

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani diartikan sebagai pendidikan melalui aktivitas jasmani. Siedentop (Lutan,2009:114) mengatakan sebagai:

*Education through and physical activities.* Permainan, rekreasi, ketangkasan, olahraga, kompetisi, dan aktivitas-aktivitas fisik lainnya, merupakan materi-materi yang terkandung dalam pendidikan jasmani karena diakui mengandung nilai-nilai yang hakiki.

Berdasarkan uraian tersebut, bahwa pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan media untuk meraih tujuan pendidikan sekaligus juga untuk meraih tujuan yang bersifat internal kedalam aktivitas itu sendiri. Dan lain sebagainya melalui aktifitas jasmani terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan Pendidikan Nasional. Hal tersebut sesuai dengan yang dirumuskan dalam kurikulum pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan untuk SD/MI.

Melalui pembelajaran pendidikan jasmani, siswa dapat melakukan berbagai kegiatan permainan dan olahraga tanpa mengesampingkan aspek kompetisi dan prestasi yang mungkin bisa diraih didalamnya. Hal tersebut ada dalam tujuan pendidikan jasmani berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) sebagai berikut;

1. Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani dan olahraga terpilih.
2. Meningkatkan pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik.
3. Meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar.
4. Meletakkan karakter moral yang kuat melalui internalisasi nilai-nilai yang terkandung didalam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan.
5. Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerjasama, percaya diri dan demokratis.

6. Mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri, orang lain dan lingkungan.
7. Memahami konsep aktivitas jasmani dan olahraga di lingkungan yang bersih sebagai informasi untuk mencapai pertumbuhan fisik yang sempurna, pola hidup sehat dan kebugaran, trampil serta memiliki sikap yang sportif.

Dalam pendidikan jasmani, ada salah satu cabang olahraga bola besar yang dinamakan bolabasket. Menurut Sodikun (1992: 8) mengatakan bahwa:

Bolabasket merupakan olahraga permainan yang menggunakan bola besar, dimainkan dengan tangan. Bola boleh dioper (dilempar ke teman), boleh dipantulkan ke lantai (di tempat atau sambil berjalan dan tujuannya adalah memasukan bola ke ring (keranjang) lawan.

Dalam bolabasket ada yang dinamakan lemparan dada (*chestpass*). Menurut Salim (2008: 57) “Lemparan dada adalah lemparan dua tangan yang dilakukan dari depan dada dan lemparan ini efektif untuk jarak dekat.”

Tujuan pendidikan jasmani dan olahraga di sekolah dasar salah satunya meningkatkan keterampilan dan kemampuan gerak dasar siswa dengan ruang lingkup permainan dan olahraga seperti, pembelajaran penjaskes di kelas V dengan materi pembelajaran bolabasket dengan meningkatkan gerak dasar *chestpass* dengan benar. Pada proses pembelajarannya, ada suatu permasalahan yang di temukan pada saat siswa melakukan gerakan *chestpass* yaitu masih banyak siswa yang belum bisa melakukan dengan benar. Padahal keterampilan pertama yang harus dimiliki siswa dalam melakukan *chestpass* yaitu dapat melakukan passing dada dengan benar.

Kondisi yang terjadi pada sekolah dasar tentang olahraga bolabasket Khususnya *chestpass* kurang berkembang, ini disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya tidak semua sekolah dasar memiliki lapang basket, kurangnya minat siswa, kurangnya kreatif guru pendidikan jasmani dalam mengemas materi ke bentuk permainan atau dengan menggunakan media dalam menyampaikan pembelajaran *chestpass*. Sarana merupakan faktor pendukung untuk menunjang tercapainya tujuan dalam proses pembelajaran secara maksimal.

Permainan mengandung arti yang berbeda dengan olah raga. Setiap olahraga didalamnya terkandung unsur permainan tetapi tidak setiap permainan adalah olahraga. Media pembelajaran menurut Sumiati (2009: 160) mengatakan:

Media pembelajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (message), merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar.

Dalam upaya memperbaiki proses belajar mengajar peneliti akan mencoba mengatasi permasalahan yang timbul dalam satu kelas ketika belajar gerak dasar *chestpass* bolabasket, dengan terlebih dahulu peneliti melakukan observasi yang bertujuan untuk mendapatkan data dan dokumentasi melalui analisis dan wawancara dengan guru dan siswa. Pada penelitian ini, peneliti bukan hanya sebagai observer saja melainkan sebagai praktisi, karena peneliti memiliki visi untuk memecahkan permasalahan dalam kegiatan belajar mengajar yang dialami oleh guru dan siswa.

Dalam pembelajaran penjas kesekolah dasar, guru dituntut untuk mampu mengelola kegiatan pembelajaran. Untuk mencapai hal tersebut, guru harus senantiasa dapat mengembangkan berbagai permainan atau memodifikasi permainan sesuai dengan materi ajar.

Siswa tingkat sekolah dasar pada umumnya belum memiliki kemampuan untuk melakukan *chestpass* yang lebih baik, maka diperlukan berbagai bentuk variasi permainan atau modifikasi permainan dalam pembelajaran *chestpass* bolabasket sehingga dapat menimbulkan motivasi yang tinggi terhadap pencapaian hasil belajar *chestpass* permainan bolabasket.

Pada kegiatan awal pembelajaran guru tidak melakukan apersepsi sebagaimana mestinya. Sedangkan pada kegiatan inti guru hanya menjelaskan aturan dalam permainan bolabasket. Ini dilakukan secara singkat, sehingga dari data yang terlihat hanya sebagian kecil siswa saja yang berantusias memperhatikan guru. Untuk kegiatan selanjutnya, guru langsung melaksanakan proses pembelajaran *chestpass* dengan aturan yang baku. Pada kegiatan akhir guru tidak menindaklanjuti kesalahan sikap dasar *chestpass* siswa.

Hasil analisis dari kinerja guru, diperoleh gambaran bahwa pada tahap awal pembelajaran siswa kurang termotivasi untuk membuka pengetahuan awalnya, karena dalam hal ini guru tidak melakukan apersepsi. Proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru bersifat kaku terhadap siswa dan kemampuan siswa tidak berkembang.

Pada saat penelitian berlangsung, siswa terlihat kurang serius dalam mengikuti pembelajaran bolabasket khususnya *chestpass*. Tetapi pada proses KBM, siswa diharuskan untuk bisa melakukan gerak dasar *chestpass* agar siswa mencapai hasil belajar yang optimal sesuai dengan KKM yang telah ditentukan yaitu 70. Bukti empiric yang peneliti cantumkan dalam penelitian hanya sebagai acuan bukan verifikasi dan hasilnya tidak harus seperti kemampuan seorang atlet, karena pada dasarnya kemampuan manusia berbeda satu sama lain, apalagi siswa sekolah dasar yang masih perlu diperbaiki,

Berdasarkan hasil observasi di SDN Babakan, terbukti bahwa proses kegiatan pembelajaran gerak dasar *chestpass* bolabasket, terdapat beberapa masalah urgen yang dianalisis langsung oleh peneliti di saat mengobservasi, diantaranya :

#### 1. Perencanaan

Pada saat peneliti melaksanakan observasi terhadap Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) guru kelas V SDN Babakan dengan materi pembelajaran gerak dasar *chestpass*, ternyata masih perlu diperbaiki dan ditingkatkan. Permasalahan pada IPKG 1 yaitu perumusan indikator dan tujuan pembelajaran permainan bolabasket hanya terfokus pada teknik dasar saja tanpa adanya pengembangan alat pembelajaran bolabasket

#### 2. Kinerja Guru

Pada saat peneliti melaksanakan observasi terhadap kinerja guru dalam proses kegiatan pembelajaran gerak dasar *chestpass* ternyata masih perlu diperbaiki dan ditingkatkan. Permasalahan pada IPKG 2 yaitu kinerja guru sebagian besar tidak berorientasi pada perencanaan pembelajaran yang telah dibuat, kemudian mendemonstrasikan gerak dasar *chestpass* tidak didukung dengan

alat pembelajaran, alur pembelajaran tidak sistematis dari awal hingga akhir pembelajaran.

### 3. Aktivitas siswa

Pada saat peneliti melaksanakan observasi terhadap aktivitas siswa dalam proses kegiatan pembelajaran gerak dasar *chestpassbolabasket* ternyata masih perlu diperbaiki dan ditingkatkan. Permasalahan pada aktivitas siswa yaitu kurang disiplin, antusias dan tanggung jawab diantara siswa pada penerapan gerak dasar *chestpassbolabasket*.

### 4. Hasil tes

Pada saat peneliti melaksanakan observasi terhadap pelaksanaan tes gerak dasar *chestpass* permainan bolabasket, hasilnya dari 28 orang siswa kelas V sebagian besar belum mampu melakukan gerak dasar tersebut. Beberapa penyebab yang muncul di pada saat siswa melakukan gerak dasar *chestpassbolabasket* diantaranya :

- a. Terdapat siswa yang kurang mengenal gerakan-gerakan pada gerak dasar bolabasket.
- b. Terdapat siswa yang kurang proaktif dalam pembelajaran permainan bolabasket.
- c. Pembelajaran kurang inovatif, terlihat pembelajaran berpusat pada guru, yang terjadi siswa kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran, hal itu di karenakan guru hanya menyampaikan materi melalui metode ceramah dan komando tanpa adanya praktek langsung yang mampu mengkonkritkan tentang gerak dasar *chestpassbolabasket*.
- d. Alat pembelajaran yang kurang mendukung siswa untuk memaksimalkan kemampuan dalam melakukan gerak dasar *chestpassbolabasket*.

Adapun hasil pemerolehan pembelajaran yang didasari faktor penyebab di atas dapat dilihat berdasarkan pengamatan awal mengenai kemampuan melakukan gerakan *chestpass* dengan benar pada pembelajaran bolabasket kelas di kelas V pada tabel 1.1

Tabel. I.I  
Data Awal Test *chestpass*

No	Nama Siswa	Aspek yang dinilai												Skor	Nilai	Ket		
		Sikap awal				Pelaksanaan				Sikap Akhir						T	TT	
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4					
1	Agus Nendi			√				√				√			8	66		√
2	Andi Rully Ferdian	√										√			7	58		√
3	Bella Safitri	√										√			7	58		√
4	Dani		√					√							8	66		√
5	Dani ismail				√	√							√		7	58		√
6	Heri Ramdani				√	√							√		7	58		√
7	Heriyana				√			√					√		8	66		√
8	Iqbal Maulana		√									√		√	10	83	√	
9	Kadriyan		√									√		√	10	83	√	
10	Kiki		√									√		√	10	83	√	
11	Kurniawan	√										√		√	7	58		√
12	Lulu Lestari		√					√						√	8	66		√
13	Moh Rafi Nugraha				√	√							√		7	58		√
14	Moh Ramdan				√	√							√		7	58		√
15	Rahma Solehah				√	√							√		7	58		√
16	Rani Hermawati		√									√		√	10	83	√	
17	Rizky Jatnika				√	√							√		7	58		√
18	Rodiahtul Fitri		√									√		√	10	83	√	
19	Santi		√									√		√	10	83	√	
20	Sinta				√	√							√		7	58		√
21	Siti Maryani														10	83	√	
22	Siti Rohmahdiah		√									√		√	10	83	√	
23	Solihatul Dini		√									√		√	10	83	√	
24	Soni		√									√		√	10	83	√	
25	Via Sandra Soleha				√	√							√		7	58		√
26	Aji Hambali		√					√						√	8	66		√
27	Rizky Rahman Hakim		√					√						√	8	66		√
28	Mulyana				√	√							√		7	58		√
Jumlah																10	18	
Presentasi																36%	64%	

keterangan :

T = Tuntas

TT = Tidak Tuntas

Skor Ideal = 12

Nilai =  $\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Ideal}} \times 100 \%$

Skor Ideal

Nilai KKM = 70 %

Jika siswa mendapat nilai  $\geq 70$  dikatakan tuntas.

Jika siswa mendapat nilai  $\leq 70$  dikatakan tidak tuntas.

Dari data awal tersebut dapat diinterpretasikan bahwa ada 10 orang siswa (36%) dinyatakan tuntas, dan 18 orang siswa (64%) dinyatakan tidak tuntas. Dengan demikian, kemampuan siswa kelas V SDN Babakan dalam pembelajaran *chestpass* dalam permainan bolabasket masih rendah dan perlu diperbaiki. Permasalahan tersebut terjadi karena anak tidak terbiasa melakukan gerakan *chestpass* dalam permainan bolabasket serta dalam pembelajaran tidak dikemas dalam bentuk permainan.

Salah satu tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar gerak dasar *chestpass* yaitu melalui modifikasi media yang dapat membantu siswa dalam melakukan pembelajaran permainan bolabasket. Pelaksanaan penggunaan modifikasi media yang diterapkan oleh guru dan siswa pada proses pembelajaran bolabasket yaitu :

1. Siswa melakukan gerakan *chestpass* dengan menggunakan media simpai dalam permainan bolabasket.
2. Sedangkan guru mendemonstrasikan cara-cara menggunakan modifikasi media simpai tersebut.

Media Simpai adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (message), merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa untuk mendorong proses belajar dengan menggunakan suatu bentuk lingkaran yang terbuat dari rotan untuk memudahkan siswa melakukan pembelajaran gerak dasar *chestpass* dengan cara menggantungkan 3 buah simpai di kedua tiang berbentuk horizontal dengan ketinggian setinggi dada siswa yang kemudian siswa melakukan *chestpass* secara berpasangan dengan posisi berhadapan diantara simpai dengan jarak 2m dilakukan secara bergantian.

Tindakan di atas akan memberikan dampak yang positif bagi siswa dalam kelancaran proses pembelajaran gerak dasar *chestpass* dalam permainan bolabasket. Peneliti mempunyai perencanaan dan pelaksanaan tindakan yang kompleks untuk mengatasi masalah guru dan siswa di kelas V dalam proses pembelajaran gerak dasar *chestpass* dalam permainan bolabasket.

Dari uraian tersebut maka peneliti tertarik untuk mengembangkan ke dalam metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebagai upaya perbaikan perencanaan, pelaksanaan (kinerja guru), aktifitas siswa dan hasil tes belajar dalam praktik permainan bolabasket dengan mengambil judul penelitian yaitu Meningkatkan Pembelajaran Gerak Dasar *Chestpass* Melalui Media Simpai Dalam Permainan Bolabasket di kelas V SDN Babakan Kecamatan Sumedang Selatan Kabupaten Sumedang.

## B. Perumusan dan Pemecahan Masalah

### 1. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah penelitian tindakan kelas yakni;

- a. Bagaimana perencanaan pembelajaran meningkatkan gerak dasar *chestpass* melalui media simpai dalam permainan bolabasket pada siswa kelas V SDN Babakan Kecamatan Sumedang Selatan Kabupaten Sumedang ?
- b. Bagaimana kinerja guru meningkatkan gerak dasar *chestpass* melalui media simpai dalam permainan bolabasket pada siswa kelas V SDN Babakan Kecamatan Sumedang Selatan Kabupaten Sumedang ?
- c. Bagaimana aktivitas siswa dalam meningkatkan gerak dasar *chestpass* melalui media simpai dalam permainan bolabasket pada siswa kelas V SDN Babakan Kecamatan Sumedang Selatan Kabupaten Sumedang?
- d. Bagaimana hasil peningkatan pembelajaran meningkatkan gerak dasar *chestpass* melalui media simpai dalam permainan bolabasket pada siswa kelas V SDN Babakan Kecamatan Sumedang Selatan Kabupaten Sumedang ?



## 2. Pemecahan Masalah

Agar dapat tercapainya tujuan pembelajaran berdasarkan rumusan masalah yang ada di atas, maka penulis mencoba berdasarkan cara agar dapat menerapkan permainan dalam pembelajaran gerak dasar *chestpass* salah satunya yaitu:

- a. Pada tahap perencanaan guru mempersiapkan pembelajaran *chestpass* yang mengacu pada IPKG 1 yang meliputi perumusan tujuan pembelajaran, mengembangkan dan mengorganisasikan materi, media, dan sumber belajar.
- b. Pada tahap pelaksanaan mengacu pada IPKG 2 yaitu menjelaskan topik belajar, memberikan bimbingan berupa pertanyaan dan komando kepada siswa secara terus menerus mengenai cara pembelajaran *chestpass* pada permainan bolabasket serta memberikan bantuan kepada siswa yang tidak bisa melakukan gerakan *chestpass*.
- c. Guru mengetahui aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini terkait dengan nilai disiplin, antusias dan tanggung jawab siswa saat pembelajaran *chestpass* serta memberikan motivasi kepada siswa agar lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran *chestpass*.
- d. Pada tahap evaluasi guru mengevaluasi siswa dengan mengadakan tes dimana setiap siswa melakukan gerakan *chestpass* dan dicatat hasilnya.

## C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang akan dicapai dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui perencanaan dalam proses pembelajaran *chestpass* dengan menerapkan modifikasi media sampai untuk meningkatkan kemampuan melakukan gerakan *chestpass* dengan benar pada siswa Kelas V SDN Babakan.
2. Untuk mengetahui kinerja guru dalam proses pembelajaran *chestpass* dengan menerapkan modifikasi media sampai untuk meningkatkan kemampuan melakukan gerakan *chestpass* dengan benar pada siswa Kelas V SDN Babakan.
3. Untuk mengetahui aktifitas siswa dalam proses pembelajaran *chestpass* dengan menerapkan modifikasi media sampai untuk meningkatkan

kemampuan melakukan gerakan *chestpass* pada siswa Kelas V SDN Babakan.

4. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan siswa melakukan gerakan *chestpass* dengan benar dengan menerapkan modifikasi media simpai pada siswa kelas V SDN Babakan.

#### D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang di harapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Sekolah
  - a. Diharapkan Penelitian Tindakan Kelas dengan menerapkan model modifikasi media simpai dapat meningkatkan kemampuan melakukan gerakan *chestpass* pada siswa Kelas V SDN Babakan khususnya pada pembelajaran *chestpass* dalam permainan bolabasket.
  - b. Hasil penelitian ini dapat dijadikan pertimbangan sekolah untuk mengembangkan model pembelajaran.
2. Bagi Guru
  - a. Sebagai bahan refleksi bagi guru khususnya guru sekolah dasar mengenai pelaksanaan pembelajaran.
  - b. Untuk meningkatkan kualitas mengajar serta mencoba menerapkan model pembelajaran sebagai inovasi baru dalam proses pembelajaran.
  - c. Memperoleh wawasan dan pengalaman dalam melakukan perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran *chestpass* dengan menerapkan model modifikasi media simpai.
  - d. Meningkatkan profesionalisme guru dalam pembelajaran siswa, terutama pada peningkatan kemampuan melakukan gerakan *chestpass* dengan benar pada permainan bolabasket.
3. Bagi Mahasiswa
  - a. Sebagai bahan motifasi bagi mahasiswa calon guru untuk terus menggali kreatifitas dan inofasi dalam hal peningkatan kualitas pembelajaran.
4. Bagi Siswa

- a. Dengan bentuk permainan siswa tidak akan merasa jenuh atau bosan terhadap pembelajaran dan mendapatkan banyak variasi dalam pembelajaran.
- b. Siswa dapat belajar sambil bermain sebagai bahan motivasi untuk belajar lebih baik.
- c. Dapat meningkatkan minat, antusias, dan keaktifan siswa dalam pembelajaran *chestpass*.

#### 5. Bagi Lembaga

- a. Hasil penelitian tindakan kelas ini sebagai masukan dan bahan acuan dalam rangka penambahan wawasan dan pengetahuan yang berkaitan dengan keterampilan mengajar serta perbaikan proses pembelajaran untuk menghasilkan tenaga pendidik yang memiliki kompetensi tinggi terutama bagi Upi kampus sumedang sebagai lembaga yang mencetak tenaga-tenaga kependidikan.

#### E. Batasan Istilah

Untuk menghindari penafsiran yang salah dalam memahami istilah pokok yang terdapat dalam judul ini, maka perlu kiranya penulis memberikan penjelasan istilah-istilah, sebagai berikut :

Meningkatkan adalah menaikkan (derajat, taraf dsb), mempertinggi; memperhebat (produksi dsb), mengangkat diri. Meningkatkan adalah proses kegiatan, cara meningkatkan (usaha, kegiatan, dsb). (Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi ke-2, Jakarta: Balai Pustaka).

Pembelajaran adalah proses, cara, perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. (Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi ke-3, Jakarta: Balai Pustaka 2005).

*Chestpass* adalah Operan dada yang di lakukan dengan kedua tangan. Operan ini sangat bermanfaat (tepat) untuk operan jarak pendek dengan perhitungan demi kecepatan dan kecermatan, bila kawan yang akan menerima tidak dijaga dengan ketat. Jarak operan yang paling baik untuk lemparan ini adalah antara 4-7 meter, tergantung kepada kemampuan atau kekuatan melempar.

Bolabasket adalah cabang olahraga yang banyak di gemari oleh para generasi remaja khususnya para pelajar dan mahasiswa (Imam Sadikun1992 :200).

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (message), merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar. (Sumiati 2009: 160)

Simpai adalah lingkaran atau gelang-gelang dari rotan atau logam (pengikat bingkai dsb). (Kamus Besar Bahasa Indonesia)

Media Simpai adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (message), merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa untuk mendorong proses belajar dengan menggunakan suatu bentuk lingkaran yang terbuat dari rotan untuk memudahkan siswa melakukan pembelajaran gerak dasar *chestpass* dengan cara menggantungkan 3 buah simpai di kedua tiang berbentuk horizontal dengan ketinggian setinggi dada siswa yang kemudian siswa melakukan *chestpass* secara berpasangan dengan posisi berhadapan diantara simpai dengan jarak 2m dilakukan secara bergantian.