merupakan titik awal atau beranjak memulai segala kegiatan atau proses. Di dalam penelitian, asumsi sangat perlu dirumuskan secara jelas sebelum melangkah mengumpulkan data. Berikut asumsi yang menjadi dasar pemikiran penelitian ini.

- 1) Teknik *Passing* (operan) merupakan sebuah keterampilan yang harus dikuasai dalam permainan bola basket dan dilatih melalui pembinaan oleh guru di sekolah.
- 2) Penggunaan metode atau modifikasi pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, dan hasil belajar siswa.
- 3) Permainan *Pass and Roll* merupakan salah satu bentuk modifikasi pembelajaran yang tepat dalam melatih keterampilan *passing* dalam permainan bola basket.

I. Hipotesis

Arikunto (2006, hlm. 29) menyatakan bahwa “hipotesis umumnya diartikan sebagai jawaban sementara terhadap masalah penelitian”. Jadi, hipotesis merupakan prediksi yang kebenarannya harus diuji secara empiris.

Hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Permainan *pass and roll* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar *passing* dalam permainan bola basket pada siswa kelas V SD Negeri Cimeuhmal Kabupaten Subang.
2. *Chest pass* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar *passing* dalam permainan bola basket pada siswa kelas V SD Negeri Cimeuhmal Kabupaten Subang.
3. Permainan *pass and roll* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar *passing* dalam permainan bola basket pada siswa kelas V SD Negeri Cimeuhmal Kabupaten Subang.
4. *Chest pass* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar *passing* dalam permainan bola basket pada siswa kelas V SD Negeri Cimeuhmal Kabupaten Subang.
5. Adanya perbedaan hasil belajar *passing* dalam permainan bola basket antara permainan *pass and roll* dan *chest pass* pada siswa kelas V SD Negeri Cimeuhmal Kabupaten Subang