

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan merupakan media untuk mendorong perkembangan keterampilan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap-mental-emosional-spiriyual-sosial), serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan yang seimbang.

Semua itu mengandung arti Pendidikan Jasmani (Penjas) adalah salah satu mata pelajaran yang berkepentingan dalam proses menumbuh kembangkan seluruh aspek dan potensi yang dimiliki peserta didik melalui proses pembelajarannya.

Seperti yang dikemukakan oleh Mahendra (2003:21). Definisi Pendidikan Jasmani adalah :

Proses pendidikan melalui aktifitas jasmani, permainan atau olahraga yang terpilih untuk mencapai tujuan pendidikan. Definisi tersebut mengukuhkan bahwa pendidikan jasmani merupakan bagian tak terpisahkan dari pendidikan umum yaitu untuk membantu anak agar anak tumbuh dan berkembang secara wajar sesuai dengan tujuan pendidikan nasional yaitu menjadi manusia Indonesia seutuhnya.

Pendidikan merupakan suatu sistem yang salah satu komponennya yaitu tujuan pendidikan. Tentunya tujuan Pendidikan Jasmani di sekolah tidak terlepas dari tujuan pendidikan nasional. Tujuan Pendidikan Jasmani di sekolah selalu mencakup tiga aspek yaitu aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotor.

Menurut Lutan (2001:18) menjelaskan bahwa : Tujuan pendidikan jasmani di sekolah dasar adalah membantu peserta didik agar meningkatkan kemampuan gerak mereka, disamping agar mereka merasa senang dan mau berpartisipasi dalam berbagai aktivitas.

Dalam proses pembelajaran penjas, guru diharapkan dapat mengajar berbagai keterampilan gerak dasar, teknik dan strategi permainan (olahraga), internalisasi nilai-nilai (sportivitas, kejujuran, kerjasama, disiplin dan bertanggung jawab), dan pembiasaan pola hidup sehat. Proses pembelajaran Penjas yang dilakukan ini berbeda dengan proses pembelajaran mata pelajaran lain yang didominasi oleh kegiatan di dalam kelas yang lebih bersifat kajian teoritis. Kegiatan pembelajaran penjas lebih dominan pada aktivitas unsur fisik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang bersifat multidimensi (aspek psikomotor, kognitif, dan afektif). Untuk itu kompetensi didaktik dan metodik mengajar merupakan syarat mutlak yang harus dimiliki oleh seorang guru penjas. Meski demikian masih banyak guru penjas yang melaksanakan proses pembelajaran dengan cara tradisional dengan menitikberatkan materi dan tujuan pembelajaran yang bersifat cabang olahraga tanpa memperhatikan siapa yang menjadi peserta didiknya.

Pada awal semester ganjil –2010/2011, penulis selaku guru Pendidikan Jasmani di SDN 1 Galagamba Kecamatan Ciwaringin Kabupaten Cirebon telah menetapkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk pembelajaran keterampilan dasar dribbling dalam permainan bola basket yang diperoleh berdasarkan tingkat kompleksitas, inteks siswa dan daya dukung sarana prasarana

sebesar 65 % namun temuan di lapangan ada kecenderungan proses pembelajaran belum berjalan efektif.

Atas dasar pembelajaran yang pernah dilakukan tersebut peneliti melakukan pembelajaran dribbling melalui permainan dug-dugan dimana hasil pembelajarannya adalah sebagai berikut :

Tabel 1.1
Data Hasil Tes Awal

No	Nama Siswa	Aspek yang dinilai												Skor	Nilai	Ket		
		Sikap Awal			Pelaksanaan			Ketinggian pantulan bola			Kecepatan dribbling					Tuntas	Tidak Tuntas	
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3					
1	Komarudin	1			1			1	2			2			6	50,0		√
2	Munari		2			2			2			2			8	66,7	√	
3	Sunarto	1				2			2			2			7	58,3		√
4	Warni S.	1			1			1				1			3	33,3		√
5	Angge F.	1			1				2			2			6	50,0		√
6	Angger Tander		2			2				3		2			9	75,0	√	
7	Anitasari	1				2			2			2			7	58,3		√
8	Aprilia P.	1			1			1				1			4	33,3		√
9	Adi Suta	1			1				2			2			6	50,0		√
10	Diki Karyanto		2			2				3		2			9	75,0	√	
11	Erwin Eka S.	1				2			2			2			7	58,3		√
12	Farhan N.	1			1			1				1			4	33,3		√
13	Ifan Faozi	1				2			2			2			7	58,3		√
14	Kotimah		2			2			2			2	3		9	75,0	√	
15	Kartono	1			1			1				1			3	33,3		√
16	Lilik N.	1				2			2			2			7	58,3		√
17	Muwaroh		2			2			2			2			8	66,7	√	
18	Maemunah	1			1				2			2			6	50,0		√
19	Miyanti		2				3			2		2			9	75,0	√	
20	Nurul Kaolifah	1			1				2			2			6	50,0		√
21	Nandi Rifai N	1			1				2			2			6	50,0		√
22	Nurdin N.	1			1			1				1			3	33,3		√
23	Nurkito Lifah		2			2			2			2			8	66,7	√	
24	Putri Mayang	1				2			2			2			7	58,3		√
25	Rokiti	1			1			1				1			3	33,3		√
Jumlah												158	1349,7	7	18			
Persentase												52.67%		28%	72%			
Rata-rata												53,99						
KKM Klasikal												52,7						

Berdasarkan hasil temuan diperoleh data bahwa hasil belajar siswa pada semester ganjil adalah 72,00 % kelas VI SDN 1 Galagamba Kecamatan CIwaringin Kabupaten Cirebon yaitu 18 siswa dari 25 siswa yang kurang memenuhi standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang diharapkan dan hanya sebagian kecil yaitu 7 siswa atau 28,00 % saja yang sudah memenuhi Standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Manfaat pembelajaran bola basket akan diperoleh apabila disajikan dalam proses belajar mengajar yang kondusif. Untuk itu perlu strategi yang tepat dalam mengemas pembelajaran bola basket tersebut, baik yang bersifat pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan suatu gerakan seperti gerakan *dribbling*. Strategi pembelajaran adalah salah satu cara untuk menyiasati pelaksanaan belajar mengajar dengan tujuan agar proses belajar mengajar itu berhasil.

Salah satu bentuk mensiasati pembelajaran dalam permainan bola basket adalah dengan melakukan berbagai macam permainan yang sesuai dengan karakteristik kemampuan siswa dengan tujuan yang akan dicapai dengan selalu mempertimbangkan faktor-faktor kesulitan yang dialami oleh siswa .

Kesulitan dalam pembelajaran bola basket bukan hanya di pengaruhi oleh peralatan yang digunakan oleh siswa melainkan berhubungan dengan aspek kesiapan siswa (fisik, mental, serta kemampuan awal siswa) dalam mempelajari suatu gerakan *dribbling* oleh karena itu perbedaan tersebut, akan terlihat sebagian siswa pada saat belajar gerakan *dribbling* begitu bersemangat dan menyenangkan, sementara sebagian siswa yang lain terlihat bosan masih kaku dalam

melakukannya. Disinilah guru diuji kemampuannya sebagai seorang pemimpin, sebagai manajer, dan sebagai fasilitator dalam belajar mengajar.

Peran guru sebagai fasilitator tidak sebatas hanya membimbing siswa meraih tujuan belajar, melainkan juga harus mampu mencari solusi yang tepat selama proses belajar mengajar seperti contoh dalam pembelajaran *dribbling* dalam permainan bola basket pada siswa sekolah dasar di SDN 1 Galagamba Kecamatan Ciwaringin Kabupaten Cirebon.

Faktor-faktor yang menjadi penyebab kesulitan siswa dalam *dribbling* sangat beragam. Ada yang mudah bosan, ada yang ragu-ragu, ada yang asal di tepak bolanya ada juga yang takut dalam melakukan gerakannya.

Untuk meniasati kendala diatas diperlukan permainan yang sesuai sebagai sarana pendukung pembelajaran gerakan mendribbling. Permainan itu harus dapat merangsang minat siswa untuk melakukan tugas gerak sekaligus sebagai tantangan yang menyenangkan bagi setiap siswa.

Dalam pembelajaran keterampilan *dribbling* dalam permainan bola basket yang dapat dilakukan untuk menarik minat siswa adalah dengan melakukan permainan dug-dugan. Anak dibariskan dibagi menjadi 2 syaf (kelompok), yang masing-masing syaf terdiri dari 12 anak. Tugas gerakanya adalah memantul-mantulkan bola ditempat, Jarak antara anak yang satu dengan lainnya kurang lebih satu meter. masing-masing anak melakukan dug-dugan / memantul-mantulkan bola sebanyak 10x. dimulai dari baris 1 memantulkan bola sebanyak 10x. kemudian bola diberikankan ke baris 2, Baris ke-2 sama memantulkan bola sebanyak 10x, kemudian diberikan ke baris 3 dan seterusnya sampai baris paling

akhir. Kelompok yang menyelesaikan dug-dugan terlebih dahulu dianggap sebagai pemenang.

Variasi tugas gerak yang baik mengandung unsur tantangan yang sesuai dengan tingkat kemampuan siswa serta tidak mudah membosankan bagi siswa sebagai pelaku tugas gerak. Untuk itu perlu adanya perencanaan yang baik dalam menyampaikan serangkaian tugas gerak secara sistematis. Tugas gerak yang sistematis maksudnya adalah tugas gerak dari yang sederhana menuju ke tugas gerak yang kompleks, dari yang mudah ke yang sulit. Ini dimaksudkan agar siswa dapat belajar sebagaimana mestinya sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai.

Berkaitan dengan hal di atas penulis tertarik untuk mencoba mengungkapkan masalah pembelajaran keterampilan menggiring bola dalam permainan bola basket yang akan dicoba dicarikan solusinya melalui upaya-upaya dalam penelitian tindakan kelas (class action research). Adapun judul yang dipilih dalam penelitian ini adalah “Upaya Peningkatan Keterampilan Dasar *Dribbling* Dalam Permainan Bola Basket melalui Permainan Dug-dugan Pada Siswa Kelas VI SDN 1 Galagamba”

B. Rumusan Masalah

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka yang menjadi pernyataan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana meningkatkan Keterampilan Dasar *Dribbling* dalam permainan bola basket melalui permainan dug-dugan pada siswa kelas V SD Negeri 1 Galagamba Kecamatan Ciwaringin Kabupaten Cirebon”.

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

- a. Bagaimanakah perencanaan pembelajaran permainan bola basket dalam meningkatkan keterampilan *dribbling* melalui permainan dug-dugan?
- b. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran permainan bola basket dalam meningkatkan keterampilan *dribbling* melalui permainan dug-dugan?
- c. Bagaimanakah peningkatan pembelajaran permainan bola basket dalam meningkatkan keterampilan *dribbling* melalui permainan dug-dugan?

2. Pemecahan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, dapat ditelusuri akar penyebab timbulnya masalah dari komponen-komponen “rumusan masalah”. Diduga penyebab timbulnya masalah adalah sebagai berikut : (a) kurangnya dana untuk membeli dan membuat sarana permainan bola basket, (b) belum memasyarakatnya permainan bola basket di daerah pedesaan, (c) belum pahamnya/menguasai pengetahuan guru Penjas terhadap permainan bola basket, (d) pemodifikasian permainan bola basket yang disajikan oleh guru penjas kurang sesuai dengan karakteristik permainan tersebut, (e) belum terampilnya siswa dalam melakukan gerakan teknik dasar dalam permainan bola basket. Dari kelima alternatif penyebab itu, setelah didiskusikan dengan beberapa orang guru penjas dan pakar dari perguruan tinggi bahwa yang paling mungkin menjadi penyebab adalah strategi pembelajaran Pendidikan Jasmani yang kurang menarik. Secara spesifik tidak menariknya pembelajaran

Pendidikan Jasmani tersebut disebabkan beberapa hal sebagai berikut : (1) guru lebih banyak memberikan drill tanpa ada perbaikan, (2) guru belum menguasai materi pembelajaran pendidikan jasmani, dan (3) metode pembelajaran kurang bervariasi. Dari ketiga penyebab itu disepakati bahwa kurang bervariasinya dalam penggunaan metode pembelajaran menjadi penyebab timbulnya masalah.

Setelah menemukan akar masalah di atas, maka langkah selanjutnya adalah mencari alternatif pemecahan masalah. Untuk itu perlu strategi pembelajaran yang tepat yang dapat menarik minat siswa untuk melaksanakan latihan keterampilan teknik dasar *dribbling* dalam permainan bola basket. Salah satunya adalah dengan cara melaksanakan permainan dug-dugan.

Pelaksanaan pembelajaran *dribbling* bola basket melalui permainan dug-dugan dilakukan melalui tahapan-tahapan sebagai berikut :

Tahap pertama, memantulkan bola ditempat, Jarak antara anak yang satu dengan lainnya kurang lebih satu meter. masing-masing anak melakukan dug-dugan / memantul-mantulkan bola sebanyak 10x. dimulai dari baris 1 memantulkan bola sebanyak 10x. kemudian bola diberikankan ke baris 2, Baris ke-2 sama memantulkan bola sebanyak 10x, kemudian diberikan ke baris 3 dan seterusnya sampai baris paling akhir. Kelompok yang menyelesaikan dug-dugan terlebih dahulu dianggap sebagai pemenang.

Tahap kedua, mendribbling bola mengelilingi barisan. Jarak antara anak yang satu dengan lainnya kurang lebih satu meter. masing-masing anak melakukan dug-dugan dengan bola. Dimulai dari baris 1 melakukan dug-dugan melewati

barisan dalam kelompoknya sampai ketempat semula, kemudian bola diberikan ke baris 2, Baris ke-2 sama memantulkan bola melewati kelompoknya, kemudian diberikan ke baris 3 dan seterusnya sampai baris paling akhir. Kelompok yang menyelesaikan dug-dugan terlebih dahulu dianggap sebagai pemenang.

Tapak ketiga, *mendribling* bola secara zig-zag di antara bangku. Jarak antara anak yang satu dengan lainnya kurang lebih satu meter. Menggiring bola secara zig-zag di antara bangku. Setelah mengitari bangku yang diujung, menggiring bola diteruskan sampai ke tempat semula. Kemudian bola diberikan (tidak dilempar) kepada teman yang berdirinya paling dekat dengan penggiring pertama. Penggiring kedua menggiring bola sama seperti pertama. Dan seterusnya.

C. Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Secara umum, penelitian ini bertujuan untuk memperoleh temuan baru mengenai upaya meningkatkan keterampilan dasar dribbling dalam permainan bola basket melalui permainan dug-dugan pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani di kelas V SDN 1 Galagamba Kecamatan Ciwaringin Kabupaten Cirebon, Temuan tersebut dapat dijadikan landasan dalam upaya mengembangkan pembelajaran pendidikan jasmani yang lebih efektif dan efisien. Hasil seperti ini sangat diperlukan oleh para guru dalam membantu memberikan kejelasan mengenai efektifitas dalam mengajarkan pendidikan

jasmani di SDN 1 Galagamba Cirebon. Pemberdayaan pendidikn jasmani secara optimal diharapkan dapat memberikan manfaat dalam mencapai tujuan pendidikan nasional.

Tujuan khusus adalah untuk menggali informasi mengenai berbagai hal yang terkait dengan upaya meneingkatkan keterampilan dasar dribbling dalam permainan bola basket melalui permainan dug-dugan pada mata pelajaran pendidikan jasmani di kelas V SDN 1 Galagamba Cirebon. Untuk mencapai tujuan tersebut penelitian ini diarahkan untuk mencapai tujuan. Tujuan khusus tersebut adalah :

- a. Untuk mengetahui perencanaan pembelajaran permainan bola basket dalam meningkatkan keterampilan *dribbling* melalui permainan dug-dugan.
- b. Untuk mengetahui gambaran pelaksanaan pembelajaran permainan bola basket dalam meningkatkan keterampilan *dribbling* melalui permainan dug-dugan.
- c. Untuk mengetahui peningkatan keterampilan teknik dasar *dribbling* bola basket melalui permainan dug-dugan.

2. Manfaat Penelitian

Berdasarkan gambaran umum di atas dapat diperoleh informasi berkenaan dengan upaya meningkatkan keterampilan dasar dribbling pada permainan bola basket melalui permainan dug-dugan pada mata pelajaran pendidikan jasmani di kelas V SDN 1 Galagamba Kecamatan Ciwaringin

Kabupaten Cirebon. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan masukan bagi berbagai pihak yang berkepentingan dengan pembinaan dan pengembangan pembelajaran pendidikan jasmani di SDN 1 Galagamba Kecamatan Ciwaringin.

Adapun manfaat yang dapat diambil dari hasil penelitian tersebut adalah sebagai berikut :

a. Manfaat Bagi Siswa SD

1. Dapat memotivasi minat siswa agar lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran *dribbling*
2. Dapat meningkatkan gerak dasar pembelajaran *dribbling*
3. Memudahkan dalam menguasai materi pelajaran
4. Suasana belajar lebih menyenangkan
5. Menumbuhkan kerjasama dan rasa kompetitif

b. Manfaat Bagi Guru

1. Meningkatkan dan memperbaiki proses pembelajaran *dribbling* dengan menciptakan model pembelajaran yang dikemas dalam bentuk bermain
2. Dapat mengembangkan profesionalisme guru dalam melaksanakan pembelajaran di SD
3. Memudahkan untuk menyampaikan materi pelajaran
4. Menambah wawasan tentang berbagai media pembelajaran

c. Manfaat Bagi Lembaga

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi kontribusi dalam rangka menunjang KTSP

2. Bagi kepala sekolah manfaatnya sebagai masukan dalam rangka mengefektifkan pembinaan pengelolaan dan pemanfaatan sumber belajar dalam pelaksanaan pendidikan
3. Bagi sekolah dasar akan memberikan sumbangan yang berarti bagi sekolah dalam rangka mempertahankan dan meningkatkan aktivitas proses pembelajaran pendidikan jasmani guna menumbuh kembangkan seluruh potensi yang dimiliki oleh siswa.

d. **Manfaat Bagi Peneliti**

Melalui penelitian ini penulis dapat lebih meningkatkan dirinya sebagai peneliti dan juga sebagai tenaga pengajar.

D. Batasan Istilah

Untuk menghindari penafsiran yang salah dan untuk memberikan batasan istilah yang digunakan dalam penelitian ini maka penulis menganggap perlu untuk memberikan batasan tentang istilah-istilah yang dipergunakan dalam penelitian ini.

Dribel menurut Sarjono (2006:13) adalah memainkan bola dengan cara dipantul-pantulkan ke lantai, saat mendribel, bola dikenakan pada ujung-ujung jari secara lentur, dengan mengikuti gerakan dari siku tangan.

Dug-dugan adalah suatu permainan yang menggunakan bola dengan cara dipantul-pantulkan ke lantai, saat mendribel, bola dikenakan pada ujung-ujung jari secara lentur, dengan mengikuti gerakan dari siku tangan.

Keterampilan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (1989:959) adalah kecakapan untuk menyelesaikan tugas.

Keterampilan Dasar menurut Machfud Irsyada (2000:17) adalah “Keterampilan gerak yang dilakukan pada kegiatan bermain bola basket yang berkaitan dengan aktivitas memainkan bola ataupun aktivitas akan memainkan bola”.

Permainan bola basket menurut perbasi (1998:15) adalah bola basket yang dimainkan oleh dua regu yang masing-masing terdiri atas lima orang pemain. Tiap-tiap regu berusaha memasukkan bola atau membuat angka/skor. Bola boleh dioper, digelindingkan, atau dipantulkan/dribbling ke segala arah, sesuai dengan peraturan/ketentuan.

Permainan bola basket menurut Ema Husnan, R. Kumalaningrum Ricardo W. Sanger (1985 : 11) adalah

Suatu permainan yang dimainkan oleh dua regu, tujuan masing-masing regu adalah memasukan bola ke dalam keranjang lawan dan mencegah regu lawan menguasai bola untuk membuat biji atau nilai.