

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani merupakan bagian dari sistem pendidikan yang bertujuan untuk pertumbuhan dan perkembangan jasmani, mental, emosional dan sosial. Pendidikan jasmani memiliki peran yang sangat penting dalam mengintensifkan penyelenggaraan pendidikan sebagai suatu proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup. Pendidikan jasmani memberikan kesempatan pada siswa untuk terlibat langsung dalam aneka pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, bermain, dan berolahraga yang dilakukan secara sistematis, terarah dan terencana.

Husdarta (2009: 18) mengemukakan bahwa: “Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan melalui aktifitas jasmani, permainan atau olahraga yang terpilih untuk mencapai tujuan pendidikan”

Pendidikan jasmani merupakan bagian dari proses pendidikan secara keseluruhan. Menurut Susilawati (2010: 3)

Pendidikan jasmani diartikan sebagai proses pendidikan melalui aktivitas jasmani atau olahraga. Inti pengertiannya adalah mendidik anak, yang membedakannya dengan mata pelajaran lain adalah alat yang digunakan yaitu gerak insani. Gerak itu dirancang secara sadar oleh gurunya dan diberikan dalam situasi yang tepat agar dapat merangsang pertumbuhan dan perkembangan anak didik.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani adalah pendidikan yang diberikan guru kepada siswa melalui aktivitas jasmani atau olahraga untuk merangsang pertumbuhannya.

Pendidikan jasmani itu tak lain proses belajar untuk bergerak. Belajar melalui pengalaman salah satu ciri yang unik dari pendidikan jasmani. Pendidikan jasmani yang diberikan kepada siswa yaitu kegiatan yang berasal dari pengalaman siswa

sehari-hari Ketika anak-anak bermain sesungguhnya merupakan proses merangsang pertumbuhannya, misalnya dengan berjalan, berlari, melompat, dan melempar.

Dalam proses pembelajaran, olahraga tak pernah lepas dari permainan, hal ini dimaksudkan agar tercipta motivasi bagi siswa karena siswa merasa senang mengikutinya sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai sesuai yang diharapkan oleh guru. Guru dituntut untuk lebih kreatif dalam pembelajaran dengan memodifikasi penyampaian materi melalui permainan yang sesuai dengan karakteristik siswa.

Untuk menciptakan pembelajaran yang kondusif guru harus melibatkan siswa secara langsung pada saat proses pembelajaran, ini merupakan hal penting dalam pendidikan jasmani dimana siswa tidak akan memahami jika hanya diberikan teori siswa harus mempraktekan langsung materi yang disampaikan oleh guru.

Salah satu cabang olahraga pada permainan bola besar yaitu bola basket. Menurut Ariesbowo (2007: 2) “Bola basket adalah olahraga bola berkelompok yang terdiri atas dua tim yang masing-masing tim terdiri dari lima orang”

Bola basket merupakan permainan yang dipelajari mulai dari tingkat sekolah dasar. Bola basket diajarkan sejak dini agar diperoleh bibit-bibit berbakat, dengan pemberian gerak dasar yang baik dan benar akan dapat dikembangkan sampai ke prestasi puncak. Melalui permainan bola basket siswa dilatih percaya diri, dapat bekerja sama dengan orang lain, menghargai pendapat, disiplin, bertanggung jawab, dan terkandung unsur-unsur pendidikan lainnya.

Permainan bola basket merupakan gabungan beberapa gerakan yang terkoordinasi, untuk dapat melakukan permainan bola basket dengan baik perlu penguasaan beberapa gerak dasar bola basket. Seperti yang dikemukakan Nurhayati (2010: 22) Teknik gerakan dasar basket meliputi teknik memegang bola, *passing*, *dribbling*, *shooting*, dan *rebound*.

Pada teknik mengoper bola (*passing*) terdapat beberapa macam teknik melempar (*passing*), salah satunya yaitu operan dada dengan dua tangan (*chest pass*).

Gerak dasar *chest pass* perlu diajarkan kepada siswa karena teknik ini merupakan teknik yang sangat penting, sebagai dasar bagi siswa dalam melakukan permainan bola basket.

Namun pada saat ini pembelajaran permainan bola basket belum dapat mencapai tujuan yang diharapkan. di beberapa sekolah masih banyak yang belum memperkenalkan olahraga bola basket kepada siswa, hal ini dikarenakan ketidaktersedianya sarana dan prasarana yang mendukung serta pemahaman guru penjas sendiri terhadap materi permainan bola basket.

Hal yang sama terjadi di SDN Cibulan II, Berdasarkan hasil pengamatan langsung terhadap pembelajaranteknik dasar dalam permainan bola basket di lapangan, melalui observasi dan tes yang dilaksanakan pada tanggal 24 November 2012 di kelas V pada materi gerak dasar *chest pass* bola basket diperoleh data sebagai berikut:

1. Kinerja guru
 - a. Guru tidak mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran sebelumnya.
 - b. Guru kurang memotivasi siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung.
 - c. Guru kurang inovatif dalam menyampaikan materi.
 - d. Guru mengalami kendala karena kurangnya sarana dan prasarana yang mendukung pada saat proses pembelajaran
2. Aktivitas siswa
 - a. Siswa kurang antusias selama pembelajaran berlangsung.
 - b. Beberapa siswa tidak serius mengikuti pembelajaran.
 - c. Siswa tidak memahami materi permainan bola basket.
 - d. Siswa mengalami kesulitan dalam melakukan gerakan gerak dasar *chest pass*, hal ini dapat dilihat dari hasil evaluasi siswa sebagai berikut

Tabel 1.1
 Hasil Tes Data Awal Siswa Kelas V SDN Cibulan II
 Pembelajaran Gerak Dasar *Chest pass* Bola Basket

No.	Nama Siswa	Aspek yang dinilai									Skor	Nilai	KKM		
		Sikap Awal			Ketepatan dalam melempar			Sikap akhir					T	BT	
		1	2	3	1	2	3	1	2	3					
1	Andrian		√				√			√	8	88	√		
2	Alma		√			√		√			5	55		√	
3	Adam P.		√			√			√		6	67		√	
4	Abdul A.		√				√			√	8	88	√		
5	Dhea I.			√		√				√	8	88	√		
6	Dita D.N.	√				√		√			4	45		√	
7	Dede Iwan		√			√		√			5	55		√	
8	Dadan	√				√			√		5	55		√	
9	Erix H.F			√			√		√		8	88	√		
10	Karmilah	√			√			√			3	33		√	
11	Lastri D		√			√			√		6	67		√	
12	N.Rinanda		√		√				√		5	55		√	
13	Obin		√			√		√			5	55		√	
14	Retno D.		√			√		√			5	55		√	
15	Ranti D.	√				√		√			4	45		√	
16	Toni S.			√		√			√		7	78	√		
17	Desye H		√			√		√			5	55		√	
JUMLAH		4	10	3	2	12	3	8	6	3	97	1072	5	12	
PRESENTASE(%)														29	71

Keterangan :

T : Tuntas

BT : Belum Tuntas

Skor ideal : 9

Jumlah skor yang di peroleh

Penilaian = -----X 100

Jumlah skor maksimal

Nilai KKM = 70

Jika siswa mendapat nilai ≥ 70 dikatakan tuntas

Jika siswa mendapat nilai < 70 dikatakan belum tuntas

Dari tabel hasil tes data awal dapat disimpulkan bahwa kemampuan siswa dalam pembelajaran teknik dasar *Chest Pass* bola basket di kelas V SDN Cibulan II masih rendah. Dari ketiga aspek yang dinilai yaitu sikap awal, saat melempar, dan sikap akhir keseluruhan siswa kelas V yang berjumlah 17 siswa, ternyata hanya mencapai 29% yaitu 5 siswa yang memenuhi kriteria ketuntasan, sedangkan 71% atau 12 siswa lainnya belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal yang telah ditargetkan guru yaitu 70, pada proses pembelajaran berlangsung siswa juga kurang antusias mengikuti pembelajaran.

Ketidak tercapaian KKM dapat dilihat dari praktek siswa pada saat evaluasi, masih banyak siswa yang tidak dapat melakukan gerak dasar *chest pass* dengan benar. Dari ketiga aspek yang dinilai pada saat melakukan sikap awal terdapat 4 siswa yang mendapatkan skor 1, 10 siswa mendapat skor 2, dan hanya 3 siswa yang mendapat skor 3, jika dilihat terdapat banyak kesalahan dalam memegang bola jari-jari tangan tidak menutupi bagian samping dan belakang bola. Pada aspek ketepatan melempar terdapat 2 siswa yang mendapat skor 1, 12 siswa mendapat skor 2, dan hanya 3 siswa yang mendapat skor 3, kesalahan saat melakukan lemparan banyak siswa yang melempar tidak pada arah yang dituju hal ini disebabkan kedua tangan saat melempar tidak menolak lurus ke depan. Pada sikap akhir sebanyak 8 siswa mendapat skor 1, 6 siswa mendapat skor 2, dan 3 siswa mendapat skor 3, kesalahan terjadi karena setelah dilakukan lemparan bola tidak tepat setinggi dada penerima, hal ini disebabkan kesalahan pada aspek yang kedua sehingga penyelesaiannya kurang baik.

Hal di atas terjadi karena pada saat proses pembelajaran siswa tidak antusias mengikuti proses pembelajaran dan siswa tidak memperhatikan dengan baik, karena guru kurang menarik menyampaikan materi, sehingga siswa mengalami kesulitan dalam mempraktekannya.

Dari permasalahan tersebut, diperlukan suatu pemecahan masalah, salah satunya dengan menyampaikan materi melalui permainan. Penyampaian materi melalui permainan akan menciptakan suasana yang menyenangkan. Rasa senang yang muncul pada siswa merupakan modal utama untuk menciptakan situasi yang kondusif sehingga siswa termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

Dari uraian di atas peneliti merencanakan suatu penelitian tindakan kelas untuk memperbaiki pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran gerak dasar *chest pass* di kelas V semester II. Sehingga dalam penelitian ini peneliti beri judul: **“Meningkatkan Kemampuan Gerak Dasar *Chest Pass* Bola Basket Melalui Permainan Kucing Bolapada Siswa Kelas V SDN Cibulan II Kecamatan Lemahsugih Kabupaten Majalengka”**.

B. Rumusan Masalah dan Pemecahan Masalah

1. Rumusan Masalah

Maka Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut. “Bagaimana pembelajaran gerak dasar *chest pass* pada pembelajaran bola basket di kelas V SDN Cibulan II Kecamatan Lemahsugih Kabupaten Majalengka dengan menggunakan permainan kucing bola?” Secara lebih rinci rumusan masalah tersebut dibuat dalam bentuk pertanyaan sebagai berikut:

- a. Bagaimana perencanaan pembelajaran menggunakan permainan kucing bola untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar *chest pass* bola basket di Kelas V SDN Cibulan II Kecamatan Lemahsugih Kabupaten Majalengka?
- b. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran menggunakan permainan kucing bola untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar *chest pass* bola basket di Kelas V SDN Cibulan II Kecamatan Lemahsugih Kabupaten Majalengka?
- c. Bagaimana aktivitas siswa pada saat pembelajaran menggunakan permainan kucing bola untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar *chest pass* bola basket di kelas V SDN Cibulan II Kecamatan Lemahsugih Kabupaten Majalengka?

- d. Bagaimana hasil belajar siswa dengan menggunakan permainan kucing bola untuk meningkatkan kemampuanggerak dasar *chest pass* bola basket di kelas V SDN Cibulan II Kecamatan Lemahsugih Kabupaten Majalengka?

2. Pemecahan Masalah

Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan beberapa masalah pada saat proses dan evaluasi pembelajaran yaitu siswa mengalami kesulitan dalam melakukan gerak dasar *chest pass* bola basket, hal ini disebabkan karena guru kurang inovatif dalam menyampaikan materi, penyampaian materi hanya secara verbalistis sedangkan dalam pembelajaran olahraga diperlukan praktek langsung dari tahap ke tahap selanjutnya, sehingga siswa merasa bosan dan kurang antusias.

Hal ini merupakan penyebab hasil belajar siswa yang masih rendah, maka untuk memecahkan masalah yang dihadapi diterapkan pembelajaran melalui permainan agar siswa merasa senang dan tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran. Permainan yang dilakukan siswa harus menunjang pada keterampilan gerak dasar *chest pass* yaitu melalui permainan kucing bola.

Maka dengan pembelajaran melalui permainan siswa tidak hanya dilatih untuk bisa melakukan aktivitas jasmani saja namun melatih kepribadian, sehingga aspek afektif, kognitif, dan psikomotornya dapat terlihat.

Dengan permainan kucing bola akan melatih ketelitian, kerjasama, dan cara melakukan gerak dasar *chest pass* dengan baik tanpa merasa jenuh, semangat yang tinggi akan timbul karena setiap siswa tidak ingin menjadi kucing. Semakin sering siswa melakukan operan maka siswa semakin terlatih melakukan gerak dasar *chest pass*.

Pelaksanaan pembelajaran penelitian ini terdiri dari 3 siklus yaitu sebagai berikut:

a. Siklus 1

Pembelajaran pada siklus ini, dilakukan melalui permainan kucing bola dimana siswa melakukan *chest pass* dengan membentuk lingkaran dan siswa yang menjadi kucing berada di tengah lingkaran.

b. Siklus 2

Pembelajaran yang diberikan yaitu melalui permainan kucing bola, dengan membentuk persegi empat. setiap siswa berada di tiap sudut melakukan *chest pass* dan siswa yang menjadi kucing berada di dalam persegi.

c. Siklus 3

Pembelajaran yang dilakukan yaitu melalui permainan kucing bola dimana siswa melakukan *chest pass* sambil berlari menuju *ring* dan siswa yang menjadi kucing bertugas merebut bola.

Adapun target proses dan hasil penelitian yang dilakukan dalam penelitian tindakan kelas yaitu:

a) Proses pembelajaran

1) Kinerja guru

(a) Perencanaan (Target 100%)

(b) Pelaksanaan (Target 90%)

2) Siswa

Aktivitas Siswa (Target 80%)

b) Target hasil pembelajaran

Target yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah 14 siswa yang dinyatakan tuntas dari 17 siswa atau 82 % mendapatkan nilai \geq KKM yaitu 70. Target hanya 82% dikarenakan ada 3 siswa yang dianggap tidak mungkin memenuhi kriteria ketuntasan yang ditentukan, karena kemampuan ketiganya berbeda dengan siswa lain.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan peneliti adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui perencanaan pembelajaran menggunakan permainan kucing bola untuk meningkatkan kemampuangerak dasar *chest pass* bola basket di Kelas V SDN Cibulan II Kecamatan Lemahsugih Kabupaten Majalengka.
2. Untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran menggunakan permainan kucing bola untuk meningkatkan kemampuangerak dasar *chest pass* bola basket di Kelas V SDN Cibulan II Kecamatan Lemahsugih Kabupaten Majalengka.
3. Untuk mengetahui aktivitas siswa pada saat pembelajaran menggunakan permainan kucing bola untuk meningkatkan kemampuangerak dasar *chest pass* bola basket di kelas V SDN Cibulan II Kecamatan Lemahsugih Kabupaten Majalengka.
4. Untuk mngetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan permainan kucing bola untuk meningkatkan kemampuangerak dasar *chest pass* bola basket di kelas V SDN Cibulan II Kecamatan Lemahsugih Kabupaten Majalengka.

D. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak diantaranya:

1. Siswa
 - a. Dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran olahraga khususnya pada permainan bola basket.
 - b. Dapat meningkatkan dalam pemahaman siswa pada gerak dasar *chest pass* bola basket.
 - c. Meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran gerak dasar *chest pass* bola basket .
2. Guru
 - a. Menambah wawasan guru dalam melakukan inovasi pembelajaran.

- b. Mampu menjadikan kualitas pembelajaran lebih baik dari sebelumnya sehingga kelas menjadi lebih kondusif.
- 3. Bagi Sekolah
 - a. Menjadikan kualitas pendidikan di sekolah meningkat.
 - b. Siswa yang mempunyai prestasi yang membanggakan dapat mengharumkan nama sekolah.
- 4. Bagi peneliti
 - a. Menambah wawasan dalam dunia pendidikan yang terjadi di lapangan
 - b. Hasil penelitian yang dilakukan bisa dijadikan referensi bagi peneliti lain ini diharapkan dapat dijadikan referensi bagi peneliti lain.

E. Batasan Istilah

1. Meningkatkan adalah suatu proses meningkatkan derajat atau taraf. Jadi meningkatkan adalah kemampuan seseorang yang tadinya tidak bisa menjadi bisa, yang tadinya tidak mengerti menjadi mengerti. (Kamus besar bahasa Indonesia 1988: 950).
2. Gerak dasar adalah kegiatan permulaan yang dilakukan pada setiap awal perbuatan, kemampuan yang dimiliki seseorang untuk memulai atau melaksanakan aktivitas yang akan dilaksanakan. (Kamus besar bahasa Indonesia 2002: 359). Dengan demikian gerak dasar yaitu Gerak Dasar adalah kemampuan awal yang dimiliki seseorang.
3. *Chest pass* atau lemparan dada adalah lemparan dua tangan yang dilakukan dari depan dada dan lemparan ini efektif untuk jarak dekat. (Salim, 2008:57). *Chest pass* juga dapat dikatakan lemparan yang sering digunakan dalam permainan bola basket operan ini dilakukan dalam jarak pendek setinggi dada.
4. Bola Basket adalah olahraga bola berkelompok yang terdiri atas dua tim yang masing-masing tim terdiri dari lima orang (Ariesbowo, 2007:2). Jadi bola basket adalah permainan yang dimainkan oleh dua regu yang masing-masing regu beranggotakan lima orang pemain yang saling memasukan bola ke ring lawan.

5. Permainan kucing bola adalah permainan untuk melatih siswa dalam melakukan gerak dasar *chest pass* dengan menjadikan salah satu siswa pada kelompok menjadi kucing, dan siswa yang lain bertugas melempar bola dengan operan setinggi dada tepat pada arah teman yang dituju sehingga tidak mudah didapatkan oleh siswa yang menjadi kucing.

