

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani sebagai komponen pendidikan secara keseluruhan telah disadari oleh banyak kalangan, namun dalam pelaksanaannya pengajaran pendidikan jasmani berjalan belum efektif seperti yang diharapkan, masih banyak kekurangan dalam pembelajaran penjas seperti kurang menariknya pembelajaran sehingga siswa tidak tertarik untuk mengikuti pembelajaran penjas dan terlibat langsung dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Dalam pendidikan jasmani siswa diharapkan dapat terlibat langsung dalam proses pembelajaran melalui aktifitas jasmani. Seperti yang diungkapkan oleh Samsudin (2008, hlm. 2) sebagai berikut :

Pendidikan jasmani adalah suatu proses pembelajaran melalui aktifitas jasmani yang di desain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif, dan kecerdasan emosi.

Dalam pembelajaran pendidikan jasmani guru di tuntut untuk bisa membuat siswa merasakan senang dalam pembelajaran pendidikan jasmani, supaya siswa tidak merasa jenuh dan bosan dengan pembelajaran pendidikan jasmani, kita harus mengembangkan keterampilan motorik siswa dengan baik sehingga siswa tidak merasa jenuh dengan pembelajaran yang kita berikan, begitupun dengan pengetahuan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif, dan kecerdasan emosi harus di pahami dan di tingkatkan khususnya untuk siswa.

Berbagai cara bisa dilakukan untuk membuat siswa senang atau antusias terhadap pembelajaran pendidikan jasmani, salah satu contohnya dengan memanfaatkan media di sekeliling kita yang sederhana menjadi peralatan yang bisa meningkatkan keterampilan siswa, pemilihan media yang tepat dapat menentukan keberhasilan siswa dalam melakukan tugas gerak

yang benar yang di berikan oleh seorang guru. Dijelaskan oleh Slameto (2003, hlm. 37) sebagai berikut:

Dengan pemilihan media yang tepat dapat membantu guru menjelaskan pelajaran yang diberikan. Juga membantu siswa untuk membentuk pengertian di dalam jiwanya. Di samping itu mengajar dengan menggunakan bermacam-macam media akan lebih menarik perhatian siswa, lebih merangsang siswa untuk berpikir.

Guru diharapkan dapat membina dan membuat alat-alat media yang sederhana, praktis dan ekonomis bersama siswa, tapi efektif untuk pengajaran. Selain dapat menarik perhatian siswa penggunaan media pembelajaran dapat membantu pencapaian keberhasilan belajar, melalui media pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani, diharapkan bisa membuat pembelajaran menjadi lebih efektif dan siswa pun menjadi antusias terhadap pembelajaran pendidikan jasmani, sehingga motivasi belajar siswa menjadi cenderung meningkat. Salahsatunya mempelajari permainan bolabasket di dalam kurikulum bolabasket.

Olahraga permainan bolabasket merupakan salah satu cabang olahraga yang populer hampir diseluruh dunia, olahraga ini telah banyak digemari orang-orang baik di Indonesia maupun negara-negara lain di dunia, mulai dari usia anak-anak, remaja hingga dewasa. Permainan bolabasket baik untuk sekedar menyalurkan hobi atau untuk meraih prestasi dalam cabang bolabasket tersebut, karena permainan bolabasket sangat menarik untuk dimainkan, selain itu jika dilakukan secara teratur akan banyak manfaat yang diperoleh, seperti untuk menjaga kesehatan, menunjang perkembangan fisik, mental dan social, maka olahraga ini dimasukkan ke dalam kurikulum pendidikan jasmani di semua jenjang pendidikan formal.

Olahraga permainan bolabasket adalah olahraga beregu yang dimainkan dengan cara memantulkan bola, melempar bola, menangkap bola serta memasukkan bola ke keranjang lawan. Setiap regu terdiri dari lima orang dan berusaha memasukkan bola ke keranjang lawan dan berusaha mencegah lawan memasukkan bola ke dalam keranjang kita. Hal ini sesuai

dengan definisi bola basket menurut peraturan permainan bola basket pasal 1 PB. PERBASI (dalam Sucipto, 2010, hlm. 23) yaitu :

Bolabasket dimainkan oleh 2 regu yang masing masing regu terdiri dari 5 pemain. Tiap regu berusaha memasukan bola kedalam keranjang lawan dan mencegah regu lawan memasukan bola atau membuat angka/skor. Bola boleh dioper, dilempar, ditepis, digelindingkan atau dipantulkan/dribble kesegala arah, sesuai dengan peraturan.

Permainan bolabasket merupakan permainan yang dimainkan secara beregu, oleh karena itu, kerjasama tim merupakan salah satu faktor untuk meraih kesuksesan, kesuksesan tersebut perlu adanya keterampilan gerak dalam menguasai teknik-teknik dasar yang baik untuk mencapai hasil yang optimal, penguasaan terhadap keterampilan teknik dasar bukanlah hal yang mudah, karena permainan bolabasket menuntut keterampilan yang kompleks. Menurut Sodikun (dalam Sucipto dkk, 2010, hlm. 27) “Bolabasket termasuk jenis permainan yang kompleks gerakannya. Artinya gerakannya terdiri dari gabungan unsur-unsur gerak yang terkoordinasi rapi sehingga pemain dapat bermain dengan baik”.

Dalam permainan bolabasket banyak sekali teknik cara untuk memasukkan bola dan salah satunya adalah *lay up shoot*, karena *lay up shoot* merupakan salah satu serangan balik yang terbaik dalam permainan bolabasket khususnya di *fast break*, karena *fast break* merupakan serangan cepat ke pertahanan lawan untuk memudahkan mencetak skor dan biasanya selalu di akhiri dengan *lay up shoot* untuk memasukkan bola ke dalam ring. Seperti dijelaskan oleh Sucipto dkk. (2010, hlm. 146) bahwa “*Fast break* adalah serangan kilat atau cepat, *fast break* dilakukan jika lawan gagal melakukan serangan kemudian bola dikuasai dilanjutkan dengan cepat ke daerah lawan”. Untuk mengacu ke arah sana jadi kita harus memberikan pembelajaran *lay up shoot*, makanya beberapa siswa dan atlet harus mempelajari tentang cara memasukkan bola dengan *lay up shoot*.

Di Sekolah Menengah Atas, pembelajaran permainan bolabasket merupakan salah satu materi atau bahan pendidikan jasmani yang harus

diberikan dalam suatu proses belajar mengajar, dari pengamatan penulis di lapangan, dalam penyampaian materi *lay up shoot* masih terdapat banyak kendala, selain diantaranya pembelajaran yang monoton sehingga membuat siswa kurang antusias dalam pembelajaran *lay up shoot* dan sulitnya melakukan gerakan *lay up shoot* karena hanya menggunakan siswa sebagai contoh tanpa adanya alat bantuan lain untuk menunjang pembelajaran *lay up shoot* di sekolah.

Dengan penambahan dua buah gawang *mini* dalam pembelajaran bolabasket terutama dalam mempelajari teknik dasar *lay up shoot*, di harapkan siswa dapat melakukan keterampilan *lay up shoot* dengan baik dan kemampuannya dapat terasah seiring dengan berjalannya waktu. Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk meneliti proses pembelajaran bolabasket terutama teknik dasar *lay up shoot* di SMA Negeri 1 Cikalongwetan, oleh karena itu penulis mengambil penelitian yang berjudul “Pengaruh Gawang *Mini* Terhadap Hasil Keterampilan *Lay Up Shoot* Dalam Permainan Bolabasket di SMA Negeri 1 CikalongWetan”.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang, identifikasi dan batasan masalah di atas maka permasalahan yang menjadi pokok peneliti dapat dirumuskan apakah penggunaan gawang *mini* dapat berpengaruh terhadap hasil keterampilan *lay up shoot* dalam permainan bolabasket?

C. Identifikasi Masalah Penelitian

Seperti yang telah dikemukakan di atas, bahwa dalam pembelajaran penjas dipengaruhi oleh beberapa faktor, maka beberapa masalah yang timbul dalam pembelajaran penjas dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Kurangnya partisipasi siswa dalam pembelajaran bolabasket
2. Saat melakukan pembelajaran siswa tidak mendapatkan kepuasan dalam pembelajaran.
3. Sulitnya siswa melakukan gerakan teknik dasar *lay up shoot*.

D. Batasan Masalah Penelitian

Pembatasan masalah dalam sebuah penelitian diperlukan untuk memudahkan dalam menyederhanakan masalah, disamping itu untuk menghindari timbulnya penafsiran yang terlalu luas dengan tujuan untuk memperoleh gambaran yang jelas. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Gawang mini adalah sebuah gawang yang berukuran tinggi 17 cm, panjang 48 cm.
2. *Lay up shoot* adalah salah satu teknik memasukkan bola ke dalam jaring dalam permainan bola basket. Teknik ini merupakan salah satu cara termudah untuk mendapatkan poin. *Lay up* dilakukan dengan memantulkan bola ke bagian atas papan ring terlebih dahulu ataupun langsung memasukkan bola ke ring. (<http://id.wikipedia.org/wiki/Lay-up>)
3. Lokasi penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 1 Cikalongwetan Kabupaten Bandung Barat.
4. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes keterampilan *lay up shoot* bolabasket permenit Lehsten (dalam Lubay 2010, hlm. 43) yang memiliki tingkat validitas 0.78

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendapatkan jawaban terhadap masalah yang telah dirumuskan sesuai dengan latar belakang masalah. Maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini untuk mengetahui pengaruh gawang *mini* dalam pembentukan irama langkah terhadap keterampilan *lay up shoot* bolabasket.

F. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat dan menjadi bahan masukan serta pertimbangan dalam upaya pengembangan

pembelajaran pendidikan jasmani. Adapun mafaat yang dapat diambil dari hasil penelitian ini adalah :

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat meberikan kontribusi bagi pembelajaran di sekolah, meningkatkan ilmu pengetahuan, peningkatan mutupendidikan dalam aspek pembelajaran terutama pada pembelajaran penjas.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi guru dapat dijadikan acuan oleh para guru pendidikan jasmani guna memperbaiki pembelajaran disekolah.
- b. Bagi sekolah/lembaga memberikan keleluasan kepada guru untuk menciptakan strategi, metoda,pendekatan dan teknik pembelajaran penjas.
- c. Bagi siswa untuk memunculkan minat belajar penjas dan memberikan pembelajaran penjas yang inovatif.

G. Struktur Organisasi Skripsi

Bagian ini berisi rincian tentang urutan penulisan dari setiap bab dan bagian bab dalam skripsi, mulai bab pertama hingga bab akhir.

PERNYATAAN

ABSTRAK

KATA PENGANTAR

DAFTAR ISI

DAFTAR TABEL

DAFTAR GAMBAR

DAFTAR LAMPIRAN

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

B. Rumusan Masalah Penelitian

C. Identifikasi Masalah Penelitian

D. Tujuan Penelitian

E. Manfaat Penelitian

F. Struktur Organisasi Skripsi

BAB II KAJIAN TEORITIS, KERANGKA PEMIKIRAN, DAN HIPOTESIS PENELITIAN

A. Tinjauan Teoritis

1. Pengertian Pendidikan Jasmani

2. Pengertian Belajar

3. Pengertian Pembelajaran

4. Media Pembelajaran

a) Pengertian Media Pembelajaran

b) Manfaat Media Pembelajaran

c) Jenis-Jenis Media Pembelajaran

5. Gawang *Mini*

6. Permainan Bolabasket

1. Hakikat Permainan Bolabasket

2. Karakteristik Permainan Bolabasket

3. Keterampilan Permainan Bolabasket

7. Keterampilan Lay Up Shoot

B. Kerangka Pemikiran

C. Hipotesis Penelitian

BAB III METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

2. Sampel

C. Desain Penelitian

D. Instrumen Penelitian

E. Pelaksanaan Pengumpulan Data

F. Teknik Analisis Data

- BAB IV HASIL PENELITIAN DAN DISKUSI TEMUAN
- A. Deskripsi dan Hasil Penelitian
 - B. Pengujian Analisis
 - 1. Uji Normalitas
 - 2. Uji Homogenitas
 - C. Pengujian Hipotesis
 - 1. Pengujian Hipotesis Kelompok Eksperimen
 - 2. Pengujian Hipotesis Kelompok Eksperimen
 - 3. Hipotesis Perbandingan
 - D. Diskusi Penemuan
-
- BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI
- A. Simpulan
 - B. Implikasi
 - C. Rekomendasi

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN