

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan jasmani dan kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan yang bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan yang direncanakan secara sistematis dalam rangka pencapaian tujuan pendidikan nasional.

Pengertian Pendidikan Jasmani Menurut Cholik (1997:21) mengatakan bahwa Pendidikan jasmani adalah “kajian pendidikan yang mengutamakan aktifitas jasmani dan pembinaan untuk pengembangan jasmani itu sendiri sebagai emosional yang selaras dan seimbang serta untuk mencapai tujuan pendidikan”

Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan yang diajarkan di sekolah mempunyai peranan yang sangat penting yaitu memberi kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan yang dilakukan secara sistematis. Pengalaman belajar seperti itu diarahkan untuk membina pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik, sekaligus membentuk pola hidup sehat dan bugar. Tujuan pembelajaran Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar Depdikbud (1993 : 1) adalah sebagai berikut :

Tujuan pendidikan jasmani dan kesehatan di sekolah dasar ialah membantu siswa untuk peningkatan kebugaran jasmani dan kesehatan melalui pengenalan dan penanaman sikap positif, serta kemampuan gerak dasar dan berbagai aktivitas jasmani agar dapat :

1. Tercapainya pertumbuhan dan perkembangan jasmani khususnya tinggi dan berat badan secara harmonis.
2. Terbentuknya sikap dan perilaku seperti : disiplin, kejujuran, serta mengikuti peraturan dan ketentuan yang berlaku.
3. Menyenangi aktivitas jasmani yang dapat di pakai untuk pengisian waktu luang serta kebiasaan hidup sehat.
4. Tersalurnya hasrat untuk bergerak dan tercapainya gerakan yang benar.
5. Meningkatnya kesehatan, kesegaran jasmani, dan keterampilan gerak dasar.

Ruang lingkup mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan dalam kurikulum tahun 2006/KTSP terdapat beberapa aspek antara lain permainan dan olahraga diantaranya meliputi cabang olahraga bola basket yang masuk dalam kategori permainan besar. Basket memiliki kegiatan yang khas, yakni, lari, lompat, menggiring bola, dan memasukan bola kedalam ring. Hal ini merupakan pondasi bagi keterampilan anak dalam bermain dan juga merupakan gerakan dasar bagi pembinaan olahraga. Dari uraian di atas dapat dikembangkan tentang pembinaan dan meningkatkan pengembangan kemampuan daya gerak siswa sekolah dasar terhadap permainan bola basket guru pendidikan jasmani perlu merancang bentuk-bentuk latihan yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Dalam proses pembelajaran permainan bola basket guru lebih memfokuskan proses pembelajarannya pada pematangan kemampuan dominan permainan bola basket yaitu teknik melempar bola atau mengoper bola, melalui pendekatan bermain. Karena bermain bagi anak-anak usia sekolah dasar merupakan kebutuhan yang sangat penting dalam kehidupannya, bahkan sebagian waktu dalam kesehariannya dihabiskan untuk bermain. Bermain merupakan alat

pendidikan yang ampuh untuk mencapai tujuan pendidikan. Bermain adalah dorongan langsung dari dalam individu yang baik bagi anak merupakan pekerjaan, sedang bagi orang dewasa dirasakan sebagai kegemaran.

Melihat kurangnya animo dari anak siswa-siswa SD tentang olahraga Basket, sehingga pada pelaksanaannya anak kurang menguasai passing bola basket, sehingga terkesan permainan ini membosankan dan mengakibatkan anak menjadi diam.

Teknik *passing* dada atau *chest pass* pada permainan bola basket di SDN Manglayang II sangatlah kurang. Hal ini dilihat dari sikap awal para siswa melakukan passing, gerakan yang dilakukan, dan sikap akhir semua terlihat begitu kurang. Posisi tangan dan langkah kaki yang salah, koordinasi antara tangan dan kaki, serta lemparan yang lemah dan tidak mengenai target dan frekuensi lemparan yang sedikit, menjadi alasan utama penulis mengangkat masalah tersebut.

Sehubungan dengan hal tersebut, peneliti memandang perlu mencari suatu permainan yang menarik untuk dikembangkan menjadi suatu bentuk latihan yang dapat meningkatkan frekuensi permainan bola basket pada siswa sekolah dasar. Salah satunya adalah dengan permainan bola pantul.

Ada bermacam-macam permainan yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak, jenis permainan tersebut ada yang menggunakan alat dan ada yang tidak menggunakan alat. Sebagian besar permainan tidak mempunyai peraturan yang baku atau sama persis, baik peraturan permainannya, alat-alat yang digunakannya, ukuran lapangan maupun waktu untuk melakukannya. Hal ini

sesuai dengan situasinya masing-masing, juga permainan tersebut belum ada wadah organisasinya baik yang bersifat nasional maupun internasional. Permainan anak itu adalah ulangan dari kehidupan nenek moyangnya. Kepentingan bermain juga terletak pada sifat atau unsur perangsang terhadap keinginan belajar atau pendidikan.

Adapun hasil penelitian awal yang dilakukan pada tanggal 25 Januari 2011 terbukti bahwa pada pembelajaran passing bola basket *chest pass*, Kinerja guru pada tahap perencanaan pelaksanaan masih dibawah target. Serta masih banyak siswa yang kurang mampu menguasai teknik tersebut. Begitu juga dengan aspek antusias dan konsentrasi dalam pembelajaran tersebut. Hasil terinci pada tabel 1.1 tabel 1.2, tabel 1.4 dan tabel 1.5 sebagai berikut :

Tabel 1.1
Data Awal Kinerja Guru
(Tahap Perencanaan)

No	Komponen Rencana Pembelajaran	Aspek Yang diamati				Target pencapaian
		4	3	2	1	
A	PERUMUSAN TUJUAN PEMBELAJARAN					
	1. Rumusan tujuan pembelajaran				√	100 %
	2. Kejelasan Rumusan				√	
	3. Kejelasan Cukupan Rumusan				√	
	4. Kesesuaian dengan kompetensi dasar				√	
	Jumlah			4		
	Persentase %			25		

No	Komponen Rencana Pembelajaran	Aspek Yang diamati				Target pencapaian
		4	3	2	1	
B	MENGEMBANGKAN DAN MORGANISASIKAN MATERI MEDIA SUMBER BELAJAR DAN METODE PEMBELAJARAN					95 %
	1. Mengembangkan dan dan mengorganisasikan materi pembelajaran				√	
	2. Menentukan dan mengembangkan alat bantu pambelajaran				√	
	3. Memilih sumber belajar				√	
	4. Memilih metode pembelajaran				√	
	Jumlah	4				
	Persentase %	25				
C	MERENCANAKAN SKENARIO KEGIATAN PEMBELAJARAN					100%
	1. Menentukan jenis kegiatan pembelajaran				√	
	2. Menyusun langkah-langkah kegiatan pembelajaran				√	
	3. Menentukan alokasi waktu pembelajaran				√	
	4. Kesesuaian media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran				√	
	5. Kesesuaian metode, materi, dan peserta didik				√	
	Jumlah	5				
Persentase %	25					
D	MERENCANAKAN PROSEDUR, JENIS DAN MENYIAPKAN ALAT PENILAIAN					100%
	1. Menentukan proses dan jenis penilaian				√	
	2. Membuat alat penilaian				√	
	3. Menentukan kriteria penilaian				√	
	Jumlah	3				
Persentase %	25					
E	TAMPILAN DOKUMEN RENCANA PEMBELAJARAN					100 %
	1. Kebersihan dan kerapian				√	
	2. Penggunaan bahasa tulis				√	
	Jumlah	2				
Persentase	25					
SKOR TOTAL IPKP 1		$\frac{A+B+C+D+E}{5}$				

Dilihat dari tabel diatas, kinerja guru pada tahap perencanaan sangat kurang. Semua aspek yang dinilai hanya berpresentase sebesar 25 %. Hal ini sangat jauh dari target pencapaian yang mencapai 100%.(Format penilaian terlampir)

Tabel 1.2
Data Awal Kinerja Guru
(Tahap Pelaksanaan)

No	Aspek Yang diamati	Penilaian				Target pencapaian
		4	3	2	1	
A	PRA PEMBELAJARAN					100%
	1. Kesiapan ruang, alat, dan media pembelajaran				√	
	2. Memeriksa kesiapan siswa				√	
	Jumlah	2				
	Prosentase %	25				
B	MEMBUKA PEMBELAJARAN					100%
	1. Melakukan kegiatan apersepsi dan pemanasan				√	
	2. Menyiapkan komponen (tujuan) yang akan dicapai dan rencana kegiatan				√	
	Jumlah	2				
	Prosentase %	25				
C	MENGELOLA INTI PEMBELAJARAN					90%
	1. Memberikan petunjuk dan contoh gerakan sikap awal,melempar bola,sikap akhir				√	
	2. Mengenal respon dan pertanyaan siswa				√	
	3. Melakukan komunikasi lisan, isyarat, dan gerakan badan				√	
	4. Memicu dan memelihara ketertiban siswa				√	
	5. Memantapkan penguasaan teknik dasar <i>passing</i>				√	
	Jumlah	5				
	Prosentase %	25				

No	Aspek Yang diamati	Penilaian				Target pencapaian
		4	3	2	1	
D	MENDEMONSTRASIKAN KEMAMPUAN KHUSUS DALAM PEMBELAJARAN PENJAS					
	1. Merangkai gerakan				√	90%
	2. Memberikan kesempatan secara leluasa kepada siswa melakukan aktifitas gerak				√	
	3. Membimbing siswa melakukan gerakan dan melakukan aktifitas gerak				√	
	4. Memberikan pertolongan kepada siswa yang mengalami kesulitan				√	
	5. Penggunaan media dan alat pembelajaran				√	
	Jumlah	5				
	Prosentase %	25				
E	MELAKSANAKAN EVALUASI PROSES DAN HASIL BELAJAR					
	1. Melaksanakan penilaian selama proses dan akhir pembelajaran				√	100%
	2. Melaksanakan penilaian pada akhir pembelajaran				√	
	Jumlah	2				
	Prosentase %	25				
F	KESAN UMUM KINERJA GURU					
	1. Keefektifan proses pembelajaran				√	100%
	2. Penampilan guru dalam pembelajaran				√	
	Jumlah	2				
	Prosentase %	25				
SKOR TOTAL IPKP 2		$\frac{A+B+C+D+E+F}{6}$				

Dari data di atas, hasil kinerja guru pada tahap pelaksanaan juga hampir sama dengan tahap perencanaan. Persentase terbesar dari semua aspek hanya 25%. Hal ini sangat jauh dari KKM yang diharapkan yaitu 100%.

Tabel 1. 3
Data Awal Penilaian Aktivitas Siswa

No	Nama	Aspek yang Dinilai						Jumlah	Interprestasi			
		Antusias			Disiplin				B	C	K	
		3	2	1	3	2	1					
1	Iman Riki	√				√		5	√			
2	Shyfa Clintia Putri		√				√	3		√		
3	Abdul Azis		√			√		4		√		
4	Angga.Hidayatulloh			√			√	2			√	
5	Anggi Ahmad.I			√		√		3			√	
6	Anisa Nurjanah		√			√		4		√		
7	Dandi Cahyadi			√			√	2			√	
8	Dera Gustina		√				√	3			√	
9	Dian Nurdiansyah			√			√	2			√	
10	Dipa Nurul.K		√			√		4		√		
11	Elsa Mutia Sari	√				√		5	√			
12	Epi Lutfi		√		√			5	√			
13	Faisal Basri		√			√		5	√			
14	Yusi Nurul Fitri		√		√			3		√		
15	Hikmat Munajat			√			√	2			√	
16	Irma Yulianti		√				√	3		√		
17	Mayang Dewi.S			√			√	2			√	
18	Mega Amelia.P			√			√	2			√	
19	Mega Paujiah			√			√	2			√	
20	Mesi Jiwardani	√				√		5	√			
Jumlah		3	9	8	2	8	10	66	5	6	9	
		Persentase (%)								25	3	

Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa siswa kurang bersemangat dalam melakukan aktivitas pembelajaran terbukti bahwa hanya 5 orang siswa (25%) yang berantusias dan aktif dalam proses pembelajaran. (Format penilaian terlampir).

Berdasarkan hasil observasi, KKM yang ditetapkan adalah 65 %. Diperoleh data bahwa hasil belajar siswa pada awal semester tahun 2010/2011 adalah 25% siswa kelas V yaitu 5 siswa dari 20 siswa yang sudah memenuhi standar KKM, sedangkan 75% siswa yaitu 15 siswa belum memenuhi standar KKM. (Format penilaian terlampir).

Hal ini diakibatkan karena minimnya teknik dasar yang dikuasai sehingga pembelajaran menjadi lebih lambat. Dari sikap awal, posisi tangan dan kaki, koordinasi tangan dan kaki, gerakan saat melakukan, dan lemahnya lemparan serta tidak mengenai target. Kurangnya minat anak terhadap permainan bola basket, karena dianggap “kurang populer” dibandingkan permainan yang lain. Dan kurangnya sarana dan prasarana yang memadai.

Tabel 1.4
Data Awal Hasil Tes Kemampuan Dasar *Chest Pass* Pada Permainan Bola Basket

No	Nama Siswa	Aspek yang Dinilai															Nilai	Ket	
		Sikap Tungkai			Sikap Togok			Cara Memegang bola			Gerakan melempar			Gerak lanjut				T	TT
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3			
1	Iman Riki			√			√			√			√			√	50		√
2	Shyfa Clintia Putri			√			√			√			√			√	50		√
3	Abdul Azis			√			√		√				√			√	55		√
4	Angga.Hidayatulloh			√			√			√			√			√	50		√
5	Anggi Ahmad.I			√	√				√				√			√	65	√	
6	Anisa Nurjanah			√			√			√			√			√	50		√
7	Dandi Cahyadi			√			√		√				√			√	55		√
8	Dera Gustina			√			√			√			√			√	50		√
9	Dian Nurdiansyah		√				√			√			√			√	55		√
10	Dipa Nurul.K			√			√			√			√			√	50		√
11	Elsa Mutia Sari			√			√			√			√			√	50		√
12	Epi Lutfi			√			√			√			√			√	50		√
13	Faisal Basri			√		√			√				√			√	75	√	
14	Yusi Nurul Fitri			√			√			√			√			√	50		√
15	Hikmat Munajat			√			√			√			√			√	50		√
16	Irma Yulianti			√			√	√				√				√	70	√	
17	Mayang Dewi.S			√			√			√			√			√	50		√

No	Nama Siswa	Aspek yang Dinilai															Nilai	Ket	
		Sikap Tungkai			Sikap Togok			Cara Memegang bola			Gerakan melempar			Gerak lanjut					
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3			
18	Mega Amelia.P			√			√	√				√				√	65	√	
19	Mega Paujiah			√			√			√			√		√		55		√
20	Mesi Jiwardani	√			√				√				√			√	75	√	
Jumlah		1	1	18	2	1	17	2	5	13	1	2	17	-	1	19	1120	5	15
Rata-rata (%)																56	25	75	

Catatan: Maksimal Dalam 30 detik menghasilkan 10 lemparan mengenai target

Tabel 1.5
Data Awal Hasil Persentase Ketuntasan Belajar Siswa

NO	KRITERIA		JUMLAH SISWA	PERSENTASE	JUMLAH
	TUNTAS	TIDAK TUNTAS			
1	5		20	25 %	5
2		15		75 %	15

Berdasarkan paparan hasil di atas dilihat dari KKM yang telah ditentukan yaitu 65%, hanya 5 siswa (25%) yang mencapai ketuntasan dan sebanyak 15 siswa (75%) yang belum mencapai ketuntasan. (Format penilaian terlampir).

Sehubungan dengan hal di atas, penulis perlu memandang untuk melakukan serangkaian penelitian mengenai pengaruh upaya-upaya meningkatkan teknik dasar passing bola basket yang di aplikasikan ke dalam permainan bola pantul yang dimodifikasi siswa sekolah dasar. Secara khusus penelitian ini akan mengungkap mengenai peningkatan teknik dasar passing bola basket siswa kelas V SD Negeri Manglayang II Kecamatan Sukasari Kabupaten Sumedang melalui permainan bola pantul pada target yang dimodifikasi.

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat ditelusuri akar penyebab timbulnya dari komponen-komponen “latar belakang”. Diduga penyebab timbulnya masalah adalah :

- a. Suasana belajar kurang menyenangkan
- b. Metode pembelajaran pendidikan jasmani tidak menarik, dan
- c. Materi pembelajaran kurang disukai karena kurang populer

Dari ke tiga alternatif penyebab itu, setelah didiskusikan dengan beberapa orang guru pendidikan jasmani dan pakar dari perguruan tinggi bahwa yang paling mungkin menjadi penyebab adalah metode pembelajaran pendidikan jasmani tidak menarik secara spesifik tidak menariknya pembelajaran pendidikan jasmani tersebut disebabkan beberapa hal sebagai berikut :

- a. Guru lebih banyak memberikan drill tanpa ada perbaikan,
- b. Guru kurang menguasai materi pelajaran pendidikan jasmani, dan
- c. Metode pembelajaran kurang bervariasi.

Dari ketiga penyebab itu bahwa kurang bervariasinya dalam penggunaan metode pembelajaran menjadi penyebab timbulnya masalah.

Setelah menemukan akar masalah di atas, maka langkah selanjutnya mencari alternatif pemecahan masalah. Dengan menerapkan penerapan model permainan bola pantul untuk meningkatkan pembelajaran teknik *chest pass* dalam permainan bola basket dipastikan minat dan aktivitas siswa kelas V SD Negeri Manglayang II, untuk mengikuti pembelajaran permainan bola pantul yang dimodifikasi, yang pada akhirnya kemampuan siswa dalam teknik dasar *passing* dalam bola basket akan meningkat.

Hipotesis tindakan yang penulis rumuskan adalah model pembelajaran permainan lempar tangkap bola bisa melatih kekuatan lengan dan tangan sehingga kecepatan *passing* dan ketepatan mengoper bola akan meningkat. Untuk mengetahui keberhasilan penelitian ini indikator yang akan diukur adalah :

- a. Meningkatkan kemampuan teknik dasar *passing* bola basket melalui tes akhir.
- b. Meningkatkan motivasi maupun respon siswa dalam mengikuti pembelajaran menggunakan permainan bola pantul melalui angket respon siswa.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, maka yang menjadi pernyataan masalah dalam penelitian ini adalah “Penerapan Model Permainan Bola Pantul Untuk Meningkatkan Pembelajaran Teknik *Chest Pass* Dalam Permainan Bola Basket Pada Kelas V SDN Manglayang II Kecamatan Sukasari Kabupaten Sumedang”. Berkenaan dengan hal tersebut, maka pertanyaan masalah secara umum adalah: Bagaimana upaya meningkatkan kemampuan teknik dasar *passing* bola basket yang diaplikasikan kedalam suatu bentuk permainan yang dimodifikasi dalam mata pelajaran pendidikan jasmani kelas V SD Negeri Manglayang II Kecamatan Sukasari Kabupaten Sumedang ?

Selanjutnya masalah penelitian secara khusus penulis rumuskan dalam sub-sub pertanyaan penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimanakah perencanaan melalui penerapan model permainan bola pantul untuk meningkatkan pembelajaran teknik *chest pass* dalam permainan bola basket pada kelas V SDN Manglayang II Kecamatan Sukasari Kabupaten Sumedang?

2. Bagaimanakah kinerja guru melalui penerapan model permainan bola pantul untuk meningkatkan pembelajaran teknik *chest pass* dalam permainan bola basket pada kelas V SDN Manglayang II Kecamatan Sukasari Kabupaten Sumedang?
3. Bagaimanakah aktifitas anak melalui penerapan model permainan bola pantul untuk meningkatkan pembelajaran teknik *chest pass* dalam permainan bola basket pada kelas V SDN Manglayang II Kecamatan Sukasari Kabupaten Sumedang?
4. Bagaimana hasil pembelajaran (evaluasi) melalui penerapan model permainan bola pantul untuk meningkatkan pembelajaran teknik *chest pass* dalam permainan bola basket pada kelas V SDN Manglayang II Kecamatan Sukasari Kabupaten Sumedang?

C. Pemecahan Masalah

Berdasarkan pada permasalahan yang muncul, maka penulis mengajukan pemecahan masalah sebagai berikut. Pada tahap awal para siswa diberi informasi teknik *passing* dengan jelas dan melalui contoh guru menggunakan penerapan model permainan bola pantul untuk meningkatkan pembelajaran teknik *chest pass* dalam permainan bola basket menggunakan frekuensi yang rendah menggunakan bola voli. Kemudian berikutnya dengan menggunakan frekuensi yang sedang. Dan pada puncaknya siswa melakukan teknik dasar *passing* dengan frekuensi yang jauh. Sampel yang digunakan adalah siswa kelas V SDN Manglayang II.

D. Tujuan Penelitian

Secara umum, penelitian ini bertujuan untuk memperoleh temuan baru mengenai upaya meningkatkan teknik dasar *passing* bola basket melalui permainan lempar bola pantul dalam mata pelajaran pendidikan jasmani di kelas V SD Negeri Manglayang II Kecamatan Sukasari Kabupaten Sumedang. Temuan tersebut dapat dijadikan landasan dalam upaya mengembangkan pembelajaran pendidikan jasmani yang lebih efektif dan efisien.

Tujuan khusus adalah untuk menggali informasi mengenai berbagai hal yang terkait dengan upaya meningkatkan efektifitas mengoper teknik dasar *passing* bola basket melalui penerapan model permainan bola pantul untuk meningkatkan pembelajaran teknik *chest pass* dalam permainan bola basket dalam mata pelajaran pendidikan jasmani di kelas V SD Negeri Manglayang II Kecamatan Sukasari Kabupaten Sumedang untuk mencapai tujuan tersebut, penelitian ini diarahkan untuk mencapai tujuan-tujuan khusus sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui bagaimanakah perencanaan pembelajaran teknik dasar *passing* bola basket melalui penerapan model permainan bola pantul untuk meningkatkan pembelajaran teknik *chest pass* dalam permainan bola basket.
2. Untuk mendapatkan gambaran bagaimana kinerja guru dalam pembelajaran teknik dasar *passing* bola basket penerapan model permainan bola pantul untuk meningkatkan pembelajaran teknik *chest pass* dalam permainan bola basket.
3. Untuk mendapatkan gambaran bagaimana aktifitas siswa dalam pembelajaran teknik dasar *passing* bola basket penerapan model permainan bola pantul

untuk meningkatkan pembelajaran teknik *chest pass* dalam permainan bola basket.

4. Untuk mengetahui hasil evaluasi pembelajaran teknik dasar *passing* bola basket melalui penerapan model permainan bola pantul untuk meningkatkan pembelajaran teknik *chest pass* dalam permainan bola basket.

E. Manfaat Penelitian

Melalui penelitian tindakan kelas (PTK) ini diharapkan mendapatkan manfaat sebagai berikut :

1. Bagi Siswa Sekolah Dasar

- a. Menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar *passing* bola (*chest pass*) dalam permainan bola basket.
- b. Menjadikan pembelajaran *passing* bola (*chest pass*) dalam permainan basket menjadi menyenangkan

2. Bagi Guru Sekolah Dasar

- a. Mengembangkan kemampuan guru dalam pembelajaran *passing* bola (*chest pass*) dalam permainan bola basket
- b. Memudahkan guru dalam mengajar teknik dasar *passing* bola (*chest pass*) dalam permainan bola basket.

3. Bagi Satuan Sekolah Dasar

Dapat dijadikan aset berharga seandainya siswa-siswinya dapat berprestasi dan dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas

pembelajaran ditingkat pendidikan, meningkatkan mutu pendidikan di sekolah tersebut khususnya pada kelas yang diteliti.

4. Bagi Peneliti

- a. Dapat menambah wawasan bagi penulis dalam mengembangkan pembelajaran penjas melalui metode bermain.
- b. Bagi peneliti lain bisa dijadikan landasan untuk penelitian yang lebih lanjut lagi.

5. Bagi Lembaga

Sebagai sumbangan dalam upaya pengembangan pembelajaran pendidikan jasmani yang lebih efektif dan efisien. Bagi UPI PGSD Kampus Sumedang, yaitu hasil Penelitian Tindakan Kelas ini sebagai masukan dan bahan acuan dalam rangka perbaikan proses pembelajaran untuk menghasilkan tenaga pendidik yang memiliki kompetensi tinggi, khususnya bagi UPI PGSD Kampus Sumedang.

F. Batasan Istilah

Pembelajaran merupakan proses dari kegiatan belajar mengajar yang dilakukan dari guru ke siswa.

Passing Dada atau Operan dada adalah operan yang umum dilakukan bila tidak ada pemain bertahan di antara pengoper dan teman setimnya. Cara melakukan operan ini adalah memegang bola setinggi dada dan dekat dengan badan. Siku ditekuk dan jari-jari terbuka memegang bola. Saat bola dilepaskan, lengan dan tangan diluruskan dengan telapak menghadap ke luar. Jenis operan ini adalah yang paling akurat. (Haryanti Zolltn, 2004:21)

Permainan Bola Pantul merupakan bentuk permainan yang di modifikasi dari permainan *passing* bola basket yang sesungguhnya dengan cara melemparkan bola ke target, yang biasanya targetnya berupa tembok. Jarak target dengan posisi pelempar disesuaikan, dan si pelempar tidak boleh melebihi garis yang sudah ditentukan.

Bola Basket adalah permainan yang dimainkan oleh dua regu, yang masing-masing terdiri dari lima orang pemain, tiap regu berusaha memasukkan bola ke dalam keranjang lawan, mencegah lawan mencetak angka. Pada permainan bola basket untuk mendapatkan gerakan efektif dan efisien perlu di dasarkan pada penguasaan teknik dasar yang baik. (Perbasi 2004 : 1).

Keterampilan adalah usaha untuk memperoleh kompetensi cekat, cepat dan tepat dalam menghadapi permasalahan.

Teknik Pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang dilakukan seseorang dalam mengimplementasikan suatu metode secara spesifik.