

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PEMIKIRAN, DAN HIPOTESIS TINDAKAN

A. KAJIAN PUSTAKA

1. Hakikat Pendidikan Jasmani

a. Pengertian Pendidikan Jasmani

Menurut mahendra (2015, hlm. 11) “penjas pada hakekatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, emosional.” Penjas memperlakukan anak sebagai sebuah kesatuan utuh, makhluk total, dari pada hanya, menganggapnya sebagai seseorang yang terpisah kualitas fisik dan mentalnya. Penjas merupakan bagian terpenting dari proses pendidikan. Artinya, penjas bukan hanya dekorasi atau ornamen yang di tempel pada program sekolah sebagai alat untuk membuat anak sibuk. Tetapi penjas bagian penting dari pendidikan. Melalui penjas yang diarahkan dengan baik, anak akan mengembangkan keterampilan yang berguna bagi pengisian waktu senggang, terlibat dalam aktivitas yang kondusif untuk mengembangkan hidup sehat, berkembang secara sosial, dan menyumbang pada kesehatan fisik dan mentalnya.

Menurut Wuest and Bucher (dalam Mahendra, 2015, hlm. 39-40) menyatakan bahwa “penjas, melalui penggunaan aktivitas jasmani yang terstruktur secara cermat, menyumbang kepada pengembangan manusia yang utuh.” Hal itu meliputi penguasaan dan penyempurnaan keterampilan gerak, pengembangan dan pemeliharaan kebugaran untuk tercapainya kondisi kesehatan yang optimal, penguasaan pengetahuan tentang aktivitas jasmani itu sendiri, dan pembentukan perilaku dan sikap sportif yang kondusif untuk pembelajaran sepanjang hidup dan partisipasi sepanjang hayat. Definisi yang dikemukakan Wuest dan Bucher tadi sungguh sudah banyak beredar, yang maknanya secara positif sudah mengakui kelebihan dan kebermanfaatan penjas dalam pembentukan manusia utuh (*the whole person*).

Literatur mengenal beberapa pengertian atau definisi mengenal penjas. Kesamaan pandang tentang penjas adalah bahwa penjas merupakan pendidikan melalui gerak dalam upaya mencapai tujuan pendidikan sebagai proses menumbuh kembangkan seluruh aspek peserta didik. Sebagai gambaran, beberapa ahli telah merumuskan pengertian penjas sebagai berikut:

- a. Menurut Harsono (1968, hlm. 2) Pendidikan jasmani adalah suatu pendidikan juga berhubungan dengan pertumbuhan, perkembangan dan penyesuaian diri dari pada individu melalui program-program juga sistematis dari latihan-latihan jasmaniah, juga terpilih, disusun dan diselenggarakan sesuai dengan standar-standar sosial dan hygiene serta ditunjukkan untuk mencapai hasil-hasil juga bersifat khusus (specific outcomes).
- b. Ateng (1992, hlm. 4) mengemukakan bahwa penjas menggunakan otot-otot besar sebagai bagian integral dari proses pendidikan keseluruhan, penjas merupakan usaha yang bertujuan untuk mengembangkan kawasan organik, neuromuskuler, intelektual, dan sosial.
- c. Cholik dan Lutan (1996/1997, hlm. 13) menyimpulkan dari berbagai definisi penjas bahwa "pendidikan jasmani adalah pendidikan melalui gerak jasmani."

Berdasarkan beberapa rumusan pengertian penjas yang dikemukakan oleh para ahli yang dapat dikaji bahwa: Penjas adalah bagian dari pendidikan menyeluruh yang menggunakan aktivitas jasmani sebagai kegiatan pembelajaran peserta didik (siswa) untuk meningkatkan kemampuan fisik (keterampilan motorik) dan nilai-nilai fungsional yang mencakup kognitif, afektif dan sosial termasuk didalamnya pola hidup sehat. Artinya, penjas memiliki kepentingan dalam menumbuh kembangkan seluruh domain yang ada pada diri siswa, termasuk mengembangkan aspek sosial. (dalam Budiman dan Hidayat, 2011, hlm. 4).

Dalam perkembangannya, definisi penjas diartikan dengan berbagai ungkapan kalimat. Namun pada esensinya sama, yang jika disimpulkan bermakna jelas, bahwa penjas memanfaatkan aktivitas fisik untuk mengembangkan keutuhan manusia (Mahendra, 2015. hlm. 12).

b. Tujuan Pendidikan Jasmani

Sama halnya dengan pengertian penjas, tujuan penjas pun sering dituturkan dalam redaksi yang beragam. Namun, keragaman tujuan penjas tersebut pada dasarnya bermula pada pengertian penjas itu sendiri. Menurut Weust dan Bucher (dalam Budiman dan Yusuf, 2011, hlm. 6) tujuan penjas dikemukakan dalam aspek afektif (*affective development objective*) adalah “*the affective development and the forming values dan attitude*”, Tujuan pengembangan aspek afektif adalah menegaskan secara luas untuk menyertakan pengembangan sosial dan emosional dan pembentukan nilai-nilai dan sikap.

Menurut Mahendra (2015, hlm. 21) secara sederhana penjas 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 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 keriangannya melalui aktivitas jasmani, termasuk permainan olahraga.

Tujuan penjas sudah tercakup dalam pemaparan di atas yaitu memberikan kesempatan kepada anak untuk mempelajari berbagai kegiatan yang membina sekaligus mengembangkan potensi anak, baik dalam aspek fisik, mental, sosial, emosional, moral. Singkatnya, penjas bertujuan untuk mengembangkan potensi setiap anak setinggi-tingginya.

Untuk mencapai tujuan penjas tersebut, para pelaku pembelajaran penjas, khusus guru penjas, harus memiliki program yang berisikan aktivitas jasmani dengan karakter yang lebih khusus dengan bidang studi yang lainnya.

Karena makna penjas sejalan dengan proses sosial yaitu menumbuhkan kembangkan peserta didik menjadi mahluk sosial yaitu menumbuhkan kembangkan peserta didik menjadi mahluk sosial yang bermanfaat bagi lingkungan dan dimanapun ia berada.

2. Hakikat Permainan Bolabasket

a. Pengertian Permainan Bolabasket

Permainan bolabasket merupakan salah satu permainan olahraga yang populer di dunia, sehingga banyak penggemar permainan dari berbagai kalangan usia baik anak-anak, remaja maupun orang tua. Menurut Luby (2016, hlm. 14) mengemukakan bahwa :

Permainan bolabasket adalah permainan bola besar yang di mainkan dengan cara dioper ke sesama teman seregunya, di pantulkan maupun di gelindingkan, dan di mainkan dengan lima orang pemain dari dua regu yang berlawanan serta bertujuan untuk memasukan bola sebanyak-banyaknya ke keranjang lawan dan mencegah kemasukan di keranjang sendiri.

Permainan bolabasket merupakan olahraga yang menyenangkan, kompetitif, mendidik, menghibur dan menyehatkan. Ciri khas permainan yang begitu cepat dapat menampilkan keterampilan setiap pemain seolah-olah mengeksplorasi dirinya layaknya seperti aktor di lapangan gerakan seperti menembak, mengoper, dribble dan rebound serta kerjasama tim untuk menyerang atau bertahan adalah gerakan-gerakan yang di tampilkan dalam permainan olahraga ini. Menurut Luby (2016, hlm. 1) mengemukakan bahwa :

Permainan 5 lawan 5 adalah bentuk permainan bolabasket yang paling populer, namun selama ini telah berkembang berbagai permainan dan pertandingan yang menghibur namun atraktif berkaitan dengan permainan bolabasket itu sendiri.

Berdasarkan beberapa uraian tentang pengertian permainan bolabasket dapat disimpulkan bahwa permainan bolabasket adalah suatu permainan bola berkelompok yang terdiri dari dua tim yang beranggotakan masing-masing lima pemain. Jenis permainan ini bertujuan untuk mencari nilai atau angka sebanyak-

banyaknya dengan cara memasukan bola ke kekeranjang lawan dan mencegah lawan untuk mendapatkan nilai atau angka.

b. Keterampilan Dalam Permainan Bolabasket

Permainan bolabasket merupakan permainan dengan tempo yang cepat dan dinamis, bola dimainkan dengan cara *didrible*, di oper dari pemain yang satu pemain yang lainnya sampai pemain dari regu tersebut berhasil menembakkan bola ke keranjang lawan, oleh karna itu seorang pemain bolabasket haruslah memiliki keterampilan yang baik.

Setelah terdapat ada beberapa teknik dasar dalam keterampilan permainan bolabasket untuk lebih jelasnya maka akan diuraikan satu persatu mengenai teknik dasar keterampilan permainan bolabasket tersebut. menurut Lubay (2016, hlm. 22) Mengemukakan bahwa :

1. Penguasaan bola (*ball handling*)

Keterampilan menguasai bola (*ball handling*) merupakan bentuk latihan pertama sekaligus yang utama bagi para pemain pemula. “*Ball handling* adalah bagaimana mereka memainkan bola bukan dipertunjukkan oleh bola. Ada beberapa bentuk latihan penguasaan bola menurut Lubay (2016, hlm. 25) bahwa:

1. Circle

Pegang bola dengan tangan kanan lalu pindahkan ke tangan kiri atau sebaliknya melalui pinggul.

2. Eight form

Pegang bola dari kanan ke kiri atau sebaliknya dengan membentuk angka delapan melalui lutut.

3. Tapping

Memindahkan bola dari jari-jari tangan kanan ke kiri begitu pun sebaliknya.

Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan salah satu poin yang harus ditekankan pada pemain adalah *passing* merupakan skill yang tercepat dan terbaik untuk merubah arah serangan. Salah satu tehnik dalam permainan keterampilan bolabasket diantaranya *passing*, *dribbling*, *catching*, dan mencetak skor.

1. Memantulkan bola kelantai (*dribbling*)

Menurut Lubay, dikemukakan (2016, hlm. 33) “*Dribbling* adalah cara untuk bergerak dengan bola yang dilakukan oleh seorang pemain. Tujuan untuk membebaskan diri dari lawan atau mencari posisi bagus untuk mengoper atau menembak bola.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan menggiring bola (*dribbling*) adalah keterampilan yang digunakan untuk membebaskan diri dari lawan serta mencari posisi bagus untuk mengoper atau menembak bola, tetapi akan menjadi menakutkan jika dipakai untuk menunjukkan kemampuan personal maksudnya akan terjadi hilangnya nilai kerjasama dalam permainan bolabasket.

2. Tembakan (*shooting*)

Tujuan permainan bolabasket adalah membuat angka dengan cara menembakan atau memasukan bola ke keranjang lawan. Seperti yang diungkapkan Lubay, dikemukakan (2016, hlm. 38) “menembak adalah Seorang pemain harus memperhatikan arah atau sasaran yang akan dituju, apakah bola akan diarahkan langsung ke ring atau ke papan pantul terlebih dahulu. Untuk jarak sedang atau jarak jauh, umumnya pemain akan mengarahkan bola langsung ke ring sedangkan untuk jarak dekat atau daerah sekitar bawah ring dianjurkan untuk mengarahkan bola ke papan pantul terlebih dahulu sebab peluang bola masuk ke ring akan menjadi lebih besar.

Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa teknik shooting dalam permainan bolabasket perlu dikenalkan kepada pemain sejak dini, karena ketika sudah mengetahui atau mengenal sejak dini teknik shooting dengan baik maka akan menjadi daya tarik bagi pemain untuk bermain bolabasket.

3. Hakikat Gaya Mengajar Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani

a. Pengertian Gaya Mengajar

Dalam proses belajar mengajar aktivitas pendidikan jasmani memiliki beberapa faktor pendukung dalam aktivitas pendidikan jasmani supaya terlaksananya tujuan pembelajaran yang diharapkan. Faktor pendukung dalam pembelajaran pendidikan jasmani tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses belajar mengajar seperti pemilihan gaya mengajar

pembelajaran siswa agar siswa dapat termotivasi dalam pendidikan jasmani dan meningkatkan hasil belajar siswa dalam pendidikan jasmani. Hal yang harus kita rencanakan sebelum kita melaksanakan pembelajaran berlangsung khususnya dalam pembelajaran pendidikan jasmani diantaranya gaya mengajar karena gaya mengajar intinya memberikan kesempatan pada murid untuk mengambil keputusan, dimanakah siswa dan guru dapat berbagi kesempatan tersebut.

Seperti yang diungkapkan oleh Mosston (dalam Rahayu, 2013, hlm. 106):

Guru dan siswa dapat saling tawar menawar dalam memperoleh kesempatan dalam perihal perencanaan, pelaksanaan, dan dalam penilaian pelaksanaannya. Atau dalam istilah yang dipakainya, Mosston menyebutkan *setting pre-impact, impact, dan post-impact*.

Maka dari itu setiap proses pembelajaran aktivitas pendidikan jasmani perlu adanya perencanaan terlebih dahulu apakah dari guru atau siswanya. Karena setiap siswa memiliki karakteristik yang berbeda-beda maka dari itu guru harus bisa memberikan pembelajaran aktivitas pendidikan jasmani yang sesuai dengan karakteristik siswa supaya tujuan pembelajaran pendidikan jasmani terlaksana dengan baik dan sebaliknya apabila siswa tidak menarik dengan pemberian pembelajaran pendidikan jasmani oleh guru, siswa dapat memilih bahwa pembelajaran yang diberikan oleh guru kurang disenangi oleh siswa.

b. Pengertian Gaya Mengajar *Guided Discovery Learning*

Gaya mengajar *guided discovery learning* merupakan salah satu gaya mengajar yang terbingbing yang terpusat kepada siswa. Sejalan dengan pendapat Juliantine, dkk (2012, hlm. 54) bahwa :

Gaya ini berorientasi pada anggapan dasar bahwa yang menjadi pusat proses belajar mengajar adalah siswa sebagai makhluk individu yang unik sekaligus makhluk sosial yang sedang belajar. Sebagai individu yang unik siswa berbeda dengan yang lainnya yang harus dihormati dan dihargai. Di sisi lain siswa adalah makhluk sosial yang bergantung pada orang lain, menyesuaikan diri dan harus menyamakan diri dengan yang lain. Dari dua karakter itu, gaya ini mencoba membina keseimbangan diantara keduanya.

Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa gaya mengajar *guided discovery learning* ini guru harus mencoba membina keseimbangan antara siswa yang berbeda dari hal kognitif, afektif, dan psikomotornya karena dari setiap siswa tidak sama berbeda-beda kognitif, afektif, dan psikomotornya.

Menurut Wilcox (dalam <http://mrjendela-maryoto.blogspot.co.id/2013/03/pembelajarandiscoverylearning.html> [7 Agustus 2017]) mengemukakan : dalam pembelajaran dengan penemuan siswa didorong untuk belajar sebagian besar melalui keterlibatan aktif mereka sendiri dengan konsep-konsep dan prinsip-prinsip, dan guru mendorong siswa untuk memiliki pengalaman dan melakukan percobaan yang memungkinkan mereka menemukan prinsip-prinsip untuk diri mereka sendiri.

Pengertian *discovery learning* menurut Jerome Bruner (dalam <http://penjas07.blogspot.co.id/2013/06/gaya-gaya-mengajar-belajar-dan.html> [19 Agustus 2017]): adalah metode belajar yang mendorong siswa untuk mengajukan pertanyaan dan menarik kesimpulan dari prinsip-prinsip umum praktis contoh pengalaman. Dan yang menjadi dasar ide J. Bruner ialah pendapat dari piaget yang menyatakan bahwa anak harus berperan secara aktif didalam belajar di kelas. Untuk itu Bruner memakai cara dengan apa yang disebutnya *discovery learning*, yaitu dimana murid mengorganisasikan bahan yang dipelajari dengan suatu bentuk akhir.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *discovery learning* adalah suatu model untuk mengembangkan cara belajar siswa aktif dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, maka hasil yang diperoleh akan setia dan tahan lama dalam ingatan, tidak akan mudah dilupakan siswa. Dengan belajar penemuan, anak juga bisa belajar berfikir analisis dan mencoba memecahkan sendiri problem yang dihadapi. Kebiasaan ini akan di transfer dalam kehidupan bermasyarakat.

c. Tujuan Pembelajaran Discovery Learning

Bell (dalam <http://mrjendela-maryoto.blogspot.co.id/2013/03/pembelajaran-discovery-learning.html> [7 Agustus 2017]) mengemukakan

beberapa tujuan spesifik dari pembelajaran dengan penemuan, yakni sebagai berikut:

- a. Dalam penemuan siswa memiliki kesempatan untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Kenyataan menunjukkan bahwa partisipasi banyak siswa dalam pembelajaran meningkat ketika penemuan digunakan.
- b. Melalui pembelajaran dengan penemuan, siswa belajar menemukan pola dalam situasi konkrit maupun abstrak, juga siswa banyak meramalkan (*extrapolate*) informasi tambahan yang diberikan
- c. Siswa juga belajar merumuskan strategi tanya jawab yang tidak rancu dan menggunakan tanya jawab untuk memperoleh informasi yang bermanfaat dalam menemukan.
- d. Pembelajaran dengan penemuan membantu siswa membentuk cara kerja bersama yang efektif, saling membagi informasi, serta mendengar dan menggunakan ide-ide orang lain.
- e. Terdapat beberapa fakta yang menunjukkan bahwa keterampilan-keterampilan, konsep-konsep dan prinsip-prinsip yang dipelajari melalui penemuan lebih bermakna.
- f. Keterampilan yang dipelajari dalam situasi belajar penemuan dalam beberapa kasus, lebih mudah ditransfer untuk aktifitas baru dan diaplikasikan dalam situasi belajar yang baru.

d. Peranan Guru dalam Pembelajaran *Discovery Learning*

Dahar (dalam <http://nosalmathedu10.blogspot.co.id/2012/07/model-pembelajaran-discovery-learning.html> [19 Agustus 2017]) mengemukakan beberapa peranan guru dalam pembelajaran dengan penemuan, yakni sebagai berikut:

- a. Merencanakan pelajaran sedemikian rupa sehingga pelajaran itu terpusat pada masalah-masalah yang tepat untuk diselidiki para siswa.
- b. Menyajikan materi pelajaran yang diperlukan sebagai dasar bagi para siswa untuk memecahkan masalah. Sudah seharusnya materi pelajaran itu dapat mengarah pada pemecahan masalah yang aktif dan belajar penemuan, misalnya dengan menggunakan fakta-fakta yang berlawanan.

- c. Guru juga harus memperhatikan cara penyajian yang enaktif, ikonik, dan simbolik.
- d. Bila siswa memecahkan masalah di laboratorium atau secara teoritis, guru hendaknya berperan sebagai seorang pembimbing atau tutor. Guru hendaknya jangan mengungkapkan terlebih dahulu prinsip atau aturan yang akan dipelajari, tetapi ia hendaknya memberikan saran-saran bilamana diperlukan. Sebagai tutor, guru sebaiknya memberikan umpan balik pada waktu yang tepat.
- e. Menilai hasil belajar merupakan suatu masalah dalam belajar penemuan. Secara garis besar tujuan belajar penemuan ialah mempelajari generalisasi-generalisasi dengan menemukan generalisasi-generalisasi itu.

e. Langkah-langkah dalam Gaya *Guided Discovery Learning*

Juliantine, dkk (2012, hlm. 55) mengemukakan secara garis besar langkah-langkah dalam gaya *guided discovery learning* dapat dirinci sebagai berikut:

1. Menyusun suatu skenario belajar yang terdiri dari gambaran dan pernyataan yang berhubungan dengan perilaku dan kegiatan belajar siswa.
2. Tetapkan suatu target yang akan dicapai, yaitu hal yang akan diketahui siswa setelah melakukan berbagai percobaan. Yakinlah bahwa target tersebut berada dalam jangkauan kesanggupan siswa bersangkutan.
3. Susunlah tindakan atau belajar siswa dengan urutan yang membawa kepada penjelasan target yang telah ditetapkan rangkaian kegiatan ini sebaiknya tidak terlalu panjang sehingga tidak membosankan atau membuat prustasi siswa
4. Menyusun sebuah pertanyaan yang membawa pada penyelesaian/penemuan

5. Guru berupaya agar siswa mengikuti arah yang tercangkup dalam seperangkat pertanyaan tersebut diatas.
6. Pada akhir pelajaran mengadakan kaji ulang sebagai pementapan.

f. Keuntungan dan Kelemahan Gaya Mengajar *Guided Discovery Learning*

Juliantine, dkk (2012, hlm. 55) mengemukakan secara garis besar keuntungan dan kelemahan yang dapat diperoleh dari gaya mengajar *guided discovery learning* sebagai berikut:

Keuntungan gaya mengajar *guided discovery learning* sebagai berikut:

1. Melibatkan aspek intelek atau kognitif sehingga memberikan kemungkinan untuk berkembang secara harmonis.
2. Memahami pertanyaan, dan jawabanya memberikan kesempatan pada siswa memahami hubungan antara proses dengan hasil belajar.
3. Ganjaran dan dorongan yang tetap terkandung dalam proses belajar mengajar itu menolong siswa membentuk citra dirinya dan membangkitkan perhatian dalam keterlibatannya pada pokok bahasaan yang dipelajarinya.
4. Kalau gaya ini digabungkan dengan kelompok kecil maka aspek sosialitas akan turut pula berkembang.

Kelemahan gaya mengajar *guided discovery learning* sebagai berikut:

1. Nampak sangat bertele-tele dan sering menimbulkan kebosanan bila tidak segera menemukan target belajarnya.
2. Diperlukan banyak waktu untuk membingbing siswa, sering menimbulkan keengganan guru membuat persiapan yang cermat.
3. Sangat menekankan pada laju kecepatan belajar siswa sedangkan kecepatan siswa itu berbeda-beda sehingga guru sering kehilangan kendali tentang proses belajar siswa.

4. Hakikat Penelitian Tindakan Kelas

a. Pengertian PTK

Dengan penelitian tindakan kelas guru dapat meneliti sendiri terhadap praktek pembelajaran yang dilakukannya di kelas. Guru juga dapat melakukan penelitian terhadap siswa dilihat dari aspek interaksinya dalam proses pembelajaran. Selain itu, dengan melakukan penelitian tindakan kelas, guru juga dapat memperbaiki praktik pembelajaran yang dilakukan menjadi lebih berkualitas dan lebih efektif. Penelitian tindakan kelas terdiri dari tiga kata, yaitu penelitian, tindakan, dan kelas. Arikunto (2010, hlm. 58) memaparkannya sebagai berikut :

1. Penelitian adalah kegiatan mencermati suatu objek, menggunakan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat untuk meningkatkan mutu suatu hal yang menarik minat dan penting bagi peneliti.
2. Tindakan adalah sesuatu gerak kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu, yang dalam penelitian berbentuk rangkaian siklus kegiatan.
3. Kelas adalah sekelompok siswa yang dalam waktu yang sama, menerima pelajaran yang sama dari seorang guru.

Berdasarkan dari uraian teori para ahli di atas, pada intinya Penelitian Tindakan Kelas merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru didalam kelasnya melalui refleksi diri yang permasalahan di kelasnya terasa langsung oleh guru yang bersangkutan dan bertujuan untuk memperbaiki atau memecahkan masalah yang ada.

b. Karakteristik PTK

Penelitian tindakan kelas memiliki beberapa karakteristik yang sangat khas, penelitian tindakan kelas dilakukan dalam keadaan yang nyata dan benar – benar terjadi di dalam suatu kelas. Karakteristik PTK menurut Arikunto (2010, hlm. 110) memiliki tiga ciri pokok, yaitu : “1) inkuiri reflektif, 2) kolaboratif, dan 3) reflektif.” Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam melaksanakan penelitian tindakan kelas dengan tiga ciri pokok tersebut dapat

memperbaiki situasi praktisi melalui perbaikan dilapangan untuk memecahkan masalah-masalah yang ditemukan dalam proses pembelajaran siswa.

c. Langkah Langkah PTK

Langkah-langkah PTK yang sering dikembangkan oleh para guru adalah PTK yang digali oleh Kemmis dan Mc Taggart (dalam Tampubolon 2014, hlm. 154) yaitu : “setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan tindakan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Namun semua ini diawali dengan refleksi awal atau disebut prapenelitian.” Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa dalam setiap melaksanakan penelitian tindakan kelas harus tersusun sesuai dengan ketentuan yang sudah diberikan agar dapat mempermudah peneliti untuk melakukan penelitian tindakan kelas. Ada beberapa tahapan yang akan dijelaskan sebagai berikut :

1. *Planning* (perencanaan tindakan)

Perencanaan tindakan dimulai dari proses identifikasi masalah yang akan diteliti, termasuk hasil prapenelitian. Kemudian merencanakan tindakan yang akan dilakukan, termasuk menyusun perangkat pembelajaran yang diperlukan dan lain-lain.

2. *Acting* (pelaksanaan tindakan)

Pelaksanaan tindakan adalah pelaksanaan pembelajaran dikelas dengan menggunakan perangkat pembelajaran mulai dari kegiatan awal, kegiatan inti, hingga kegiatan akhir sesuai dengan RPP.

3. *Observing* (observasi)

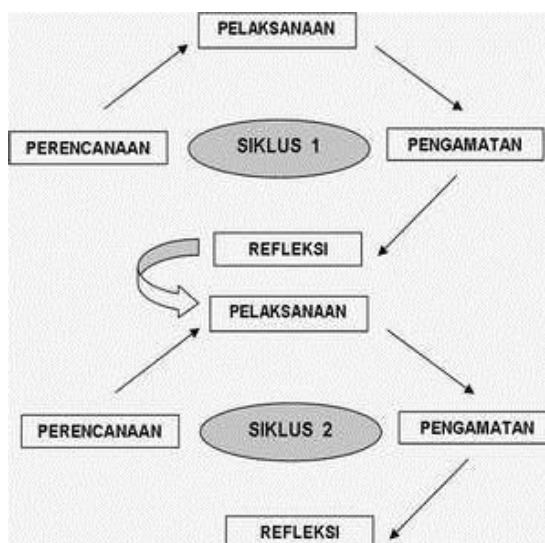
Observasi adalah pengamatan selama berlangsungnya kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh kolaborator dan/atau observer secara simultan (bersamaan pada saat pembelajaran berlangsung)..

4. *Reflecting* (refleksi)

Refleksi adalah kegiatan mengevaluasi hasil analisis data bersama kolaborator yang akan direkomendasikan tentang hasil suatu tindakan yang dilakukan demi mencapai keberhasilan penelitian dari seluruh aspek/indikator yang ditentukan.

Pada dasarnya kegiatan refleksi merupakan kegiatan analisis, sintesis, interpretasi terhadap semua informasi yang diperoleh saat kegiatan tindakan. Dalam kegiatan ini peneliti mengkaji, melihat, dan mempertimbangkan hasil-hasil atau dampak dari tindakan. Setiap informasi yang terkumpul perlu dipelajari kaitan yang satu dengan lainnya dan kaitannya dengan teori atau hasil penelitian yang telah ada dan relevan. Melalui refleksi yang mendalam dapat ditarik kesimpulan yang mantap dan tajam. Refleksi merupakan bagian yang sangat penting dari PTK yaitu untuk memahami proses dan hasil yang terjadi, berupa perubahan sebagai akibat dari tindakan yang dilakukan.

Gambar Alur PTK



Bagan 2.1 Siklus PTK

(Sumber: Kemmis & Mc Taggart dalam Hidayah, 2013, hlm. 19)

d. Tujuan PTK

Penelitian tindakan kelas bisa digunakan sebagai suatu cara dalam rangka memperbaiki proses pembelajaran yang kurang baik dan sebagai cara dalam

rangka memecahkan masalah yang sering terjadi di dalam proses pembelajaran. Tujuan penelitian tindakan kelas, Arikunto (2010, hlm. 61) mengungkapkan :

Tujuan PTK antara lain sebagai berikut :

1. Meningkatkan mutu isi, masukan, proses, serta hasil pendidikan dan pembelajaran disekolah.
2. Membantu guru dan tenaga kependidikan lainnya mengatasi masalah pembelajaran dan pendidikan didalam dan diluar kelas.
3. Meningkatkan sikap profesional pendidik dan tenaga kependidikan.
4. Menumbuhkembangkan budaya akademik di lingkungan sekolah sehingga tercipta sikap proaktif didalam melakukan perbaikan mutu pendidikan dan pembelajaran secara berkelanjutan.

Dari pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas bertujuan untuk meningkatkan dan memperbaiki segala persoalan yang terjadi dalam pembelajaran di dalam kelas yang dilakukan dengan cara merencanakan, melakukan tindakan, melakukan observasi, dan melakukan refleksi dalam pembelajaran.

B. KERANGKA BERFIKIR

Kerangka pemikiran merupakan titik tolak peneliti dalam menentukan langkah-langkah penyelesaian dalam pelaksanaan penelitian. Menurut Sugiono (2013, hlm. 95). ‘kerangka berfikir yang dihasilkan dapat berupa kerangka berfikir yang asosiatif/hubungan maupun kompratif/perbandingan.’

Pelaksanaan pendidikan jasmani di sekolah saat ini pada dasarnya masih menerapkan pembelajaran yang menekankan hasil pembelajaran terhadap penguasaan teknik-teknik dasar dalam cabang olahraga sehingga materi yang diterapkan di dalamnya berorientasi terhadap penerapan-aktivitas-aktivitas yang mengacu kepada pengembangan teknik dasar olahraga pada siswa. Siswa diharuskan untuk dapat menguasai teknik-teknik dasar olahraga dan dituntut untuk dapat menguasai teknik dasar olahraga tersebut dengan baik sehingga penilaian dari hasil belajar siswa berorientasi terhadap sejauhmana tingkat penguasaan siswa terhadap teknik-teknik dasar atau penguasaan teknik dasar olahraga. Hal tersebut akan mengakibatkan pandangan masyarakat umum secara luas menganggap bahwa pendidikan jasmani dalam pelaksanaannya tidak berbeda

dengan pelatihan cabang-cabang olahraga yang dalam pelaksanaannya menekankan peserta didiknya untuk dapat terampil dan berprestasi dalam cabang olahraga.

Hal ini perlu dikaji ulang, mengingat tidak semua siswa memiliki pengalaman dan kemampuan serta tingkat motorik yang sama, begitupun struktur anatomi siswa khususnya Sekolah Dasar belum siap untuk menerima beban untuk dapat menguasai teknik dasar olahraga dengan alat serta sarana dan prasarana yang sebenarnya. Selain itu, tuntutan dalam aktivitas pembelajaran sebagai salah satu proses atau sarana pendidikan menuntut terhadap ketercapaian aspek-aspek yang harus dicapai dalam pelaksanaan tujuan pendidikan yaitu aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Jika dalam pelaksanaannya pendidikan jasmani hanya berorientasi terhadap penguasaan teknik dasar olahraga hal tersebut menjadi indikasi bahwa ketercapaian tujuan pendidikannya baru merambah aspek psikomotor. Memang dalam pelaksanaan pendidikan jasmani aspek psikomotor siswa merupakan salah satu indikator yang digunakan untuk pemberian nilai disamping aspek kognitif dan aspek afektif. Namun, pada hakikatnya aspek psikomotor tersebut tidak hanya dinilai dari hasil yang diraih siswa saat tes akhir saja, melainkan lebih kepada proses, yaitu peningkatan hasil belajar siswa dari awal sampai akhir dalam mengikuti proses pembelajaran. Apabila pendidikan jasmani hanya menekankan pelaksanaan pembelajarannya pada siswa untuk dapat menguasai teknik dasar saja, hal tersebut dapat mengurangi minat dan motivasi siswa karena akan merasa bosan dan membebani mereka dalam melaksanakan aktivitas pembelajaran.

Penyelenggaraan program pendidikan jasmani hendaknya dilakukan dengan mencerminkan program pendidikan jasmani itu sendiri, yaitu "*Developmentally Appropriate Practice*" (*DAP*) yang dalam bahasa Indonesia berarti "pendidikan yang patut sesuai dengan tahapan perkembangan anak" Megawangi (dalam Abdul 2008, hlm. 1). Jadi dalam pelaksanaannya program pendidikan jasmani harus melaksanakan program yang patut dalam arti tepat atau pantas untuk diberikan kepada siswa sesuai dengan tahap perkembangannya. Bredekamp (dalam Abdul 2008, hlm. 2-3) mengungkapkan bahwa konsep dari

DAP memiliki dua dimensi, yaitu: patut menurut usia (*age appropriate*) dan patut menurut anak sebagai individu yang unik (*individual appropriate*).

1. Patut menurut usia (*Age Appropriate*)
 Penelitian tentang perkembangan manusia menunjukkan bahwa proses perkembangan bersifat universal serta urutan perkembangan dapat diprediksikan terutama terjadi pada anak usia 9 tahun. Perkembangan yang dapat diprediksikan ini terjadi pada seluruh domain perkembangan seperti fisik, emosi, sosial, dan kognitif. Pengetahuan tentang ciri perkembangan anak dapat memberikan kerangka kerja bagi guru. Secara umum, tahapan perkembangan anak dapat memberikan pengetahuan tentang aktivitas, materi pengalaman dan interkasi sosial apa saja yang sesuai, menarik, aman, mendidik, dan menantang bagi anak. dalam hal ini, peran guru adalah untuk menyiapkan lingkungan belajar serta merencanakan pengalaman yang patut bagi anak.
2. Patut menurut anak sebagai individu yang unik (*Individual Appropriate*)
 Setiap anak adalah pribadi yang unik berikut dengan pola dan jadwal perkembangannya, seperti kepribadian, gaya belajarnya, dan latar belakang keluarganya. Baik kurikulum dan interaksi orang dewasa dengan anak harus memperhatikan perbedaan individu. Belajar bagi anak-anak adalah hasil dari interaksi antara cara berpikir anak dengan pengalaman bersama benda kongkrit, pendapat (*ide*), dan orang lain. Pengalaman seperti itu harus sesuai dengan perkembangan kemampuannya, dan juga harus mendorong siswa menjadi tertarik dan faham. Para pendidik juga harus memahami keunikan setiap anak, oleh karena itu, hendaknya dapat menyesuaikan diri dengan keunikan-keunikan tersebut.

Berdasarkan konsep tersebut, para pendidik harus memiliki pemahaman dan mengerti bahwa anak-anak memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Oleh sebab itu dalam pelaksanaan pembelajaran perhatian terhadap perubahan kemampuan atau kondisi anak akan mempengaruhi terhadap efektifitas pembelajaran yang dilakukan. Dengan demikian pemberian tugas gerak dalam pembelajaran pendidikan jasmani tersebut jika akan lebih baik jika disesuaikan dengan tingkat perkembangan dan tingkat kematangan anak didiknya. Perkembangan atau kematangan anak dalam hal ini mencakup aspek fisik, psikis, sosial, maupun keterampilan. Tugas gerak dalam pembelajaran pendidikan jasmani juga harus mampu mengakomodasi setiap perubahan dan perbedaan karakteristik individu dan mendorongnya kearah perubahan yang lebih baik.

Pendidikan jasmani merupakan mata pelajaran yang pada biasanya paling sering disukai oleh siswa sekolah dasar karena mereka sangat senang dengan aktivitas fisik, dan pada biasanya mata pelajaran pendidikan jasmani ini sering melakukan pembelajaran di luar kelas yang menjadikan siswa-siswi merasa senang dan mendapatkan suasana baru ketika proses pembelajaran berlangsung.

Mata pelajaran pendidikan jasmani ini sangat banyak materi yang harus diajarkan kepada siswa yang pada khususnya siswa sekolah dasar. Dalam penelitian tindakan kelas ini saya mengambil salah satu materi dari sekian banyak materi pendidikan jasmani ini yaitu permainan bolabasket. Bagi anak-anak, bermain merupakan dunia yang penuh warna dan menyenangkan. Pentingnya bermain bagi anak telah menjadi perhatian serius karena harus disadari benar bahwa merekalah yang akan menjadi penerus generasi bangsa yang ada sekarang. Untuk mewujudkan generasi penerus yang tangguh dan mampu berkompetisi diperlukan upaya pengembangan anak yang sesuai dengan masa pertumbuhan dan perkembangannya. Maka salah satu aspek yang perlu dikembangkan pada anak yaitu adalah aspek fisik, aspek ini dapat berkembang dengan baik apabila pemahaman mengenai aspek fisik oleh guru pendidikan jasmani di sekolah pun baik kemudian dikaitkan dengan aktivitas bermain pada anak salah satu materi yang diberikan yaitu permainan bolabasket.

Permainan bolabasket ini pada umumnya merupakan salah satu permainan yang sangat disukai oleh siswa, dari mulai siswa sekolah dasar hingga sekolah menengah atas. Namun pada saat ini kita akan bahas permainan bolabasket yang dikhususkan untuk siswa sekolah dasar. Permainan bolabasket ini tidak terlalu sulit dilakukan oleh siswa, dan mereka justru sangat menyukainya walaupun hanya dalam bentuk *dribble* atau memainkan bola sendiri. Tidak sedikit para siswa sekolah dasar pun sudah banyak yang masuk dalam tim-tim permainan bolabasket usia dini di negara ini.

Pada kesempatan ini dalam penelitian tindakan kelas yang akan saya teliti, ada kaitannya dengan hasil belajar permainan bola besar atau permainan bolabasket dan penerapan gaya mengajar *guided discovery learning* untuk meningkatkan keterampilan bermain bolabasket pada siswa sekolah dasar. Pada

dasarnya dalam proses belajar mengajar seorang guru mengharapkan pada anak didiknya untuk meningkatkan hasil belajar siswa saat mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani dalam aktivitas pembelajaran permainan bolabasket, seorang guru harus sebisa mungkin membuat gaya pembelajaran yang sangat berpengaruh dalam meningkatkan pribadi siswa atau peserta didik, oleh karena itulah profesionalisme atau potensi mengajar dari seorang guru sangat diperlukan, agar pembelajaran dapat berlangsung secara baik, terarah dan mampu membentuk kepribadian atau karakteristik siswa yang baik secara utuh.

Penerapan gaya mengajar *guided discovery learning* dan meningkatkan keterampilan bermain dalam aktivitas pembelajaran permainan bola basket sangat berpengaruh untuk meningkatkan hasil belajar siswa, karena dalam gaya mengajar tersebut seorang siswa dituntut untuk belajar mandiri, salah satu contohnya adalah belajar dengan teman atau dengan bantuan temannya, selain itu, hasil belajar juga dapat diperoleh melalui aktivitas pembelajaran permainan bolabasket. Dalam pembelajaran aktivitas permainan bolabasket seorang siswa atau peserta didik ditekankan untuk bagaimana menghargai waktu, menghargai teman atau orang lain, serta ditekankan secara penuh untuk bersikap tegas, tidak bertele-tele dalam setiap keadaan, terutama dalam hal pembelajaran atau belajar. Selain itu, dengan menggunakan gaya mengajar *guided discovery learning* seorang siswa atau peserta didik dapat belajar bagaimana cara agar belajar pembelajaran serta latihan dapat menjadi bermanfaat dalam perkembangan dan peningkatan kepribadiannya menjadi manusia yang lebih baik, menghargai waktu, mentaati peraturan dan lain sebagainya. Serta di dalam pembelajaran permainan bolabasket seseorang ditekankan agar bagaimana memmanage diri atau pribadi, diantaranya adalah menjaga emosi (kesabaran), sikap, (disiplin, tanggungjawab, menghargai orang lain) dan lain sebagainya.

C. HIPOTESIS TINDAKAN

Menurut Sugiyono (2013, hlm. 96) bahwa: “Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan.”

Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru berdasarkan pada teori-teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, sampai terbukti melalui pengumpulan data.

Berdasarkan dari latar belakang dan masalah-masalah yang di temukan oleh penulis, maka penulis mengambil hipotesis tindakanya yaitu : dengan penerapan gaya mengajar *guided discovery learning* dapat meningkatkan keterampilan bermain pada pembelajaran permainan bolabasket