

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kehidupan manusia tidak bisa lepas dari pendidikan karena pendidikan mempunyai fungsi untuk meningkatkan kualitas manusia, baik secara individu maupun secara kelompok, yang meliputi aspek jasmani rohani, sepiritual, material, dan kematangan berfikir. Pendidikan sangatlah penting bagi suatu bangsa karena keberhasilan dan kemajuan suatu bangsa sangat bergantung pada pendidikan yang ditekankan dan diterapkan pada penduduknya. Ada beberapa macam pendidikan yang berperan dalam kemajuan suatu bangsa. Salah satu pendidikan tersebut yaitu Pendidikan Jasmani yang terdapat di sekolah. Pendidikan Jasmani merupakan suatu mata pelajaran yang wajib diikuti oleh peserta didik sebagai sarana untuk peserta didik dapat mengembangkan potensi diri dan untuk mengubah tingkah laku.

Safari (2011: 11) mengemukakan bahwa, Pendidikan Jasmani adalah “suatu proses pendidikan seseorang individu maupun sebagai anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan jasmani, pertumbuhan kecerdasan dan pembentukan watak”.

Pendidikan Jasmani merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari program pendidikan. Syarifuddin (1992:5) mengemukakan bahwa, Tujuan umum pendidikan jasmani di sekolah dasar adalah memacu kepada pertumbuhan dan perkembangan jasmani, mental emosional dan *social* yang selaras dalam upaya membentuk dan mengembangkan kemampuan dasar, menanamkan nilai, sikap dan membiasakan hidup sehat.

Wujud dari pelaksanaan pengajaran Pendidikan Jasmani di sekolah berpangkal pada gerak peserta didik, yang menampakan dirinya keluar terutama dalam bentuk-bentuk aktivitas jasmaninya. Namun, Pendidikan Jasmani bukanlah semata-mata hanya berfungsi untuk merangsang dan mengembangkan organ-organ serta fungsinya saja, melainkan juga pembentukan dan pengembangan

kepribadian yang utuh dan harmonis di dalam kehidupannya, yaitu dalam rangka membentuk manusia pembangun yang dapat membangun dirinya sendiri dan secara bersama-sama bertanggung jawab atas pembangunan bangsa. Rusli (1997 :

1) mengemukakan bahwa:

Pendidikan jasmani tidak hanya menekankan fisik yang menekankan pada pengembangan kekuatan dan kesegaran jasmani tetapi pengembangan manusia seutuhnya dalam rangka menyiapkan kehidupan anak agar dapat berfungsi dengan baik di masyarakat.

Oleh sebab itu, apabila program Pendidikan Jasmani yang diterapkan di SD dapat dilaksanakan sebagaimana mestinya dan diarahkan, dibimbing dan dikembangkan secara wajar, maka Pendidikan Jasmani merupakan bagian yang penting bagi kehidupan peserta didik. Disamping itu akan sangat berarti serta bermanfaat dalam pendidikan. Dengan demikian, tidaklah berlebihan bila dikatakan bahwa Pendidikan Jasmani merupakan sarana yang ampuh untuk mewujudkan tercapinya pendidikan.

Melalui Pendidikan Jasmani, peserta didik akan memperoleh berbagai pengalaman, terutama yang sangat erat kaitannya dengan kesan pribadi yang mengesankan, berbagai ungkapan yang kreatif, inovatif, keterampilan gerak, kesegaran jasmani, membiasakan hidup sehat, pengetahuan, dan pemahaman terhadap sesama manusia.

Peran dan tugas guru pada dasarnya ditentukan kedudukannya oleh peserta didik sendiri. Secara umum, dapat pula dinyatakan bahwa peranan dan tugas guru itu bersifat situasional, bergantung pada karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Dengan bahasa strategi dapat dinyatakan bahwa peran dan tugas guru seharusnya dipilih dan ditetapkan sebelum pelaksanaan proses belajar mengajar. Jika hal tersebut tidak dilakukan maka pada waktu proses pembelajaran guru tidak akan memahami peranannya

Tanpa memahami perananan-peranan ini, besar kemungkinan guru ini salah bertindak atau salah berperan dalam suatu strategi belajar tertentu.

Contohnya dalam pembelajaran bola basket, guru akan kesulitan melakukan proses belajar mengajar karena tidak menetapkan dan mempelajari tugas untuk melakukan pembelajaran bola basket. Untuk itu dalam pembelajaran

Pendidikan Jasmani bidang permainan bola basket, harusnya anak diberikan pembelajaran yang dikemas dalam bentuk sederhana atau dengan penerapan media. Hal tersebut ditemukan pada waktu melakukan observasi pada salah satu sekolah di Kabupaten Sumedang.

Berdasarkan observasi dan tes yang telah dilaksanakan pada tanggal 22 Desember 2012 di SDN Tegalkalong 1 Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang peneliti menemukan masalah yang harus dipecahkan. Diperoleh data yang menggambarkan bahwa hampir 80% dari 30 siswa tidak menguasai teknik dasar *bounce pass* pada permainan bola basket. Hal ini disebabkan oleh kinerja guru yang kurang. Karena guru yang tidak memberikan demonstrasi *bounce pass* dalam bola basket, dan kurang kreatif dalam memodifikasi pembelajaran *bounce pass* dalam permainan bola basket. Selain itu peserta didik banyak yang tidak menguasai keterampilan tersebut terutama pada saat mengumpan bola, faktor penyebab utamanya adalah kurangnya pemahaman yang cukup mengenai cara melempar bola dipantulkan (*bounce pass*) sehingga banyak umpan-umpan yang kurang tepat sasaran dan siswa kurang berantusias mengikuti pembelajaran passing dalam permainan bola basket karena siswa hanya ingin langsung bermain bola basket. Untuk memecahkan masalah tersebut akan dilakukan pembelajaran *bounce pass* dengan penerapan media sasaran. Yang dijadikan subjek penelitian dalam hal ini murid kelas V SDN Tegalkalong 1 Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang, berjumlah 30 orang siswa yang terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan.

Tabel 1.1
Data Awal Hasil Tes Bounce Pass

No	Nama	Aspek yang Dinilai												Skor	Nilai	KKM (70)	
		Sikap awal				Sikap Pelaksanaan				Sikap Akhir						T	BT
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
1.	Alfin Aldiola S.			√			√					√		8	66,6		√
2.	Agus Saefulah			√				√					√	9	75,0	√	
3.	Annisa Dwi F			√				√		√				7	58,3		√
4.	Anggi Raahardika		√				√					√		7	58,3		√
5.	Bella Aditya Putri		√		√							√		6	50,0		√
6.	Dida Hermansyah			√				√				√		9	75,0	√	
7.	Elis Hasanah			√	√							√		7	58,3		√
8.	Euis Ratnaningsih		√				√					√		6	50,0		√
9.	Fajar Ramdhan			√				√				√		9	75,0	√	
10.	Faturrahman Alif			√	√							√		7	58,3		√
11.	Irna Febriana		√		√							√		6	50,0		√
12.	Irgie Mardiansyah			√			√					√		8	66,6		√
13.	Labib Satria N.			√					√			√		10	83,3	√	
14.	M. Farhan H				√			√				√		9	75,0	√	
15.	M Fajar				√			√				√		10	83,3	√	
16.	Mochamad Rizal F.		√					√				√		8	66,6		√
17.	Nabila Kurnianti			√		√				√				5	41,6		√
18.	Reva Lely h. j.		√				√					√		6	50,0		√
19.	Rahmat Komara		√			√						√		5	41,6		√
20.	Riki Mardianto	√						√		√				5	41,6		√
21.	Ryan Maryanto		√				√					√		7	58,3		√
22.	Rina Mardiana	√					√			√				4	33,3		√
23.	Sinta Widya Sari	√				√				√				3	25,0		√
24.	Salsa Ayudya M.		√			√						√		5	41,6		√
25.	Sintia Siti Salamah	√				√				√				3	25,0		√
26.	Yonata Sanova M.			√				√				√		8	66,6		√
27.	Nashaly Wishal F.			√		√				√				5	41,6		√
28.	Mutiara Rayhanati		√				√					√		6	50,0		√
29.	Irma Putri	√					√					√		6	50,0		√
30.	Luthfia Nurandini		√				√					√		6	50,0		√
Jumlah															1665,8	6	24
Rata-rata															55,5		
Tuntas										Belum Tuntas							
20%										80%							

Keterangan :

T : Tuntas

BT : Belum Tuntas

Nilai = $\frac{\text{Skor yang diperoleh} \times 100\%}{\text{Skor Ideal (12)}}$

KKM = 70

Jika siswa mendapat nilai ≥ 70 dikatakan tuntas.

Jika siswa mendapat nilai < 70 dikatakan tidak tuntas.

Permainan dilakukan dalam dua regu masing-masing terdiri dari 5 pemain setiap regu berusaha memasukkan bola keranjang lawan dan mencegah keranjangnya sendiri kemasukkan sedikit mungkin. Lapangan terdiri tanah, atau lantai semen atau lantai papan, dibatasi oleh garis berbentuk persegi panjang berukuran 28 x 15m.

Sodikun (1992: 48) mengemukakan bahwa, Pada permainan bolabasket, untuk mendapatkan gerakan yang efektif dan efisien ini perlu didasarkan pada penguasaan teknik dasar yang baik. Teknik dasar tersebut dapat dibagi sebagai berikut.

1. Teknik melempar dan menangkap (*passing*)
2. Teknik menggiring bola (*Dribling*)
3. Teknik menembak (*Shooting*)
4. Teknik gerakan berporos (*Pivot*)
5. Teknik *lay up shoot*
6. Merayah

Jika teknik-teknik di atas sudah dikuasai dengan baik, maka dalam melakukan permainan olahraga bola basket akan sangat mudah dilakukan. Untuk melatih teknik-teknik di atas tentunya harus dengan metode yang tepat. Dalam pembelajaran bola basket di SD, tentu perlu adanya pembelajaran yang menarik agar peserta didik lebih tertarik dalam permainan tersebut dan pembelajaran juga tidak terkesan monoton. Metode melalui bermain dianggap paling tepat karena sesuai dengan karakteristik peserta didik SD, yang notabnya aktivitasnya adalah bermain. Sukintaka (1992:7) mengemukakan bahwa “Bermain merupakan aktivitas yang dilakukan dengan suka rela dan atas dasar rasa senang”.

Dari uraian diatas tentang kendala yang dihadapi di SDN Tegalkalong 1 yaitu penguasaan *bounce pass* siswa-siswanya kurang memadai, serta penyampaian pembelajaran yang belum maksimal oleh guru Penjas, maka diperlukan suatu cara untuk menyelesaikan permasalahan di atas, sehingga penulis terdorong untuk mencoba melakukan penelitian yang berjudul “Meningkatkan Gerak Dasar *Bounce Pass* dalam Permainan Bola Basket melalui Media Sasaran pada Siswa Kelas V(SDN Tegalkalong 1 Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang).”

B. Rumusan Masalah dan Pemecahan Masalah

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka yang menjadi fokus permasalahan yang muncul di kelas V SDN Tegalkalong 1 dapat dirumuskan sebagai berikut.

- a. Bagaimana perencanaan pembelajaran gerak dasar *bounce pass* dalam permainan bola basket melalui media sasaran pada siswa kelas V SDN Tegalkalong 1, Kecamatan Sumedang Utara, Kabupaten Sumedang?
- b. Bagaimana kinerja guru dalam pembelajaran gerak dasar *bounce pass* pada permainan bola basket di SDN Tegalkalong 1, Kecamatan Sumedang Utara, Kabupaten Sumedang?
- c. Bagaimana proses aktivitas siswa dalam pembelajaran gerak dasar *bounce pass* dalam permainan bola basket melalui media sasaran di SDN Tegalkalong 1, Kecamatan Sumedang Utara, Kabupaten Sumedang?
- d. Bagaimana peningkatan hasil pembelajaran gerak dasar *bounce pass* dalam permainan bola basket melalui media sasaran di SDN Tegalkalong 1, Kecamatan Sumedang Utara, Kabupaten Sumedang?

2. Pemecahan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang ada dalam penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan, maka langkah selanjutnya mencari alternatif pemecahan masalah tersebut. Alternatif yang digunakan yaitu dengan memodifikasi suatu

pembelajaran *bounce pass* melalui media sasaran. Langkah-langkah Pembelajaran *bounce pass* pada permainan bola basket dengan media sasaran berdasarkan konsep spiral siklus Penelitian Tindakan Kelas Kemmis dan Taggart yang meliputi tahapan sebagai berikut.

- a. Tahapan perencanaan, pada tahapan ini guru mempersiapkan siswa kearah pembelajaran *bounce pass* tetapi siswa diarahkan pada pembelajaran *bounce pass* melalui media sasaran serta memberikan motivasi kepada siswa dalam mengikuti pembelajaran. Guru menjelaskan kepada siswa mengenai materi, tujuan, dan pokok-pokok kegiatan.
- b. Tahapan pelaksanaan, pada tahapan ini guru memberikan bimbingan kepada siswa mengenai cara-cara pembelajaran *bounce pass* pada permainan bola basket serta memberikan motivasi kepada siswa agar lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran permainan bola basket.
- c. Observasi, pada tahap ini guru melakukan pengamatan terhadap aktivitas siswa selama pembelajaran dan tindakan diberikan. Kemajuan siswa dan keberhasilan tindakan akan terlihat selama pelaksanaan pembelajaran, oleh karena itu guru harus melakukan observasi.
- d. Tahap Refleksi, untuk mengetahui hasil pembelajaran maka dilakukan tes *bounce pass* pada siswa kelas V SDN Tegalkalong 1 melalui media sasaran.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah yang dipaparkan, maka tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah :

1. Untuk mengetahui perencanaan pembelajaran *bounce pass* pada permainan bola basket melalui media sasaran pada siswa kelas V di SDN Tegalkalong 1, Kecamatan Sumedang Utara, Kabupaten Sumedang.
2. Untuk mengetahui bagaimana kinerja guru dalam pembelajaran *bounce pass* pada permainan bola basket melalui media sasaran pada siswa kelas V di SDN Tegalkalong 1, Kecamatan Sumedang Utara, Kabupaten Sumedang.

3. Untuk mengetahui bagaimana aktivitas siswa dalam meningkatkan kemampuan gerak dasar *bounce pass* pada permainan bola basket melalui media sasaran di SDN Tegalkalong 1, Kecamatan Sumedang Utara, Kabupaten Sumedang.
4. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar dari pembelajaran *bounce pass* pada permainan bola basket melalui media sasaran pada siswa kelas V di SDN Tegalkalong 1, Kecamatan Sumedang, Utara Kabupaten Sumedang.

D. Manfaat Penelitian

Dengan diadakan penelitian tindakan kelas ini, diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

1. Bagi Siswa

- a. Dapat meningkatkan keterampilan *bounce pass* yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam permainan bola basket.
- b. Dapat memotivasi siswa agar lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran permainan bola basket.

2. Bagi Guru

- a. Dapat memberi masukan bagi guru pendidikan jasmani sebagai alternatif pembelajaran yang tidak terpaku.
- b. Dapat memberikan pengetahuan bagi guru pendidikan jasmani bahwa pembelajaran *bounce pass* dapat melalui media sasaran.

3. Bagi Sekolah

- a. Dapat meningkatkan mutu pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di sekolah dasar.
- b. Dapat menjadi referensi guru di sekolah dalam menyajikan pembelajaran pendidikan jasmani.

4. Manfaat bagi Lembaga UPI Kampus Sumedang

- a. Dapat meningkatkan mutu lulusan PGSD pendidikan jasmani di dan dapat membantu tercapainya tujuan program UPI kampus Sumedang.

- b. Dapat memberikan citra positif kepada masyarakat tentang pendidikan jasmani, serta dapat mengembangkan profesionalisme lulusan UPI kampus Sumedang.

5. Manfaat bagi Peneliti

- a. Dapat memahami Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebagai upaya pengembangan profesionalisme atau kemampuan penulis.
- b. Untuk meningkatkan pengalaman dan pemahaman penulis, ketika bertugas di sekolah dasar.

E. Batasan Istilah

Untuk mempermudah serta menghindari salah penafsiran terhadap istilah yang dipergunakan dalam penelitian ini, maka penulis perlu untuk memberikan definisi dalam judul penelitian sebagai berikut:

Permainan bola basket merupakan olahraga permainan yang menggunakan bola besar, dimainkan dengan tangan. Bola boleh dioper, boleh dipantulkan kelantai dan tujuannya adalah memasukkan bola kebasket lawan.(Sodikun : 8).

Gerak dasar adalah gerak awal dari suatu gerakan yang telah baku pada teknik tertentu.(Kamus Besar: 359)

Bounce pass adalah operan pantulan yang dilakukan dengan dua tangan dalam posisi bola di depan dada. Operan ini sangat baik untuk menerobos lawan yang tinggi, bola dipantulkan disamping kanan atau kiri lawan.(Sodikun:52)

Media adalah secara harfiah kata tersebut mempunyai arti perantara atau pengantar. (Susilana: 6)