

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan jasmani adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan di semua jenjang pendidikan dari sekolah dasar, sekolah menengah pertama, sekolah menengah atas bahkan di perguruan tinggi. Pendidikan Jasmani dan Kesehatan (PJOK) menjadi bagian penting dalam sistem pembelajaran dimana pada mata pelajaran ini siswa dituntut untuk bergerak dan berpikir, maka dari itu dalam Pendidikan Jasmani terdapat beberapa aspek yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Pendidikan Jasmani di sekolah merupakan bagian penting dari proses pendidikan. Hal ini dikarenakan pendidikan jasmani dapat mengembangkan beberapa aspek yang penting yaitu aspek sosial, mental, fisik, emosional, intelektual, estetika dan moral (Lutan, 2004, hlm. 15). Pendidikan Jasmani dan Kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional (PERMENDIKBUD Nomer 22 Tahun 2006, hlm 512).

Pendidikan yang ada disekolah mencakup semua mata pelajaran salah satunya adalah pendidikan jasmani. Pendidikan jasmani merupakan wahana pendidikan yang memberikan kesempatan bagi anak untuk mempelajari hal-hal yang penting, dalam pendidikan jasmani secara umum merupakan alat media untuk mencapai tujuan pendidikan. Seperti yang di kemukakan Mahendra (2015, hlm. 40) bahwa “pendidikan jasmani adalah proses pendidikan melalui aktivitas jasmani, permainan atau olahraga yang

terpilih untuk mencapai tujuan pendidikan”. Pendidikan jasmani dilaksanakan melalui aktivitas fisik yang bertujuan mendidik siswa secara jasmani dengan materi pembelajaran aktivitas jasmani yang dikaitkan dengan permainan menyerupai olahraga. Permainan tersebut dapat mewujudkan tujuan dari pendidikan melalui pembelajaran pendidikan jasmani yang banyak mengandung nilai-nilai positif. Sesuai dengan yang dikemukakan Mahendra (2015, hlm. 22) bahwa “tujuan pembelajaran pendidikan jasmani itu harus mencakup tujuan dalam domain psikomotor, domain kognitif, dan tak kalah domain efektif”. Nilai-nilai positif yang terkandung dalam pendidikan jasmani seperti: sportivitas, jujur, kerjasama, disiplin, bertanggung jawab dan pembiasaan pola hidup yang sehat, dimana pelaksanaannya bukan melalui pengajaran konvensional di dalam kelas yang bersifat kajian teoritis, namun melibatkan unsur fisik, mental, intelektual, emosi dan social, yang pada akhirnya dapat meningkatkan kebugaran jasmani siswa.

Pendidikan jasmani dalam penyampainnya menggunakan aktivitas olahraga dan permainan, seperti atletik, permainan bolabesar: sepakbola; bolabasket; bolavoli dan lain-lain sangat perlu untuk melakukan tambahan jam pelajaran demi tercapai tujuan. Penambahan jam tersebut dapat dilakukan di luar jam belajar mengajar melalui kegiatan ekstrakurikuler, selain sebagai tambahan jam belajar kegiatan ekstrakurikuler juga dapat dijadikan alat untuk mengembangkan minat, bakat, dan potensi siswa. Selain itu kegiatan ekstrakurikuler berpotensi mengurangi waktu luang yang biasanya diisi dengan nongkrong, bahkan aktivitas mendekati tindak kriminal setelah pulang sekolah dengan menyediakan model peran positif dalam mempromosikan keterampilan kognitif dan afektif (Crispin, Nikolaou, & Fang, 2017).

Kegiatan ekstrakurikuler adalah kegiatan non-formal yang dilakukan peserta didik sekolah umumnya diluar jam belajar kurikulum standar. Kegiatan ekstrakurikuler ditujukan agar siswa dapat mengembangkan

kepribadian, bakat, dan kemampuannya di berbagai bidang di luar bidang akademik. Tujuannya yakni bahwa kegiatan ekstrakurikuler berfungsi untuk mendukung perkembangan personal peserta didik melalui perluasan minat, pengembangan potensi, dan pemberian kesempatan untuk pembentukan karakter. Pembelajaran Pendidikan jasmani dan ekstrakurikuler olahraga akan saling melengkapi satu sama lain. Kekurangan-kekurangan dalam pembelajaran pendidikan jasmani akan diperbaiki di dalam aktivitas ekstrakurikuler, begitu juga sebaliknya. Nilai-nilai yang ada pada aktivitas olahraga dan permainan yang belum tercapai di dalam pembelajaran Pendidikan jasmani diharapkan tercapai di dalam kegiatan ekstrakurikuler. Melalui aktivitas jasmani dan olahraga tersebut siswa dapat berkontribusi pada pencegahan dari hal yang berisiko kriminalitas remaja (The Conference, Nations, Declaration, & Rights, 1980).

Salah satu kegiatan ekstrakurikuler olahraga di sekolah tersebut adalah kegiatan ekstrakurikuler bola basket. Permainan bola basket juga memiliki nilai-nilai tertentu yang sifatnya universal. Sebagai permainan yang sifatnya rekreatif, permainan bola basket bisa dimainkan mulai dari anak-anak sampai dewasa, oleh orang-orang yang sudah berusia lanjut, baik oleh pria maupun wanita, dengan aturan permainan yang dimodifikasi sesuai dengan tingkat usia dan kemampuan fisik. Nilai rekreatifnya tercermin dari terpenuhinya kebutuhan seseorang untuk melakukan suatu kegiatan fisik apakah sebagai suatu katarsis atau sekedar sebagai pelepas gejolak emosi kejiwaannya.

Melihat nilai-nilai positif yang muncul dalam permainan bola basket serta meningkatkan keinginan bersaing setiap individu, peranan pemasaran melalui media cetak maupun elektronik akan menambah pesatnya perkembangan permainan bolabasket baik melalui kompetisi kelompok umur, amatir maupun profesional. Dalam olahraga permainan invasi seperti permainan bolabasket, rugby, sepakbola maupun handball memerlukan tugas yang begitu kompleks, semakin kompleksitasnya tinggi

maka semakin besar beban tingkat kesadaran dalam mengambil keputusan, semakin kecil kompleksitasnya maka semakin sedikit tingkat kesadarannya untuk mengambil keputusan (Gabbett & Abernethy, n.d.2012, hlm 1735). Hal ini bisa di simpulkan bahwa kinerja tim pemenang adalah pencapaian lebih banyak kesempatan untuk mencoba tembakan bola ke ring dan juga untuk memperbaiki keputusan pemain saat menerapkan strategis dan taktis yang lebih baik (García, Ibáñez, Santos, Leite, & Sampaio, 2013, hlm 164). Berdasarkan hal tersebut bisa tergambar melalui pertandingan yang dapat dilihat melalui kinerja para pemain inti, maupun pemain cadangan. Hal ini dapat digunakan oleh guru sebagai bahan evaluasi siswa bagi siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler bolabasket di jenjang SMP. Berdasarkan latar belakang tersebut penulis tertarik untuk mengungkapkan dan mengkaji tentang nilai-nilai positif apa saja yang tumbuh di kalangan anak muda sehingga melalui permainan bolabasket menjadi suatu budaya gerak bagi kalangan remaja siswa yang mengikuti ekstrakurikuler bolabasket di SMP Negeri 1 Baleendah serta sampai sejauh mana tingkat keterampilan bermain bolabasket ini. Hal ini dapat dijadikan salah satu bahan evaluasi guru untuk mengetahui keterampilan dan sebagai acuan pelatih atau para pembina bagaimana menentukan strategi atau taktik baik bagi perorangan maupun taktik secara beregu untuk pertandingan selanjutnya dan menjadikan daya bersaing secara kompetitif diantara siswa.

1.2. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan dalam latar belakang di atas maka rumusan masalah yang diidentifikasi adalah “Apakah terdapat peningkatan hasil pembelajaran program pemahaman bermain terhadap keterampilan bolabasket?”

1.3. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah

1.3.1. Tujuan Umum

Para pelatih ekstrakurikuler dan cabang olahraga permainan bola basket diharapkan dalam mengevaluasi siswanya atau atletnya berdasarkan program pemahaman bermain dapat dijadikan bahan untuk menyeleksi atlet yang potensial.

1.3.1. Tujuan Khusus

Penulis akan membuat program model pembelajaran bagi tim yang memiliki pemain yang pemain yang bekemampuan rendah dengan program yang berkemampuan tinggi, kemudian di analisis berdasarkan program pemahaman bermain sehingga akan dijadikan salah satu pendekatan untuk meningkatkan keterampilan bermain, prestasi tim, serta diteliti apakah program pemahaman bermain mempunyai peningkatan terhadap keterampilan bolabasket dan nilai-nilai positif.

1.4. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

- 1.4.1. Secara teoritis dapat dijadikan sumbangan keilmuan mengenai peningkatan performa siswa yang mengikuti ekstrakurikuler bola basket berdasarkan data program pemahaman bermain.
- 1.4.2. Secara praktis model berbasis program pemahaman bermain dapat digunakan oleh para pelatih/guru sebagai bahan evaluasi dan tim serta dijadikan salah satu alat evaluasi untuk menyeleksi atlet/siswa.
- 1.4.3. Secara sosial penelitian ini dapat dijadikan salah satu media untuk penerimaan siswa baru di lingkungan pendidikan setiap daerah.
- 1.4.4. Secara kebijakan diharapkan memberi sumbangsiah bagi para pemangku kebijakan untuk menyeleksi atlet/siswa yang berpotensi.

1.5. Struktur Organasasi

Struktur organisasi dan pembahasan dalam penelitian tugas akhir ini dijabarkan dalam lima bab dengan sistematika sebagai berikut :

1. Bab 1: Pendahuluan yang berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi.
2. Bab 2: Kajian teoritis yang berisikan kajian pustaka atau landasan teoritis, kerangka pemikiran, beberapa pengertian dan konsep dari para ahli mengenai permasalahan penelitian dan hipotesis tindakan.
3. Bab 3: Metode penelitian yang berisikan lokasi dan subyek penelitian, desain penelitian, metode penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data dan analisis data.
4. Bab 4: Hasil penelitian dan pembahasan yang berisikan temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan data, analisis data dan pembahasan temuan penelitian.
5. Bab 5: Berisi simpulan dan rekomendasi. Pada bab ini penulis menyimpulkan hasil dari analisis temuan yang penulis teliti, juga mengajukan hal-hal penting yang dapat bermanfaat dari hasil penelitian.