

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Pendidikan Jasmani dan Kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan. Pendidikan Jasmani dan Kesehatan di sekolah mempunyai peranan penting yaitu memberi kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar.

Pendidikan Jasmani merupakan alat untuk mendorong perkembangan keterampilan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan, penalaran, penghayatan nilai (sikap, mental, emosional, spritual, sosial) dan pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan serta perkembangan yang seimbang. Sehingga pendidikan jasmani sebagai wahana untuk mendidik anak.

Tujuan Pendidikan Jasmani dikemukakan oleh (Depdiknas 2003:3):

1. Melakukan landasan karakter moral yang kuat melalui internalisasi nilai dalam pendidikan jasmani.
2. Membangun landasan kepribadian yang kuat, sikap cinta damai, sikap sosial dan toleransi dalam konteks kemajemukan budaya, etnis dan agama.
3. Menumbuhkan kemampuan berfikir kritis melalui pelaksanaan tugas-tugas ajar pendidikan jasmani.
4. Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerjasama, percaya diri dan demokratis melalui aktifitas jasmani.
5. Mengembangkan kemampuan gerak dan keterampilan berbagai macam permainan dan olahraga.
6. Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani.
7. Mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri dan orang lain.
8. Mengetahui dan memahami konsep aktifitas jasmani sebagai informasi untuk mencapai kesehatan, kebugaran dan pola hidup sehat.

Karena pada dasarnya pendidikan jasmani adalah proses pendidikan melalui aktifitas jasmani dan proses pendidikan untuk meningkatkan kemampuan jasmani, maka pendidikan jasmani dapat dilakukan di sekolah dan juga di luar sekolah. Untuk itu, yang perlu diperhatikan adalah keterlibatan aktivitas jasmaninya.

Apa yang diperlukan disajikan guru pendidikan jasmani dalam memberikan pembelajaran? Pembelajaran yang dikemas kedalam permainan dirancang dalam

suatu proses yang kondusif, diyakini dapat menghasilkan rasa senang bagi siswa. Selain itu dapat pula membina kesehatan dan rasa percaya diri. Walau bagaimanapun mengajarkan permainan harus tetap merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari kurikulum pendidikan jasmani, taktik-taktik untuk siswa SD.

Permainan merupakan bagian daripada bidang studi pendidikan jasmani yang mempunyai banyak kegiatan. Seperti halnya pada kegiatan olahraga pada umumnya, dengan bermain akan memicu perkembangan manusia secara menyeluruh misalnya perkembangan-perkembangan jasmani koordinasi gerak, kejiwaan dan sosial.

Terdapat beberapa aspek permainan dan olahraga diantaranya meliputi cabang olahraga basket yang masuk ke dalam permainan bola besar. Basket memiliki kegiatan yang khas seperti lari, lompat, menggiring bola, mengoper bola dan memasukan bola basket ke dalam ring. Hal ini merupakan pondasi bagi keterampilan anak dalam bermain dan juga merupakan gerakan dasar bagi pembinaan olahraga.

Bola Basket adalah cabang olahraga yang mempunyai nilai-nilai pedagogis, fisiologis, intelektual dan sosiologis. Latihan-latihan dengan rajin, tekun, ulet, disiplin, tanggung jawab dan lain-lain.

Bola basket itu sendiri merupakan olahraga bola berkelompok yang terdiri atas dua tim beranggotakan masing-masing lima orang yang saling bertanding mencetak poin dengan memasukan bola kedalam keranjang lawan. Bola basket bisa dikatakan mudah untuk dipelajari karena bentuk bolanya yang besar sehingga tidak menyulitkan pemain ketika memantulkan atau melempar bola tersebut.

Menurut Jon Oliver (2004:vii) :

Bola basket adalah salah satu olahraga paling populer di dunia. Penggemarnya yang berasal dari segala usia merasakan bahwa bola basket adalah olahraga menyenangkan, kompetitif, mendidik, menghibur, dan menyehatkan. Keterampilan-keterampilan perseorangan seperti tembakan, umpan, dribel, dan rebound, serta kerja sama tim untuk menyerang atau bertahan, adalah prasyarat agar berhasil dalam memainkan olahraga ini.

Salah satu masalah yang muncul pada saat peneliti melakukan observasi tentang permainan bola basket di SDN 2 Kemlaka Gede, ditemukannya siswa-siswa

yang kurang mengenal permainan bola basket. Hal itu diperkirakan karena guru hanya menyampaikan sebuah teori melalui metode ceramah tanpa adanya suatu praktek langsung yang mampu mengkonkretkan tentang permainan bola basket terutama pada saat melakukan gerak dasar *chest pass*.

Dan hal yang lebih mendukung permasalahan itu timbul adalah disebabkan karena kelengkapan sarana dan prasarana yang mampu mendukung anak untuk memaksimalkan kemampuannya dalam permainan bola basket tidak tersedia, mungkin karena hal itu yang mengakibatkan anak kurang dapat melakukan keterampilan dalam permainan bola basket, karena fakta di atas peneliti berpikiran untuk membuat suatu media yang mampu merangsang anak dalam permainan bola basket terutama gerak dasar *chest pass* sehingga kemampuan anak dalam melakukan gerak dasar *chest pass* menjadi lebih meningkat dengan adanya media yang mampu membuat anak menjadi lebih terangsang. Salah satu caranya dengan melakukan pembelajaran gerak dasar *chest pass* basket melalui permainan kucing bola.

Dari uraian di atas dalam membina dan meningkatkan pengembangan kemampuan daya gerak siswa SD terhadap permainan bola basket, guru penjas harus merancang bentuk-bentuk latihan yang menarik dan harus disesuaikan dengan karakteristik dari siswa SD.

Bila masih ada kesalahan, ini harus tetap dikoreksi dan terus diteliti. Hal ini berfungsi untuk melihat siswa didik kita sudah berkembang kemampuannya atau tidak, minimal sudah sampai memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Jika tidak diteliti maka kita tidak tahu apakah kemampuan anak didik kita berkembang atau tidak, dan hal yang dapat mengetahui peningkatan kemampuan dari anak didik itu sendiri adalah dengan diadakan sebuah evaluasi.

Sehubungan dengan hal di atas, diharuskan untuk melakukan serangkaian penelitian mengenai gerak dasar *chest pass* basket melalui permainan kucing bola. Dikarenakan timbul masalah anak-anak yang kurang antusias dan kurang pemahaman serta sarana dan prasarana yang kurang memadai.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara dan tes yang dilakukan terbukti bahwa pada pembelajaran *chest pass* basket, ternyata anak-anak tidak menguasai keterampilan ini. Hasil ini terinci dari data awal yang dipaparkan pada tabel 1.1 sebagai berikut:

Tabel 1.1  
Data Hasil Tes Awal Gerak Dasar *Chest Pass*

No	Nama	Aspek yang Dinilai									Skor	T	TT
		Sikap awal			Sikap pelaksanaan			Sikap akhir					
		3	2	1	3	2	1	3	2	1			
1	Suhendi	V					V			V	5	V	
2	Taryani			V			V			V	3		V
3	Dendi Susanto			V			V			V	3		V
4	Kirana Rani		V			V		V			6	V	
5	Tuti Suswati			V			V			V	3		V
6	Gina Nurhalimah	V					V			V	5	V	
7	Gina Nurul			V			V			V	3		V
8	Haifa Khoirunisa			V			V			V	3		V
9	Imelda Sri M		V			V		V			6	V	
10	Muhammad Deri		V			V				V	5	V	
11	Muhammad M			V			V			V	3		V
12	Maura Salsabila			V			V			V	3		V
13	M. Ridwan	V					V			V	5	V	
14	Mutiara N			V			V			V	3		V
15	Nada Kitana			V			V			V	3		V
16	Nurul Fitria	V					V			V	5	V	
17	Nabila N Faida	V					V			V	5	V	
18	Rizki Pratama		V				V			V	4		V
19	Risma Amalia			V			V			V	3		V
20	Rizki Permadi		V			V		V			6	V	
21	Alisa Rengganis			V			V			V	3		V
22	Dinda Siti Sopian			V			V			V	3		V
23	Fitriani A			V			V			V	3		V
24	Feni Novianty		V			V		V			6	V	
25	Fitriani B			V			V			V	3		V
Jumlah											101	40	60

Melihat dari hasil tes awal hanya 40% gerak dasar chest pass yang berhasil dilakukan oleh siswa, hal ini jauh dari KKM Pendidikan Jasmani 75%, penulis sangat yakin akan masalah hasil belajar anak kelas V ini sangatlah kurang, terutama pada gerak dasar mengoper bola dengan teknik *chest pass* basket. Maka dari itu penulis akan mencoba melakukan penelitian dari masalah ini.

Salah satu upaya yang dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar *chest pass* basket adalah dengan menggunakan pembelajaran gerak dasar *chest pass* basket melalui permainan kucing bola. Dalam proses pembelajaran, salah satu cara untuk membuat siswa memiliki pengalaman belajar adalah dengan mengajak siswa belajar menggunakan permainan. “Permainan merupakan alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak dikenali sampai pada yang tidak diketahui, dan dari yang tidak dapat diperbuatnya sampai mampu melakukannya” (Pengertian Permainan, 2009:1). Permainan ini merupakan salah satu metode yang digunakan dalam melaksanakan proses pembelajaran Penjas. Dari beberapa pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan merupakan salah satu metode yang dimodifikasi untuk membantu terlaksananya proses belajar mengajar yang menekankan pada pengembangan kemampuan mental, fisik dan sosial siswa yang mendasar sebagai penggerak kemampuan yang lebih tinggi dalam keterampilan memproses informasi yang kemudian ditemukan hal-hal baru yang bermanfaat baik berupa fakta, konsep, maupun pengembangan sikap dan nilai.

Permainan Kucing Bola adalah suatu bentuk permainan yang dilaksanakan menggunakan bola dengan melibatkan minimal 3 orang pemain, seorang sebagai lawan (kucing) yang harus merebut satu bola dari 2 pemain lain yang saling mengoper menghindari lawan merebut bola, apabila bola dapat direbut, maka pemegang bola sebelumnya atau pemain yang tersebut bolanya dijadikan kucing (lawan) yang harus berusaha merebut kembali bolanya.

Permainan kucing bola dapat dilakukan dengan melibatkan minimal 3 orang pemain. Seorang pemain menjadi kucing yang harus merebut bola dari dua pemain lain, dua pemain yang tidak kucing harus dapat memainkan bola dengan cara *chest*

*pass*, agar bola tidak terebut atau tersentuh oleh pemain yang menjadi kucing, bila bola tersebut terebut atau tersentuh oleh pemain yang menjadi kucing, maka bergantilah pemain yang menjadi kucing dengan pemain yang terebut bola.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk meneliti tingkat keefektifan dan peningkatan kualitas belajar *chest pass*. Selanjutnya disusun dalam skripsi yang berjudul “Meningkatkan Gerak Dasar *Chest Pass* Dalam Bola Basket Melalui Permainan Kucing Bola Pada Siswa Kelas V SDN 2 Kemplaka gede Kecamatan Tengahtani Kabupaten Cirebon”.

## **B. Rumusan Masalah Dan Pemecahan Masalah**

### **1. Rumusan Masalah**

Bertitik tolak pada latar belakang masalah, penulis mencoba menerapkan pembelajaran bola basket yaitu gerak dasar *chest pass* basket melalui permainan kucing bola, penulis merumuskan masalah tersebut, sebagai berikut:

- a. Bagaimanakah perencanaan pembelajaran *chest pass* basket melalui permainan kucing bola?
- b. Bagaimanakah kinerja guru dalam pelaksanaan proses pembelajaran *chest pass* basket melalui permainan kucing bola di SDN 2 Kemplaka Gede Kecamatan Tengahtani Kabupaten Cirebon.
- c. Bagaimanakah aktivitas siswa dalam pelaksanaan proses pembelajaran *chest pass* basket melalui permainan kucing bola di SDN 2 Kemplaka Gede Kecamatan Tengahtani Kabupaten Cirebon.
- d. Bagaimanakah peningkatan pembelajaran *chest pass* basket melalui permainan kucing bola?

### **2. Pemecahan Masalah**

Berdasarkan permasalahan yang muncul dalam penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan, maka langkah selanjutnya mencari alternatif pemecahan masalah tersebut yaitu melalui permainan kucing bola, dikarenakan melalui permainan siswa merasa lebih senang dalam melaksanakan aktivitas gerakanya, sehingga siswa

diharapkan tidak mengalami kesulitan dalam melakukan kegiatan gerak dasar *chest pass*. tujuan melakukan gerak dasar *chest pass* melalui permainan kucing bola supaya memudahkan siswa dalam melakukan gerak dasar *chest pass* agar rasa percaya diri dan semangat pada siswa tumbuh dan mengalami peningkatan keterampilan gerak dasar *chest pass* siswa dan hasil kegiatan belajar mengajar pada permainan bola basket yang sebenarnya juga meningkat.

Kegiatan pembelajaran gerak dasar *chest pass* pada permainan bola basket yang dimulai dengan menggunakan permainan kucing bola dapat dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

**1) Perencanaan Tindakan**

- a. Meminta ijin kepada kepala sekolah.
- b. Membuat rencana pembelajaran gerak dasar *chest pass* basket melalui permainan kucing bola.
- c. Membuat lembaran observasi tindakan, pengaruh, atau masalah proses pembelajaran *chest pass*. dalam tahap ini guru mempersiapkan langkah-langkah permainan kucing bola pada minggu sebelumnya. Setelah itu, guru mengarahkan siswa ke dalam pembelajaran, lalu guru menjelaskan mengenai materi, tujuan, pokok-pokok kegiatan dan keterampilan gerak dasar *chest pass* bola basket serta menjelaskan langkah-langkah gerak dasar *chest pass* bola basket dengan menggunakan permainan kucing bola pada permainan bola basket.

**2) Pelaksanaan Tindakan**

- a. Melaksanakan pembelajaran gerak dasar *chest pass* basket melalui permainan kucing bola.
- b. Memantau dan mengoreksi kegiatan pembelajaran gerak dasar *chest pass* basket melalui permainan kucing bola.
- c. Dalam tahapan ini guru memberikan bimbingan kepada siswa mengenai langkah-langkah pembelajaran gerak dasar *chest pass* bola basket dengan menggunakan permainan kucing bola serta memberikan motifasi kepada siswa agar lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.

### 3) **Aktivitas Siswa**

Aktivitas siswa pada saat pembelajaran gerak dasar *chest pass* basket melalui permainan kucing bola dilakukan untuk memperbaiki pembelajaran sebelumnya, serta untuk mengumpulkan data dan membuat catatan lapangan mengenai hal-hal yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung.

### 4) **Hasil Belajar**

- a) Memperbaiki proses pembelajaran yang telah dilakukan.
- b) Melakukan evaluasi terhadap keberhasilan dan pencapaian tujuan tindakan.

Dalam kegiatan refleksi ini para pelaku (peneliti, guru, dan kepala sekolah) yang terlibat dalam penelitian tindakan mempunyai banyak kesempatan untuk meningkatkan motivasi dalam mengikuti pembelajaran bola basket, dalam tahap ini guru memberikan tes kepada siswa dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan gerak dasar *chest pass* dengan menggunakan bola yang sebenarnya secara berpasangan sebanyak 12 kali. Dalam tahapan ini guru melatih gerak dasar *chest pass* melalui permainan kucing bola. Apabila siswa dapat melakukan gerak dasar *chest pass* melalui permainan kucing bola dengan hasil yang lebih baik dari data awal, maka hal tersebut merupakan sebuah peningkatan belajar siswa dalam pembelajaran permainan bola basket.

### C. **Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan perumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka tujuan penelitian pendidikan tindakan kelas ini secara umum bertujuan untuk mengetahui gambaran praktik pembelajaran penjaskes dalam materi pembelajaran bola basket melalui permainan kucing bola untuk meningkatkan hasil belajar kelas V SDN 2 Kemlaka Gede.

Adapun tujuan khusus dari dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui perencanaan proses pembelajaran *chest pass* basket melalui permainan kucing bola di kelas V SDN 2 Kemlaka Gede Kecamatan Tengahtani Kabupaten Cirebon.



2. Untuk mengetahui kinerja guru dalam pelaksanaan proses pembelajaran *chest pass* basket melalui permainan kucing bola di SDN 2 Kemlaka Gede Kecamatan Tengahtani Kabupaten Cirebon.
3. Untuk mengetahui aktivitas siswa dalam pelaksanaan proses pembelajaran *chest pass* basket melalui permainan kucing bola di SDN 2 Kemlaka Gede Kecamatan Tengahtani Kabupaten Cirebon.
4. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar pada pembelajaran *chest pass* basket melalui permainan kucing bola di SDN 2 Kemlaka Gede Kecamatan Tengahtani Kabupaten Cirebon.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Hasil pendidikan tindakan kelas ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pihak-pihak yang berkecimpung dalam bidang pendidikan, baik manfaat secara akademis dan praktis.

1. Kepentingan Akademis
  - a. Bagi pengembangan kurikulum di Sekolah Dasar khususnya sebagai bahan masukan pada pembelajaran penjaskes pada materi bola basket.
  - b. Bagi satuan Sekolah Dasar, meningkatkan prestasi sekolah.
2. Kepentingan Praktis
  - a. Bagi Guru Penjaskes Sekolah Dasar
    - 1) Mengembangkan kemampuan guru dalam pembelajaran *chest pass* dalam permainan bola basket.
    - 2) Memudahkan guru dalam mengajar gerak dasar *chest pass* dalam permainan bola basket.
  - b. Bagi Siswa Sekolah Dasar
    - 1) Menjadikan pembelajaran gerak *chest pass* dalam permainan bola basket menyenangkan.
    - 2) Menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar gerak *chest pass* dalam permainan bola basket.

c. Bagi Peneliti

- 1) Dapat menambah wawasan bagi penulis dalam mengembangkan pembelajaran penjas melalui metode bermain.
- 2) Dan juga dapat mengetahui tingkat keberhasilan pengembangan metode bermain sebagai modifikasi pembelajaran penjas.

d. Bagi Lembaga

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.

### E. Batasan Istilah

**Meningkatkan** adalah suatu usaha menaikkan derajat atau tarap mempertinggi. (Tim Penyusun Kamus Bahasa Indonesia, 2003: 198). Dapat pula diartikan sebagai usaha perubahan atau pengembangan sesuatu untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Dalam kegiatan belajar mengajar pengertian meningkatkan merupakan perkembangan pada diri siswa dari tidak tahu menjadi tahu didalam menguasai ilmu pengetahuan tertentu. dalam penelitian ini kaitannya yaitu meningkatkan keterampilan gerak dasar *chest pass* bola basket.

**Keterampilan** adalah usaha untuk memperoleh kompetensi cekat, cepat dan tepat dalam menghadapi permasalahan. (Kamus Besar, 2005:359).

**Pembelajaran** Merupakan proses dari kegiatan belajar mengajar yang dilakukan dari guru ke siswa. (Kamus Besar, 2005:359).

**Bola Basket** adalah [olahraga](#) bola berkelompok yang terdiri atas dua tim beranggotakan masing-masing lima orang yang saling bertanding mencetak poin dengan memasukkan [bola](#) ke dalam keranjang lawan. Ema Husna, R. Kumalaningrum Ricardo W. Sanger (1985:11)

**Gerak Dasar** merupakan Penerapan dasar dalam cara melakukan sesuatu. (Kamus Besar, 2005:359).

**Chest pass** merupakan salah satu teknik dasar bermain basket dengan cara melempar atau mengoper bola basket kepada rekan satu tim dengan cara melempar bola lurus tepat sejajar dengan dada yang kemudian diterima oleh rekan satu tim dengan sejajar dengan dada. Ema Husna, R. Kumalaningrum Ricardo W. Sanger (1985:11)

**Permainan** adalah aktivitas bermain yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan. (Kamus Besar Bahasa Indonesia/Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa, 2005. Jakarta: Balai Pustaka. Ed2cet-2).

**Kucing Bola** adalah suatu permainan dimana seseorang bertindak sebagai kucing mencoba merebut satu bola dari seseorang lainnya yang menguasai bola. Banyaknya kucing atau pun orang yang menguasai bola bisa disesuaikan, bisa dua lawan satu, tiga lawan lima, atau bahkan bisa juga dilakukan dengan jumlah kucing dan orang yang menguasai bola sama banyak. Intinya orang yang menguasai bola harus menjauhkan bola dari orang yang bertindak sebagai kucing dengan cara mengoper bola atau melempar pada rekan yang lain sehingga kucing tidak bisa menyentuh atau mengambil bola, apabila kucing berhasil menyentuh bola, orang terakhir yang melempar bola tersebut menjadi kucing menggantikan kucing yang menyentuh bola tersebut. Permainan ini bisa dikatakan sebagai permainan yang sederhana yang sering dilakukan dalam kegiatan bermain, latihan, maupun pembelajaran di sekolah.

### Daftar Pustaka

Departemen Pendidikan Nasional. (2003). *Standar Isi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Depdiknas.

Ema Husna, dkk. (1985). *Permainan Besar*. Jakarta: Depdiknas.

Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa. (2005). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

