

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam konteks pendidikan, permainan bolabasket telah dimasukkan ke dalam kurikulum mata pelajaran Pendidikan Jasmani (Penjas). Penjas merupakan proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis bertujuan untuk meningkatkan individu secara organik, neuromuskuler, perseptual, kognitif dan emosional dalam kerangka sistem Penjas. Selain itu Penjas juga dapat diartikan pendidikan melalui aktivitas jasmani, permainan atau olahraga yang terpilih untuk mencapai tujuan dalam Penjas. Adapun menurut Lutan (1995) yang dikutip oleh Ardiansyah (2009:01) menjelaskan bahwa Penjas adalah: “Pendidikan Jasmani sebagai proses pendidikan via gerak insani (*human movement*) yang dapat berupa aktivitas jasmani, permainan atau olahraga untuk mencapai tujuan pendidikan. *Human movement* yang dalam bahasa Indonesia dapat diartikan gerak insani atau gerak manusiawi yang merupakan inti dari semua bentuk istilah seperti: olahraga pendidikan, olahraga rekreasi, olahraga tradisional, olahraga prestasi, olahraga kesehatan dan termasuk di dalamnya Penjas dan pendidikan olahraga.

Menurut Lawson (1981) yang dikutip Ardiansyah (2009:1) menyatakan bahwa tujuan Penjas adalah :

Tujuan pendidikan jasmani adalah untuk: (1) Memberi kesempatan siswa belajar bergerak secara terampil dan cekatan, (2) memberi kesempatan siswa untuk memahami berbagai pengaruh dan akibat keterlibatan mereka dalam kegiatan jasmani yang menggembirakan, (3) membantu siswa untuk

memadukan keterampilan baru yang dibutuhkan dengan pengetahuan yang telah dipelajari sebelumnya dan (4) meningkatkan kemampuan siswa untuk menggunakan pengetahuan dan keterampilan mereka secara rasional.

Tujuan pembelajaran Penjas yang dirumuskan guru dalam proses belajar mengajar harus mengacu pada tujuan kurikulum. Setiap kali mengajar guru diharapkan dapat merumuskan tujuan pengajaran, secara spesifik dalam bentuk perilaku yang dapat diamati, menggambarkan secara jelas isi tugas yang diberikan, serta dapat diukur dan dievaluasi tingkat keberhasilannya.

Proses pembelajaran Penjas berbeda dengan proses pembelajaran 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. Dalam pembelajaran Penjas ada tiga aspek yang menjadi bahan penilaian yaitu: aspek kognitif (pengetahuan intelektual), afektif (sikap sosial) dan psikomotor (keterampilan gerak). Ketiga aspek tersebutlah yang menjadi kajian dalam kegiatan belajar mengajar Penjas yang selanjutnya akan digabungkan dan diberi penilaian sebagai hasil proses belajar siswa di sekolah. Untuk itu kompetensi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran Penjas menjadi hal utama dalam melaksanakan tugasnya. Namun masih banyak guru penjas yang masih melaksanakan proses pembelajaran dengan cara lama dengan menitikberatkan materi dan tujuan pembelajaran yang bersifat kecabangan olahraga tanpa memperhatikan siapa yang menjadi peserta didiknya. Dalam buku *Pedagogi Olahraga* yang ditulis Suherman dan Sartono (2008:102) memaparkan :

Tantangan berat bagi guru pendidikan jasmani pada waktu mengajar adalah bagaimana mengaktifkan semua siswa yang bervariasi tingkat kemampuannya tersebut mempelajari suatu keterampilan secara serempak dalam waktu bersamaan. Jawaban sementara atas tantangan tersebut adalah menciptakan lingkungan belajar sedemikian rupa sehingga aktivitas belajar yang berada didalamnya mempunyai karakteristik :

1. Berorientasi pada keberhasilan
2. Memotivasi secara intrinsik
3. Sesuai dengan tingkat perkembangan

Dari kutipan di atas jelas bahwa tantangan pembelajaran Penjas itu sangat berat tetapi dengan menciptakan lingkungan belajar yang sedemikian rupa yang membuat siswa menarik dan mengandung tiga karakteristik tadi diharapkan pembelajaran Penjas dapat memotivasi siswa dan dapat berperan aktif dalam pembelajaran tersebut. Begitu juga dengan pembelajaran permainan bolabasket merupakan olahraga permainan yang menggunakan bola besar. Permainan bolabasket dimainkan oleh dua regu yang masing-masing regu terdiri dari lima pemain. Dalam permainan bolabasket, bola boleh dioper atau dilemparkan kepada temannya atau boleh dipantulkan ke lantai. Setiap regu berusaha memasukan bola sebanyak-banyaknya yaitu dengan cara memasukan bola ke keranjang lawan dan mencegah regu lawan memasukan bola atau membuat angka. Hal ini sesuai definisi bolabasket menurut tujuan permainan bolabasket menurut Muhajir (2004:67) bahwa "Tujuan permainan bolabasket adalah memasukan bola ke keranjang lawan dan menjaga keranjang sendiri agar tidak kemasukan bola."

Pembelajaran permainan bolabasket di sekolah harus tetap dilaksanakan sesuai dengan kurikulum yang sudah dibuat. Berdasarkan hasil observasi selama

kegiatan PLP di SMK 45 Lembang, pelaksanaan proses pembelajaran bolabasket menunjukkan bahwa ditemukan adanya masalah, yaitu sarana dan prasarana yang kurang mendukung untuk terlaksananya pembelajaran permainan bolabasket yang baik dan belum optimalnya peran guru dalam rangka terlaksananya proses pembelajaran terutama dalam hal memodifikasi alat dalam pembelajaran bolabasket.

Kurang mendukungnya sarana dan prasarana untuk terlaksananya pembelajaran bolabasket, guru sangat berperan aktif terhadap proses pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum yang telah dibuat. Belum lagi kondisi siswa yang bersifat heterogen, modifikasi juga harus disesuaikan dengan tingkat kemampuan anak. Hal ini merupakan sebuah tantangan yang harus dihadapi oleh guru dalam melaksanakan proses pembelajaran yang baik.

Dalam upaya melaksanakan pembelajaran yang baik, tentu saja upaya yang logis dari seorang guru dalam proses pembelajaran yang sesuai, mengorganisasikan dan memodifikasi fasilitas dan peralatan, jumlah pemain, kompleksitas skill, tujuan permainan dan suasana pembelajaran. Hoedaya (2001 : 14) mengemukakan bahwa “Tujuan utama dalam mengajarkan suatu permainan adalah untuk kesenangan, keterlibatan aktif, dan peningkatan tampilan bermain siswa yang berdampak positif terhadap perilaku hidupnya.”

Pada umumnya, pembelajaran permainan bolabasket memerlukan sarana dan prasarana yang mendukung. Selain itu diperlukan adanya modifikasi-modifikasi lainnya seperti modifikasi alat, lapangan, peraturan, jumlah pemain, dan sebagainya tanpa keluar dari kaidah atau norma dari permainan bolabasket itu sendiri. Pada saat

ini tentunya banyak sekali sistem atau model yang digunakan oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Mengenai pemodifikasian Bahagia dan Suherman (2000:1) mengemukakan sebagai berikut, “Pengertian tentang esensi modifikasi adalah, “Menganalisa sekaligus mengembangkan materi pelajaran dengan cara merutunkannya dalam bentuk aktivitas belajar yang potensial dapat memperlancar siswa dalam belajarnya.” Jadi salah satu inovasi dalam pengembangan proses pembelajaran dan pemecahan kompleksitas belajar yaitu dengan memodifikasi pembelajaran itu sendiri dengan berbagai cara baik modifikasi lapangan, bola, peraturan, keranjang dan jumlah pemain sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tersampaikan. Dalam penelitian ini, penulis memodifikasi alat dalam pembelajaran permainan bolabasket.

Untuk menerapkan modifikasi alat dalam pembelajaran permainan bolabasket harus menggunakan rangkaian pembelajaran permainan bolabasket dengan modifikasi alat secara sistematis agar siswa lebih tertarik. Rangkaian pembelajaran ini misalnya diawali dengan permainan operan sesama teman sebanyak lima kali tanpa terebut lawan, menggunakan bolabasket yang lebih ringan dan kecil, dengan menggunakan target ring yang lebih besar terbuat dari hulahup, tinggi tiang ring basket yang lebih rendah. Tujuan utamanya adalah bukan untuk anak didik mahir dalam teknik bermain bolabasket tetapi siswa dapat bergerak dan berpartisipasi dalam pembelajaran Penjas. Dengan adanya modifikasi ini diharapkan siswa dapat melaksanakan proses pembelajaran permainan bolabasket di sekolahnya.

Penerapan proses modifikasi alat dalam pembelajaran bolabasket harus selalu mempertimbangkan esensi kegiatan belajar siswa. Sebagaimana dikemukakan oleh Bahagia dan Suherman (2000:1) bahwa ada empat aspek yang dapat dimodifikasi dari pembelajaran Penjas yaitu:

1. Modifikasi tujuan pembelajaran
2. Modifikasi materi pembelajaran
3. Modifikasi kondisi lingkungan pembelajaran
4. Modifikasi evaluasi pembelajaran

Dari kutipan di atas bahwa modifikasi pembelajaran tidak terfokus pada satu arah saja, tetapi ada modifikasi modifikasi tujuan pembelajaran, modifikasi materi pembelajaran, modifikasi kondisi lingkungan pembelajaran dan modifikasi evaluasi pembelajaran. Dengan keempat aspek itu, modifikasi alat yang diterapkan dalam pembelajaran bolabasket diharapkan dapat membuat siswa mengikuti pembelajaran bolabasket sesuai dengan kurikulum yang dibuat tanpa adanya alasan ketidaktersediaan sarana dan prasarana dengan baik di SMK 45 Lembang.

Berkaitan dengan hal di atas penulis tertarik untuk mencoba mengungkapkan masalah pembelajaran permainan bolabasket yang akan dicarikan solusinya. Dengan kondisi siswa yang dinamis dan sarana prasarana dalam proses pembelajaran permainan bolabasket tidak ada, peneliti melaksanakan penelitian tentang modifikasi alat dalam pembelajaran permainan bolabasket dengan metode eksperimen. Adapun permasalahan yang dipilih dalam penelitian ini adalah mengenai pengaruh modifikasi alat terhadap hasil belajar *lay up shot* dalam pembelajaran permainan bolabasket (studi eksperimen di SMK 45 Lembang).

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pengamatan penulis di lapangan, permasalahan yang muncul pada pembelajaran permainan bolabasket di SMK 45 Lembang adalah “Bagaimana pengaruh modifikasi alat pembelajaran terhadap hasil belajar *lay up shot* pada pembelajaran permainan bolabasket pada siswa kelas XI D Manajemen Bisnis SMK 45 Lembang?”

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Berdasarkan uraian latar belakang masalah penelitian dan rumusan masalah penelitian, maka tujuan umum dalam penelitian eksperimen ini adalah : Untuk mengetahui dampak dari penerapan modifikasi alat terhadap hasil belajar *lay up shot* dalam pembelajaran permainan bolabasket pada siswa kelas XI D Manajemen Bisnis SMK 45 Lembang.

2. Tujuan Khusus

Permasalahan penelitian yang telah diuraikan, maka penulis berharap penelitian ini dapat berguna bagi keilmuan pendidikan jasmani yang bertujuan untuk sebagai berikut:

- a. Sebagai bahan masukan dan informasi yang dibutuhkan oleh guru untuk dapat melaksanakan proses pembelajaran permainan bolabasket yang sama sekali tidak memiliki sarana dan prasarana pendukung proses pembelajaran.

- b. Dapat dijadikan sebagai acuan dan variasi dari kegiatan belajar mengajar permainan bolabasket bagi guru yang di sekolahnya sudah memiliki sarana dan prasarana yang baik.
- c. Untuk menerapkan ilmu pengetahuan yang diperoleh seta mengaplikasikannya dalam praktik.
- d. Sebagai alat dan cara untuk menumbuhkan motivasi siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran bolabasket di Sekolah Menengah Kejuruan.

D. Penjelasan Istilah

Untuk menghindari berbagai penafsiran yang terlalu luas, maka perlu adanya batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini:

1. Esensi modifikasi yaitu menganalisis sekaligus mengembangkan materi pembelajaran dengan cara meruntungkannya dalam bentuk aktivitas belajar yang potensial dapat memperlancar siswa dalam belajarnya. (Bahagia dan Suherman, 2000:1).
2. Belajar merupakan aktivitas yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan perubahan dalam dirinya melalui pelatihan-pelatihan atau pengalaman-pengalaman. (Baharudin dan Wahyuni, 2010:12)
3. Kegiatan belajar dan pembelajaran menjadi salah satu langkah dalam proses pendidikan jasmani dimana kegiatan belajar dilakukan oleh siswa sedangkan kegiatan mengajar dilakukan oleh guru dan di dalam proses belajar dan mengajar

guru harus mampu membelajarkan siswa secara optimal. (Husdarta dan Yudha, 2000:17).

4. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. (UUSPN No. 20 tahun 2003).
5. Pendidikan jasmani merupakan pendidikan yang dilakukan melalui aktivitas fisik sebagai media utama untuk mencapai tujuan, yang lazim digunakan oleh siswa sesuai dengan muatan yang tercantum dari kurikulum. (Yudha, 2006:25).
6. *Lay-up* adalah usaha memasukkan bola ke ring atau keranjang basket dengan dua langkah dan meloncat agar dapat meraih poin. Lay-up disebut juga dengan tembakan melayang. (<http://info49.mywapblog.com/post/4.xhtml>)

E. Sistematika Penulisan

1. Judul
2. Pernyataan Mengenai Maksud Penulisan Karya Ilmiah
3. Nama dan Kedudukan Tim Pembimbing
4. Pernyataan Tentang Keaslian Karya Ilmiah
5. Kata Pengantar
6. Abstrak
7. Daftar Isi

8. Daftar Tabel (kalau ada)
9. Daftar Gambar (kalau ada)
10. Daftar Lampiran (kalau ada)
11. Bab I. Pendahuluan
12. Bab II. Kajian Pustaka, Kerangka Pemikiran dan Hipotesis
PENGARUH MODIFIKASI ALAT TERHADAP HASIL BELAJAR *LAY UP*
SHOT DALAM PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLABASKET
13. Bab III. Metode Penelitian
14. Bab IV. Hasil Penelitian dan Pembahasan
15. Bab V. Kesimpulan dan Rekomendasi
16. Daftar Pustaka
17. Daftar Lampiran