BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani merupakan bagian penting dari proses pendidikan, melalui pendidikan jasmani yang diarahkan dengan baik, anak akan mengembangkan keterampilan yang berguna, meningkatkan pola hidup sehat, dan mengembangkan nilai-nilai sosial. Menurut Mahendra (2009, hlm 21), ‘’Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan melalui aktifitas jasmani, permainan atau olahraga yang terpilih untuk mencapai tujuan pendidikan’’. Pendidikan jasmani juga merupakan wahana pendidikan yang memberikan kesempatan bagi anak untuk mempelajari hal-hal penting, oleh karena itu pelajaran pendidikan jasmani tidak kalah penting dibandingkan dengan pelajaran lain seperti Matematika, Fisika, Kimia, Bahasa, dan lain-lain. Cakupan ranah dalam pendidikan jasmani ada tiga yaitu, kognitif, afektif dan psikomotor, seperti yang diungkapkan oleh Mahendra (2009, hlm. 23) secara sederhana tujuan penjas meliputi tiga ranah (domain) sebagai satu kesatuan sebagai berikut:

1) Kognitif (konsep gerak, arti sehat, memecahkan masalah, kritis dan cerdas)
2) Psikomotor (gerak dan keterampilan, kemampuan fisik dan motorik, dan perbaikan fungsi organ tubuh)
3) Afektif (menyukai kegiatan fisik, merasa nyaman dengan diri sendiri, dan ingin terlibat dalam pergaulan sosial).

Namun dewasa ini banyak masyarakat yang hanya memandang sebelah mata perihal mata pelajaran pendidikan jasmani di sekolah, dianggap selingan dari mata pelajaran lain, tidak berbobot dan tidak memiliki tujuan yang bersifat mendidik padahal sudah jelas tujuan dari pendidikan jasmani adalah untuk mempelajari berbagai kegiatan yang membina sekaligus mengembangkan potensi anak, baik dalam aspek fisik, mental, sosial, emosional dan moral. Anggapan tersebut dipertegas oleh Mahendra (2009, hlm. 21) yang mengemukakan bahwa :

> Hal ini tercermin dari berbagai gambaran negatif tentang pembelajaran pendidikan jasmani, mulai dari kelemahan proses yang menetap misalnya membiarkan anak bermain sendiri hingga rendahnya mutu hasil pembelajarannya, seperti kebugaran jasmani yang rendah, karena tidak semua guru pendidikan jasmani menyadari hal tersebut, sehingga banyak anggapan bahwa pendidikan jasmani boleh dilaksanakan secara serampangan.

Padahal lewat pendidikan jasmani anak dapat mempelajari beberapa cabang olahraga yang dikemas kedalam berbagai bentuk permaianan, salah satu cabang olahraga yang dipelajari dalam pendidikan jasmani adalah permainan bolabasket. Permainan bolabasket merupakan salah satu aktivitas yang dijadikan pembelajaran dalam mata pelajaran pendidikan jasmani, hal ini tertuang dalam silabus pendidikan jasmani dimana permainan bolabasket termasuk kedalam aktivitas permainan bola besar, maka dari itu aktivitas permainan bolabasket merupakan salah satu aktivitas yang dapat dijadikan bahan atau materi pembelajaran dalam mata pelajaran pendidikan jasmani dan olahraga.

Permainan bolabasket merupakan aktivitas yang dilakukan dengan cara memantulkan bola (*dribbling*), mengoper bola (*passing*), dan melakukan tembakan (*shooting*), aktivitas tersebut dilakukan bertujuan untuk mencetak angka ke ring lawan. Kerjasama antar pemain dalam satu tim sangatlah di butuhkan, mengingat permainan bolabasket ini merupakan olahraga beregu dan secara otomatis pemain yang ada di dalam lapangan harus saling berkomunikasi dengan baik.

Pembelajaran permainan bolabasket seringkali dijadikan materi dalam proses pendidikan jasmani di sekolah, namun dalam pengaplikasiannya di lapangan, bentuk media atau alat pembelajaran yang digunakan kurang mendukung dalam aktivitas pembelajaran. Terbatasnya sarana dan prasarana yang dimiliki oleh sekolah merupakan salah satu permasalahan yang sering ditemukan dalam pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani, sehingga tidak dapat memenuhi peralatan yang dibutuhkan oleh guru dalam melaksanakan pembelajaran.

Selain peralatan yang kurang, peraturan permainan bolabasket yang rumit membuat siswa kebingungan untuk memainkannya, seperti ketika siswa menggiring bola siswa lain pasti langsung mengerumuni siswa yang membawa bola tersebut dan berusaha untuk mengambilnya, atau tidak jarang siswa menggiring bola melebihi dua langkah setelah mematikan bola. Menuntut siswa untuk mahir dalam melakukan aktivitas permainan bolabasket tersebut padahal siswa belum paham betul bagaimana memainkan permainan bolabasket mengakibatkan siswa menjadi bosan, jenuh, tidak memiliki motivasi dalam mengikuti proses pembelajaran, akibatnya berimbas pada hasil belajar siswa yang tidak optimal.

Maka dari itu, disinilah peran guru dituntut untuk mencari solusi terkait berbagai permasalahan tersebut, dimana salah satu tugas guru adalah meningkatkan mutu pendidikan di sekolah melalui perbaikan proses belajar mengajar. Menurut Bahagia dan Mujianto (2009, hlm. 27) ‘’Minimnya fasilitas dan perlengkapan pendidikan jasmani yang dimiliki sekolah-sekolah, menuntut guru penjas untuk lebih kreatif dalam memberdayakan dan mengoptimalkan penggunaan fasilitas dan perlengkapan yang ada’’. Guru yang kreatif akan mampu menciptakan sesuatu yang baru, atau memodifikasi yang sudah ada untuk disajikan dengan cara yang lebih menarik, sehingga anak merasa senang mengikuti pelajaran yang disajikan.

Dari pernyataan tersebut, memodifikasi pembelajaran permainan bolabasket akan menjadi bagian penting dalam keberhasilan proses pembelajaran sehingga akan berdampak pula terhadap hasil belajar. Pada saat Program Pengalaman Lapangan (PPL) yang dilaksanakan pada bulan Juni-Desember tahun 2017, peneliti mengamati kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani di SMA Pasundan 2 Bandung khususnya pada aktifitas permainan bolabasket terkesan kurang menarik, terlihat dari antusiasme siswa pada saat mengikuti pembelajaran banyak yang tidak berpartisipasi aktif bahkan banyak yang memainkan gadget pada saat proses pembelajaran berlangsung, berkaca dari hal tersebut peneliti melakukan observasi awal untuk mengetahui hasil belajar siswa pada pembelajaran permainan bolabasket.

Diketahui hasil belajar rata-rata siswa sebesar 37,8 angka ini sangatlah jauh jika berpatokan pada Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) SMA Pasundan 2 Bandung yang sebesar 70. Permasalahan lainnya yang peneliti temukan adalah banyak siswa yang belum paham akan keterampilan bermain bolabasket, mencari ruang dimana mereka harus berdiri, siswa belum cekatan dalam mengambil keputusan untuk mencetak angka, siswa belum mampu menciptakan ruang agar terbebas dari penjagaan lawan serta siswa terlalu individualis ketika permainan bolabasket berlangsung.

Berdasarkan uraian di atas, sangat diperlukan upaya untuk membuat siswa antusias serta tidak merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran permainan bolabasket sehingga dapat menunjang peningkatan keterampilan serta kebugaran jasmani siswa yang berdampak pula terhadap meningkatnya hasil belajar siswa.

Oleh karena itu, dalam penelitian ini penulis bermaksud memberikan modifikasi permainan bolabasket dalam kegiatan pembelajaran sebagai kegiatan opsional bagi guru pendidikan jasmani. Pemberian modifikasi permainan ini dilakukan untuk meningkatkan antusiasme dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran permainan bolabasket pada mata pelajaran pendidikan jasmani.

Mengacu pada latar belakang di atas, perlu disadari bahwa yang diharapkan oleh peneliti terhadap siswanya adalah keaktifan siswa dan motivasi yang tinggi pada saat proses pembelajaran berlangsung sehingga bahan pelajaran yang diterima siswa dapat dikuasainya dengan baik. Oleh karena itu, peneliti ingin memperbaiki dan meningkatkan layanan pendidikan yang harus dilaksanakan dalam konteks pembelajaran dengan Penelitian Tindakan Kelas dengan judul penelitian **''Implementasi Modifikasi Permainan Bolabasket Terhadap Hasil Belajar Siswa''.**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang dan observasi awal, timbul beberapa masalah yang dapat diidentifikasikan sehubungan dengan proses pembelajaran yang kaitannya dengan hasil belajar permainan bolabasket dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Berdasarkan fakta dilapangan identifikasi masalah yang dikemukakan peneliti adalah sebagai berikut :

1.2.1 Kurangnya keterlibatan siswa secara aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani sehingga tidak tercapainya hasil belajar yang diharapkan.

1.2.2 Proses pembelajaran pendidikan jasmani khususnya permainan bolabasket terkesan membosankan sehingga membutuhkan modifikasi permainan.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, maka permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: Apakah implementasi modifikasi permainan dapat meningkatkan hasil belajar permainan bolabasket dalam pembelajaran pendidikan jasmani pada siswa kelas XI MIPA 4 SMA Pasundan 2 Bandung.

1.4 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 :

Untuk mengetahui pengaruh implementasi modifikasi permainan bolabasket terhadap hasil belajar siswa pada siswa kelas XI IPA 4 di SMA Pasundan 2 Bandung

1.5 Manfaat Penelitian

Proses dan hasil penelitian yang dilakukan diharapkan dapat memberikan manfaat, baik secara teoritis maupun praktis sebagai berikut :

1.5.1 Manfaat Teoritis

1) Penelitian ini dapat dijadikan bahan memperluas pengetahuan mengenai penerapan modifikasi permainan khususnya pada saat proses pembelajaran permainan bolabasket di sekolah.
2) Mengetahui hasil penelitian tentang modifikasi permainan bolabasket dalam pemahaman bermain bolabasket di lapangan secara nyata.

1.5.2 Manfaat Praktis

1) Hasil penelitian pendidikan ini dapat dijadikan acuan dan bahan masukan bagi guru untuk menerapkan modifikasi permainan terhadap pemahaman bermain bolabasket pada siswa kelas XI IPA 4 di SMA Pasundan 2 Bandung.
2) Untuk mengembangkan keterampilan menulis peneliti dalam melakukan penelitian pendidikan lebih lanjut.

1.6 Batasan Masalah

Berdasarkan masalah yang telah diidentifikasi di atas, maka ruang lingkup masalah yang dikaji dalam penelitian ini dibatasi hanya sekitar :

1.6.1 Variable bebas dalam penelitian ini adalah implementasi modifikasi permainan bola basket yang dilakukan pada pembelajaran bolabasket . Pada penelitian ini materi pembelajaran yang dilakukan dimodifikasi dalam bentuk permainan yang tentunya bersangkutan dengan materi pembelajaran yang akan diberikan oleh peneliti.

1.6.2 Sedangkan variable terikat dalam penelitian ini yaitu hasil belajar permainan bolabasket, pembelajaran penjas di sekolah melalui bentuk-bentuk permainan dan terlihat peningkatan hasil belajar siswa dalam permainan bolabasket.

1.6.3 Populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPA SMA Pasundan 2 Bandung.

1.6.4 Lokasi penelitian di SMA Pasundan 2 Bandung.