

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan jasmani telah menjadi bagian dari proses pendidikan secara keseluruhan dengan maksud untuk mengubah perilaku peserta didik. Dalam hal ini sebagaimana dikemukakan Gafur yang dikutip oleh Lutan dan Cholik (Sunarya, 2007:41-42), yakni :

Pembelajaran olahraga adalah suatu proses yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan jasmani untuk memperoleh pertumbuhan jasmani, kesehatan dan kebugaran jasmani, kemampuan dan keterampilan, kecerdasan dan perkembangan watak serta kepribadian yang harmonis dalam rangka membentuk manusia Indonesia seutuhnya yang berkualitas berdasarkan Pancasila.

Pendidikan jasmani merupakan pendidikan yang dilakukan melalui aktivitas fisik sebagai media utama untuk mencapai tujuan. Bentuk-bentuk aktivitas fisik yang lazim digunakan oleh siswa harus sesuai dengan muatan yang tercantum dalam kurikulum yaitu bentuk-bentuk gerak olahraga, sehingga pendidikan jasmani di sekolah akan memuat cabang-cabang olahraga dengan tujuan untuk menggali potensi siswa.

Pendidikan jasmani merupakan upaya agar dapat mengaktualisasikan seluruh potensi aktivitasnya sebagai manusia berupa sikap, tindakan dan karya yang diberi bentuk, isi dan arah menuju kebulatan pribadi sesuai cita-cita kemanusiaan. Beberapa ahli memiliki kesamaan pandangan mengenai Pendidikan Jasmani, kesamaannya adalah terletak pada gerak jasmani. Dalam hal ini Supandi (Sunarya, 2007:41) mengemukakan bahwa : “Pendidikan jasmani adalah suatu aktivitas yang menggunakan fisik atau tubuh sebagai alat untuk mencapai tujuan melalui aktivitas-aktivitas jasmani”.

Aktivitas jasmani dalam pengertian ini dipaparkan sebagai kegiatan pelaku gerak untuk meningkatkan keterampilan motoric dan nilai-nilai fungsional yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan sosial. Aktivitas ini harus dipilih dan

disesuaikan dengan tingkat perkembangan pelaku. Melalui kegiatan keolahragaan diharapkan pelaku atau pengguna akan tumbuh dan berkembang secara sehat, dan segar jasmaninya, serta dapat berkembang kepribadiannya agar lebih harmonis.

Dalam proses pembelajaran Pendidikan Jasmani, guru diharapkan mengajarkan berbagai keterampilan gerak dasar, teknik dan strategi permainan dan olahraga, internalisasi nilai-nilai (sportivitas, jujur, kerjasama, dan lain-lain) serta pembiasaan pola hidup sehat. Pelaksanaannya bukan melalui pengajaran konvensional di dalam kelas yang bersifat kajian teoritis, namun melibatkan unsur fisik, mental, intelektual, emosi dan sosial. Aktivitas yang diberikan dalam pengajaran harus mendapatkan sentuhan didaktik-metodik, sehingga aktivitas yang dilakukan dapat mencapai tujuan pengajaran.

Dalam pelaksanaan proses belajar mengajar pendidikan jasmani terdapat empat faktor yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain, yakni : tujuan, materi, metoda, dan evaluasi. Pentingnya kedudukan tujuan untuk menentukan materi yang akan dilakukan oleh para siswa. Salah satu prinsip penting dalam pendidikan jasmani adalah partisipasi siswa secara penuh dan merata. Oleh karena itu, guru pendidikan jasmani harus memperhatikan kepentingan setiap siswa. Siswa didorong untuk mendapatkan pengalaman belajar yaitu berupa pengantar yang merujuk pada komponen antisipasi. Dalam membuka pelajaran guru mempersiapkan siswa dengan mengembangkan minat mereka pada pelajaran tersebut. Pendidikan jasmani itu memiliki kekayaan yang sangat besar dalam pembelajaran, sebagaimana dikemukakan Lutan (Sunarya, 2007:47) yakni sebagai berikut : “Tujuan pendidikan jasmani yaitu : (a) pembentukan gerak, (b) pembentukan prestasi, (c) pembentukan sosial, dan (d) pertumbuhan”. Dengan demikian, tujuan pendidikan jasmani adalah untuk mengembangkan kondisi fisik, mental, sosial, moral, spiritual, dan intelektual supaya pengguna lebih mandiri yang sesuai dengan keadaan dirinya.

Dalam proses pembelajaran penjas, guru diharapkan dapat melakukan *pembelajaran inovatif*, pembelajaran inovatif lebih mengarah pada pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centred*). Proses pembelajaran dirancang, disusun, dan dikondisikan untuk siswa agar belajar. Pembelajaran inovatif sebagai

inovasi pembelajaran dapat mencakup modifikasi pembelajaran dari segi sarana, prasarana, dan model pembelajaran. Pembelajaran inovatif bersifat menyenangkan (rekreatif) dan membutuhkan kreativitas guru untuk membuat siswa aktif sehingga efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Dari kutipan di atas jelas bahwa tantangan pembelajaran penjas itu sangat berat tetapi dengan menciptakan lingkungan belajar sedemikian rupa yang membuat siswa menarik, diharapkan pembelajaran penjas dapat memotivasi siswa dan siswa dapat berperan aktif dalam pembelajaran tersebut. Begitu juga dengan pembelajaran bolabasket agar siswa lebih berpartisipasi dan tidak mengalami kejenuhan maka harus membuat pembelajaran lebih menarik. Atas dasar itulah maka modifikasi pembelajaran bolabasket dilakukan, melalui modifikasi sarana prasarana dan permainan.

Terkait dengan materi pembelajaran (bahan ajar), khususnya dalam bentuk permainan dan olahraga, banyak sekali jenis-jenis permainan yang harus diajarkan kepada siswa. Salah satunya adalah permainan bolabasket yang termasuk ke dalam kelompok permainan bola besar, dan permainan bolabasket merupakan salah satu materi pembelajaran dalam pendidikan jasmani yang dipelajari di sekolah pada umumnya.

Untuk mengajarkan tehnik permainan bolabasket agar anak didik menguasai unsur-unsur dasar permainan, maka anak didik diarahkan pada rincian teknik dasar bolabasket agar permainan bisa dilakukan dengan baik dan efektif. Menurut Keven A. Prusak (2007:1-2) yang menyatakan bahwa dalam pembelajaran permainan bolabasket ini, dirancang sedemikian rupa untuk membantu anak-anak agar mampu mencapai tiga tujuan utama, yakni :

1. Anak-anak harus lebih aktif, anak-anak harus lebih banyak bergerak. Targetkan agar anak-anak di kelas anda lebih aktif sampai terengah-engah, sampai pipinya merah dan jantung berdegup kencang. Kegiatan yang tinggi akan memberikan manfaat kesehatan dan mewujudkan pengkondisian olahraga. Instruksikan agar anak-anak mengulangi pembentukan keterampilan secara maksimal. Setiap anak harus memegang bola sesering mungkin, dan tidak terlalu sering mengantri atau berebut giliran.

2. Anak-anak ingin merasa lebih berhasil, kegiatan ini difokuskan pada proses pembelajaran, maka anak-anak akan selalu atau hampir selalu dapat mengalami keberhasilan. Kegiatan ini membentuk kebiasaan yang kuat pada anak-anak agar fokus dalam mengerjakan sesuatu sampai menguasainya. Bukan membandingkan kemampuan satu anak dengan anak lainnya.
3. Anak-anak ingin lebih banyak bersenang-senang, gagasannya adalah bahwa bermain bolabasket dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan. Latihan jangan sampai membosankan. Semua latihan kata kuncinya adalah : sangat aktif, sangat berhasil, sangat senang.

Keterampilan dasar bermain bolabasket terdiri dari : a) cara memegang bola, b) menangkap bola (*catching ball*), c) mengoper atau melempar bola (*passing*), d) menggiring bola (*dribbling*), e) cara berputar (*pivot*), f) menembak (*shooting*), g) tembakan melayang (*lay-up*).

Bagi sebagian besar siswa di SD Negeri Tanjungsari I, teknik *shooting* merupakan teknik yang sulit untuk dipelajari. Salah satu penyebabnya adalah ukuran dan berat bola serta tinggi ring standar yang biasa digunakan dalam pembelajaran, terlalu berat dan besar untuk anak usia 10 tahunan. Kurang memasyarakatnya permainan bolabasket di daerah pedesaan serta kurangnya pengetahuan permainan bolabasket yang dimiliki guru penjas bisa juga menjadi kendala dalam proses pembelajaran bolabasket. Vic Amber (ttn:9) mengemukakan :

Keterampilan terpenting dalam permainan bolabasket ini adalah kemampuan untuk "*shooting*" atau menembakkan bola kedalam jala keranjang. Keterampilan ini merupakan suatu keterampilan yang memberikan hasil nyata secara langsung. Selain itu memasukan bola kedalam jala merupakan inti dari strategi permainan bolabasket ini.

Dari pemaparan diatas jelas bahwa pembelajaran teknik shooting pada permainan bolabasket perlu dipelajari sejak usia sekolah dasar. Adapun jenis shooting yang di pelajari di Sekolah Dasar adalah *jump shoot*. Kosasih (2008:51) mengungkapkan "*jump shoot* adalah jenis tembakan dengan menambahkan lompatan saat melakukan *shooting*, dimana bola dilepaskan pada saat titik tertinggi lompatan". Dengan demikian dapat diartikan bahwa *jump shoot*

merupakan perpaduan antara melompat dan shooting, hal inilah yang membuat siswa kelas V Sekolah Dasar kesulitan. Lompatan siswa cenderung terlalu pendek jika tinggi ring standar masih digunakan. Selain itu berat dan ukuran bola yang terlalu besar membuat siswa kesulitan dalam mengarahkan bola kearah ring, oleh karena itu modifikasi perlu dilakukan.

Argumentasi yang masih ada di beberapa sekolah dasar untuk tidak memilih permainan bolabasket sebagai instrumen pendidikan jasmani di kelas V pada umumnya menyangkut kesulitan dalam memanfaatkan sarana dan prasarana yang ada di sekolah tersebut, diantaranya ukuran dan berat bolabasket serta tinggi ring standar yang digunakan dalam pembelajaran menyulitkan siswa dalam mengikuti pembelajaran teknik dasar bolabasket, terutama teknik dasar jump shoot. Siswa cenderung kesulitan dalam mengarahkan dan mengusahakan agar bola jatuh tepat sasaran. Kesulitan-kesulitan ini dapat ditanggulangi dengan cara memodifikasi sarana dan prasarana permainan bolabasket, baik dengan modifikasi lapangan, ring, bola, peraturan dan dengan pengajaran yang coraknya sederhana. Dengan demikian pembelajaran bolabasket dapat dipelajari dengan mudah, dapat merangsang minat siswa dalam pembelajaran serta banyak mengandung variasi gerak.

Hal ini sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh Lutan (Sunarya, 2007:57) yang menyatakan bahwa modifikasi dalam pelajaran pendidikan jasmani perlu dilakukan, dengan tujuan agar :

1. Siswa memperoleh kepuasan dalam mengikuti pelajaran
2. Meningkatkan kemungkinan keberhasilan dalam berpartisipasi
3. Siswa dapat melakukan pola gerak secara benar.

Oleh karena itu maka salah satu inovasi dalam pengembangan proses pembelajaran dan pemecahan kompleksitas belajar *jump shoot* dalam permainan bolabasket yaitu dengan memodifikasi pembelajaran itu sendiri dengan berbagai cara baik modifikasi lapangan, bola, peraturan, dan ring, sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik.

Untuk menerapkan modifikasi dalam pembelajaran *jump shoot* pada permainan bolabasket dapat dilakukan dengan menerapkan mini bolabasket. Mini bolabasket merupakan versi bolabasket yang diperkecil skala bola, ring, maupun lapangannya. Hal ini perlu dilakukan untuk menanggulangi kesulitan siswa dalam mengikuti pembelajaran teknik dasar bolabasket terutama *jump shoot*. Dengan dilakukannya modifikasi dalam permainan bolabasket diharapkan siswa dapat tertarik dan termotivasi, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan efisien.

Penerapan proses modifikasi pembelajaran harus selalu mempertimbangkan esensi kegiatan belajar siswa. Sebagai bahan pertimbangan maka proses modifikasi hendaknya merujuk pada pernyataan yang diungkapkan oleh Suherman (2000:24) bahwa ada empat aspek yang dapat dimodifikasi dari pembelajaran penjas yaitu:

1. Modifikasi tujuan pembelajaran
2. Modifikasi materi pembelajaran
3. Modifikasi kondisi lingkungan pembelajaran
4. Modifikasi evaluasi pembelajaran

Dari kutipan di atas bahwa modifikasi pembelajaran tidak terfokus pada satu arah tetapi ada modifikasi tujuan pembelajaran, modifikasi materi pembelajaran, modifikasi kondisi lingkungan belajar dan modifikasi evaluasi pembelajaran. Untuk membuat anak didik atau siswa lebih tertarik dan termotivasi dalam pembelajaran permainan bolabasket maka guru dapat memodifikasi materi dan kondisi lingkungan pembelajaran semenarik mungkin dan mengandung banyak unsur gerak sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan efektif.

Dengan melakukan modifikasi sarana maupun prasarana, tidak akan mengurangi aktivitas siswa dalam melaksanakan pelajaran pendidikan jasmani. Bahkan sebaliknya, karena siswa bisa difasilitasi untuk lebih banyak bergerak, melalui pendekatan bermain dalam suasana riang gembira. Jangan lupa bahwa kata kunci pendidikan jasmani adalah “Bermain – bergerak – ceria”.

Berkaitan dengan hal di atas penulis tertarik untuk mencoba mengungkapkan masalah pembelajaran shooting dalam permainan bolabasket

yang akan dicoba dicarikan solusinya melalui upaya-upaya dalam penelitian tindakan kelas (*class action research*). Adapun judul yang dipilih dalam penelitian ini adalah “**Modifikasi Sarana dan Prasarana Pembelajaran dalam Upaya Meningkatkan Keterampilan Jump Shoot Pada Permainan Bolabasket**” (Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas V SDN Tanjungsari I Kabupaten Sumedang).

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis mengidentifikasi adanya masalah yang harus diteliti yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan dasar siswa dalam melakukan *jump shoot* pada permainan bolabasket di kelas V SD Negeri Tanjungsari I?
2. Apakah hambatan yang dialami oleh siswa kelas V SD Negeri Tanjungsari I dalam melakukan pembelajaran *jump shoot* permainan bolabasket?
3. Upaya apa saja yang dilakukan oleh guru penjas dalam mengembangkan materi pembelajaran *jump shoot* pada permainan bolabasket bagi siswa kelas V SD Negeri Tanjungsari I?
4. Sejauhmana modifikasi sarana dan prasarana dapat meningkatkan keterampilan *jump shoot* pada permainan bolabasket pada siswa kelas V SD Negeri Tanjungsari I?

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar Belakang tersebut di atas, maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Apakah modifikasi sarana dan prasarana dapat meningkatkan hasil pembelajaran *jump shoot* pada permainan bolabasket ?

D. Cara Pemecahan Masalah

Masalah rendahnya keterampilan *jump shoot* siswa dalam permainan bolabasket serta belum optimalnya guru dalam menyajikan proses pembelajaran

permainan bolabasket di kelas V SD Negeri Tanjungsari I, akan dipecahkan melalui upaya modifikasi sarana dan prasarana pembelajaran. Adapun pelaksanaannya melalui proses penelitian tindakan kelas (*class action research*). Penelitian tindakan kelas pada prinsipnya adalah penelitian yang dilaksanakan dalam setting kelas yang dilakukan oleh guru sebagai pelaku pembelajaran.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang diajukan, maka tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah :

1. Untuk mengetahui sejauhmana modifikasi sarana dan prasarana dapat meningkatkan hasil pembelajaran *jump shoot* pada permainan bolabasket.

F. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan berguna bagi pengembangan keilmuan pendidikan jasmani yang secara rinci manfaatnya dapat diuraikan sebagai berikut:

- a. Sebagai sumbangan pemikiran yang dapat memperkaya khasanah karya ilmiah yang berkaitan dengan mata pelajaran pendidikan jasmani.
- b. Dapat dijadikan bahan masukan berupa literatur dan pengembangan ilmu metodologi pembelajaran khususnya Jurusan Pendidikan Olahraga, Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi dalam rangka persiapan guru–guru Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar.
- c. Hasil penelitian ini bisa dijadikan bahan masukan dalam pengembangan Program Pengajaran Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai bahan pertimbangan bagi guru pendidikan jasmani dalam pembelajaran penjas, untuk meningkatkan keterampilan *jump shoot* pada permainan bolabasket.

G. Penjelasan Istilah

Untuk menghindari kesalahan dalam menafsirkan beberapa istilah dalam penelitian ini maka perlu adanya penjelasan istilah yang digunakan dalam penelitian ini:

1. Pendidikan jasmani adalah suatu aktivitas yang menggunakan fisik atau tubuh sebagai alat untuk mencapai tujuan melalui aktivitas jasmani. Supandi (Sunarya, 2007:41).
2. Esensi modifikasi yaitu menganalisis sekaligus mengembangkan materi pembelajaran dengan cara meruntungkannya dalam bentuk aktivitas belajar yang potensial sehingga dapat memperlancar siswa dalam belajarnya. (Suherman, 1998:1).
3. Proses belajar mengajar (PBM) merupakan interaksi berkelanjutan antara perilaku guru dan perilaku peserta didik. Mosston dan Asworth (Sunarya, 2007:56).
4. *Jump shoot* adalah jenis tembakan dengan menambahkan lompatan saat melakukan *shooting*, dimana bola dilepaskan pada saat titik tertinggi lompatan. (Kosasih, 2008:51).
5. Sarana dan Prasarana
Sarana adalah perlengkapan pembelajaran yang dapat dipindah-pindah, sedangkan prasarana adalah fasilitas dasar untuk menjalankan fungsi sekolah/madrasah. (Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia nomor 24 tahun 2007).