

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Jasmani merupakan program pendidikan yang memberikan kontribusi terutama melalui pengalaman gerak untuk pertumbuhan dan perkembangan secara utuh dan dilakukan dengan cara-cara yang benar agar memiliki makna bagi anak.

Pendidikan Jasmani menurut Abdulkadir (dalam Ghugu, 1992, hlm 4) merupakan ‘usaha pendidikan dengan menggunakan aktivitas otot-otot besar hingga proses pendidikan yang berlangsung tidak terhambat oleh gangguan kesehatan dan pertumbuhan badan.

Tujuan umum Pendidikan Jasmani di sekolah dasar adalah memacu kepada pertumbuhan dan perkembangan jasmani, mental, emosional dan sosial yang selaras dalam upaya membentuk dan mengembangkan kemampuan gerak dasar, menanamkan nilai, sikap dan membiasakan hidup sehat kepada anak.

Abdulkadir (1992, hlm 8) menjelaskan bahwa tujuan Pendidikan Jasmani adalah sebagai berikut :

1. Pendidikan jasmani memberikan bantuan kepada siswa untuk mengenal dunianya dengan kualitas-kualitas serta tempat dirinya di dalamnya;
2. Dia meningkatkan kesenangan gerak, kepastian gerak dan kekayaan gerak;
3. Dia meningkatkan kesehatan jasmani, rohani dan sosial serta kegairahan hidup;
4. Mensiagakan menghadapi tugas dan waktu senggang;
5. Membimbing ke arah penguasaan kewajiban dengan matang sebagai pribadi yang kreatif bulat

Pendidikan Jasmani sangat penting untuk perkembangan dan pertumbuhan anak karena di dalam masa ini anak sangat aktif untuk bergerak dimana anak lebih memilih bermain sambil belajar dibandingkan dengan duduk manis di rumah atau di ruangan untuk membaca buku. Dalam pendidikan jasmani yang tertera dalam kurikulum banyak sekali hal-hal yang harus dipelajari salah satunya adalah pembelajaran basket.

Jadi Pendidikan Jasmani menggunakan media fisik untuk mengembangkan kesejahteraan total setiap orang. Karakteristik pendidikan jasmani seperti ini tidak terdapat pada matapelajaran lain, konteks melalui aktivitas jasmani yang di maksud adalah konteks yang utuh menyangkut semua dimensi tentang manusia, seperti halnya hubungan tubuh dan pikiran.

Ruang lingkup program pengajaran Pendidikan Jasmani yang diajarkan di Sekolah Dasar, mulai dari kelas I sampai kelas VI pada setiap semester ditekankan pada usaha memacu pertumbuhan dan perkembangan jasmani, mental, emosional, dan sosial. Berdasarkan ruang lingkup pendidikan jasmani di sekolah dasar, salah satu tujuan pembelajaran pendidikan jasmani adalah meningkatkan keterampilan gerak dasar anak dalam permainan dan olahraga. Terutama permainan yang mencakup tentang kemampuan individu seperti *Dribbling* di permainan bola basket. Basket adalah salah satu cabang olahraga yang dipertandingkan atau diperlombakan yang terdiri dari unsur-unsur lari, loncat, *Passing*, *Dribbling* dan *Shooting*.

Di dalam Pendidikan Jasmani Basket adalah salah satu materi ajar yang terdapat pada KTSP 2006. Materi yang sudah terdapat pada kurikulum wajib untuk disampaikan, Basket termasuk dalam materi ajar yakni permainan bola besar. Tetapi, pada kenyataannya dilapangan bahwa basket sangat kurang penyampaianya. Ini dikarenakan kurangnya jam pembelajaran yang diberikan untuk materi permainan bola besar.

Dengan kurangnya jam pembelajaran bola besar di dalam kurikulum hal ini membuat pembelajaran basket kurang maksimal. Terutama pada materi *Dribbling* yang kaya akan tehnik sehingga banyak permasalahan yang muncul di sini salah satunya adalah tidak tercapainya ketuntasan belajar-mengajar.

Menurut Oliver (2009, hlm 49) *Dribbling* adalah salah satu dasar bola basket yang pertama di perkenalkan kepada para pemula, karena keterampilan ini sangat penting bagi setiap pemain yang terlibat dalam pertandingan bola basket. *Dribbling* juga sama seperti operan (*passing*) yakni salah satu cara membawa bola.

Salah satu teknik dasar yang harus dikuasai oleh *dribbling* adalah cara membawa bola dengan memantulkan bola ke lantai yang berulang-ulang. *Dribbling* adalah bagian dari permainan bola basket. Tujuan utama dari

mendribbling yaitu membawa bola atau melindungi bola dari lawan untuk menembus pertahanan tim lawan.

Manfaat pembelajaran *Dribbling* diperoleh apabila disajikan dalam lingkungan belajar yang kondusif. Untuk itu diperlukan strategi yang tepat dalam proses pembelajaran bola besar, baik yang bersifat pembelajaran untuk meningkatkan kebugaran tubuh maupun untuk meningkatkan keterampilan suatu gerak dasar seperti *Dribbling*. Salah satu bentuk pembelajaran dalam *Dribbling* adalah dengan memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik kemampuan siswa dan tujuan yang akan dicapai dengan selalu mempertimbangkan keamanan pada saat pembelajaran.

Keamanan dalam pembelajaran *Dribbling* berhubungan dengan aspek kesiapan siswa (fisik, mental, serta kemampuan awal siswa) dalam mempelajari suatu gerakan dalam *Dribbling*. Oleh karena adanya perbedaan tersebut, akan terlihat sebagian siswa pada saat belajar suatu gerakan *Dribbling* begitu bersemangat dan menyenangkannya sementara sebagian siswa yang lain terlihat bosan dan masih ketakutan untuk mencobanya. Disinilah peran guru sangat diandalkan, karena guru harus memperhatikan anak-anak yang tidak menyenangi pembelajaran *Dribbling* ini dengan memodifikasi permainan bola basket dengan berbagai macam hal dan diberikan permainan dalam pembelajaran tersebut.

Peran guru sebagai fasilitator tidak sebatas hanya membantu membimbing siswa meraih tujuan belajarnya, melainkan harus mampu mencari dan menemukan metode pembelajaran yang tepat selama proses pembelajaran. Upaya penemuan metode pembelajaran hanya dapat dilakukan oleh guru yang cermat dalam menyikapi kendala dan masalah kesulitan belajar yang dialami setiap siswa. Seperti contoh dalam kasus pembelajaran bola basket di kelas V SDIT KH.Abdurrahman Mahmud Cirebon.

Faktor-faktor yang menjadi penyebab kesulitan siswa dalam pembelajaran bola basket sangat beragam. Ada siswa yang mudah cepat bosan karena mereka sudah bisa melakukan gerakan dalam mendribbling sebelumnya. Ini disebabkan karena penyampaian materi *dribbling* masih bersifat monoton, tidak ada variasi pembelajaran yang membuat siswa tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Sedangkan sebagian siswa merasa takut dalam melakukan gerakan *dribbling*.

Siswa yang masih takut dalam melakukan gerakan *dribbling* biasanya didominasi oleh anak perempuan. Hal ini dikarenakan karena belum terbiasa melakukan gerakan *dribbling* dan juga kurangnya pengetahuan siswa terhadap cara melakukan gerakan *dribbling*. Permasalahan ini akan menimbulkan dampak terhadap kurangnya aktivitas gerak siswa dan juga tujuan pembelajaran permainan bola besar akan sulit tercapai.

Setelah melakukan observasi di lapangan, peneliti menemukan masalah yang harus dipecahkan. Dimana peserta didik dengan berbagai faktor mengalami kesulitan dalam melakukan gerakan *dribbling*. Padahal guru sudah menjelaskan tentang bagaimana cara melakukan gerakan *dribbling* cara memantulkan bola, membawa bola dan langkah yang benar. Dan setelah guru berdiskusi pada siswa mengapa susah melakukan gerakan *dribbling*, kebanyakan dari mereka menjawab sangat sulit untuk melakukannya. Adapun kesulitan lain yang terjadi pada siswa dibawah ini diantaranya :

1. Kurang kondusifnya kondisi kelas atau lapangan, banyak siswa yang masih bercanda saat guru menjelaskan materi.
2. Metode pembelajaran yang digunakan kurang menarik perhatian siswa
3. Guru yang kurang persiapan dalam mengajar
4. Serta siswa yang kurang aktif dalam pembelajaran.

Seorang guru perlu menggali wawasan dan pengetahuan tentang teori-teori belajar pendidikan jasmani dan perkembangan siswa serta menerapkan dan mengaplikasikan pada setiap pembelajaran. Karena didukung dengan teori, selain guru lebih mengetahui perkembangan siswa, pemahaman teori-teori perkembangan dapat membantu guru dalam memberikan pembelajaran yang sesuai minat, karakteristik dan keinginan siswa dilihat dari tahap perkembangan siswa.

Penerapan metode dan penggunaan teknik mengajar yang kurang tepat, tidak ada variasi pada saat pelaksanaan pembelajaran, dan lebih mengutamakan hasil akhir belajar daripada proses pembelajaran dapat menimbulkan minat siswa akan menjadi rendah.

Adapun data awal tes praktek pembelajaran *dribbling* yang diperoleh bisa dilihat pada tabel 1.1.

Tabel I. I

Data Hasil Tes Awal Kemampuan pembelajaran *dribbling*

No	Nama siswa	Aspek yang di nilai															S	N	KKM	
		Sikap badan					Pandangan lurus					Koordinasi tangan dan kaki							T	BT
		4	3	2	1	Σ	4	3	2	1	Σ	4	3	2	1	Σ				
1.	Affriza K			√		2	√				4		√			3	9	75	√	
2.	Ahmad Agustin			√		2				√	1			√		2	5	41.67		√
3.	Ahmad Farhan		√			3				√	2			√		2	7	58.33		√
4.	Ahmad Fazrin			√		2				√	2			√		1	5	41.67		√
5.	Amifthak		√			3				√	2			√		2	7	58.33		√
6.	Amru Ramadha			√		2				√	2			√		2	6	50		√
7.	Ayunda Sausan		√			3				√	1			√		1	5	41.67		√
8.	Bagus Permana	√				4		√			3		√			3	10	83.33	√	
9.	Buroyrotul I			√		2		√			3			√		1	6	50		√
10.	Cindy Permana		√			3				√	1			√		1	5	41.67		√
11.	Dede Aisyah			√		2			√		2			√		2	6	50		√
12.	Ghina Fairuzza				√	1			√		1			√		1	3	25		√
13.	Hasbi Prasetyo			√		2			√		2			√		2	6	50		√
14.	Indah Puspita		√			3			√		3		√			3	9	75	√	
15.	Jazilah			√		2		√			3			√		1	6	50		√
16.	Khamilatussa'diya			√		2			√		2			√		1	5	41.67		√
17.	M. Ardika Bayu		√			3			√		2	√				4	9	75	√	
18.	M. Ridho Pasha		√			3			√		2			√		1	6	50		√
19.	M. Muslim	√				4		√			3		√			3	10	83.33	√	
20.	Putri Khulasoh			√		2			√		2			√		3	7	58.33		√
21.	Salsa Novita				√	1			√		1			√		1	3	25		√
22.	Satrio Ganda S				√	1		√			3			√		2	6	50		√
23.	Siti Farkhanah		√			3			√		2		√			2	7	58.33		√
24.	Siti Nurhalimah			√		2			√		1		√			3	6	50		√
25.	Siti Nurkholifa			√		2			√		2	√				4	8	66.67		√
26.	Tsabitah K				√	1			√		1			√		2	4	33.33		√
27.	Ubaydillah				√	1			√		2		√			3	6	50		√
28.	Widiyana Putri			√		2			√		1			√		2	5	41.67		√
29.	Rani Aulia M			√		2			√		1			√		1	4	33.33		√
30.	Zaki Mubarak		√			3			√		3		√			3	9	75	√	
Jumlah		2	10	13	5	67	2	6	13	9	63	2	8	10	10	60	193	1558	6	24
Persentase		7	33	43	17		7	20	43	30		7	27	33	33				20	80
Skor Ideal		12																		

**Keterangan:**

Berdasarkan nilai KKM yaitu 70.

- Nilai 3 apabila terdapat indikator a, b, dan c.
- Nilai 2 apabila terdapat indikator (a, b), (b, c), atau (c, a).
- Nilai 1 apabila terdapat satu indikator yang tercapai.

T : Tuntas

TT : Tidak Tuntas

➤ Skor Ideal = 9

➤ Nilai =  $\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Ideal}} \times 100\%$

Skor Ideal

**Indikator :**

1. Sikap Badan
  - a. Posisi kaki di buka selebar bahu
  - b. Posisi kaki seperti bentuk kuda-kuda atau sikap bertahan
  - c. Posisi badan agak di condongkan kira-kira 45-60 derajat.
  - d. Posisi tubuh bisa melindungi bola dari lawan
2. Pandangan Lurus
  - a. Posisi badan lurus kedepan
  - b. Pandangan tetap lurus agar bisa melewati rintangan
  - c. Pandangan tidak tertuju hanya dengan bola
  - d. Untuk mencapai sebuah tujuan
3. Koordinasi kaki dan tangan ketika *mendribbling*
  - a. Posisi kaki dan tangan berirama
  - b. Posisi tangan pada saat melakukan gerakan *mendribbling*
  - c. Posisi tangan dan kaki benar pada saat melakukan gerakan *mendribble*
  - d. posisi kaki harus lebih jauh saat memantulkan bola

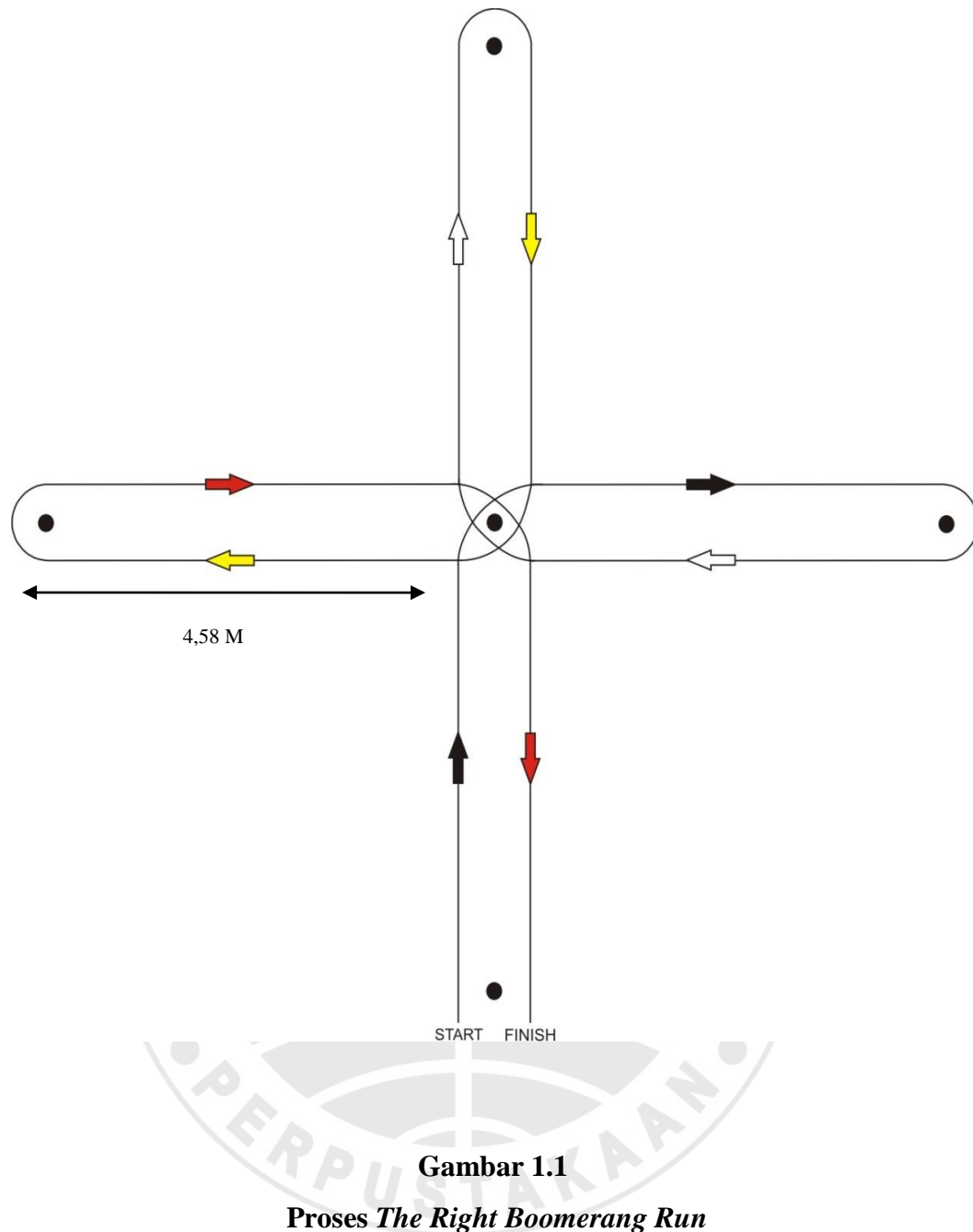
Melihat pemamaparan data diatas menunjukan kurangnya antusias siswa dan merasa jenuh pada saat pembelajaran berlangsung dan ditambah kurangnya fasilitas pembelajaran yang layak untuk melakukan pembelajaran *dribbling*. Sehingga siswa dalam hasil belajar mengenai pembelajaran gerak dasar *dribbling* sangat kurang, maka dalam penerapan *dribbling* dalam pembelajaran bola besar, peneliti merasa perlu memberikan alternatif atau memberikan solusi yang dihadapi oleh siswa kelas V SDIT KH.Abdurrahman Mahmud Cirebon.

Alternatif yang dirasa sangat cocok yaitu dengan menyiapkan pendekatan bermain melalui berbagai permainan yang mengarah kepada pembelajaran bola besar, salah satunya adalah permainan *The right boomerang run*. Hal tersebut dikarenakan bermain adalah satu bentuk kegiatan yang sangat disenangi oleh anak-anak, karena didalam permainan anak bisa bergerak bebas tidak perlu takut salah. Bermain yang dilakukan secara baik sangat bermanfaat untuk mendorong pertumbuhan dan perkembangan anak. Bermain merupakan pengalaman belajar

yang sangat berharga untuk anak. Pengalaman itu bisa berupa jalinan hubungan sosial untuk mengungkapkan perasaannya dengan sesama teman dan menyalurkan hasrat. Dengan mengetahui manfaat bermain, diharapkan guru dapat melahirkan ide mengenai cara mengemas kegiatan bermain untuk pengembangan bermacam-macam aspek perkembangan anak. Aspek yang dapat dikembangkan mencakup fisik, intelektual, sosial dan moral.

Dalam perkembangannya, permainan yang mengarah pada pembelajaran *dribbling*, banyak sekali pilihan. Salah satu permainan yang diprediksi sangat cocok untuk pembelajaran bola besar *dribbling* yaitu berlari yang arahnya hanya ke kanan saja dan melewati *cone* (corong). Berdasarkan uraian tersebut maka judul yang diambil dalam penelitian ini yaitu “Meningkatkan Gerak Dasar *Dribbling* Melalui Pendekatan *The Right Boomerang Run* di Kelas V SDIT KH. Abdurrahman Mahmud Cirebon”.

Model *The Right Boomerang Run* merupakan test yang mudah dilakukan untuk mengetahui *agility* seseorang yaitu dengan berlari ke tengah lalu mengubah arah ke kanan saat melewati *cone* yang di tengah atau pusat. Posisinya dikelilingi dengan empat *cone* atau stasiun yang harus dilewati dengan jarak ke empat *cone* ke pusat adalah 4m. Dalam penelitian ini latihan *The Right Boomerang Run* yang akan dibuat dengan jarak masing-masing posisi berjarak 4 meter.



### *The Right Boomerang Run*

*The right boomerang run* adalah model latihan kelincahan dimana terdapat lari yang hanya belok ke kanan saja serta finish di tempat awal start tadi.

## **B. Rumusan dan Pemecahan Masalah**

### **1. Perumusan Masalah**

Persoalan dalam PTK ini adalah gerak dasar dalam pembelajaran *dribbling* bola



Selanjutnya, masalah penelitian tersebut secara khusus dirumuskan dalam sub pertanyaan penelitian sebagai berikut :

- a. Bagaimana perencanaan pembelajaran gerak Dasar *Dribbling* melalui Pendekatan *The Right Boomerang Run* di Kelas V SDIT KH. Abdurrahman Mahmud Cirebon?
- b. Bagaimana kinerja guru dalam pembelajaran sebagai upaya meningkatkan kemampuan gerak dasar *Dribbling* melalui Pendekatan *The Right Boomerang Run* di Kelas V SDIT KH. Abdurrahman Mahmud Cirebon?
- c. Bagaimana aktivitas siswa dalam pembelajaran gerak Dasar *Dribbling* melalui Pendekatan *The Right Boomerang Run* di Kelas V SDIT KH. Abdurrahman Mahmud Cirebon ?
- d. Bagaimana peningkatan hasil siswa dalam pembelajaran sebagai upaya meningkatkan kemampuangerak Dasar *Dribbling* melalui Pendekatan *The Right Boomerang Run* di Kelas V SDIT KH. Abdurrahman Mahmud Cirebon?

## 2. Pemecahan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang ada dalam penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan, maka langkah selanjutnya mencari alternatif pemecahan masalah tersebut. Pembelajaran *Dribbling* pada pembelajaran bola besar dengan pendekatan *The Right Boomerang Run* dapat di lakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut :

- a. Tahapan persiapan, pada tahapan ini guru mempersiapkan RPP tentang permainan bola besar yang mengacu pada IPKG 1 dan menyiapkan bola basket dan *cone*(corong) yang akan di pergunakan dalam pembelajaran. kemudian guru mengkondisikan siswa pada saat pembelajaran serta memberikan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Guru dapat menjelaskan kepada siswa mengenai materi, tujuan, pokok-pokok kegiatan dan hasil belajar yang diharapkan serta menjelaskan kepada siswa tentang langkah-langkah gerakan *Dribbling* bola pada pembelajaran permainan bola besar melalui media mengikuti garis dengan melewati *cone*(corong) yang menggunakan pendekatan bermain yang mana pendekatan *The Right*

*Boomerang Run* ini merupakan pembelajaran yang diberikan dalam bentuk atau situasi permainan.

- b. Pelaksanaan pembelajaran, pada tahapan ini guru memberikan pembelajaran gerak dasar *Dribbling* melalui media mengikuti garis dan melewati *cone*(corong) dengan pendekatan *The Right Boomerang Run* dan guru membimbing siswa mengenai langkah-langkah pembelajaran *Dribbling* dalam pembelajaran permainan bola besar melalui media mengikuti garis dan melewati *cone*(corong) menggunakan pendekatan *The Right Boomerang Run*serta memberikan motivasi kepada siswa agar lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.
- c. Aktivitas siswa pada saat pembelajaran adalah mengikuti arahan dari guru agar terarahnya proses belajar mengajar dengan baik. Siswa pada pembelajaran *Dribbling* yang menggunakan pendekatan *The Right Boomerang Run* harus melakukan *Dribbling* mengikuti garis yang sudah dibuat serta harus melewati *cone*(corong) dengan disiplin, percaya diri dan keberanian.
- d. Tahapan Evaluasi pada tahap ini guru mengevaluasi siswa dengan mengadakan tes, dimana setiap siswa melakukan tes *Dribbling*.

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan masalah yang dipaparkan, maka tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk mengetahui :

- a. Mendeskripsikan perencanaan dalam pembelajaran sebagai upaya meningkatkan kemampuan gerak dasar *Dribbling*dengan pendekatan *The Right Boomerang Run* pada siswa kelas V SDIT KH. Abdurrahman Mahmud Cirebon Cirebon ?
- b. Memaparkan pembelajaran sebagai upaya meningkatkan kemampuan gerak dasar *Dribbling* dengan pendekatan *The Right Boomerang Run* pada siswa kelas V SDIT KH. Abdurrahman Mahmud Cirebon ?
- c. Memaparkan dalam pembelajaran sebagai upaya meningkatkan sikap disiplin, percaya diri dan berani.

- d. Mendeskripsikan hasil siswa dalam pembelajaran sebagai upaya meningkatkan kemampuan gerak dasar *Dribbling* dengan pendekatan *The Right Boomerang Run* pada siswa kelas V SDIT KH. Abdurrahman Mahmud Cirebon ?

#### **D. Manfaat Penelitian**

- a. Bagi siswa

Membantu siswa untuk lebih cepat menguasai gerak dasar *Dribbling*

- b. Bagi Guru

Sebagai umpan balik dari pembelajaran sebelumnya sehingga guru yang merangkap jadi pelatih dapat mengkaji sendiri praktek pembelajaran, berbagai teknik pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan dan kemampuan dalam olah raga Basket unsur *Dribbling*.

- c. Bagi Lembaga

Dapat dijadikan aset berharga seandainya siswa-siswinya dapat berprestasi

- d. Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan, mempunyai kemampuan penggunaan media pembelajaran, dan dapat digunakan rujukan bagi peneliti yang lain.

- e. Bagi peneliti lain

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bandingan sekaligus landasan penelitian lanjut yang berhubungan dengan pengembangan modifikasi pembelajaran.
2. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian.
3. Bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian tindakan kelas hendaknya menggunakan sumber yang lebih banyak lagi, sehingga temuan-temuan dalam pelaksanaan pembelajaran *Dribbling* bola basket lebih lengkap.

#### **E. Batasan Istilah**

Adapun istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini akan diuraikan sebagai berikut :

- a. Meningkatkan

Kata “meningkatkan” memiliki kata dasar “tingkat” yang berarti lapisan dari suatu yang bersusun dengan imbuhan me-kan kata tingkat menjadi meningkatkan yang diartikan mengusahakan dapat dinaikan ketinggian yang lebih baik, artinya ada kenaikan hasil belajar siswa dari yang tidak bisa menjadi bisa. (Kamus Besar Bahasa Indonesia, hlm125 )

b. Pembelajaran

Pembelajaran adalah upaya seorang pengajar untuk merancang kegiatan siswanya yang akan menjadi kegiatan pembelajaran dan bisa memenuhi tujuan pembelajaran tersebut.

c. Gerak dasar

Gerak Dasar adalah kemampuan awal yang dimiliki seseorang (Kamus Besar, hlm 359.). Landasan dalam pengembangan keterampilan yang lebih Kompleks (UT, 2000, hlm 63)

d. *Dribbling*

Menurut jon oliver(2009, hlm 49).

*Mendribbling* adalah salah satu dasar bola basket yang pertama di perkenalkan kepada para pemula, karena keterampilan ini sangat penting bagi setiap pemain yang terlibat dalam pertandingan bola basket. *Dribbling* juga sama seperti operan(*passing*) yakni salah satu cara membawa bola.

e. *The Right Boomerang Run*

*The right boomerang run* adalah model latihan kelincuhan dimana terdapat lari yang hanya belok ke kanan saja serta finish di tempat awal start tadi.

Adapun struktur organisasi dalam penulisan skripsi ini yaitu :

## F. Struktur Organisasi Skripsi

