

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Permainan bolabasket merupakan salah satu cabang olahraga yang banyak dimainkan oleh masyarakat, di samping olahraga lain seperti sepakbola dan bolavoli. Banyaknya masyarakat yang bermain bolabasket di antaranya disebabkan oleh aturan permainannya sederhana; bisa dimainkan oleh anak-anak, remaja, tua, muda, perempuan dan lelaki; lapangannya tidak terlalu sulit; masal; dan mengandung unsur-unsur permainan. Permainan bolabasket juga mengajarkan toleransi, sportifitas, *fair play*, mendidik, kompetitif, menghibur dan menyehatkan melalui aktivitas fisik sehingga kebugaran jasmani bisa ditingkatkan. Jon Oliver (2007: Vi) mengemukakan bahwa "olahraga bola basket adalah olahraga yang menyenangkan, kompetitif, mendidik, menghibur, dan menyehatkan."

Permainan bolabasket banyak digemari oleh masyarakat terutama di kalangan anak-anak dan remaja, di lingkungan persekolahan. Di dalam struktur kurikulum SMA/SMK, permainan bolabasket diajarkan dalam mata pelajaran pendidikan jasmani, baik dalam kegiatan intrakurikuler, kokurikuler, dan ekstrakurikuler. Melalui permainan bolabasket, seluruh potensi dari seluruh aspek yang diajarkan dalam permainan ini diyakini dapat berpotensi untuk dapat ditumbuhkembangkan. Sampai batas-batas tertentu, secara *inhern* nilai-nilai potensial dari seluruh aspek tersebut ada dalam permainan bolabasket. Misalnya, dengan berlatih dan bermain bolabasket secara teratur, meskipun tanpa adanya

guru dan pelatih yang membimbing, selain keterampilan bermain bolabasket itu sendiri dapat ditingkatkan, dapat ditingkatkan juga perkembangan fisik dan psikis atau kepribadian anak. Peningkatan tersebut di antaranya berupa pertumbuhan fisik optimal, sehat fisik, mental, dan spiritual, kemampuan berpikir, keterampilan sosial, kesegaran jasmani, cerdas, kreatif, inovatif, jujur, disiplin, tanggung jawab, bekerjasama, dan mengembangkan sikap positif dan *fair play*. Apalagi jika kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani tersebut diintervensi oleh guru Penjas yang memiliki kompetensi sebagai tenaga pendidik. Maka nilai-nilai pendidikan yang terkandung dalam permainan bolabasket tersebut akan lebih dikembangkan lagi secara lebih luas.

Nilai pendidikan yang terdapat dalam permainan bolabasket seperti yang dipaparkan di atas diharapkan bisa terinternalisasi dalam diri siswa, sehingga nilai-nilai tersebut dapat ditunjukkan, bukan hanya pada saat bermain bolabasket, tetapi dalam kehidupan sehari-hari di masyarakat. Namun demikian, untuk mengantisipasi segala perubahan yang terjadi di lingkungan masyarakat pada masa yang akan datang, perlu dikembangkan nilai-nilai pendidikan yang lebih luas dan diduga relevan dengan perubahan-perubahan lingkungan masyarakat tersebut. Oleh karena itu, kecerdasan dan kreativitas guru dalam menciptakan proses pembelajaran yang berintensikan pendidikan untuk memecahkan isu-isu sentral dalam pembelajaran bolabasket sangat diharapkan dalam rangka mempersiapkan siswa untuk dapat beradaptasi dengan kehidupan mereka di masa sekarang dan masa yang akan datang.

Dengan keyakinan terhadap nilai-nilai pendidikan yang terkandung dalam permainan bolabasket, maka tidak salah pada saat ini permainan bolabasket menjadi salah satu cabang olahraga yang masuk ke dalam struktur kurikulum pendidikan jasmani mulai dari SD, SMP, dan SMA, bahkan diajarkan di beberapa perguruan tinggi, sehingga permainan bolabasket menjadi suatu kewajiban dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

Menurut kurikulum KTSP (2006:32), “hasil belajar pendidikan jasmani harus diwujudkan dalam bentuk kompetensi siswa.” Kompetensi merupakan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai yang direfleksikan dalam kebiasaan berpikir dan bertindak. Kompetensi yang ingin dicapai oleh pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah adalah sebagai berikut:

1. Melakukan gerak dasar lokomotor;
2. Melakukan keterampilan dasar manipulatif menggunakan alat;
3. Melakukan berbagai permainan kecil tanpa alat (*games*);
4. Melakukan berbagai permainan berpasangan dan beregu;
5. Melakukan unsur-unsur dasar keterampilan permainan dan olahraga;
6. Melakukan latihan dasar pengembangan kebugaran;
7. Melakukan ketangkasan sederhana;
8. Melakukan gerakan-gerakan senam irama;
9. Melakukan permainan air;
10. Melakukan teknik dasar dan keselamatan air;
11. Melakukan keterampilan dasar-dasar kegiatan penjelajahan dan penyelamatan;
12. Memiliki pengetahuan tentang bahaya narkoba, Aids dan pola hidup sehat;
13. Menerapkan nilai-nilai yang terkandung dalam berbagai aktifitas dalam pendidikan jasmani seperti: tanggung rasa, sopan santun, menghargai, jujur, bekerjasama, sportif, bertanggungjawab, disiplin dan lainnya.

Seluruh kompetensi tersebut diharapkan dapat dicapai oleh pembelajaran berbagai aktivitas fisik dan olahraga yang dapat dikelompokkan dalam tujuh bahan kajian, yaitu:

1. Aktivitas keterampilan permainan dan olahraga;

2. Aktivitas latihan kebugaran jasmani;
3. Aktivitas senam;
4. Aktivitas ritmik;
5. Aktivitas air (aquatik);
6. Aktivitas penjelajahan;
7. Pengetahuan budaya hidup sehat.

Permainan bolabasket merupakan salah satu aktivitas fisik yang berada dalam kelompok aktivitas permainan dan olahraga. Kompetensi yang diharapkan tercapai oleh pembelajaran permainan bolabasket di sekolah, secara spesifik diwujudkan dalam bentuk indikator keberhasilan belajar seperti yang tersurat dalam KTSP (2006:135) sebagai berikut:

1. Melakukan penguasaan bola (*ballhandling*);
2. Menggiring bola (*dribble*);
3. Menembak bola (*shooting*);
4. Melakukan *passing* dada, pantulan, dan *passing* dari atas kepala dan menangkap;
5. Mengembangkan kerjasama tim dalam permainan;
6. Melakukan permainan bolabasket dengan peraturan yang berlaku.

Indikator-indikator inilah yang harus menjadi pedoman guru dalam melaksanakan pembelajaran bolabasket. Indikator keberhasilan belajar tersebut akan lebih optimal dicapai, jika guru kreatif menerapkan berbagai pendekatan, gaya dan metode mengajar yang terangkum dalam suatu model pembelajaran. Tentu saja semua pendekatan, gaya mengajar dan metode yang diterapkan tersebut harus dilandasi teori-teori yang kokoh dan relevan sehingga kompetensi yang diharapkan dimiliki oleh siswa dapat tercapai.

Dalam konteks permainan atau bermain, tujuan bermain bolabasket adalah (1) memasukkan bola ke dalam keranjang lawan dan (2) mencegah lawan untuk memasukkan bola ke keranjang sendiri. Sesuai dengan peraturan Perbasi (2006:1), yang menjelaskan bahwa bola basket adalah:

Permainan yang dimainkan oleh dua regu, yang masing-masing terdiri dari lima orang pemain, tujuan dari tiap masing-masing regu adalah memasukkan bola ke keranjang lawan dan berusaha mencegah regu lawan memasukkan bola.

Dengan demikian, ada dua hal persoalan penting yang dapat menunjang keberhasilan bermain bolabasket yaitu bagaimana agar dapat memasukkan bola ke dalam keranjang lawan sebanyak-banyaknya dan bagaimana agar lawan tidak dapat memasukkan bola ke keranjang sendiri.

Keterampilan bermain bolabasket bukan hanya berupa keterampilan memainkan bola, ada beberapa keterampilan lain di luar keterampilan memainkan bola yang harus dimiliki oleh para pemain bolabasket yaitu keterampilan bergerak tanpa bola atau *moving without the ball* seperti *V-cut*, *L-cut*, *front cut*, *rear cut*, *screen*, *down screen*. Keterampilan-keterampilan ini merupakan pergerakan tanpa bola yang intinya adalah untuk mengelabui atau memperdaya pemain bertahan, dan sebagai keterampilan yang mendukung seorang siswa dalam memperoleh kesempatan untuk *shooting*, dan mencetak angka. Dengan demikian, ada keterampilan lain di luar keterampilan teknik memainkan bola, yaitu keterampilan pergerakan tanpa bola (*moving without the ball*) yang berfungsi mengelabui atau memperdaya pemain bertahan dan mendukung keterampilan bermain bolabasket yang lebih baik karena mempunyai kesempatan yang lebih banyak untuk dapat memasukkan bola ke dalam keranjang lawan.

Memperhatikan konsep tujuan permainan bolabasket maka teknik *shooting* merupakan keterampilan teknik yang inti untuk dipelajari. Sehingga wajar jika dalam pembelajaran bolabasket keterampilan teknik *shooting* dijadikan fokus

utama pembelajaran. Bahkan jika dilihat dari motivasi siswa berlatih, *shooting* merupakan salah satu keterampilan teknik yang paling digemari terutama oleh siswa yang baru belajar bolabasket. Dengan demikian, maka keterampilan teknik *shooting* harus dipelajari seorang pemain bolabasket karena keterampilan *shooting* yang baik sering menjadi penentu kemenangan dalam sebuah pertandingan. Seperti yang dijelaskan oleh Hal Wissel (1939: 32) yang mengemukakan bahwa:

*Shooting is the most important skill basketball. The fundamental skills of passing, dribbling, defence, and rebounding may enable you get a high percentage shot, but you must still be able to make the shot. In fact, good shooting can often overcome weaknesses in other fundamental skill.*

Melalui berbagai teknik, metoda, dan strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru, keterampilan *shooting* harus menjadi fokus utama di dalam pembelajaran bolabasket dalam konteks pendidikan.

Permasalahan yang tampak di dalam pembelajaran permainan bolabasket, khususnya pembelajaran *shooting* di antaranya sarana dan prasarana yang meliputi keterbatasan *ring* basket, ukuran ketinggian *ring* basket, perbedaan secara genetika antara kekuatan putra dan putri dalam bermain bolabasket, kemudian kompetensi guru pendidikan jasmani terhadap penguasaan pendekatan, strategi, dan metode pembelajaran bolabasket.

Hampir di semua lapangan bolabasket yang ada, hanya terdapat dua buah *ring (basket)* yang ada di belakang garis akhir lapangan permainan bolabasket, padahal tujuan bermain adalah memasukkan bola sebanyak-banyaknya ke *ring* lawan, seperti halnya kebutuhan *ring* bolabasket untuk suatu pertandingan resmi, bukan untuk pembelajaran. Jarang sekali ada lapangan bolabasket yang dilengkapi dengan jumlah *ring* basket yang memadai dengan jumlah siswa.



Ukuran ketinggian *ring* basket disesuaikan dengan karakteristik fisik anak, misalnya tinggi rendahnya kedudukan *ring* basket. Seyogyanya dengan satu kelas yang diasumsikan 40 siswa yang terdiri atas putera dan puteri, minimal harus terdapat 20 *ring* untuk dapat menciptakan suasana pembelajaran *shooting* di sekolah dengan sangat efektif.

Di samping jumlah *ring* bolabasket yang kurang sesuai dengan rasio jumlah siswa, juga ukuran ketinggian bolabasket yang kurang sesuai dengan karakteristik siswa, terutama kekuatan siswa di SMP atau SMA/SMK sangat bervariasi, apalagi terdapat putera dan puteri yang secara genetik berbeda. Masih banyak siswa puteri yang tidak memiliki kekuatan untuk melakukan lemparan atau *shooting* setinggi *ring* seperti halnya *ring* yang terdapat di peraturan bolabasket.

Secara teoretis tujuan pembelajaran bolabasket yaitu memasukkan bola sebanyak-banyaknya ke *ring* lawan. Oleh sebab itu, berlatih atau belajar memasukkan bola ke dalam keranjang harus merupakan fokus utama dalam permainan bolabasket. Namun, faktanya masih banyak guru pendidikan jasmani di Indonesia kurang memahami tujuan tersebut. Hal ini bisa dilihat bahwa guru kurang memanfaatkan alokasi waktu yang disediakan ditambah dengan jumlah siswa yang terlalu banyak, dan biasanya guru hanya memberikan bola kepada siswa, kemudian membiarkan siswa bermain bolabasket dengan tidak ada konsep pembelajarannya. Keadaan ini dipertegas dalam sebuah forum pendidikan jasmani yang merumuskan bahwa “masih saja ada guru pendidikan jasmani yang belum memanfaatkan alokasi waktu secara maksimal dengan jumlah siswa yang

terlalu banyak.” (Mutohir, 1990a: 1990b, 1993: Mujiharsono, 1993; Soediyarto, 1992, 1993).

Gaya mengajar yang dilakukan oleh guru dalam praktik pendidikan jasmani cenderung tradisional khususnya pembelajaran *shooting*. Model dan metode-metode praktik dipusatkan pada guru (*Teacher Centered*). Pada saat belajar *shooting*, kegiatan pembelajaran masih banyak yang berorientasi terhadap penguasaan keterampilan teknik dengan melakukan latihan *shooting* dengan cara-cara tertentu. Sementara dalam pembelajaran bolabasket diperlukan kreativitas tentang cara memasukkan bola ke dalam keranjang secara bervariasi. Latihan-latihan tersebut hampir tidak pernah dilakukan oleh anak sesuai dengan inisiatif sendiri (*Student Centered*). Pada intinya model dan metode-metode praktik dipusatkan pada guru (*Teacher Centered*) hanya pada penguasaan teknik dengan cara-cara *shooting* yang baku, sementara model dan metode praktik yang terfokus pada siswa (*Student Centered*) lebih kepada mengembangkan daya pikir siswa terhadap cara-cara memasukkan bola yang disesuaikan dengan situasi dan kondisi.

Guru pendidikan jasmani cenderung menekankan pada penguasaan keterampilan cabang olahraga. Pendekatan yang dilakukan seperti halnya pendekatan pelatihan olahraga. Dalam pendekatan ini, guru menentukan tugas-tugas ajarnya kepada siswa melalui kegiatan fisik tak ubahnya seperti melatih suatu cabang olahraga. Kondisi seperti ini mengakibatkan tidak optimalnya fungsi pengajaran *shooting* di sekolah, sehingga mereka kurang mampu dalam melaksanakan profesinya secara kompeten. Mereka belum berhasil melaksanakan tanggung jawabnya untuk mendidik siswa secara sistematis melalui pendidikan



jasmani. Hal ini dipertegas oleh Cholik Mutohir (1983:19) bahwa “tampak pendidikan jasmani belum berhasil mengembangkan kemampuan dan keterampilan anak secara menyeluruh baik fisik, mental maupun intelektual.”

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut, maka penulis melakukan identifikasi terhadap permasalahan-permasalahan yang berkaitan dengan penelitian yang dilaksanakan, sebagai berikut :

1. Guru tidak menjadikan pembelajaran *shooting* sebagai fokus utama pembelajaran bolabasket.
2. *Ring* basket sangat terbatas dan tidak sesuai dengan banyaknya siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani.
3. Ukuran ketinggian *ring* basket kurang sesuai dengan tujuan dan karakteristik siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dan kekuatan putra dan putri dalam bermain bolabasket tidak dibedakan secara genetika.
4. Gaya mengajar yang dilakukan oleh guru dalam praktik pendidikan jasmani cenderung tradisional khususnya pembelajaran *shooting*.
5. Guru pendidikan jasmani cenderung menekankan pada penguasaan keterampilan cabang olahraga.

## **C. Batasan masalah**

Dalam penelitian ini, penulis membatasi masalah penelitian tentang “perbandingan gaya mengajar komando dengan gaya mengajar diskoveri terhadap hasil belajar *shooting* permainan bolabasket.”

#### **D. Rumusan masalah**

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka penulis merumuskan masalah terhadap permasalahan-permasalahan yang berkaitan dengan penelitian yang dilaksanakan yaitu sebagai berikut :

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar antara gaya mengajar komando dengan gaya mengajar diskoveri terhadap hasil belajar *shooting* dalam pembelajaran bola basket?

#### **E. Tujuan penelitian**

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, tujuan umum penelitian yakni “untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran *shooting*.”

Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk menemukan ada tidaknya perbedaan hasil belajar gaya mengajar komando dengan gaya mengajar diskoveri terhadap belajar *shooting* dalam pembelajaran bolabasket.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi dua hal sebagai berikut:

##### **1. Manfaat Teoretis**

- a. Memperkuat teori-teori yang sudah ada.
- b. Menambah khazanah keilmuan di bidang olahraga.

##### **2. Manfaat Praktis**

- a. Penelitian ini dapat dijadikan realisasi program pembelajaran khususnya cabang bolabasket di sekolah dengan menngambil manfaat, salah satunya untuk meningkatkan kebugaran jasmani.

- b. Dapat dijadikan sumbangan pengetahuan dalam upaya meningkatkan kualitas dan produktivitas sumber daya manusia khususnya pelatih, guru, dan pembina di SMK Pelita Bandung.
- c. Guru akan menerapkan gaya mengajar yang tepat dan cepat dalam penguasaan keterampilan *shooting* dalam permainan bola basket, sehingga keterampilan *shooting* dapat lebih ditingkatkan.

