

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA BERPIKIR DAN HIPOTESIS TINDAKAN

A. KAJIAN PUSTAKA

1. Hakikat Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani merupakan aktivitas yang mengandalkan gerak jasmani. Hal ini senada dengan pengertian pendidikan jasmani menurut Budiman (2011, hlm. 2) “Pendidikan jasmani merupakan pendidikan melalui gerak dalam upayanya mencapai tujuan pendidikan sebagai proses menumbuhkembangkan seluruh aspek peserta didik”. Aktivitas dalam pembelajaran pendidikan jasmani menggunakan keterampilan motorik dan nilai-nilai fungsional yang mencakup kognitif, afektif, dan sosial. Pendidikan jasmani merupakan suatu proses pendidikan yang kegiatannya bertujuan untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan jasmani, kecerdasan serta pembentukan watak. Seperti hakikat pendidikan jasmani menurut Mahendra (2009, hlm.03) :

Proses pendidikan yang memanfaatkan aktifitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. Pendidikan jasmani memperlakukan anak sebagai sebuah kesatuan utuh, makhluk total, daripada hanya menganggapnya sebagai seseorang yang terpisah kualitas fisik dan mentalnya.

Pelaksanaan pendidikan jasmani memberikan kesempatan pada siswa untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang berkaitan dengan aktivitas jasmani dan perkembangan sosial. Selain itu dapat mengembangkan kepercayaan diri dan kemampuan untuk menguasai keterampilan gerak dasar yang akan mendorong partisipasinya dalam aneka aktivitas jasmani. Pendidikan jasmani juga meningkatkan atau mempertahankan derajat kebugaran jasmani yang optimal untuk melaksanakan tugas sehari-hari secara efisien dan terkendali. Berpartisipasi dalam pendidikan jasmani dapat mengembangkan keterampilan sosial yang memungkinkan siswa berfungsi secara efektif dalam hubungan sosial.

Inasari Dewi, 2017

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MENGOPER DAN MENANGKAP DALAM PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLABASKET MELALUI PENERAPAN PENDEKATAN TAKTIS DENGAN MODIFIKASI MEDIA PEMBELAJARAN Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Pelaksanaan pendidikan jasmani harus diarahkan pada pencapaian tujuan pendidikan. Tujuan pendidikan jasmani yaitu untuk mengembangkan potensi siswa melalui aktivitas jasmani. Adapun tujuan pendidikan jasmani yang dikemukakan oleh Mahendra (2009, hlm.10) menjelaskan tujuan pendidikan jasmani memberikan kesempatan kepada siswa untuk :

- Mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang berkaitan dengan aktivitas jasmani, perkembangan estetika dan perkembangan sosial.
- Mengembangkan kepercayaan diri dan kemampuan untuk menguasai keterampilan gerak dasar yang akan mendorong partisipasinya dalam aneka aktivitas jasmani.
- Memperoleh dan mempertahankan derajat kebugaran jasmani yang optimal untuk melaksanakan tugas sehari-hari secara efisien dan terkendali.
- Mengembangkan nilai-nilai pribadi melalui partisipasi dalam aktivitas jasmani baik secara kelompok maupun perorangan.
- Berpartisipasi dalam aktivitas jasmani yang dapat mengembangkan keterampilan sosial yang memungkinkan siswa berfungsi secara efektif dalam hubungan antar orang.
- Menikmati kesenangan dan kerianan melalui aktivitas jasmani, termasuk permainan olahraga.

Dari tujuan pendidikan jasmani yang dijelaskan di atas, pada dasarnya pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk mengasah keterampilan motorik serta dan nilai-nilai fungsional yang mencakup kognitif, afektif, dan sosial. Pendidikan jasmani merupakan media untuk mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai sikap, mental, emosional, sportivitas, spiritualitas dan sosial. Serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang. Untuk mencapai tujuan pendidikan jasmani, maka guru harus memperhatikan aspek-aspek penting yang terkait dengan pembelajaran pendidikan jasmani seperti materi pembelajaran dan proses pembelajaran. Materi pembelajaran pendidikan jasmani yang diberikan harus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan peserta didik.

Karakter pendidikan jasmani adalah kegiatan pembelajaran yang menggunakan aktivitas jasmani sehingga perkembangan dan pertumbuhan siswa

Inasari Dewi, 2017

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MENGOPER DAN MENANGKAP DALAM PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLABASKET MELALUI PENERAPAN PENDEKATAN TAKTIS DENGAN MODIFIKASI MEDIA PEMBELAJARAN Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

akan semakin sempurna. Selain itu pendidikan jasmani dapat menimbulkan rasa percaya diri, penguasaan emosi yang baik, terbentuknya mental sehat serta membiasakan hidup sehat dilingkungan masyarakat. Pelaksanaan pendidikan jasmani di sekolah dasar selalu diupayakan agar siswa merasakan kegembiraan. Aktivitas pendidikan yang menggembirakan merupakan salah satu upaya mengurangi kebosanan siswa yang terus menerus duduk didalam kelas selama pembelajaran mata pelajaran lain di dalam kelas. Ruang lingkup materi mata pelajaran pendidikan jasmani terdapat beberapa sub aspek, menurut Budiman (2011, hlm. 8) menjelaskan bahwa:

Berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP 2006) yang dikeluarkan oleh Departemen Pendidikan Nasional Ditjen Dikdasmen, namun lingkup mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

- a) Permainan dan olahraga meliputi olahraga tradisional, permainan, eksplorasi gerak, keterampilan lokomotor, non lokomotor dan manipulatif, atletik, kasti, rounders, kippers, sepakbola, bolabasket, bola voli, tenis meja, tenis lapangan, bulu tangkis, bela diri serta aktivitas lainnya.
- b) Aktivitas pengembangan meliputi mekanika sikap tubuh, komponen kebugaran jasmani dan bentuk postur tubuh serta aktivitas lainnya.
- c) Aktivitas senam meliputi ketangkasan sederhana, ketangkasan tanpa alat, ketangkasan dengan alat dan senam lantai, serta aktivitas lainnya.
- d) Aktivitas ritmik meliputi gerak bebas, senam pagi, SKJ dan senam aerobik, serta aktivitas lainnya.
- e) Aktivitas air meliputi permainan air, keselamatan di air, keterampilan bergerak di air dan renang, serta aktivitas lainnya.
- f) Pendidikan luar kelas meliputi piknik/karyawisata, pengenalan lingkungan, berkemah, menjelajah, mendaki gunung.
- g) Kesehatan meliputi penanaman budaya hidup sehat dalam kehidupan sehari-hari, khususnya yang terkait dengan perawatan tubuh agar tetap sehat, merawat lingkungan yang sehat, memilih makanan dan minuman yang sehat, mencegah dan merawat cedera, mengatur waktu istirahat yang tepat dan berperan aktif dalam kegiatan P3K dan UKS. Aspek kesehatan merupakan aspek tersendiri dan secara implisit masuk ke dalam semua aspek.

Menurut pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa materi pendidikan jasmani sangat banyak macamnya. Tidak hanya cabang olahraga tetapi juga beberapa permainan. Selain itu materi pendidikan jasmani tidak hanya meliputi

Inasari Dewi, 2017

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MENGOPER DAN MENANGKAP DALAM PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLABASKET MELALUI PENERAPAN PENDEKATAN TAKTIS DENGAN MODIFIKASI

MEDIA PEMBELAJARAN Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

gerak tubuh saja tetapi juga tentang kesehatan diri dan lingkungan. Kegiatan pendidikan jasmani akan sangat bermanfaat bagi tumbuh kembang siswa terutama perkembangan mental dan pembentukan karakter anak apabila pembelajarannya sesuai dengan kurikulum yang ada.

2. Hakikat Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan tujuan akhir dilaksanakannya kegiatan pembelajaran. Pengertian hasil belajar menurut Suprijono (2009, hlm. 5-6) :

Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Merujuk pemikiran Gagne, hasil belajar berupa:

- 1) Informasi verbal yaitu lapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis. Kemampuan merespon secara spesifik terhadap rangsangan spesifik. Kemampuan tersebut tidak memerlukan manipulasi simbol, pemecahan masalah maupun penerapan aturan.
- 2) Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempersentasikan konsep dan lambang. Keterampilan intelektual terdiri dari kemampuan mengategorisasi, kemampuan analitis-sintesis fakta-konsep dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan. Keterampilan intelektual merupakan kemampuan melakukan aktivitas kognitif bersifat khas.
- 3) Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.
- 4) Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
- 5) Sikap adalah kemampuan menerima atau menolah objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Sikap berupa kemampuan menginternalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai. Sikap merupakan kemampuan menjadikan nilai-nilai sebagai standar perilaku.

Hasil belajar merupakan cerminan tingkat keberhasilan atau pencapaian tujuan dari proses belajar yang dilaksanakan, pembelajaran dikatakan berhasil apabila tingkat pengetahuan siswa bertambah dari hasil sebelumnya. Hasil belajar merupakan tingkat penguasaan yang dicapai oleh murid dalam mengikuti program belajar mengajar, sesuai dengan tujuan yang ditetapkan. Seperti menurut Sudjana

Inasari Dewi, 2017

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MENGOPER DAN MENANGKAP DALAM PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLABASKET MELALUI PENERAPAN PENDEKATAN TAKTIS DENGAN MODIFIKASI MEDIA PEMBELAJARAN Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

(2014, hlm.22) mengemukakan “secara garis besar membagi hasil belajar menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik.” Dari pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan penilaian hasil yang diperoleh siswa dari kegiatan pembelajaran.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar bisa dibedakan menjadi dua, yaitu faktor internal (faktor yang ada dalam diri siswa itu sendiri) dan faktor eksternal (faktor yang ada diluar individu). Seperti menurut Tampubolon (2014, hlm. 142) menjelaskan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa dibedakan menjadi dua golongan yaitu :

Faktor yang ada dalam diri siswa itu sendiri (faktor internal):

- 1) Faktor biologis, yang meliputi kesehatan, gizi, pendengaran, dan penglihatan. Jika salah satu faktor biologis terganggu, hal itu akan mempengaruhi hasil belajar.
- 2) Faktor psikologis, yang meliputi inteigensi, minat dan motivasi, serta perhatian ingatan berpikir.
- 3) Faktor kelelahan yang meliputi kelelahan jasmani dan rohani. Kelelahan jasmani ditandai dengan lemah tubuh, lapar, haus dan mengantuk. Sedangkan kelelahan rohani dapat dilihat dengan adanya kelesuan dan kebosanan sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu akan hilang.

Faktor –faktor yang ada diluar individu disebut faktor eksternal, yang meliputi :

- 1) Faktor keluarga, yaitu lembaga pendidikan yang pertama dan terutama. Lembaga pendidikan dalam ukuran kecil tetapi bersifat menentukan untuk lembaga pendidikan dalam ukuran besar.
- 2) Faktor sekolah, yang meliputi metode mengajar, kurikulum, hubungan guru dengan siswa, siswa dengan siswa dan berdisiplin disekolah.
- 3) Faktor masyarakat, yang meliputi bentuk kehidupan masyarakat sekitar yang dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa. Jika lingkungan belajar siswa adalah terpelajar, maka siswa akan terpengaruh dan terdorong untuk lebih giat belajar.

Dari penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dapat dipengaruhi dari berbagai faktor. Tidak hanya dipengaruhi oleh faktor internal

siswa itu sendiri melainkan ada juga faktor eksternal terutama faktor keluarga dan lingkungan yang sangat berhubungan langsung dengan siswa setiap hari. Faktor eksternal yang paling berpengaruh yaitu faktor keluarga karena keluarga merupakan faktor yang paling dekat dengan diri siswa dari kecil. Kegiatan yang dilakukan anggota keluarga akan sangat berpengaruh terhadap tumbuh kembang siswa. Oleh karena itu faktor-faktor tersebut berdampak pada hasil belajar siswa.

3. Hakikat Permainan Bolabasket

a. Pengertian Permainan Bolabasket

Permainan bolabasket merupakan permainan bola besar yang dimainkan dengan cara memantulkan bola oleh tangan, permainan ini dimainkan dua regu yang terdiri dari 5 orang setiap regu yang saling bertanding memasukkan bola kedalam keranjang lawan lalu mendapatkan poin. Menurut Sucipto dkk, (2016, hlm. 23) “Olahraga bolabasket adalah olahraga beregu yang dimainkan dengan cara memantulkan bola, melempar bola, menangkap bola serta menembak bola ke keranjang lawan.” Hal ini senada dengan definisi bolabasket menurut peraturan permainan bolabasket pasal 1 PB. PERBASI (Sucipto dkk. 2016, hlm. 23) yaitu:

Bolabasket dimainkan oleh dua regu yang masing-masing regu terdiri dari 5 orang pemain. Tiap regu berusaha memasukkan bola ke dalam keranjang regu lawan dan mencegah regu lawan memasukkan bola atau membuat angka/skor. Bola boleh dioper, dilempar, ditepis, digelindingkan atau dipantulkan/didribble ke segala arah, sesuai dengan peraturan.

Permainan bolabasket adalah salah satu permainan yang banyak mengandung unsur gerak seperti berlari, berjalan, melompat, melempar dan menangkap. Selain itu, permainan bolabasket mengandalkan kecepatan, ketepatan serta kerjasama tim yang baik.

b. Keterampilan Dasar Permainan Bolabasket

Keterampilan bermain bolabasket adalah tingkat kemampuan seseorang dalam bermain bolabasket. Keterampilan bermain bolabasket tersebut didukung

Inasari Dewi, 2017

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MENGOPER DAN MENANGKAP DALAM PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLABASKET MELALUI PENERAPAN PENDEKATAN TAKTIS DENGAN MODIFIKASI MEDIA PEMBELAJARAN Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

oleh adanya kemauan dari individu, adanya proses pembelajaran dengan kondisi lingkungan belajar yang baik, serta adanya latihan yang terus menerus. Untuk mencapai keterampilan yang baik memerlukan hal-hal sebagai berikut: (1) adanya kemauan dari individu, berupa motivasi untuk dapat menguasai keterampilan yang diajarkan, (2) proses belajar mengajar menunjukkan kepada bagaimana kondisi belajar dapat disesuaikan dengan potensi individu, dan lingkungan sangat berperan dalam penguasaan keterampilan, (3) faktor situasional menunjukkan kepada metode dan teknik dari latihan atau praktik yang dilakukan. Keterampilan dasar yang harus dikuasai oleh seorang pemain bola basket yaitu keseimbangan badan dan gerak, langkah berputar, menangkap bola, menggiring bola, penguasaan bola, menembak bola ke dalam ring dan latihan menangkap bola. Secara garis besar, teknik dasar dalam permainan bola basket yaitu *dribble*, *shoot*, *pass and catch*. Untuk lebih jelasnya maka akan diuraikan satu persatu mengenai teknik-teknik dasar tersebut:

1) Teknik dasar menggiring bola (*dribbling*)

Teknik dasar menggiring bola (*dribbling*) merupakan cara yang paling efisien untuk memindahkan bola dari satu titik ke titik lainnya. Prinsipnya yaitu melecutkan tangan dan jari-jari yang menguasai bola, setelah bola memantul maka kuasai bola kembali dan seterusnya. Menggiring bola dalam permainan bolabasket hanya diperbolehkan dengan satu tangan saja, baik itu tangan kanan atau tangan kiri secara bergantian. Pemain tidak diperkenankan menggiring bola menggunakan kedua tangan secara sekaligus. Menurut Sucipto dkk, (2016, hlm.32) menjelaskan bahwa :

Terdapat bermacam-macam cara/teknik *dribbling* atau menggiring bola yaitu: 1. *Cross over dribble*, tujuan teknik *dribbling* ini adalah bertujuan melewati lawan dengan cepat. 2. *Reverse dribble/spin dribble*, teknik ini bertujuan untuk mengecoh lawan dan apabila berada dalam posisi sulit atau dalam penjagaan dari lawan yang sangat ketat. 3. *Dribble* rendah, teknik *dribbling* ini bertujuan untuk mengontrol bola atau penguasaan bola agar selalu dalam jangkauan tangan dan untuk melakukan gerakan yang cepat agar dapat lolos dari penjagaan lawan bila dipadukan dengan teknik yang lainnya. 4. *Dribble* tinggi, teknik ini bertujuan untuk melakukan gerakan yang lurus dan untuk memperlambat tempo permainan.

Cara melakukan *dribbling* yaitu melecutkan tangan dan jari-jari yang menguasai bola lalu pantulkan bola ke lantai kemudian kuasai bola kembali dengan seluruh bagian telapak tangan dan jari-jari dan seterusnya. Usahakan hanya jari-jari tangan saja yang menyentuh permukaan bola.

2) Teknik dasar mengoper bola (*Passing*)

Teknik dasar mengoper bola merupakan teknik dasar yang harus dikuasai oleh setiap pemain basket. Setiap pemain harus mengetahui kapan dan bagaimana mengoper yang tepat kepada teman agar dapat menciptakan kesempatan mencetak angka. Ada beberapa jenis *passing* dalam permainan bolabasket yaitu:

a) *Chest Pass*

Chest pass adalah jenis teknik mengoper bola yang sangat efektif dilakukan saat pemain tidak dijaga lawan. Cara mengoper bola *chest pass* dimulai dengan memegang bola dengan kedua tangan didepan dada, siku dibengkokkan dan agak terbuka disamping badan lalu bola didorong kearah depan dan pada akhir gerakan kedua lengan lurus serta kedua telapak tangan menghadap ke depan.

b) *Bounce Pass*

Bounce Pass merupakan gerakan mengoper bola yang hampir sama dengan *chest pass*, hanya saja bola diarahkan agar memantul ke lantai terlebih dahulu sebelum ditangkap oleh pemain lain. Sasaran saat mengoper bola yaitu panggul penerima bola agar bola mudah ditangkap. Jenis *passing* ini sering digunakan pada saat pemain dijaga ketat oleh lawan.

c) *Overhead Pass*

Overhead Pass yaitu mengoper bola dengan cara bola dipegang dengan kedua tangan di atas kepala, siku lurus tetapi tetap rileks. Lalu bola dilemparkan dengan cara melecutkan kedua pergelangan tangan sehingga bola melewati atas kepala lawan dan menukik ke arah dada teman yang dioper. Jenis *passing* ini memerlukan tenaga lengan yang kuat serta pengukuran yang tepat agar bola yang dilempar tepat diterima oleh pemain yang dioper.

d) *Javeline Pass*

Javeline Pass merupakan jenis *passing* yang dilakukan untuk operan jarak jauh. Cara melakukan operan ini yaitu bola dipegang dengan satu tangan di mana jari-jari tangan terbuka lebar, bagian telapak tangan harus berada tepat dibelakang bola karena akan sangat berpengaruh terhadap jauhnya hasil lemparan. Lalu salah satu kaki dilangkahkan kedepan diikuti ayunan lengan di atas bahu dan lemparkan ke sasaran yang dimaksud.

e) *Push Pass*

Push Pass yaitu mengoper bola dengan cara bola dipegang oleh kedua tangan lalu disimpan didepan dada dan ditarik sedikit ke samping dan sejajar dengan bahu. Gerakan diawali dengan gerakan mendorong bola yaitu dengan cara meluruskan siku, dilanjutkan dengan gerakan melecutkan pergelangan tangan. *Passing* ini biasanya digunakan untuk mengoper bola pada jarak dekat.

f) *Side Pass*

Side Pass sering digunakan untuk melakukan serangan balik berupa serangan kilat (*fast break*). Pemain yang melakukan *rebound* bola di daerah bertahan melakukan lemparan ke arah teman yang sudah berada di daerah lawan. Cara melakukan gerakan mengoper ini yaitu bola dipegang dengan salah satu tangan dan lengan lurus agar serong ke samping luar, sehingga bola berada di samping badan setinggi pinggang kemudian ayunkan lengan ke arah depan dan labungkan bola ke arah sasaran.

3) Teknik dasar menangkap bola (*catching*)

Menangkap bola merupakan bagian terpenting dalam permainan bolabasket. Menjemput bola merupakan aturan pertama dalam gerakan menangkap bola. Menurut Sucipto dkk, (2016, hlm.112) menyebutkan ada beberapa gerakan tangan saat menjemput bola yaitu :

a) *Two Hand Up*, yakni posisi tangan siap menerima bola yang mengarah pada pinggul ke atas. Posisi ibu jari saling berhadapan. b) *Two Hand Down*, yakni posisi tangan siap menerima bolayang mengarah pada pinggul ke bawah. Posisi ibu jari saling berhadapan. c) *Block and Tuck*, yakni gerakan tangan jika *passing* melebar dari target. Penerima bola harus mengambil satu langkah pivot dan menggapai bola dengan satu tangan lalu dengan segera memegangnya dengan kedua tangan.

4) Teknik dasar menembakkan bola (*Shooting*)

Inasari Dewi, 2017

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MENGOPER DAN MENANGKAP DALAM PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLABASKET MELALUI PENERAPAN PENDEKATAN TAKTIS DENGAN MODIFIKASI MEDIA PEMBELAJARAN Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Shooting merupakan gerakan menembakkan bola kedalam keranjang. Dalam permainan bolabasket teknik ini dilakukan untuk mendapat poin. Saat melakukan tembakan bola, seorang pemain harus memperhatikan arah/sasaran yang akan dituju. Untuk jarak jauh atau sedang biasanya pemain akan langsung mengarahkan bola langsung ke ring sedangkan untuk jarak dekat biasanya pemain akan mengarahkan bola pada papan pantul terlebih dahulu. Ada beberapa cara melakukan teknik menembak bola yaitu :

- a) *Standing shoot*, merupakan jenis *shooting* yang biasa dilakukan. Cara melakukan gerakan ini yaitu kedua kaki terbuka selebar bahu kaki kanan lebih depan daripada kaki kiri, badan tegak dan pandangan ke arah ring. Pegang bola dengan kedua tangan didepan dada kemudian bola diangkat dengan tangan ke atas disamping sejajar dengan dahi. Jari-jari tangan terbuka lebar agar bisa menahan dan mengontrol bola dengan baik. Tangan kiri bertugas menyangga bola. Gerakan menembak diawali dengan membengkokkan lutut terlebih dahulu disambung dengan gerakan meluruskan siku, melecutkan pergelangan tangan dan terakhir adalah lecutan jari-jari tangan.
- b) *Jump shoot*, gerakan menembak *jump shoot* pada dasarnya sama dengan *standing shoot*. Perbedaannya hanya pada saat sebelum menembak, penembak melakukan gerakan melompat ke atas dengan maksud menembakkan bola melewati atas kepala/ lengan lawan yang menjaganya.
- c) *Lay-up shoot*, merupakan cara menembak yang paling efektif untuk memasukkan bola kedalam ring lawan setelah berhasil melakukan terobosan ke daerah lawan. Gerakan ini dilakukan apabila pemain sudah menguasai bola secara baik kemudian melakukan awalan dua langkah yang dilanjutkan dengan gerakan ke atas mendekati ring. Aspek penting yang perlu diperhatikan yaitu dua irama langkah.

4. Pendekatan Taktis

a. Hakikat Pendekatan Taktis

Dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani khususnya pembelajaran permainan ada pendekatan yang digunakan yaitu pendekatan taktis. Pendekatan Inasari Dewi, 2017

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MENGOPER DAN MENANGKAP DALAM PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLABASKET MELALUI PENERAPAN PENDEKATAN TAKTIS DENGAN MODIFIKASI MEDIA PEMBELAJARAN Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

taktis adalah suatu pendekatan yang menekankan taktis bermain dari suatu permainan dan dapat meningkatkan kemampuan bermain dalam keterampilan teknik dan pemahaman taktis, dengan tujuan agar siswa dapat menghargai nilai-nilai keterampilan dalam konteks permainan. Menurut Subroto (2013, hlm.4) menjelaskan bahwa :

Pendekatan taktis dalam pembelajaran penjas siswa didorong untuk memecahkan masalah taktik dalam permainan. Masalah taktik pada hakikatnya adalah penerapan keterampilan teknik dalam situasi permainan. Dengan menggunakan pendekatan taktis, siswa semakin memahami kaitan antara teknik dan taktik.

Pembelajaran pendekatan taktis lebih menekankan pada konsep *game-drill-game*. *Game* yaitu bermain, siswa dituntut untuk bermain dengan konsep-konsep yang yang diberikan oleh guru dan memahami tentang permainan itu. *Drill* yaitu pengulangan, guru harus lebih teliti melihat permainan siswanya dan apabila terjadi kesalahan dalam tugas gerak maka guru menghentikan pembelajaran dan memberikan contoh gerakan yang benar kemudian siswa melakukan tugas gerak. Kemudian *game* yaitu bermain, setelah melakukan pengulangan atau *drill* siswa kembali melakukan permainan dengan perubahan tugas gerak yang telah dilakukan pada tugas *drill*. Pendekatan taktis akan sangat berpengaruh terhadap perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotor siswa. Pembelajaran taktikal mengutamakan pada pemanfaatan “masalah-masalah taktikal” sebagai perantara dan tujuan pembelajaran. Guru harus mampu menunjukkan masalah-masalah taktis yang diperlukan dalam situasi bermain. Sedangkan bagi siswa, sangat penting untuk mengenali posisi bermain di lapangan secara benar, pilihan-pilihan gerak yang mungkin dilakukan, dan situasi-situasi bermain yang dihadapi siswa.

Dalam pendekatan taktis siswa tidak diajarkan keterampilan teknik secara khusus tetapi keterampilan teknik diajarkan sekaligus didalam suasana bermain yang mirip dengan permainan sesungguhnya. Pendekatan taktis memberikan alternatif yang memungkinkan siswa belajar pada dalam situasi bermain. Keistimewaan pendekatan taktis yaitu adanya urutan pembelajaran yang sesuai dengan tahap-tahap perkembangan siswa.

Inasari Dewi, 2017

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MENGOPER DAN MENANGKAP DALAM PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLABASKET MELALUI PENERAPAN PENDEKATAN TAKTIS DENGAN MODIFIKASI MEDIA PEMBELAJARAN Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

b. Penerapan Pendekatan Taktis Dalam Pembelajaran Permainan Bolabasket

Pada kegiatan pembelajaran permainan bolabasket aktivitas belajarnya lebih baik menggunakan aktivitas bermain. Terutama untuk anak usia sekolah dasar, bermain merupakan kegiatan yang sangat mereka senangi. Bagi anak-anak, bermain merupakan salah satu kegiatan dalam upaya menyalurkan segala potensi diri masing-masing anak, baik untuk kebutuhan jasmani maupun rohani dalam upaya menyalurkan segala potensi yang ada pada diri mereka. Apabila kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani dalam materi permainan bolabasket berupa aktivitas permainan, maka siswa tidak akan jenuh dan siswa dapat melaksanakan tugas yang diberikan guru secara sungguh-sungguh dengan gerakan yang benar.

Agar proses pembelajaran permainan bolabasket memberikan hasil yang baik terhadap siswa maka harus diterapkannya berbagai pendekatan dalam proses pembelajaran. Salah satunya yaitu pendekatan taktis, pendekatan taktis mendukung siswa belajar melalui kegiatan bermain sehingga dapat meningkatkan kemampuan siswa. Tujuan penerapan pendekatan taktis dalam pembelajaran bolabasket yaitu untuk meningkatkan kesadaran siswa tentang konsep bermain melalui penerapan teknik yang tepat sesuai dengan masalah atau situasi dalam permainan. Proses pembelajaran menggunakan pendekatan taktis dapat memberikan dampak yang positif terhadap siswa. Seperti menurut Subroto (2001, hlm.18) menjelaskan bahwa:

- Melalui pendekatan latihan yang mirip dengan permainan yang sesungguhnya, minat dan kegembiraan siswa akan meningkatkan.
- Peningkatan pengetahuan taktik, penting bagi siswa agar ia mampu menjaga keseimbangan keberhasilan pelaksanaan keterampilan gerak teknik yang sudah dimilikinya.
- Memperdalam pemahaman bermain dan meningkatkan kemampuan mengallihkan pemahaman secara efektif dari penampilan dalam satu permainan ke dalam permainan lainnya.

Menurut pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa pemahaman taktik dalam penampilan bermain, kemampuan untuk mengidentifikasi masalah-masalah taktis yang muncul dalam permainan bolabasket merupakan tujuan diterapkannya

Inasari Dewi, 2017

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MENGOPER DAN MENANGKAP DALAM PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLABASKET MELALUI PENERAPAN PENDEKATAN TAKTIS DENGAN MODIFIKASI MEDIA PEMBELAJARAN Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

pendekatan taktis pada siswa. Secara tidak langsung siswa belajar keterampilan menguasai bola seperti mengoper bola kepada teman, menangkap bola, menggiring bola serta menembakkan bola pada ring secara tepat dalam situasi bermain. Pendekatan taktis sangat penting bagi siswa, karena dalam permainan bola basket siswa tidak hanya harus memasukkan bola kedalam ring untuk mendapat skor tetapi juga harus mempertahankan daerahnya dengan cara mencegah lawan memasuki daerah mereka untuk mencetak skor. Menurut Tomoliyus (2001, hlm.8) berpendapat bahwa: “Pendekatan keterampilan taktiklah yang memungkinkan siswa dapat belajar dalam situasi bermain yang berarti. Guru dan siswa termotivasi untuk belajar keterampilan secara lebih baik”. Dilihat dari pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa pendekatan taktis dapat memotivasi siswa agar belajar keterampilan dengan baik yang nantinya berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar yang lebih memuaskan.

5. Modifikasi

Modifikasi secara umum diartikan sebagai usaha untuk mengubah sesuatu dengan cara semenarik mungkin, sehingga anak didik akan merasa senang mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani. Minimnya sarana dan prasarana pendidikan jasmani yang dimiliki sekolah-sekolah, menuntut guru pendidikan jasmani untuk lebih kreatif dalam memberdayakan dan mengoptimalkan penggunaan sarana dan prasarana yang ada. Guru yang kreatif akan mampu menciptakan sesuatu yang baru, atau memodifikasi yang sudah ada tetapi disajikan dengan cara yang lebih menarik, sehingga anak merasa senang mengikuti pelajaran penjas yang diberikan. Banyak hal-hal sederhana yang dapat dilakukan guru penjas untuk kelancaran jalannya pendidikan jasmani.

Menurut Bahagia dkk (2009, hlm. 29), pengembangan modifikasi di Australia dilakukan dengan pertimbangan:

- 1) Anak-anak belum memiliki kematangan fisik dan emosional seperti orang dewasa.

Inasari Dewi, 2017

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MENGOPER DAN MENANGKAP DALAM PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLABASKET MELALUI PENERAPAN PENDEKATAN TAKTIS DENGAN MODIFIKASI MEDIA PEMBELAJARAN Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- 2) Berolahraga dengan peralatan dan peraturan yang dimodifikasi akan mengurangi cedera pada anak.
- 3) Olahraga yang dimodifikasi akan mampu mengembangkan keterampilan anak lebih cepat dibanding dengan peralatan standard untuk orang dewasa, dan
- 4) Olahraga yang dimodifikasi menumbuhkan kegembiraan dan kesenangan pada anak-anak dalam situasi kompetitif.

Dengan melakukan modifikasi guru dapat menyajikan materi pelajaran yang sulit dapat menjadi mudah dan disederhanakan tanpa menghilangkan makna asli dari materi tersebut. Hal ini bertujuan agar siswa merasa lebih leluasa dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Modifikasi pembelajaran memiliki tujuan yaitu menurut Bahagia dkk (2009, hlm. 29) menyatakan:

Modifikasi dalam mata pelajaran pendidikan jasmani diperlukan dengan tujuan agar: a) Siswa memperoleh kepuasan dalam mengikuti pelajaran, b) Meningkatkan kemungkinan keberhasilan dalam berpartisipasi, c) Siswa dapat melakukan pola gerak secara benar.

Pendekatan ini dimaksudkan agar materi yang ada didalam kurikulum dapat disajikan sesuai dengan tahap-tahap perkembangan kognitif, afektif dan psikomotor siswa.

6. Hakikat Media Pembelajaran

Media dalam prespektif pendidikan merupakan instrumen yang sangat strategis dalam ikut menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Sebab keberadaannya secara langsung dapat memberikan dinamika tersendiri terhadap peserta didik. Pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Sedangkan pengertian media pembelajaran menurut Bahagia (2009, hlm.3) adalah: “Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat

merangsang fikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik”.

Media pembelajaran berfungsi sebagai penyalur informasi, pesan, materi ajar dan sebagai alat bantu pembelajaran. Media pembelajaran sangat penting digunakan dalam kegiatan pembelajaran karena adanya obyek-obyek yang tidak bisa dialami atau dibawa siswa ke dalam kelas karena obyek tersebut terlalu besar, obyek terlalu kecil, obyek yang bergerak terlalu lambat, obyek yang bergerak terlalu cepat, obyek yang terlalu kompleks, obyek yang bunyinya terlalu halus, obyek mengandung berbahaya dan resiko tinggi. Melalui penggunaan media yang tepat, maka semua obyek itu dapat disajikan kepada peserta didik. Adapun fungsi media pembelajaran menurut Bahagia dkk (2009, hlm.04) yaitu :

1) Media Visual: grafik, diagram, chart, bagan, poster, kartun, komik, foto, buku, ansiklopedia, majalah, surat kabar, buku referensi dan barang hasil cetakan lain, gambar, ilustrasi, kliping, film bingkai/ slide, film rangkai (film strip), transparansi, mikrofilm, overhead proyektor, grafik, bagan, diagram. 2) Media Audial : radio, tape recorder, laboratorium bahasa, dan sejenisnya. 3) Projected still media: slide; over head proyektor (OHP), in focus dan sejenisnya. 4) Projected motion media: film, televisi, video (VCD, DVD, VTR), komputer dan sejenisnya. 5) Benda – benda hidup, simulasi maupun model.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran terbagi dari beberapa jenis yaitu media visual, media audial, *projected still media*, *projected motion media* dan benda-benda hidup. Sedangkan bola, dan sejenisnya termasuk pada perlengkapan pendidikan jasmani. Perlengkapan pendidikan jasmani merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan dan dimanfaatkan untuk melaksanakan/ melakukan kegiatan pendidikan jasmani. Perlengkapan pendidikan jasmani banyak sekali jenisnya, tergantung pada cabang olahraga yang ada.

7. Hakikat Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research/ CAR*). Menurut Muyasa (2012, hlm. 11) menjelaskan bahwa:

Penelitian tindakan kelas merupakan suatu upaya untuk mencermati kegiatan belajar sekelompok peserta didik dengan memberikan sebuah

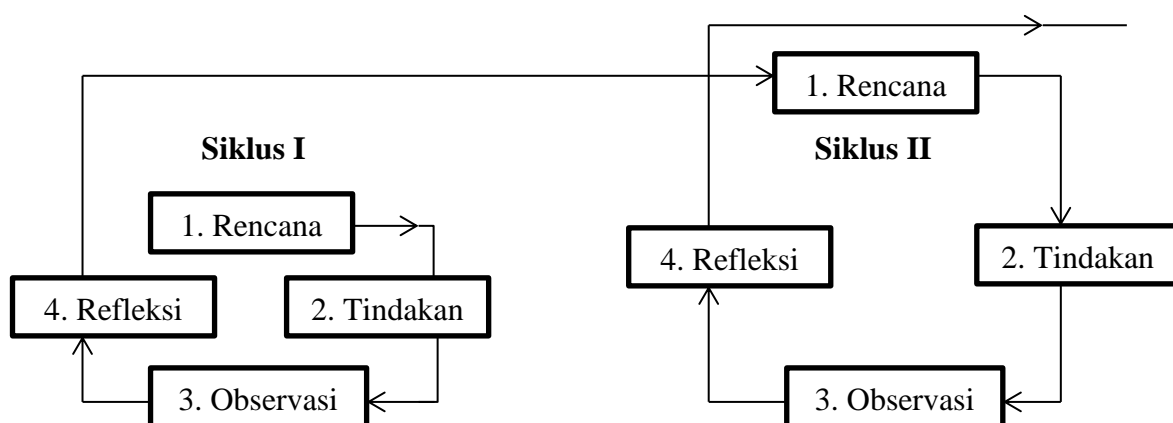
Inasari Dewi, 2017

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MENGOPER DAN MENANGKAP DALAM PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLABASKET MELALUI PENERAPAN PENDEKATAN TAKTIS DENGAN MODIFIKASI MEDIA PEMBELAJARAN Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

tindakan (*treatment*) yang sengaja dimunculkan. Tindakan tersebut dilakukan oleh guru, oleh guru bersama-sama dengan peserta didik, atau oleh peserta didik dibawah bimbingan dan arahan guru, dengan maksud untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

Berdasarkan pendapat mengenai pengertian penelitian tindakan kelas diatas, maka dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan sebuah penelitian yang umumnya dilakukan oleh guru untuk memecahkan masalah-masalah yang dihadapi. Penelitian ini juga dapat diterjemahkan menjadi penelitian kelas yang pada hakikatnya merupakan rangkaian “riset-tindakan-riset-tindakan...” yang dilakukan secara siklis, dalam rangka memecahkan masalah sampai masalah itu terpecahkan.

Rancangan penelitian yang akan digunakan yaitu rancangan Kurt Lewin karena model ini sederhana dan lebih mudah dipahami. Rancangan penelitian tindakan kelas menurut Subroto dkk (2016, hlm. 34) “ Rancangan model Kurt Lewin terdiri atas empat komponen , yaitu (1) perencanaan atau *planning*, (2) tindakan atau *acting* (3) pengamatan atau *observing* dan (4) refleksi atau *reflecting*”. Untuk lebih jelasnya, komponen tersebut dibuat siklus, siklus tersebut dapat dilukiskan sebagai berikut:



Gambar 2.1 Dua siklus pelaksanaan tindakan dalam PTK, Muyasa (2012, hlm. 73)

B. KERANGKA BERPIKIR

Inasari Dewi, 2017

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MENGOPER DAN MENANGKAP DALAM PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLABASKET MELALUI PENERAPAN PENDEKATAN TAKTIS DENGAN MODIFIKASI MEDIA PEMBELAJARAN Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Dalam melaksanakan penelitian harus mempunyai konsep yang jelas dan kuat untuk peneliti merancang suatu kerangka pemikiran yang bermaksud dapat menjadi acuan penelitian. Kerangka pemikiran adalah tahapan yang harus ditempuh untuk merumuskan hipotesis dengan mengkaji hubungan teoritis antar variabel penelitian. Pengertian kerangka berpikir menurut Sugiyono (2014, hlm. 92) adalah:

Kerangka berpikir merupakan sintesa tentang hubungan antar variabel yang disusun dari berbagai teori yang telah dideskripsikan. Setelah teori-teori tersebut dideskripsikan, maka selanjutnya dianalisis secara kritis dan sistematis, sehingga menghasilkan sintesa tentang hubungan antar variabel yang diteliti. Kemudian dengan menggunakan sintesa tersebut digunakan untuk merumuskan hipotesis.

Hasil belajar merupakan cerminan tingkat keberhasilan atau pencapaian tujuan dari proses belajar yang dilaksanakan, pembelajaran dikatakan berhasil apabila tingkat pengetahuan siswa bertambah dari hasil sebelumnya. Hasil belajar merupakan tingkat penguasaan yang dicapai oleh murid dalam mengikuti program belajar mengajar, sesuai dengan tujuan yang ditetapkan. Banyak materi pembelajaran penjas yang baik dalam membantu meningkatkan hasil belajar mengoper dan menangkap pada permainan bolabasket. Tetapi masih jarang sekali guru penjas disekolah dasar memberikan materi pembelajaran bolabasket menggunakan pendekatan taktis dan modifikasi media pembelajaran, pendekatan taktis siswa tidak diajarkan keterampilan teknik secara khusus tetapi keterampilan teknik diajarkan sekaligus didalam suasana bermain yang mirip dengan permainan sesungguhnya.

Dalam meningkatkan hasil belajar siswa SDN 001 Merdeka Kota Bandung melalui permainan bolabasket dengan menerapkan pendekatan taktis dan modifikasi media pembelajaran, merupakan jalan alternatif untuk meningkatkan hasil belajar mengoper dan menangkap bola siswa. Apabila kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani dalam materi permainan bolabasket berupa aktivitas permainan, maka siswa tidak akan jenuh dan siswa dapat melaksanakan tugas yang diberikan guru secara sungguh-sungguh dengan gerakan yang benar.

Gambar 2.2 Modifikasi Media Pembelajaran Berupa Bola Karet

Inasari Dewi, 2017

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MENGOPER DAN MENANGKAP DALAM PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLABASKET MELALUI PENERAPAN PENDEKATAN TAKTIS DENGAN MODIFIKASI MEDIA PEMBELAJARAN Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



C. HIPOTESIS TINDAKAN

Menurut Subroto dkk (2016, hlm. 33) “hipotesis tindakan adalah dugaan mengenai perubahan mungkin terjadi jika suatu tindakan dilakukan”. Jadi bisa disimpulkan bahwa hipotesis tindakan merupakan dugaan sementara penulis mengenai perubahan yang terjadi terhadap masalah yang diteliti.

Berdasarkan pembahasan di atas, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah: “Hasil belajar mengoper dan menangkap dalam pembelajaran bolabasket meningkat melalui penerapan pendekatan taktis dengan modifikasi media pembelajaran”.