

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Sekolah merupakan tempat proses terjadinya perubahan yang mendidik untuk merubah hal-hal yang bersifat positif guna untuk merubah kehidupannya untuk masa yang akan datang. Untuk mencapai suatu perubahan dibutuhkan proses pembelajaran, dalam proses pembelajaran di dalamnya terjadi interaksi antara guru dengan siswa untuk mencapai suatu perubahan perilaku, pengetahuan maupun perubahan secara keterampilan. Menurut Aunurrahman (2009, hlm. 34) mengemukakan bahwa: "Istilah pembelajaran atau proses pembelajaran sering dipahami sama dengan proses belajar mengajar dimana di dalamnya terjadi interaksi guru dan siswa dan antara sesama siswa untuk mencapai suatu tujuan yaitu terjadinya perubahan sikap dan tingkah laku siswa." Pembelajaran di sekolah sangat tergantung pada kualitas pelaksanaan mengajar pada saat proses pembelajaran berlangsung. Untuk mendapatkan kualitas pelaksanaan pembelajaran di sekolah, salah satunya yaitu dengan adanya sarana dan prasarana. Sarana dan prasarana merupakan peralatan yang sangat membantu dalam kegiatan proses belajar mengajar di sekolah. Dengan bantuan sarana dan prasarana maka guru dapat menerapkan materi yang akan diberikan kepada siswa dengan lancar. Namun pada kenyataannya banyak sekolah yang tidak mempunyai fasilitas dan peralatan yang memadai sehingga dalam proses pelaksanaan pembelajaran terhambat.

Kasus seperti ini sering terjadi kepada sekolah dasar pada pembelajaran jasmani, tidak semua sekolah mempunyai lapangan yang luas dan media alat pembelajaran yang lengkap. Seharusnya sekolah mempunyai media alat pembelajaran untuk membantu guru menerapkan materi yang sudah ada dalam kurikulum KTSP. Dalam pembuatan perencanaan bahan ajar terhadap materi yang akan diberikan kepada siswa, sebaiknya guru dapat memahami kurikulum KTSP secara cermat, karena kondisi sekolah dalam ketersediaan sarana dan prasarana yang berbeda-beda maka guru dapat membuat bahan ajar sesuai dengan kondisi

sekolah yang ada. Seperti yang diungkapkan oleh Juliantine dkk. (2012, hlm. 62) menjelaskan bahwa:

KTSP sebagai pilihan kurikulum di sekolah menjadi lebih fleksibel, karena sekolah dapat dijadikan indikator dalam memilih materi ajar dari kurikulum yang ada. Konteks “kurikulum fleksibel” dapat dipahami karena kondisi sekolah yang berbeda. Guru pendidikan jasmani sebagai pelaksana kurikulum harus mampu mencermati seluruh isi kurikulum, sehingga dalam kondisi sekolah yang ada seluruhnya dapat dilakukan. Artinya materi yang ada dalam kurikulum benar dapat dilakukan dalam “proses belajar” yang baik.

Pada pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani di dalamnya terdapat beberapa macam permainan yang terangkum dalam kurikulum KTSP pendidikan jasmani. Salah satu permainan yang terdapat dalam pendidikan jasmani yaitu permainan bolabasket. Permainan bolabasket merupakan permainan antara dua tim yang saling berusaha mencetak angka sebanyak mungkin untuk mencapai kemenangan beregu. Permainan bolabasket membutuhkan peralatan yang cukup lengkap seperti: lapangan bolabasket, bola basket, ring untuk memasukan bolabasket. Menurut Sucipto dkk. (2010, hlm. 93) menjelaskan bahwa: “Permainan bola basket adalah suatu permainan beregu dan dapat dimainkan oleh putra maupun putri dari segala usia, dalam permainan bola basket setiap regu harus berusaha memasukan bola sebanyak-banyaknya kedalam keranjang lawan dan mencegah lawan memasukan bola ke keranjangnya sendiri.”

Untuk menemukan sekolah yang mempunyai peralatan permainan bolabasket secara lengkap sangat sulit terutama di daerah perkampungan, hambatan dari penerapan pembelajaran permainan bolabasket merupakan masalah yang harus dihadapi oleh guru, karena di dalam kurikulum KTSP tercantum permainan bolabasket khususnya di kelas V, meskipun materi pembelajaran bolabasket hanya beberapa pertemuan saja namun siswa diharapkan dapat mengetahui cara bermain permainan bolabasket walaupun hanya konsep permainannya saja. Untuk itu cara menerapkan permainan bolabasket tanpa peralatan yang sesuai dengan permainan yang sesungguhnya dapat dimodifikasi dengan permainan yang menyerupai permainan bolabasket seperti *basketball like*

*games*. Menurut Bahagia & Mujiyanto (2010, hlm. 168) mengemukakan bahwa: ”*Basket ball like games* dan bola keranjang adalah permainan yang termasuk kelompok permainan invasi karena memainkannya dengan konsep passing intercepting. Permainan ini bertujuan untuk membuat skore sebanyak-banyaknya dengan jalan memasukan bola ke dalam keranjang atau ring basket.”

*Basketball like games* merupakan permainan modifikasi yang dirancang untuk memudahkan guru dalam menerapkan permainan bolabasket dengan mengolah permainan menjadi beberapa variasi. Permainan *basketball like games* konsepnya yaitu melempar dan menangkap dengan teman sekelompoknya untuk mencetak angka sebanyak mungkin dengan target yang sudah ada, sehingga siswa dapat bergerak aktif tanpa adanya suatu masalah pada diri siswa, dengan peraturan yang sederhana dan permainan yang menarik siswa akan lebih senang dalam mengikuti proses pelaksanaan pembelajaran penjas. Dengan menerapkan permainan *basketball like games* maka permainan bolabasket di Sekolah Dasar tidak akan terhambat meskipun tidak adanya fasilitas permainan bolabasket yang sesungguhnya, namun tetap bisa terlaksana dengan baik. Permainan *basketball like games* merupakan solusi guru penjas untuk mengembangkan variasi permainan yang sesuai dengan karakter siswa dan sesuai dengan kemampuan keterampilan di Sekolah Dasar tersebut.

Permasalahan yang terjadi pada saat proses pembelajaran permainan bolabasket di kelas V A Sekolah Dasar Negeri Kampung Sawah 02 sangat tidak efektif karena rendahnya kemampuan siswa dalam pola gerak dasar melempar dan menangkap, serta kemampuan pada pemahaman siswa tentang permainan bolabasket menyebabkan antusias siswa dalam kegiatan pembelajaran bolabasket terlihat sangat kurang efektif, misalnya: siswa menjadi lebih cepat bosan pada pembelajaran permainan bolabasket serta dan terlihat bingung dengan peraturan permainan bolabasket. disamping permasalahan yang terjadi pada siswa namun kondisi sekolah juga masih kurang memadai dengan media alat pembelajaran yang kurang lengkap.

Dari permasalahan yang terjadi di kelas V A Sekolah Dasar Negeri Kampung Sawah 02 pada kegiatan pembelajaran permainan bolabasket siswa

masih jelas bahwa pola gerak dasar melempar dan menangkap masih kurang terlihat baik, pada dasarnya pola gerak siswa dalam melempar dan menangkap tidak ditekankan pada ketepatan serta kecermatan yang tinggi melainkan pola gerak lebih menekankan kepada konsep melempar dan melempar tetapi ketepatannya dibatasi. Seperti yang dijelaskan Melani (dalam Mahendra, 2007, hlm. 23) bahwa: “Pola gerak merupakan gerak dasar atau gerakan-gerakan yang dilibatkan dalam menampilkan suatu tugas tertentu. Tekanannya adalah pada gerakan-gerakan yang menyusun tugas gerak tertentu.” Dari penjelasan di atas bahwa pola gerak merupakan suatu gerak dasar yang umum dalam menampilkan suatu tugas tertentu. Misalnya dari pola gerak manipulatif, siswa bebas untuk melempar bola dengan dua tangan di atas kepala, siswa melempar bola dengan memantulkan terlebih dahulu ke lantai, serta siswa melempar bola dua tangan dengan posisi tangan di dada. Artinya siswa dibebaskan untuk melakukan bermacam-macam lemparan tanpa menekankan lemparan yang baik, tepat, dan efisien pada pembelajaran permainan bolabasket.

Dari permasalahan yang terjadi pada pembelajaran permainan bolabasket kebanyakan dari pihak perempuan yang mengeluh untuk tidak mau melakukan permainan bolabasket khususnya dalam lempar tangkap bola. Banyak siswa yang tidak nyaman dalam melakukan permainan bolabasket dikarenakan bola yang dipakai menurut siswa masih terasa berat dan keras sehingga mengakibatkan siswa tidak mau untuk melempar dan menangkap bola, bola yang seharusnya dapat tertangkap menjadi lepas serta siswa menghindar karena takut menangkap operan bola. Pada pembelajaran permainan bolabasket gerakan melempar dan menangkap merupakan gerak dasar yang harus dikuasai oleh siswa sehingga dalam proses pembelajaran permainan bolabasket siswa lebih mudah dalam melakukan permainan bolabasket tanpa adanya permasalahan yang terjadi oleh kondisi yang ada pada diri siswa. Gerak dasar lempar dan tangkap merupakan gerak dasar yang sangat penting dalam permainan bolabasket, tanpa gerak dasar lempar dan tangkap siswa akan merasa kesulitan dalam melakukan permainan. Menurut Widya. (2004, hlm. 121 ) menyatakan bahwa: “Lempar adalah suatu gerakan yang menyalurkan tenaga pada satu benda yang menghasilkan daya pada benda tersebut dengan memiliki kekuatan ke depan atau ke atas.” Sedangkan

Menurut Mahendra & Saputra. (2006, hlm. 5.3) dalam [http://file.upi.edu/Direkori/FPOK/JUR.PEND.OLAHRAGA/196308241989031AGUS MAHENDRA/ModulPerkembangan %26 Belajar Motorik Agus Mahendra/Modul 5.pdf](http://file.upi.edu/Direkori/FPOK/JUR.PEND.OLAHRAGA/196308241989031AGUS MAHENDRA/ModulPerkembangan%26%20Belajar%20Motorik%20Agus%20Mahendra/Modul%205.pdf), menjelaskan bahwa:

Gerakan melempar merupakan gerak manipulatif dengan pergerakan yang sangat rumit karena memerlukan koordinasi struktur anatomis. Ada banyak pola dalam cara melakukan lemparan seperti dari atas kepala, dada, dari bawah lengan (di bawah ketiak, dengan tangan di atas bahu) tetapi pembahasan ini terbatas pada salah satu cara lemparan yang paling umum, yaitu: pergerakan dengan cara tangan di atas bahu.

Dari penjelasan di atas bahwa melempar merupakan suatu gerakan yang memerlukan koordinasi stuktur anatomi yang dapat menghasilkan kekuatan ke depan atau ke atas. Lemparan dapat dilakukan dengan satu tangan maupun dengan dua tangan misalnya melempar ke belakang, melempar ke samping, melempar ke depan.

Menurut Mahendra & Saputra. (2006, hlm. 5.14) dalam [http://file.upi.edu/Direkori/FPOK/JUR. PEND. OLAHRAGA/19630824198903 1AGUS MAHENDRA/Modul Perkembangan %26 Belajar Motorik Agus Ma hendra/Modul 5.pdf](http://file.upi.edu/Direkori/FPOK/JUR.PEND.OLAHRAGA/196308241989031AGUS MAHENDRA/ModulPerkembangan%26%20Belajar%20Motorik%20Agus%20Mahendra/Modul%205.pdf), menjelaskan bahwa: “Menangkap adalah tindakan membawa suatu objek ke dalam kendali dengan penggunaan satu tangan atau dua tangan.” Dalam permainan *basketball like games* melempar dan menangkap merupakan gerak yang sangat penting untuk membantu proses kerjasama suatu permainan yang bertujuan untuk menyerang dan mendapatkan poin. Permainan bolabasket dengan permainan *basketball like games* konsepnya hampir sama yaitu lebih menekankan kepada siswa untuk lebih terampil dalam menentukan keputusan ketika dalam penguasaan bola dan kerjasama yang sangat dibutuhkan untuk memudahkan pemain mencetak angka.

Proses pembelajaran di kelas yang efektif merupakan keinginan para guru untuk memudahkan siswa dalam memahami materi yang guru berikan, materi yang di buat oleh guru merupakan materi yang sudah disesuaikan dengan melihat kondisi keterampilan siswa dan menyesuaikan dengan karakter siswa di sekolah

sehingga dalam penerapan materi yang diberikan kepada siswa akan tercapai dengan baik. Keterampilan siswa pada setiap sekolah sangat berbeda-beda, untuk itu pelaksanaan proses pembelajaran bisa dilakukan dengan memulai dari yang mudah sampai ke materi yang lebih sulit.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Implementasi pembelajaran *basketball like games* untuk mengembangkan pola gerak dasar lempar dan tangkap pembelajaran bolabasket pada siswa kelas V A Sekolah Dasar Negeri Kampung Sawah 02 Kabupaten Bogor”.

## **B. Rumusan Masalah**

Sesuai dengan latar belakang di atas, maka untuk memfokuskan permasalahan umum pada penelitian harus dibuat dalam bentuk rumusan masalah secara khusus agar tercapai tujuan penelitiannya. Penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan melempar dan menangkap pada siswa dalam pembelajaran permainan *basketball like games*. Maka penulis dapat merumuskan masalah sebagai berikut:

Untuk mengetahui apakah implementasi pembelajaran *basketball like games* dapat mengembangkan pola gerak dasar lempar dan tangkap pada pembelajaran permainan bolabasket di SDN Kampung Sawah 02 Kabupaten Bogor?

## **C. Tujuan Penelitian**

Secara umum penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan melempar dan menangkap pada siswa dalam pembelajaran permainan *basketball like games*, penelitian ini mempunyai tujuan:

Untuk mengetahui apakah implementasi pembelajaran *basketball like games* dapat mengembangkan pola gerak dasar lempar dan tangkap pada pembelajaran permainan bolabasket SDN Kampung Sawah 02 Kabupaten Bogor.

## D. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini, maka penulis beri judul “implementasi pembelajaran *basketball like games* untuk mengembangkan pola gerak dasar lempar dan tangkap pada pembelajaran permainan bolabasket SDN Kampung Sawah 02 Kabupaten Bogor”. Diharapkan mempunyai manfaat yang baik, baik bagi peneliti atau penulis maupun pembaca. Adapun manfaat dalam penelitian ini adalah:

### 1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan berguna bagi penulis untuk mengetahui manfaat penerapan *basketball like games* untuk mengembangkan keterampilan lempar dan tangkap yang rendah pada pembelajaran permainan bolabasket.
- b. Sebagai bahan bacaan bagi pembaca yang meneliti hal-hal yang ada relevansinya dengan masalah penelitian ini.

### 2. Manfaat Praktis

- a. Penelitian ini dapat dijadikan acuan dan pedoman bagi guru pendidikan jasmani untuk mengatasi kesulitan pembelajaran yang diakibatkan oleh kurangnya fasilitas pendukung pembelajaran, khususnya dalam implementasi pembelajaran *basketball like games* untuk mengembangkan pola gerak dasar lempar dan tangkap pada pembelajaran permainan bolabasket.
- b. Penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan bagi para guru pendidikan jasmani dalam menyusun rencana pembelajaran untuk menerapkan pembelajaran *basketball like games* khususnya lempar dan tangkap tangkap pada pembelajaran permainan bolabasket.

## E. Struktur Organisasi Skripsi

### Bab I. Pendahuluan

- a. Latar belakang masalah
- b. Rumusan masalah
- c. Tujuan penelitian
- d. Manfaat penelitian
- e. Struktur organisasi Skripsi

## Bab II. Kajian pustaka, kerangka pemikiran dan hipotesis tindakan

### a. Kajian Pustaka

1. Hakikat belajar dan pembelajaran
2. Permainan bolabasket
  - a) Hakikat permainan bolabasket
  - b) Karakteristik permainan bolabasket
  - c) Melempar dan menangkap pada pembelajaran bolabasket
  - d) Strategi pembelajaran permainan bolabasket
3. Pembelajaran *basketball like games*
  - a) Fasilitas dan perlengkapan *basketball like games*
  - b) Bentuk permainan *basketball like games*
4. Hakikat pola gerak dasar
5. Hakikat PTK

### b. Kerangka berfikir

### c. Hipotesis tindakan

## Bab III. Meode penelitian

- a. Metode penelitian
- b. Waktu dan tempat penelitian
- c. Populasi dan sampel
- d. Prosedur penelitian
- e. Instrumen penelitian
- f. Analisis data

## Bab IV. Pemaparan data dan hasil penelitian

## Bab V. Kesimpulan dan saran