

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pada saat ini ilmu pengetahuan dan teknologi semakin berkembang demikian pesat dan canggih, sehingga segala sesuatu yang semula dikerjakan dengan menggunakan tenaga manusia kini sudah banyak diganti dengan menggunakan tenaga mesin. Kemajuan seperti ini dapat memberikan kesejahteraan dan kemudahan bagi manusia. Namun selain itu, terdapat pula pengaruh negatif akibat dari dampak kemajuan teknologi, pengaruh itu adalah adanya kebiasaan pola hidup kurang bergerak.

Pola hidup baru tersebut tentu memberikan dampak negatif, yaitu munculnya berbagai penyakit yang diakibatkan kurang bergerak. Dalam hal ini dijelaskan pula oleh Supandi (1992:33) sebagai berikut:

Kekurangan gerak yang diderita manusia itu disebut *hipokinetik* atau penyakit kurang gerak. Kurang gerak ini sering timbul karena ulah manusia itu sendiri. Di sepanjang kehidupannya, manusia selalu berusaha agar bisa hidup lebih nyaman dan lebih ringan. Dorongan ini menyebabkan kebudayaan berkembang, terutama teknologi yang maju dengan pesat. Akibatnya ialah kehidupan manusia menjadi lebih ringan, mudah, dan nyaman.

Berbagai penyakit akibat kurang bergerak akan muncul antara lain fisik seseorang lebih gemuk dan menurunnya kebugaran jasmani. Oleh karena itu, untuk menumbuhkan kesadaran dan pentingnya kesehatan bagi masyarakat, maka pola hidup aktif harus digalakkan antara lain melalui pendidikan jasmani.

Salah satu definisi penjas yang dilontarkan pada Lokakarya Nasional tentang Pembangunan olahraga pada tahun 1981 (Gafur,1983:8-9) sebagai berikut:

**Muggi Afriansyah, 2013**

Pengaruh Modifikasi Bentuk Dan Ukuran Ring Terhadap Hasil Pembelajaran Lay Up Shoot Dalam Permainan Bolabasket Pada Siswa MI Miftahul Falah  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Pendidikan jasmani adalah suatu proses pendidikan seseorang sebagai perorangan atau anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan jasmani untuk memperoleh pertumbuhan jasmani, kesehatan dan kesegaran jasmani, kemampuan dan keterampilan, kecerdasan dan perkembangan watak serta kepribadian yang harmonis dalam rangka pembentukan manusia Indonesia berkualitas berdasarkan Pancasila.

Hal yang sama dijelaskan oleh Lutan (1997), mengungkapkan bahwa pendidikan jasmani adalah proses pendidikan via aktivitas jasmani dan/atau cabang olahraga yang terpilih dengan maksud untuk mencapai tujuan pendidikan. Tujuan yang ingin dicapai bersifat menyeluruh, mencakup aspek fisik, intelektual, emosional, sosial dan bahkan moral.

Semua itu mengandung arti bahwa pendidikan jasmani adalah salah satu mata pelajaran yang berkepentingan dalam proses menumbuhkembangkan seluruh aspek dan potensi yang dimiliki peserta didik melalui proses pembelajarannya.

Pendidikan jasmani akan memberikan kontribusi yang berarti terhadap tujuan pendidikan secara keseluruhan, maka diharapkan dalam situasi dan kondisi pada proses belajar mengajar sudah tentu harus diselenggarakan dan dirancang secara baik.

Pendidikan jasmani di Indonesia tidak terlepas dengan sistem pendidikan nasional. Hal tersebut dapat diamati dalam pelaksanaan pendidikan jasmani dan olahraga yang dilaksanakan pada setiap jenjang sekolah, yaitu dari Taman Kanak-kanak hingga Sekolah Lanjutan Tingkat Atas. Selain itu terdapat beberapa perguruan tinggi yang mewajibkan seluruh mahasiswa untuk mengikuti perkuliahan pendidikan jasmani dan olahraga.

Untuk meningkatkan kualitas dan kuantitas mengenai pendidikan telah banyak upaya pemerintah antara lain mengenai pembaharuan dan penyempurnaan kurikulum, sarana-prasarana, serta pengelola pendidikan seperti guru sebagai pelaksana pendidikan di sekolah.

Masalah utama dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani di Indonesia pada saat ini adalah rendahnya efektivitas pembelajaran di sekolah. Akibat hal ini terdapat kesenjangan antara kurikulum dengan praktek yang sebenarnya di lapangan. Harapan-harapan yang tertuang dalam kurikulum sebatas atau seolah-olah hanya semboyan belaka.

Dalam konteks peningkatan efektivitas pendidikan jasmani di sekolah, sumbangan yang paling mungkin atau nyata adalah guru sebagai ujung tombak dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani. Guru diharapkan mengembangkan cara-cara mengajarnya yang dapat menunjang keberhasilan proses pembelajaran yang dikelolanya. Kenyataan menunjukkan, guru merupakan pembuat keputusan akhir dalam memberikan kesempatan belajar kepada siswa. Karena itu, dapat dikatakan bahwa efektivitas pelaksanaan kurikulum pendidikan jasmani banyak ditentukan oleh kepedulian dan kemampuan guru dalam menerapkannya yang diwujudkan melalui antara lain penggunaan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu pencapaian keberhasilan belajar. Ditegaskan oleh Danim (1995:1) bahwa “hasil belajar telah banyak membuktikan efektivitas penggunaan alat bantu atau media dalam proses belajar-mengajar di kelas, terutama dalam hal peningkatan prestasi belajar siswa”. Terbatasnya media yang dipergunakan dalam kelas diduga merupakan salah satu

penyebab lemahnya mutu belajar siswa. Sehubungan dengan media pembelajaran dijelaskan pula oleh Slameto (2003: 37) sebagai berikut:

Dengan pemilihan media yang tepat dapat membantu guru menjelaskan pelajaran yang diberikan. Juga membantu siswa untuk membentuk pengertian di dalam jiwanya. Di samping itu mengajar dengan menggunakan bermacam-macam media akan lebih menarik perhatian siswa, lebih merangsang siswa untuk berpikir. Guru diharapkan dapat membina dan membuat alat-alat media yang sederhana, praktis dan ekonomis bersama siswa, tapi efektif untuk pengajaran.

Melalui media pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani yang dikelola oleh guru, diharapkan membantu siswa untuk dapat melakukan suatu kegiatan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani. Selain itu, melalui media pembelajaran diharapkan terdapat peningkatan perhatian siswa dan memotivasi siswa untuk melakukan suatu kegiatan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk meneliti mengenai pengaruh modifikasi bentuk dan ukuran ring terhadap hasil pembelajaran *lay up shoot* dalam permainan bolabasket.

Bolabasket merupakan cabang olahraga permainan yang dimainkan dengan cara mengoper, menggiring, dan menembak ke arah keranjang di lapangan permainan sesuai dengan peraturan. Permainan ini dimulai dari lingkaran tengah lapangan yang diperebutkan oleh dua pemain setelah dilambungkan oleh wasit. Permainan bola basket dilakukan oleh dua regu yang terdiri atas lima orang dari setiap regu. Tujuan permainan bolabasket adalah memasukan bola sebanyak mungkin yang ditentukan oleh jumlah hasil tembakan ke keranjang (basket) yang dilakukan oleh suatu regu.

**Muggi Afriansyah, 2013**

Pengaruh Modifikasi Bentuk Dan Ukuran Ring Terhadap Hasil Pembelajaran Lay Up Shoot Dalam Permainan Bolabasket Pada Siswa MI Miftahul Falah  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Dalam permainan bolabasket terdapat beberapa teknik dasar yang harus dikuasai oleh seorang pemain, yaitu: 1). Operan (passing) yang meliputi operan dua tangan dan operan satu tangan; 2). Menangkap (catching); 3). Menggiring (dribble); dan 4). Menembak (shooting) yang meliputi menembak menghadap papan dengan sikap berhenti, menghadap papan dengan sikap melompat, menghadap papan dengan berlari, menembak membelakangi papan dengan sikap berhenti, dan membelakangi papan dengan sikap melompat.

Di Sekolah Dasar, permainan bolabasket merupakan salah satu materi atau bahan pendidikan jasmani yang harus diberikan dalam suatu proses belajar mengajar. Dalam penyampaian materi terdapat banyak kendala antara lain kesulitan dalam teknik memegang bola, tolakkan yang tidak disertai dengan lecutan pergelangan tangan dan dorongan dari lutut, tembakan dilepas terlalu awal dengan gerakan eksplosif, dan arah bola. Serta bentuk dan ukuran ring dianggap terlalu tinggi menjadi kendala dalam pembelajaran *lay up shoot*.

Dari pengamatan penulis di lapangan, dalam proses pembelajaran menembak khususnya pada siswa pemula, guru-guru pada umumnya menggunakan peralatan yang telah disediakan oleh sekolah, hal tersebut menjadi kendala karena dalam pembelajaran *lay up shoot*, siswa belajar *lay up shoot* dengan keadaan bentuk dan ring yang sesungguhnya. Melalui melalui bentuk dan ukuran standar, siswa tersebut akan mendapatkan kesulitan dalam melakukan *lay up shoot*. Akibat bentuk dan ukuran ring yang sesungguhnya, sehingga murid harus menggunakan tenaga yang lebih dalam melakukan tembakan tersebut.

Penggunaan modifikasi bentuk dan ukuran ring dalam pembelajaran pendidikan jasmani merupakan solusi yang baik apabila kondisi media belajar yang digunakan dirasa tidak sesuai lagi dengan kemampuan peserta didik. Karena dengan memodifikasi alat atau media pembelajaran dapat memudahkan siswa dalam melakukan pembelajaran dengan baik.

### **B. Perumusan Masalah**

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan dalam latar belakang masalah penelitian yang berkenaan mengenai efektivitas pembelajaran permainan bolabasket siswa pemula, dalam hal ini penulis merumuskan penelitian sebagai berikut: “Apakah penggunaan modifikasi bentuk dan ukuran ring dapat meningkatkan hasil belajar *lay up shoot* dalam permainan bolabasket di MI MIFTAHULFALAH?”.

### **C. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Partisipasi siswa dalam proses pembelajaran masih kurang.
2. Kurangnya mendapatkan kepuasan siswa saat melakukan pembelajaran.

#### **D. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah mengungkapkan pengaruh modifikasi bentuk dan ukuran ring terhadap keberhasilan belajar *lay up shoot* dalam permainan bolabasket.

#### **E. Manfaat Penelitian**

##### 1. Secara Teoritis

Dapat dijadikan sumbangan keilmuan yang berarti bagi dunia pendidikan, khususnya bagi guru, pelatih, pembina olahraga mengenai penggunaan media pembelajaran alat (modifikasi alat) dalam pembelajaran bola basket.

##### 2. Secara Praktis

Penelitian dapat digunakan sebagai masukan bagi para guru Penjas dalam menyusun rencana pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

#### **F. Anggapan Dasar**

Anggapan dasar adalah asumsi yang kuat tentang kedudukan permasalahan. Pendapat Surakhmad yang dikutip Arikunto (1998:60) menyatakan bahwa, “Anggapan dasar atau postulat adalah sebuah titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima oleh penyelidik.”

Dalam penyelenggaraan program jasmani hendaknya mencerminkan karakteristik program pendidikan jasmani itu sendiri, yaitu *Developmentally Appropriate Practice* yang artinya bahwa tugas ajar yang disampaikan harus memerhatikan perubahan kemampuan atau kondisi anak dan dapat mendorong

kearah perubahan tersebut. Dengan demikian tugas ajar tersebut harus sesuai dengan tingkat perkembangan dan tingkat kematangan anak didik yang di ajarnya. Perkembangan atau kematangan yang dimaksud mencakup fisik, psikis maupun keterampilannya. Pendekatan modifikasi ini dimaksudkan agar materi yang ada dalam kurikulum dapat disajikan sesuai dengan tahap-tahap perkembangan kognitif, afektif dan psikomotor anak. Ada beberapa komponen penting yang dapat dimodifikasi menurut Aussie (1996), meliputi:

- a. Ukuran, berat atau bentuk peralatan yang digunakan
- b. Lapangan permainan
- c. Waktu bermain atau lamanya permainan
- d. Peraturan permainan, dan
- e. Jumlah pemain

Modifikasi pembelajaran dapat membangkitkan dan membawa pembelajaran kedalam suasana rasa senang dan gembira, dimana ada keterlibatan emosional dan mental. Tentu saja hal ini berpengaruh terhadap semangat belajar dan kondisi pembelajaran yang lebih hidup, yang nantinya bermuara kepada peningkatan terhadap materi ajar itu sendiri.

### **G. Hipotesis**

Menurut Arikunto (2010:110) mengatakan bahwa: “hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul”. Sedangkan Sutrisno



Hadi (1976:349) berpendapat bahwa: “Suatu pernyataan yang belum sepenuhnya benar atau dugaan yang mungkin terbukti benar, mungkin juga tidak”.

Hipotesis merupakan suatu kejelasan untuk menentukan arah proses penelitian dalam memecahkan masalah, dijelaskan oleh Sudjana (1988: 37), sebagai berikut.

Hipotesis berasal dari kata hipo, artinya bahwa, dan tesis artinya pendapat, hipotesis yang artinya kebenarannya masih belum diyakinkan, kebenarannya perlu diuji dan dibuktikan. Pembuktian atau pengujian dilakukan melalui bukti-bukti yang empiris yaitu data-data atau fakta di lapangan.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka penulis merumuskan hipotesis sebagai berikut “terdapat pengaruh modifikasi bentuk dan ukuran ring terhadap pembelajaran *lay up shoot* dalam pembelajaran permainan bolabasket.

#### **H. Pembatasan Penelitian**

Dalam penelitian ini perlu diberikan pembatasan masalah agar dalam pelaksanaannya tidak menyimpang dari masalah dan tujuan penelitian. Mengenai pembatasan masalah penelitian dijelaskan oleh Surakhmad (1998:36) sebagai berikut:

Pembatasan ini diperlukan bukan saja untuk memudahkan atau menyederhanakan masalah bagi penyelidik tetapi juga untuk menetapkan lebih dahulu segala yang diperlukan untuk pemecahannya: tenaga, kecekatan, waktu, biaya, dan lain sebagainya yang timbul dari rencana tersebut.

Berdasarkan penjelasan di atas, dalam penelitian ini memiliki beberapa pembatasan sebagai berikut:

1. Penelitian ini difokuskan kepada pengaruh pembelajaran dengan modifikasi bentuk dan ukuran ring terhadap hasil *lay up shoot* dalam permainan bola basket
2. Materi pembelajaran yang diberikan adalah teknik dasar *lay up shoot*
3. Populasi yang akan diambil adalah siswa kelas 6 di Sekolah Dasar MIs MiftahulFalah

### **I. Batasan Istilah**

Modifikasi menurut Suherman (1998:1), yaitu esensi modifikasi adalah menganalisa sekaligus mengembangkan materi pelajaran dengan cara meruntungkannya dalam bentuk aktivitas belajar yang potensial dapat memperlancar siswa dalam belajarnya.

Pembelajaran adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara sengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus untuk menghasilkan respon terhadap situasi tertentu, pembelajaran merupakan bus set dari pendidikan (Sugala: 2005: 61 yang dikutip dari Carey : 1986:195).

Hasil belajar menurut Soedijarto (1993:49), adalah tingkat penguasaan yang dicapai oleh pelajar dalam mengikuti program belajar mengajar yang sesuai dengan tujuan pendidikan yang telah ditetapkan.

*Lay up shoot* merupakan “tembakan yang dilakukan dengan dekat sekali dengan basket, hingga seolah-olah bola itu diletakkan kedalam basket yang didahului dengan gerakan dua langkah” (Sukintaka 1979:23).

**Muggi Afriansyah, 2013**

Pengaruh Modifikasi Bentuk Dan Ukuran Ring Terhadap Hasil Pembelajaran Lay Up Shoot Dalam Permainan Bolabasket Pada Siswa MI Miftahulfalah  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Ketepatan merupakan kemampuan individu untuk mengontrol suatu gerakan yang disengaja terhadap suatu sasaran. Ketepatan dalam hal ini adalah masuknya bola ke dalam keranjang pada pelaksanaan *lay up shoot*.

## J. Definisi Operasional

Supaya tidak terjadi salah penafsiran yang keliru, maka perlu penulis memaparkan secara operasional yang berkaitan dengan hal-hal yang penting sebagai berikut:

1. Belajar, menurut Slameto (2003:2) “Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”.
2. Media Pembelajaran, menurut Munadi (2008:7) adalah “salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran.”
3. *Lay up shoot* merupakan “tembakan yang dilakukan dengan dekat sekali dengan basket, hingga seolah-olah bola itu diletakkan kedalam basket yang didahului dengan gerakan dua langkah” (Sukintaka 1979:23).
4. Permainan bolabasket, menurut peraturan permainan bolabasket PB. PERBASI (2004:3) yaitu “permainan yang dimainkan oleh 2 regu yang masing-masing regu terdiri atas 5 orang. Setiap regu berusaha mencetak angka (poin) ke keranjang lawan dan mencegah regu lain mencetak angka”.