

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Olahraga mempunyai posisi yang sangat strategis yang tidak dapat dipisahkan dari pembangunan nasional untuk menciptakan manusia seutuhnya bagi pembangunan masyarakat Indonesia seutuhnya. Berarti pembangunan nasional sangat tergantung pada potensi sumber daya manusia yang merupakan titik sentral pembangunan nasional, seperti pembelajaran penjas di sekolah konteksnya menjadi penting dalam pembinaan siswa mencapai taraf kebugaran jasmani seperti dikutip dikatakan dalam Misi Global Pendidikan Jasmani di Sekolah Bab I pembukaan tahun 2000 proyek dari The International Council for Health, Physical Education, Recreation, Sport, and Dance (ichper – sd) yang bekerja sama dengan United Nations Educational, Scientific, dan Cultural Organization (UNESCO) yang menjelaskan bahwa Sebagaimana telah diterima secara umum dan terbukti secara ilmiah, aktivitas jasmani merupakan aspek penting bagi kehidupan manusia. Pendidikan jasmani juga merupakan bagian integral dari proses pendidikan secara keseluruhan.

Olahraga juga mempunyai peranan selain meningkatkan jasmani, pembinaan mental maupun watak, juga penting dalam meningkatkan prestasi olahraga sehingga dapat mengharumkan dan mengangkat harkat dan martabat bangsa agar dapat diakui di tingkat internasional. Dari sekian banyak cabang olahraga, bolabasket merupakan salah satu cabang olahraga yang banyak diminati,

dikarenakan bolabasket merupakan jenis olahraga permainan cepat, penuh kontak fisik, lebih banyak variasi baik dari serangan maupun pertahanan. Sebagaimana dikemukakan oleh Richard. H. Perry (1982: 27-41) bahwa "Bola basket adalah cabang olahraga yang sifatnya beregu dimainkan dengan cara dipantulkan, dilempar, menangkap serta menembak atau memasukan bola ke dalam keranjang."

Dalam konteks permainan atau bermain, tujuan bermain bolabasket adalah (1) memasukkan bola kedalam keranjang lawan dan (2) mencegah lawan untuk memasukkan bola ke keranjang sendiri. Sesuai dengan peraturan perbasi (2006:1). Yang menjelaskan bahwa bolabasket 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".

Sejak diciptakannya, bolabasket telah mengalami banyak perubahan peraturan permainan, perubahan-perubahan tersebut terjadi akibat perbaikan dan pembaharuan secara terus-menerus dari segi teknik, taktik, dan strategi permainan yang dikembangkan oleh para pemain dan guru penjas. Salah satu kemajuan adalah berkembangnya tembakan dua tangan dari posisi tak bergerak sampai tembakan satu tangan yang dipopulerkan oleh " Hank " Lusetti di tahun 1973, tembakan sambil meluncur serta baru-baru ini tembakan " Dunk." Perubahan ini memberikan kepuasan baik untuk para pemain ataupun para penonton, dan itulah salah satu alasan kenapa permainan bola basket ini cepat berkembang.

Perkembangan bolabasket juga sudah sampai pada tingkat sekolah, ini terbukti dengan kurikulum yang digunakan khususnya pada mata pelajaran olahraga, bolabasket masih menjadi mata pelajaran wajib yang dipilih untuk standar kompetensi yang pertama (permainan bola besar) meskipun banyak jenis permainan bola besar seperti sepakbola, bolavoli, softball dan lain sebagainya. Hal ini bisa terjadi dengan alasan : siswa lebih menyenangi olahraga bola basket dibandingkan dengan permainan yang lain, sarana dan prasarana untuk mata pelajaran bola basket tersedia lengkap, serta lapangan yang memadai.

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, kurikuler, 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 *inheren* 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: tenggang 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.

Dalam permainan bolabasket menembak merupakan salah satu alternatif untuk menghasilkan point / angka dan pada dasarnya menembak merupakan tujuan akhir pada saat melakukan serangan dengan batas waktu yang singkat, menembak juga merupakan alternatif serangan yang paling efektif dan efisien, karena dengan alternatif ini suatu tim dapat menghemat tenaga dan menghasilkan point tidak seperti tim yang menggunakan alternatif drive, menusuk ke jantung pertahanan lawan.

Adapun jenis-jenis tembakan atau shooting yang sering terjadi dan dilakukan oleh pemain dalam suatu pertandingan adalah :

1. Lay up shoot (menaruh bola sedekat mungkin ke keranjang sambil melompat).
2. Jump shoot (tembakan sambil meloncat).
3. Clear shoot (tembakan yang dilakukan dan masuk tanpa pantulan ke papan dan langsung secara mulus ke dalam keranjang).
4. Bank shoot (tembakan yang dilakukan dengan cara dipantulkan ke papan pantul).
5. Sky hook shoot (tembakan yang dilakukan dengan posisi badan menyamping atau membelakangi keranjang).
6. Free throw (tembakan yang dilakukan dari posisi secara langsung di belakang garis tembakan bebas tanpa rintangan).

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 bola basket. Dengan demikian, maka keterampilan teknik shooting harus dipelajari seorang pemain bola basket karena keterampilan shooting yang baik sering menjadi penentu kemenangan dalam sebuah pertandingan.

Seperti 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.

Pembelajaran merupakan proses yang berfungsi membimbing peserta didik untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dalam usaha membimbing peserta didik, seorang pendidik harus menyadari bahwa dalam membimbing anak, dia membentuk anak agar berubah sesuai dengan harapan yang diinginkan. Untuk mencapai perubahan itu pendidik harus melalui suatu proses interaksi edukatif. Proses interaksi edukatif akan berjalan baik apabila pendidik mampu menciptakan situasi yang kondusif untuk pelaksanaan proses belajar mengajar, sehingga bahan yang menjadi isi proses belajar dapat dipahami dan dikuasai peserta didik berlangsung dengan baik, maka guru harus mampu memilih metode pembelajaran dengan tepat.

Pengalaman belajar yang diberikan kepada para siswa meliputi teori dan praktik. Teori yang diberikan biasanya langsung di lapangan sesaat sebelum praktek pembelajaran, sehingga waktu yang tersedia pun cukup singkat, sedangkan materi praktik lebih ditekankan pada penguasaan suatu teknik bukan pada pencapaian prestasi tinggi. Akan tetapi dengan melihat alokasi waktu yang tersedia tidaklah mungkin teknik tembakan bebas akan dikuasai dengan benar, kerana untuk proses belajar gerak perlu sering melakukan pengulangan (drill dan dalam waktu yang lama). Seperti yang dikatakan oleh Suherman (1991: 1) bahwa: "proses belajar mengajar gerak seringkali memerlukan waktu dan proses yang lama." Oleh karena itu perlu suatu metode yang tepat dan tidak cukup dengan

pertemuan satu atau dua kali untuk menguasai suatu keterampilan gerak tersebut, proses pembelajaran gerak diperlukan metode dan waktu yang cukup lama. Penerapan metode mengajar yang efektif merupakan bagian penting dari proses pengajaran.

Mengajar memiliki tujuan lain yang berupa tujuan kognitif guna memberikan gambaran tingkat pengetahuan atau kemampuan dalam mengolah informasi. Selain itu, mengajar juga memiliki tujuan afektif, yaitu menggambarkan perasaan siswa, sikap, nilai-nilai dan perilaku sosial, guru dituntut untuk mampu mengembangkan potensi dirinya dalam menyampaikan informasi yang harus diterima oleh siswa melalui pengayaan sejumlah metode mengajar yang sesuai dengan kebutuhan proses.

Pemilihan dan penerapan metode pembelajaran dalam proses belajar, merupakan hal yang penting demi tercapainya tujuan yang diharapkan. Penggunaan serta pemilihan metode pembelajaran yang baik dan tepat dalam proses belajar keterampilan gerak harus dilaksanakan oleh para pengajar dalam menyampaikan informasi tentang pelajaran itu sendiri. Jadi, metode pembelajaran merupakan suatu cara atau prosedur yang diambil oleh guru untuk mempermudah dalam proses pembelajaran gerak.

Pemilihan metode pembelajaran ini harus benar-benar dianalisis sesuai dengan kemampuan dan keadaan siswa serta lingkungan belajar. Karena, pencapaian keterampilan teknik dasar, selain harus didukung oleh fasilitas yang representatif, waktu yang memadai, dan kepemimpinan yang profesional, juga

harus didukung dengan penggunaan metode pembelajaran yang handal yang telah teruji efektifitasnya melalui penelitian.

Berdasarkan pengamatan yang ada di lapangan para guru cenderung menggunakan metode random (acak). Dalam metode ini, seorang guru dalam proses belajar mengajar hanya mengulang-ngulang dengan memilah-milah teknik dasar untuk dikuasai siswa. Selain itu pembelajaran konvensional guru selalu berpedoman pada urutan materi tertentu dan secara ketat mengontrol gerakan-gerakan yang dilakukan siswa secara kaku.

Pola pikir metode pembelajaran Blocked (Terpusat), yaitu mempelajari satu teknik dalam beberapa kali pertemuan sampai teknik tersebut dikuasai oleh siswa, setelah itu baru pindah ke teknik yang lain. Teknik dasar yang dipelajari sebelumnya tidak dilakukan atau di ajarkan kembali. Seperti dikemukakan oleh Mahendra dan Ma'mun (2007: 281) bahwa "Metode pembelajaran terpusat adalah latihan yang dilaksanakan dengan mendahulukan satu tugas hingga selesai sebelum berpindah ke tugas lainnya."

Latihan ini banyak dipakai oleh guru penjas maupun pembina olahraga karena dianggap memungkinkan siswa atau atlet berlatih secara terfokus, yaitu meraih satu keterampilan berulang-ulang tanpa terganggu kegiatan lain. Cara ini tampaknya masuk akal karena dianggap memungkinkan anak untuk berkonsentrasi penuh dan menghaluskan gerakannya.

Asumsi dasar metode pembelajaran Random (acak) adalah teknik dasar itu tidak terpisah – pisah secara kaku antara gerakan teknik dasar yang satu dengan teknik dasar yang lain yang diajarkan dalam satu pertemuan. Seperti diungkapkan

oleh Mahendra dan Ma'mun (2007: 283) bahwa "Metode pembelajaran acak menghendaki siswa melakukan berbagai kegiatan latihan dalam satu waktu, tanpa di pisah-pisahkan oleh jenis keterampilannya". Jadi jelas kita ketahui metode ini merupakan bentuk pembelajaran dimana setiap kali pertemuan siswa seolah berputar untuk melakukan semua ketrampilan dengan cara acak, sehingga anak tidak pernah melakukan tugas yang sama secara berturut - turut.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, dapat diketahui bahwa kedua bentuk pembelajaran tersebut memiliki beberapa perbedaan latihan dalam mencapai tujuan yang diharapkan. Namun untuk mengetahui metode manakah yang lebih efektif dalam meningkatkan keterampilan teknik tembakan bebas dalam bolabasket perlu dilakukan penelitian. Oleh karena itu, penulis bermaksud mengetahui perbandingan metode Random (Acak) dan metode pembelajaran Blocked (Terpusat) terhadap hasil belajar shooting permainan bola basket.

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. metode mengajar yang dilakukan oleh guru dalam praktik pendidikan jasmani cenderung menggunakan metode blocked khususnya pembelajaran *shooting*.
5. Guru pendidikan jasmani cenderung menekankan pada penguasaan keterampilan cabang olahraga.

C. Rumusan Masalah Penelitian

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

” Apakah terdapat perbedaan hasil belajar *shooting* permainan bolabasket antara metode random dengan metode blocked? ”

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan hasil belajar *shooting* permainan bolabasket antara metode random dengan metode blocked.

F. Manfaat Penelitian

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

1. Manfaat Praktis

Dengan penelitian ini, diharapkan dapat memperoleh gambaran mengenai metode pembelajaran yang harus diberikan kepada siswa khususnya pengembangan akselerasi. Penelitian ini juga bisa menjadi tambahan pengalaman dan wawasan yang bisa dijadikan bekal dalam kegiatan belajar mengajar dimasa depan.

2. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini dapat dijadikan inspirasi oleh pembina untuk menambah pengetahuan tentang metode pembelajaran khususnya metode pembelajaran pada hasil belajar *shooting* permainan bolabasket. penelitian ini juga diharapkan sebagai meningkatkan prestasi bagi peserta didik atau siswa sebagai objek pembelajaran bagi guru sebagai subjek pembelajaran. Dan dapat menjadi pedoman dan memberi wawasan yang lebih luas dalam meningkatkan kualitas hasil belajar siswa di sekolah.