

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Permainan bolabasket adalah permainan yang dimainkan oleh dua regu yang berlawanan, masing masing regu terdiri dari lima orang pemain dan tujuh orang pemain cadangan, permainan bolabasket dapat dilakukan dengan cara dipoer, dipantulkan, digelindingkan, dan ditembakkan kekeranjang lawan sesuai dengan peraturan yang berlaku, Permainan bolabasket memiliki karakteristik sosial tertentu serta dapat melibatkan banyak orang baik itu orang tua, remaja, maupun anak-anak, permainan inipun tidak harus dimainkan dengan lima orang pemain setiap regunya, dapat juga dimainkan dengan tiga lawan tiga maupun kurang dari itu, sehingga permainan bolabasket dapat dimainkan dengan kelompok kecil maupun besar, dalam permainan bolabasket bola yang masuk kekeranjang lawan mendapatkan nilai satu dari tembakan bebas, nilai dua dari tembakan yang dilakukan didalam setengah lingkaran nilai tiga dari tembakan yang dilakukan diluar setengah lingkara, dalam ranah pendidikan, permainan bolabasket memiliki tujuan sebagai salah satu alat atau sarana untuk mencapai tujuan pendidikan yaitu gerak yang terkait dengan kemampuan aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Aspek tersebut menjadi tujuan tercapainya proses pembelajaran permainan di sekolah, melalui permainan bolabasket dapat diarahkan untuk mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki siswa mulai dari gerak yang terkait dengan kemampuan aspek kognitif, afektif dan psikomotor.

Dalam konteks pendidikan, permainan bolabasket telah dimasukkan ke dalam kurikulum mata pelajaran Pendidikan Jasmani. Pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis bertujuan untuk meningkatkan individu secara organik, neuromuskuler, perseptual, kognitif dan emosional dalam kerangka sistem penjas. Selain itu pendidikan jasmani juga dapat diartikan pendidikan melalui aktivitas jasmani, permainan atau olahraga yang terpilih untuk mencapai tujuan pendidikan jasmani.

Proses pembelajaran pendidikan jasmani khususnya pembelajaran permainan bola basket harus mengacu kepada kurikulum yang berlaku dan harus terlaksana dengan baik. Namun pada kenyataannya tidak mudah dalam melaksanakan pembelajaran tersebut khususnya di daerah-daerah yang masih memiliki kekurangan. Seperti, guru yang masih kesulitan menentukan model pembelajaran sehingga mengandalkan konsep model tradisional yang menekankan keterampilan dasar cabang olahraga sehingga perkembangan yang terjadi pada peserta didik tidak merata, dan juga fasilitas dan peraturan yang digunakan langsung kepada aturan yang sesungguhnya sehingga menyulitkan peserta didik dalam pembelajaran.

Proses pembelajaran permainan bolabasket di sekolah merupakan aktivitas yang cukup di gemari oleh para siswa. Namun permainan bolabasket kadang kala bisa menyulitkan siswa dalam aktivitas pembelajarannya, karena guru masih menuntut siswa untuk bisa melakukan aktivitas permainan bolabasket dengan teknik yang benar. Sehingga siswa mengalami kesulitan dalam proses pembelajarannya, dan juga guru masih terkesan monoton dalam menyampaikan materi ajar, sehingga akan berakibat aktivitas permainan bolabasket tidak kondusif dan siswa akan cepat bosan.

Dengan demikian modifikasi sangatlah membantu guru agar pembelajaran di sekolah dapat berjalan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Sesuai yang dijelaskan oleh Lutan (1988) dalam Bahagia dan Mudjianto (2010, hlm. 29) bahwa:

Modifikasi dalam mata pelajaran pendidikan jasmani sangat diperlukan dengan tujuan agar siswa memperoleh kepuasan dalam mengikuti pelajaran, meningkatkan kemungkinan keberhasilan dalam berpartisipasi, dan siswa dapat melakukan pola gerak secara benar.

Dengan modifikasi semua materi dapat tersampaikan meski alat yang digunakan bukan merupakan permainan yang formal, modifikasi pembelajaran sangat diperlukan, selain untuk menunjang berlangsungnya pendidikan jasmani khususnya dalam pembelajaran permainan bolabasket, juga untuk mengembangkan pola gerak dasar bermain siswa pada pembelajaran bolabasket.

Adapun yang diungkapkan oleh iscaacs & karipman (1981) dalam Piñar, M<sup>a</sup> Isabel, dkk (2009, hlm. 446) bahwa:

*Modification of the equipment in basketball has been shown to produce advantages in learning skills and improving performance*

Adapun hasil dalam penelitiannya sebagai berikut:

Hubungan antara jenis kompetisi dan jumlah tindakan partisipatif oleh subjek percobaan per fase adalah sebagai berikut: 1 tindakan:  $t_{exp} = -7,035$  (142) df dan  $p = 0,000$ ; 2 tindakan:  $t_{exp} = -7,889$  (142) df  $p = 0,000$ ; 3 tindakan:  $t_{exp} = -0,0813$  (142) df dan  $p = 0,004$ ; dan 4 tindakan:  $t_{exp} = -1000$  (142) df dan  $p = 0,319$ .

Berkenaan dengan hasil itu adalah ditunjukkan nilai bahwa dalam kedua jenis pemain kompetisi paling sering berpartisipasi hanya sekali dalam setiap serangan tahap. Hal ini mungkin karena semakin tinggi jumlah serangan balik di dimodifikasi permainan, karena jenis ini menyerang adalah ditandai dengan kecepatannya, sehingga tidak memberikan banyak peluang kesalahan.

Dengan demikian modifikasi peralatan atau permainan sangatlah membantu siswa untuk meningkatkan keuntungan dalam belajar keterampilan dan meningkatkan penampilan dalam bermain khususnya permainan bolabasket.

Adapun permasalahan yang sering muncul dalam pembelajaran bolabasket di sekolah, khususnya di SMA 1 Parongpong Kab.Bandung Barat, dalam pembelajaran permainan bola basket guru memberikan materi sesuai dengan peraturan yang baku sehingga membuat siswa cenderung jenuh dan takut untuk memainkan bolabasket, siswa merasa terbatas ruang gerak pada saat permainan berlangsung, siswa melakukan passing tidak akurat, dalam melakukan teknik dasarnya seperti menangkap bola banyak siswa masih kurang terampil, dan dalam melakukan keterampilan dribbling siswa bukan mendorong bola kelantai melainkan memukul bola dengan kasar, begitupula pada saat melakukan shooting siswa melakukannya dengan melempar dengan asal sehingga tidak akurat.

Siswa banyak yang tidak aktif bergerak atau lebih memilih diam dari pada mengejar bola dan meminta bola, siswa mengeluhkan jarang di oper dan takut untuk memegang bola, siswa ketika mendribble bola kebanyakan menundukan kepala sehingga lebih mudah direbut oleh lawan, terkadang siswa mendribble bola dengan kedua tangannya, dan terkadang siswa membawa lari bola ketika permainan sedang berlangsung.

Pada saat bermain bolabasket siswa seringkali mengerumuni lawan untuk mendapatkan bola, siswa belum dapat menganalisis ruang, siswa belum dapat memanfaatkan jarak, disaat permainan berlangsung siswa belum dapat berposisi akurat untuk dapat memasukan bola kedalam ring, dan pada saat bermain pun siswa belum dapat berposisi akurat ketika sedang menyerang pertahanan lawan, pada saat bermain terkadang siswa melakukan kontak fisik ketika hendak merebut bola dari lawan disebabkan ketidak tahuan tentang aturan bermain bolabasket, sehingga pada saat bermain bolabasket permainan tidak berlangsung dengan baik.

Dengan modifikasi semua materi dapat tersampaikan meski permainan yang dilakukan bukan merupakan permainan yang sebenarnya, modifikasi permainan pembelajaran sangat diperlukan, selain untuk menunjang berlangsungnya pendidikan jasmani khususnya dalam pembelajaran permainan bolabasket, juga untuk mengembangkan pola gerak dasar bermain siswa pada pembelajaran bolabasket. Dari latar belakang yang telah dijelaskan di atas penulis tertarik untuk mengambil judul “Pengaruh Modifikasi Permainan BolaBasket Terhadap penampilan Bermain Bolabasket di SMA 1 Parongpong Kab.Bandung Barat.”

## **B. Identifikasi Masalah**

Dalam bagian ini akan dijelaskan masalah pokok penelitian yang meliputi (1) identifikasi masalah (2) rumusan masalah. Adapun uraiannya adalah sebagai berikut.

- a. Dalam pembelajaran bolabasket guru menggunakan peraturan yang baku sehingga hanya sebagian siswa yang dapat mengikuti pembelajaran.
- b. Dalam pencapaian penampilan bermain bolabasket salah satu caranya adalah dengan menggunakan modifikasi permainan bolabasket agar siswa dapat mencapai tujuan.

Dalam kaitan tersebut pengaruh modifikasi pembelajaran dimaksud adalah upaya guru mengubah materi, alat, peraturan, jumlah pemain, ukuran lapang, dengan cara bermain. Sedangkan penampilan bermain adalah berkenaan dengan kemampuan siswa di dalam bermain bolabasket, dapat bekerjasama dalam permainan, dan dapat bermain bola basket sesuai dengan materi pembelajaran bolabasket.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang sudah dikemukakan sebelumnya, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah

1. Apakah ada perbedaan pengaruh modifikasi permainan bolabasket antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol terhadap kemampuan penampilan siswa saat bermain ?
2. Apakah ada perbedaan pengaruh modifikasi permainan bolabasket antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol terhadap kemampuan mengambil keputusan saat bermain ?
3. Apakah ada perbedaan pengaruh modifikasi permainan bolabasket antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol terhadap kemampuan memberi dukungan saat bermain ?

### **D. Tujuan Penelitian**

Pada setiap bentuk kegiatan, akan selalu ada tujuan yang menjadi target pencapaian. Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui modifikasi permainan bolabasket berpengaruh terhadap penampilan siswa saat bermain.
2. Untuk mengetahui modifikasi permainan bolabasket berpengaruh terhadap kemampuan membuat keputusan saat bermain.
3. Untuk mengetahui modifikasi permainan bolabasket berpengaruh terhadap kemampuan memberi dukungan saat bermain.

### **E. Manfaat Penelitian**

Manfaat dalam penelitian dibagi menjadi dua kategori, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis:

1. Manfaat teoritis

Dari hasil penelitan diharapkan dapat dijadikan suatu referensi bagi guru pendidikan jasmani dalam melaksanakan proses pembelajaran serta dapat memberikan informasi secara ilmiah dan dapat memberikan masukan kepada semua pihak pengajar.

## 2. Manfaat Praktis

Dari hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan perbandingan mengenai pembelajaran pendidikan penjas antara menggunakan modifikasi alat dan peraturan dengan proses pembelajaran tanpa modifikasi. Hal ini juga dapat membantu guru pendidikan jasmani dalam mengatasi kesulitan dalam proses pembelajaran terutama bagi sekolah yang memiliki keterbatasan sarana dan prasarana.

## **F. Pembatasan Istilah**

Untuk menghindari dalam penafsiran istilah maka perlu adanya penjelasan istilah yang digunakan dalam penelitian ini.

1. Modifikasi, Bahagia (2009, hlm. 27) dapat diartikan sebagai upaya melakukan perubahan dengan penyesuaian-penyesuaian baik dalam segi fisik material (fasilitas dan perlengkapan) maupun dalam tujuan dan cara (metoda, gaya, pendekatan, aturan serta penilaian).
2. Bolabasket, Menurut Lubay L. H (2015: 20) mengatakan bahwa Permainan bola basket merupakan permainan dengan tempo yang cepat dan dinamis, bola dimainkan dengan cara dribble, dioper dari pemain yang satu kepemain yang lainnya sampai pemain dari regu tersebut berhasil menembakkan bola kekeranjang lawan, oleh karena itu seorang pemain bola basket haruslah memiliki keterampilan yang baik. Pemain harus dapat berlari dengan cepat, lincah, dapat melakukan lompatan vertical yang tinggi, mampu melempar dan menangkap bola dengan baik, serta memiliki koordinasi gerak yang baik.

Untuk mencapai tujuan tersebut maka dari itu pemain basket haruslah menguasai tehnik- tehnik dasar yang ada dalam permainan bola basket

tekhnik dasar dalam permainan bola basket antara lain penguasaan bola, mengoper dan menangkap bola, dribbling, dan shooting.

### **G. Batasan Penelitian**

Dalam proses penelitian diharapkan terfokus pada inti penelitian dengan harapan tercapainya tujuan penelitian yang hendak diungkap atau dipecahkan. Berdasarkan hal tersebut dalam penelitian ini juga dibatasi sebagai berikut :

1. Pelaksanaan penelitian di SMA 1 Parongpong, siswa dan siswi SMAN 1 Parongpong
2. Penelitian di fokuskan pada pengaruh modifikasi permainan bolabasket terhadap penampilan bermain bola basket.
3. Metode yang digunakan yaitu eksperimen variabel bebas dalam penelitian ini adalah modifikasi permainan bola basket dan variable terikatnya adalah penanmpilan bermain bola basket.
4. Menurut lukmanul, (2015, hlm. 16). Permainan bola basket merupakan permainan yang memiliki karakteristik social tertentu dimana corak permainannya sarat dengan usaha untuk mengelabui lawannya dengan berbagai gerak tipuan atau gerakan berpura-pura yang dilakukan dengan menggunakan hampir seluruh bagian tubuhnya.
5. Menurut sugiyono (2015:117) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek dan subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk mempelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya, populasi penelitian ini adalah siswa dan siswi di SMAN 1 Parongpong.
6. Dalam pelaksanaan penelitian penulis mengambil sisiwa dan sisiwi kelas X sebagai sampel. sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (sugiyono, 2015: 118)

Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 10 % dari 340 orang siswa kelas X IPA dan IPS SMAN 1 Parongpong yakni 34 siswa dengan 14 orang kelompok eksperimen dan 14 orang kelompok kontrol.

7. Instrumen yang digunakan berupa GPAI *games performance assesment approce* yang sudah ditentukan tahapan-tahapannya yang dilakukan pada awal dan akhir pertemuan dengan tujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh modifikasi permainan terhadap penampilan bermain bola basket di SMAN 1 Parongpong.