

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Berbagai macam penerapan model pembelajaran, strategi pembelajaran maupun pendekatan pengajaran banyak sekali diterapkan oleh para peneliti khususnya dalam proses belajar dan pembelajaran mata pelajaran pendidikan jasmani, pasalnya mata pelajaran pendidikan jasmani memiliki ranah yang banyak dicapai seperti *kognitif*, *motorik*, maupun *afektif*, sehingga banyak sekali penerapan strategi para ahli dalam meramu kualitas pelaksanaan kegiatan belajar dan mengajar pendidikan jasmani. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa “kurikulum baru, peralatan yang sesuai usia, teknik pengajaran, dll harus diperkenalkan di semua sekolah untuk membuat anak terlibat dalam aktivitas fisik selama di setidaknya 60 menit per hari. Namun, penggunaan peralatan yang *inovatif*, strategi dan kurikulum di kelas *physical education (PE)* harus berbasis penelitian dan kebutuhan untuk anak-anak” Ramananda (2017).

Khususnya dalam pembelajaran pendidikan jasmani saat ini, tentu sudah banyak berbagai penerapan yang diterapkan oleh para peneliti untuk mencapai tujuan pembelajaran. Agar pencapaian tujuan pembelajaran tercapai, salah satunya memerlukan media diantaranya adalah model, metode, pendekatan maupun strategi yang ideal atau sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan tergantung situasi dan kondisi proses belajar mengajar (PMB) di sekolah. Selain itu dalam penerapan untuk mencapai tujuan pembelajaran harus melihat materi apa yang diberikan dalam kegiatan belajar mengajar (KBM) tersebut. Contohnya materi aktivitas air atau renang akan kurang cocok apabila diterapkan model pembelajaran *peer teaching*, karena dapat membahayakan keselamatan siswa satu sama lain. Oleh karena itu para guru tentunya harus dapat merancang penerapan yang sesuai dengan kebutuhan dan tepat sasaran tujuan pembelajaran. Khususnya dalam materi permainan bolabasket yang cukup rumit dan banyak keterampilan yang harus dikuasai siswa. Diperlukan strategi ataupun *modifikasi* pembelajaran agar siswa aktif dalam pembelajaran.

Ada hasil penelitian yang membahas pengaruh *modifikasi* pembelajaran bolavoli terhadap hasil belajar *passing* bawah (Studi Pada Siswa Kelas X Elektro SMKN III Jombang). Menurut Widhiandoko (2013) mengungkapkan bahwa “Terdapat pengaruh yang *signifikan* penerapan *modifikasi* permainan bolavoli terhadap hasil belajar *passing* bawah pada siswa kelas X Elektro SMKN 3 Jombang” Penelitian ini merekomendasikan agar dilakukan penelitian lanjutan dengan menggunakan *modifikasi* pembelajaran lain. Bukan hanya itu, *modifikasi* pembelajaran sebaiknya diterapkan pada seluruh materi pendidikan jasmani.

Penelitian lain yang membahas mengenai pengembangan model permainan bola basket taki sebagai media pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan siswa sekolah dasar kelas atas di kota Gorontalo. Menurut Pauweni (2012) menyebutkan bahwa berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan “*respon* siswa terhadap hasil gambaran skor total respon siswa yang menggambarkan aspek *psikomotor*, *kognitif* dan *afektif* secara keseluruhan, maka dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan model permainan basket taki dapat digunakan sebagai media pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan.” Selain itu peneliti menyebutkan model pembelajaran taki dapat digunakan pada PBM pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK) tingkat dasar sampai menengah.

Penelitian lain yang membahas mengenai pengembangan model permainan untuk pembelajaran teknik dasarbola basket di SMP. Menurut Prasetyo (2017) menyebutkan bahwa ada sembilan model pembelajaran yang dapat diterapkan, yaitu: (1) Lempar Nama, (2) Lempar *Target*, (3) Lempar Gerak, (4) *Fun Dribbling*, (5) *Target Dribbling*, (6) Kejar Mengejar, (7) Tembak Tongkat, (8) Rintang Tali, dan (9) *Happy Game*. Dari hasil penilaian para ahli dan guru, dapat ditarik kesimpulan bahwa model permainan yang disusun sangat sesuai dengan karakteristik serta pertumbuhan dan perkembangan teknik dasar pada anak sekolah menengah pertama.

No.	Nama Kegiatan	A1	A2	G1	G2	Rata-Rata
1.	Lempar Nama	43	43	42	42	42,5
2.	Lempar Target	44	44	43	43	43,5
3.	Lempar Gerak	43	44	42	44	43,2
4.	Free Dribbling	44	43	41	41	42,2
5.	Target Dribbling	43	43	41	42	42,2
6.	Kejar Mengejar	36	36	35	35	35,5
7.	Tembak Tongkat	36	35	35	35	35,2
8.	Rintang Tali	44	44	41	43	43
9.	Happy Game	45	45	43	45	44,5
Jumlah skor		378	377	366	370	372
Rata-rata		42	41,8	40,6	41,1	41,3
Persentase		93,3 %	92,2 %	90,2 %	91,3 %	91,3 %

Gambar 1.1. pengembangan model permainan untuk pembelajaran teknik dasar bola basket di SMP sumber: Prasetyo (2017).

Berdasarkan penelitian diatas dapat penulis simpulkan bahwa *pertama*, *modifikasi* pembelajaran pada intinya dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar. Hal terlihat dari hasil tes atau kinerja peserta didik yang semakin meningkat. *Kedua* sampai saat ini bermunculan model pembelajaran atau metode pembelajaran yang baru. Sehingga hasil penelitian dari berbagai model maupun metode pada keterampilan bola basket khususnya dapat berbeda-beda.

Namun melihat hasil penelitian di atas penulis belum menemukan hasil penelitian yang berkaitan dengan masalah yang ada di lapangan saat ini, yaitu model pembelajaran seperti apa yang cocok digunakan dalam keterampilan bolabasket di sekolah menengah atas/kejuruan (SMA/SMK). Oleh karena itu peneliti ingin mengangkat kekosongan penelitian yang belum dilakukan tersebut dengan menggunakan studi *litelature review*. Studi *literature review* ini akan mengangkat persoalan pengembangan model pembelajaran yang baik atau yang cocok bagi peserta didik (SMA). Sehingga besar harapannya dapat memberikan model pembelajaran yang sesuai kebutuhan dan kondisi siswa yang sesuai dengan kenyataan di lapangan.

Tantangan besar dalam penelitian ini adalah menyesuaikan kebutuhan karakteristik peserta didik tingkat SMA baik secara anatomi tubuh maupun kondisi fisik sudah siap atau dewasa. Oleh karena itu studi *literature review* ini tentunya harus melibatkan banyak faktor penghubung seperti halnya model pembelajaran, metode pembelajaran, gaya mengajar, keterampilan cabang olahraga, *evaluasi* pembelajaran, dan lain sebagainya. Seperti hasil penelitian mengungkapkan bahwa “kurikulum baru, peralatan yang sesuai usia, teknik

pengajaran, dll. Oleh karena itu penelitian ini berjudul : Pengembangan Model Pembelajaran Permainan Basket (Sebuah Tinjauan Dari Studi *Literature Review*).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, masalah penelitian ini pada intinya adalah mencari penerapan model pembelajaran yang terbaik dalam menunjang keterampilan bermain bolabasket. Kemudian setelah masalah yang telah ditemukan dilapangan dan sudah disebutkan di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

Model pembelajaran mana yang baik diterapkan untuk peserta didik (SMA) pada materi pembelajaran permainan bolabasket?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus atau masalah yang telah diungkapkan di atas, maka secara umum penelitian ini bertujuan :

Ingin mengetahui model pembelajaran mana yang baik diterapkan untuk peserta didik (SMA) pada materi pembelajaran permainan bolabasket.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bisa memberi manfaat bagi perkembangan keilmuan khususnya dalam bidang pendidikan jasmani, adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.4.1. Manfaat dari Segi Teori

- 1) Untuk menambah dan mengembangkan wawasan ilmu pengetahuan serta lebih mendukung teori teori yang telah ada, yang berhubungan dengan masalah yang sedang diteliti khususnya model pembelajaran pendidikan jasmani.
- 2) Sebagai sumber referensi bagi seorang guru dalam pengembangan atau peningkatan penguasaan keterampilan bola basket dengan menggunakan model pembelajaran yang dibutuhkan.
- 3) Setelah program pembelajaran diterapkan, diharapkan berdasarkan teori yang ada peneliti dapat mengetahui apakah perlakuan yang diterapkan

oleh setiap guru dalam proses pembelajaran penjas benar-benar dapat berpengaruh terhadap peningkatan keterampilan gerak.

1.4.2. Manfaat dari Segi Kebijakan

- 1) Untuk membangun hubungan personal dengan siswa.
- 2) Untuk mencari tahu faktor-faktor yang menghambat siswa dalam belajar
- 3) Sebagai sumber referensi belajar dalam suasana yang menyenangkan.
- 4) Sebagai sumber referensi menggunakan teknik pembelajaran yang bervariasi.

1.4.3. Manfaat dari Segi Praktik

- 1) Untuk memberikan sebuah penghargaan atau pujian.
- 2) Untuk meningkatkan dan menyadarkan guru agar memilih satu diantara bermacam-macam peran sebagai penasihat, fasilitator, teman diskusi, penyemangat, pemberi hadiah atau pendidik.
- 3) Memberi peluang guru untuk “unjuk kerja” rekayasa pedagogis.

1.4.4. Manfaat dari Segi Isu dan Aksi Sosial

- 1) Membangkitkan, meningkatkan dan memelihara semangat siswa untuk belajar sampai berhasil; membangkitkan bila siswa tak bersemangat; meningkatkan bila semangat belajarnya timbul tenggelam; memelihara bila semangatnya telah kuat untuk mencapai tujuan belajar.
- 2) Mengetahui dan memahami motivasi belajar siswa bermacam ragam.

1.5 Struktur Organisasi

Sistematika penelitian tesis ini mengacu pada pedoman penelitian karya ilmiah yang dikeluarkan Universitas Pendidikan Indonesia yang didalamnya memberikan petunjuk mengenai tatacara penulisan tesis.

Bab I merupakan pendahuluan yang berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi tesis.

Bab II berisikan kajian pustaka, penelitian yang relevan, dan posisi teoritis, dalam bab ini penulis menjelaskan perihal teori teori, hasil penelitian

terdahulu yang mendukung tentang pengembangan model pembelajaran permainan basket, posisi teoritis serta hipotesis penelitian.

Bab III berisi tentang metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan *studi literatur review*. Metode *literature review* ini mengidentifikasi, menilai, dan menginterpretasi seluruh temuan-temuan pada suatu topik penelitian, untuk menjawab pertanyaan penelitian (research question) yang telah ditetapkan sebelumnya.

BAB IV berisi tentang pengolahan data yang telah di ambil studi *literature review*. Studi *literature review* adalah cara yang dipakai untuk megumpulkan data atau sumber yang berhubungan pada sebuah topik tertentu yang bisa didapat dari berbagai sumber seperti jurnal, buku, internet, dan pustaka lain.

BAB V berisi tentang kesimpulan dari hasil penelitian serta saran untuk peneliti berikutnya.