

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan pesat dalam industrialisasi dan metode informasi telah memacu kemajuan luar biasa dalam mengembangkan generasi berikutnya dari teknologi. Perencanaan proyek industri 4.0 dianggap sebagai upaya besar untuk memantapkan sebagai pemimpin industri terintegrasi. Pada saat ini kurangnya alat yang kuat masih menjadi masalah besar sebagai hambatan untuk mengeksplorasi potensi penuh industri 4.0. Untuk itu, sektor industri nasional perlu banyak pembenahan terutama dalam aspek penguasaan teknologi yang menjadi kunci penentu daya saing di era Industri 4.0. (Ciffolilli & Muscio, 2018).

Pendidikan jasmani di Inggris inspektorat Pemerintah, Kantor Standar dalam Pendidikan, baru-baru ini menyimpulkan bahwa beberapa sekolah secara rutin menggunakan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) (Chaudhury, Garg, & Sharma, 2003). Selain itu, mereka menyarankan bahwa sekolah-sekolah yang menggunakan TIK untuk menimbulkan minat siswa atau untuk mendukung pembelajaran. Berpendapat bahwa penggunaan terbaik dari TIK dalam pendidikan jasmani sering terjadi, baik dalam pengaturan pra dan pasca pembelajaran. Namun bahkan kemudian itu yang paling utama digunakan untuk menilai siswa dan melacak kemajuan mereka. OFSTED (2009) menjelaskan praktek dalam TIK terbaik dalam pendidikan jasmani menggunakan papan tulis interaktif, gambar diam, kamera digital dan analisis video. Hasil seperti yang dicatat dalam sebuah penelitian terbaru tentang penggunaan perangkat lunak analisis gerak 'Dartfish' menyatakan dalam 12 sekolah departemen pendidikan jasmani di New Brunswick, Kanada berpendapat bulat dari semua guru yang terlibat adalah bahwa dengan menggunakan pilihan seperti menangkap hidup dan *instant replay*, perangkat lunak analisis video dapat dengan mudah digunakan untuk meningkatkan belajar siswa dalam pendidikan jasmani. Namun, meskipun aspirasi yang lebih tinggi untuk penggunaan TIK dalam pendidikan jasmani, harus diakui bahwa *hardware* dan *software* yang mahal, yang

pada gilirannya membatasi kemampuan sekolah untuk membeli dan memelihara peralatan *up-to-date*.

Penggunaan *smartphone*, tablet, aplikasi (*apps*), umpan balik video, permainan untuk pendidikan (Michael & Chen, 2006), dan YouTube telah memberikan kontribusi besar terhadap perkembangan belajar siswa saat ini. Praktik pembelajaran sehari-hari pada guru dan persiapan sebelum pembelajaran diberikan semua dipengaruhi oleh dengan terus meningkatnya kecanggihan alat teknologi. Teknologi digital mempengaruhi bagaimana anak-anak dan pemuda datang dalam berhubungan dengan olahraga, bagaimana mereka membentuk sendiri “identitas olahraga” mereka (Pot, Schenk, & Van Hilvoorde 2014), bagaimana mereka memperoleh keterampilan gerakan, dan bagaimana mereka memahami dan mengevaluasi keterampilan gerakan mereka di rekaman video (Palao, Hastie, Cruz, & Ortega, 2015). Untuk para profesional pendidikan jasmani, peneliti pendidikan guru pendidikan jasmani (PETE) fakultas, dan pedagogi olahraga itu akan fokus pada bagaimana teknologi digital dapat digunakan untuk mengembangkan kesadaran siswa tentang taktik dalam pelajaran berbasis permainan. Sebagai contoh guru dapat menggunakan umpan balik berbasis video untuk memperkaya cara mereka mengajar permainan pedagogi. Secara khusus, analisis rekaman video yang menunjukkan aspek taktis dari permainan mungkin mendorong tingkat yang lebih tinggi dari bermain taktis wawasan dan partisipasi yang lebih besar oleh siswa (Harvey & Gittins, 2014). Analisis edit video dalam permainan adalah fitur khas evaluasi kinerja pasca-pertandingan dalam olahraga kompetitif. Namun, dalam konteks pengajaran pendidikan jasmani, di mana waktu adalah komoditas berharga, umpan balik berbasis video sangat tidak biasa karena waktu yang dibutuhkan untuk mendirikan beberapa buah peralatan (Tearle & Golder, 2008).

Feedback atau yang disebut umpan balik didefinisikan sebagai informasi terkait respons apa pun yang diterima baik selama atau setelah produksi keterampilan gerakan. Ada dua kategori umpan balik yang luas. Ini disebut umpan balik indera dan umpan balik tambahan (Principles, Fifth, Richard, & Timothy, n.d.). Yang pertama, umpan balik indera selalu tersedia untuk individu melalui berbagai modalitas indera mereka. Umpan balik kedua yaitu tambahan, hanya tersedia bila disediakan oleh

sumber eksternal dan memainkan peran kunci dalam proses pembelajaran. Umpan balik sangat penting untuk pembelajaran yang efektif. Bahkan, setelah jumlah waktu yang dihabiskan dalam latihan mungkin merupakan faktor terpenting dalam seberapa baik seseorang pada awalnya mempelajari keterampilan baru. Smith akan memberikan peran yang dimainkan umpan balik dalam pembelajaran, jenis umpan balik yang dapat disediakan dan metode untuk memberikan umpan balik yang paling efektif kepada peserta didik (Edwards, n.d.).

Pengetahuan tentang kinerja atau *Knowledge of Performance* (KP) atau umpan balik kinematik mengacu pada informasi yang diberikan kepada pemain yang menunjukkan kualitas atau pola pergerakan mereka mungkin ini termasuk informasi seperti perpindahan, kecepatan atau gerak sendi. KP cenderung berbeda dari umpan balik intrinsik dan lebih berguna dalam tugas-tugas dunia nyata. Strategi ini merupakan yang sering digunakan oleh pelatih atau praktisi rehabilitasi. Adapun umpan balik gerak lambat atau dapat disebut dengan *slow motion feedback* menggunakan ruang desain sendiri. Jelas bahwa umpan balik gerak lambat tidak masuk akal untuk tugas yang berjalan lama maksudnya ketika durasinya dari suatu tindakan cukup lama sehingga pengguna memiliki kesempatan untuk bereaksi. Dalam konteks aktivitas pembelajaran penjas, perilaku guru menghargai siswa dan ia berkomunikasi secara efektif diwujudkan dalam proses pemberian umpan balik (*feedback*). Guru penjas yang baik selalu berterus terang dalam memberikan penilaian terhadap kemampuan siswa. Guru harus mengungkapkan hal yang sesungguhnya dengan cara yang tidak membuat siswa semakin terpuruk pada saat mengalami suatu kegagalan. Guru penjas yang baik adalah guru yang mau mendengar dan memperhatikan segala hal yang diutarakan siswa, baik pada saat pembelajaran maupun diluar proses pembelajaran, semua itu dilakukan dalam rangka perbaikan proses pembelajaran. Guru harus berhati-hati memberikan umpan balik untuk perbaikan atau korekso atas kekeliruan yang dilakukan siswa karena kekurangan sesuaian jenis umpan balik yang diberikan akan berdampak perasaan tidak enak, pesimistis, tidak memiliki motivasi, atau tidak memiliki harga diri karena selalu

mendapat teguran guru. Untuk itu karakteristik siswa harus mendapat perhatian penting ketika guru akan memberikan umpan balik.

Ketepatan perkiraan dan kegiatan visual belum dipelajari ulang bagaimana kegiatan tersebut dipengaruhi oleh kecepatan memutar video ulang yang berbeda diantaranya yaitu lambat, cepat dan normal. Gambar video lambat atau *slow motion* sekarang sedang banyak digunakan dalam pelatihan olahraga untuk mengevaluasi peserta didik (Casey & Jones, 2011). Dalam artikel tersebut menemukan bahwa mengamati demonstrasi gerak lambat memfasilitasi *pick-up* dan meniru model koordinasi dari berbagai bagian tubuh, tetapi gangguan *pick-up* dan peniruan parameter seperti waktu gerakan, kecepatan dan kekuatan. Penelitian lain menunjukkan bahwa menampilkan gerak lambat disampaikan gangguan pada waktu yang gambar nyata dari tindakan yang terhalang pengakuan tindakan itu (Barclay, Cutting, & Kozlowski,). Sebelum percobaan difilmkan pemain basket profesional menembak lemparan bebas. Dari video difilmkan secara acak diekstraksi adegan dari 10 tembakan yang sukses dan 10 tembakan gagal. Artikel tersebut mendefinisikan video dari 20 tembakan ini sebagai video yang normal. Video termasuk setiap tembakan dari awal gerakan lemparan bebas sampai saat bola mencapai titik tertinggi (Uchida, Mizuguchi, Honda, & Kanosue, 2014).

Permainan bola basket merupakan permainan bola besar yang dimainkan dengan cara di oper ke sesama teman seregunya, di pantulkan maupun di gelindingkan, dan dimainkan dengan lima orang pemain dari dua regu yang berlawanan serta bertujuan untuk memasukkan bola sebanyak-banyaknya ke keranjang lawan serta mencegah kemasukan di keranjangnya sendiri. Olahraga permainan bola basket merupakan permainan yang memiliki karakteristik sosial tertentu di mana corak permainannya sarat dengan usaha untuk mengelabui lawannya dengan berbagai gerak tipuan atau gerakan berpura-pura yang dilakukan dengan menggunakan hampir seluruh bagian tubuhnya (Hoedaya,2002).

Diantara keterampilan teknik dasar dalam bermain bola basket, hal yang paling penting dalam mengembangkan seorang pemain bola basket adalah

kemampuan *dribble*. Tanpa keterampilan teknik dasar *dribble* yang baik dan sempurna maka bisa dikatakan kualitas permainan tidak akan berkembang dengan baik pula. Setelah melakukan *dribble*, teknik dasar selanjutnya diajarkan adalah *passing* atau dapat disebut dengan mengoper bola. *Passing* merupakan mengoper bola dengan cara tercepat dan terefektif memindahkan bola dari satu pemain ke pemain lainnya. Hasil akhir yang sempurna dari rangkaian operan yang baik adalah suatu operan kepada teman se-tim yang berada pada posisi bebas dekat keranjang dan dengan mudah dapat memasukkan bola ke keranjang. Operan yang baik sama penting dan menariknya dengan mendapatkan angka. Kemudian teknik dasar yang diajarkan yaitu *shooting*, sehingga dalam permainan nanti setelah pemain mampu berlari dengan membawa bola, pemain juga mampu mencetak angka melalui *shooting*. Tujuan permainan bola basket adalah membuat angka dengan cara menembakkan atau memasukkan bola ke keranjang lawan. Saat melakukan tembakan, seorang pemain harus memperhatikan arah/sasaran yang akan dituju, apakah bola akan diarahkan langsung ke ring atau ke papan pantul terlebih dahulu (Lubay, 2015).

Olahraga bola basket juga diberikan pada bidang pendidikan khususnya pada pelajaran jasmani di sekolah. Hal inilah sebenarnya yang mempengaruhi para pelajar mengenal bola basket khususnya pada kegiatan ekstrakurikuler bola basket yang diadakan di sekolah akan menarik minat para pelajar yang menggemarnya. Keterampilan perseorangan seperti *dribbling*, *passing* dan *shooting* serta kerja tim untuk menyerang atau bertahan adalah prasyarat agar berhasil dalam memainkan olahraga ini.

Seorang pemain yang terus menerus berlatih baik secara fisik maupun teknik, tetap tidak memberikan kesempatan melatih proses berfikir akan berakibat kegiatan yang bersifat intelektual menjadi tidak berkembang. Maka dari itu kemampuan intelektual dalam hal ini *Intelligence Quotient (IQ)* harus mendapatkan perhatian tersendiri agar mendapatkan hasil yang maksimal bagi seorang siswa atau atlet, intelegensi merupakan salah satu faktor penting untuk menentukan kemenangan. Seorang atlet dituntut untuk menganalisis permainan lawan, yang

kemudian mengetahui kelebihan dan kekurangan lawan agar taktik yang akan digunakan menjadi efektif, sesuai yang direncanakan. Oleh karena itu tingkat intelegensi pada atlet sangat berperan penting untuk menentukan kemenangan dalam permainan. Intelegensi adalah kemampuan yang bersifat umum untuk mengadakan penyesuaian terhadap sesuatu situasi atau masalah, yang meliputi berbagai jenis kemampuan psikis seperti: abstrak, berpikir mekanis, matematis, memahami, mengingat, berbahasa, dan sebagainya. Intelegensi juga dapat diartikan sebagai kemampuan yang dibawa sejak lahir, yang memungkinkan seseorang berbuat sesuatu dengan cara tertentu (Dalyono, 2004).

Berdasarkan pengamatan di lapangan bahwa proses pembelajaran pendidikan jasmani dalam materi bola basket sebagian siswa cenderung kurang aktif melakukan gerakan teknik dasar terhadap materi yang diberikan, kurangnya pemahaman materi dan akan berdampak pada kemampuan siswa untuk menjalankan instruksi kurang paham. Kebanyakan siswa malas untuk membaca apalagi dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani yang dimana siswa ingin bebas beraktivitas atau bebas melakukan gerakan agar tidak cenderung diam untuk melakukan olahraga. Peneliti ingin memberikan umpan balik kepada siswa agar siswa dapat memahami apa yang telah disampaikan oleh guru agar siswa juga tidak bosan mengikuuti proses pembelajaran pendidikan jasmani. Peneliti ingin memberikan inovasi baru agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan efisien dan efektif. Tantangan dalam pendidikan jasmani adalah dengan menggunakan teknologi agar pembelajaran tersebut dalam cara yang berarti yang meningkatkan pembelajaran siswa. (Fernandez-Balboa, Stidder & Capel, 2010) keduanya mencatat bahwa beberapa guru pendidikan jasmani melihat penggunaan teknologi atau inovasi sebagai mengecilkan tujuan inti dari subjek untuk membuat orang belajar gerak sementara (Casey & Jones, 2011). Dengan demikian kesiapan guru untuk mengenalkan bola basket merupakan modal utama menyampaikan materi penguasaan gerak teknik dasar bola basket agar suksesnya tujuan pembelajaran yang tercapai. (Vermeulen, Luyten, Coninx, & Marquardt, n.d.)

Intelligence quotient (IQ) sangatlah penting untuk diperhatikan karena kemampuan intelektual atau berfikir seseorang secara alamiah akan berkembang dengan sendirinya sesuai proses pertumbuhan, perkembangan, kematangan dan pengalaman serta faktor belajar atau latihan. Kemampuan berfikir merupakan gambaran dari salah satu kecakapan dalam melakukan bermacam-macam keterampilan dasar dan aktivitas fisik secara keseluruhan (Dean, Victor, Boone, & Arnold, 2008). Siswa yang memiliki tingkat kebugaran jasmani dibawah rata-rata akan malas belajar dan tidak bersemangat menghadapi pelajaran. Hal ini akan berdampak terhadap inteligensi dan hasil belajar yang rendah. Selain kebugaran jasmani yang baik, tingkat intelegensi juga berperan dalam peningkatan hasil belajar penjas. Tingkat kecerdasan siswa tidak dapat diragukan lagi, sangat menentukan keberhasilan belajar siswa. Ini bermakna semakin tinggi kemampuan intellegensi seorang siswa maka semakin besar peluangnya untuk meraih sukses. Sebaliknya, semakin rendah kemampuan intellegensi seorang siswa maka semakin kecil peluangnya untuk meraih sukses (Muhibbin Syah, 2010).

Berdasarkan latar belakang di atas hubungan *Kinematic Feedback* dengan kemampuan motorik sudah terlalu banyak maka peneliti mencoba peran tingkat kecerdasan intelektual (IQ) dengan penggunaan pembelajaran digital dalam penguasaan keterampilan bola basket. Mengacu pada latar belakang di atas maka penulis tertarik untuk meneliti tentang “Pengaruh Pemberian Umpan Balik Pembelajaran Dan Kecerdasan Intelektual Terhadap Penguasaan Keterampilan Bermain Bola Basket”.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan uraian di atas agar memiliki sasaran yang jelas, maka penulis merumuskan pokok permasalahan yang akan diajukan dalam penelitian ini yaitu:

1. Apakah terdapat perbedaan pengaruh antara media pemberian umpan balik *kinematic* dan umpan balik *slow motion* terhadap peningkatan penguasaan

keterampilan bermain bola basket? Jika terdapat perbedaan pengaruh, mana yang lebih baik?

2. Apakah terdapat interaksi antara media pemberian umpan balik dengan kecerdasan intelektual yang memberikan perbedaan pengaruh terhadap penguasaan keterampilan bermain bola basket?
3. Apakah terdapat perbedaan pengaruh antara media pemberian umpan balik *kinematic* dan umpan balik *slow motion* terhadap penguasaan keterampilan bermain bola basket pada kelompok kecerdasan intelektual tinggi?
4. Apakah terdapat perbedaan pengaruh antara media pemberian umpan balik *kinematic* dan umpan balik *slow motion* terhadap penguasaan keterampilan bermain bola basket pada kelompok kecerdasan intelektual rendah?

1.3 Tujuan Penelitian

Dalam setiap penelitian harus memiliki tujuan-tujuan yang akan dicapai sehingga dapat menghasilkan informasi dan hasil-hasil penelitian yang benar. Tujuan yang penulis rumuskan sebagai berikut:

1. Ingin mengetahui apakah terdapat perbedaan pengaruh antara media pemberian umpan balik *kinematic* dan umpan balik *slow motion* terhadap peningkatan penguasaan keterampilan bermain bola basket. Jika terdapat perbedaan pengaruh, mana yang lebih baik.
2. Ingin mengetahui apakah terdapat interaksi antara media pemberian umpan balik dengan kecerdasan intelektual yang memberikan perbedaan pengaruh terhadap penguasaan keterampilan bermain bola basket.
3. Ingin mengetahui apakah terdapat perbedaan pengaruh antara media pemberian umpan balik *kinematic* dan umpan balik *slow motion* terhadap penguasaan keterampilan bermain bola basket pada kelompok kecerdasan intelektual tinggi.

4. Ingin mengetahui apakah terdapat perbedaan pengaruh antara media pemberian umpan balik *kinematic* dan umpan balik *slow motion* terhadap penguasaan keterampilan bermain bola basket pada kelompok kecerdasan intelektual rendah.

1.4 Manfaat Penelitian

Dengan tujuan yang diuraikan di atas, penelitian ini memiliki beberapa manfaat, sebagai berikut:

1. Secara teoritis

Secara teoritis dapat memberikan sumbangan pemikiran dalam perkembangan sekolah untuk mengenai revolusi industri 4.0 dengan berkembangnya teknologi saat ini, hal ini memiliki menjelaskan penerapan umpan balik secara eksternal kepada siswa agar lebih efektif serta dapat menjadi bahan rujukan bagi pendidikan jasmani di masa yang akan datang.

2. Secara praktis

Sebagai masukan bagi sekolah khususnya mata pelajaran pendidikan jasmani, terkait dengan revolusi industri 4.0 agar siswa lebih efektif pada saat pembelajaran dalam menciptakan lingkungan yang mendukung segala proses perkembangan anak melalui aktivitas pendidikan jasmani.

1.5 Struktur Organisasi Proposal Tesis

Dalam penyusunan penelitian ini terdiri dari beberapa bab yang disusun secara bertahap, diantaranya:

BAB I Pendahuluan, memaparkan latar belakang penelitian, rumusan penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, struktur organisasi tesis.

BAB II Kajian pustaka, memaparkan konsep-konsep atau teori-teori dalam bidang yang dikaji yaitu studi literatur penelitian, penelitian yang relevan, kerangka berpikir, dan hipotesis penelitian.

BAB III Metodologi penelitian, memaparkan desain penelitian, partisipan, instrumen penelitian berupa perumusan dan pengembangan instrumen penelitian, prosedur penelitian, dan analisis data.

BAB IV Temuan dan Pembahasan, memaparkan dua hal utama yaitu temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data dengan berbagai kemungkinan bentuknya sesuai dengan urutan rumusan permasalahan penelitian dan pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya.

BAB V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi, memaparkan berisi simpulan, implikasi dan rekomendasi yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian sekaligus mengajukan hal-hal penting yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian tersebut.