

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada dasarnya pendidikan jasmani merupakan mata pelajaran di sekolah yang berisikan aktivitas olahraga, namun pada pelaksanaannya aktivitasnya tidak memiliki karakteristik yang memberikan pengalaman gerak yang banyak bagi siswa. Penjas lebih dikaitkan dengan aktivitas jasmani yang dilakukan di dalam lembaga pendidikan. Pendidikan jasmani berbeda dengan mata pelajaran lain. Secara umum pelajaran lain misalnya matematika hanya menilai aspek kognitifnya saja, sedangkan penjas menilai seluruh aspek yang ada mulai dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

Pada kenyataannya anak didik kurang begitu tertarik pada pelajaran penjas, anggapan yang muncul mereka menganggap pelajaran penjas hanya membuang-buang waktu serta pelajaran yang melelahkan dan tidak menarik. Kita sebagai guru hendaknya harus berfikir lebih agar dapat merubah anggapan tersebut menjadi sesuatu yang dapat menarik bagi siswa dalam mengikuti pembelajaran penjas. Pada saat pembelajaran di lapang siswa sering kali terlihat bermalas-malasan dalam melaksanakan tugas gerak yang diberikan oleh guru yang bersangkutan, ada sebab-sebab yang menimbulkan para siswa bersifat demikian, ketertarikan mereka terhadap pembelajaran penjas kurang, tidak jarang pada saat pembelajaran sedang berlangsung masih terlihat ada beberapa siswa yang hanya diam dan ngobrol dengan temannya sementara guru yang

bersangkutan sedang memberikan instruksi. Hal demikian sudah sepatutnya menjadi bahan renungan dan evaluasi bagi para guru penjas untuk mengatasinya dan mencari jalan keluar agar pembelajaran penjas menjadi menarik dan tidak membosankan bagi siswa.

Banyak metode yang dapat diterapkan guru agar suasana belajar menjadi aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Aktif dimaksudkan agar dalam proses pembelajaran guru harus menciptakan suasana sedemikian rupa sehingga siswa dapat bertanya, mempertanyakan, dan mengemukakan gagasan. Kreatif juga dimaksudkan agar guru menciptakan suasana belajar yang beragam sehingga memenuhi berbagai tingkat kemampuan siswa. Efektif yaitu menghasilkan apa yang harus dikuasai siswa setelah proses pembelajaran berlangsung. Menyenangkan adalah suasana belajar-mengajar yang menyenangkan sehingga waktu perhatiannya tinggi. Jika pembelajaran hanya aktif dan menyenangkan tetapi tidak efektif, maka pembelajaran tersebut sama seperti permainan biasa yang hanya mengharuskan peserta didik bergerak tanpa ada hasil yang dituju. Dalam pembelajaran penjas ada nilai-nilai yang terkandung seperti mendidik siswa belajar bertanggung jawab, saling menghargai, tolong menolong, dan percaya diri. Seperti yang dikemukakan oleh Harsono (1965) yaitu:

Pendidikan adalah suatu usaha yang sadar dalam melatih dan memperkembang kecerdasan, keterampilan (skill), akal (mind) dan watak (character) individu, sehingga memungkinkan dia untuk mampu menjalani kehidupan secara produktif dan penuh tanggungjawab, mampu menyesuaikan dirinya dengan alam dan masyarakat sekitarnya, serta takwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.

Seperti yang dikemukakan di atas bahwa penjas pun bukan hanya semata-mata hanya membuat anak bergerak saja akan tetapi banyak aspek yang di dapat dari pembelajaran penjas.

Melihat permasalahan yang telah dijelaskan di atas peneliti mempunyai salah satu cara untuk meningkatkan keterlibatan siswa agar aktif dalam mengikuti pembelajaran penjas salah satunya dengan memperkenalkan permainan yang menyerupai permainan yang sebenarnya yaitu basket ball likes games.

Basket ball likes games merupakan bagian dari permainan invasi yang lebih menekankan kepada passing dan intercepting. Seperti yang dikemukakan oleh Bahagia (2011:8) yang menyebutkan bahwa:

Hakekat permainan invasi adalah menguasai atau mempertahankan obyek permainan agar selalu ada pada regunya dengan jalan melakukan operan-operan (passing) atau membawa (dribbling), dan berusaha untuk mendapatkan obyek permainan dari regu lawan dengan cara menghadang, menghambat, atau merebutnya untuk mencegah atau membuat suatu goal.

Peneliti ingin memperkenalkan basket ball like games agar pada saat pembelajaran penjas diharapkan siswa dapat dengan mudah mengikuti proses pembelajaran tanpa kesulitan yang berarti. Pada dasarnya manusia itu butuh bermain untuk menghilangkan rasa stres dan kejenuhan dalam menghadapi berbagai persoalan hidup. Begitu juga dengan peserta didik yang menghadapi berbagai macam mata pelajaran yang harus dikuasai untuk mencapai nilai yang maksimal dalam setiap pembelajaran di sekolah.

Kenyatannya begitu siswa diberikan materi permainan basket atau volly siswa enggan melakukan berbagai tugas gerak yang di intruksikan guru dengan alasan bola yang digunakan terlalu keras, berat, dan sebagainya. Di dalam lingkup

pendidikan, permainan bola basket merupakan salah satu permainan yang diajarkan dalam mata pelajaran penjas baik di Sekolah Dasar (SD), Sekolah Tingkat Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA), Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Akan tetapi materi yang diberikan monoton dan sering kali masih terdapat siswa yang menunggu giliran untuk bermain karena pembagian kelompok seperti kelompok yang kalah melawan kelompok yang kalah lagi dan kelompok yang menang melawan kelompok yang menang lagi. Dengan demikian waktu yang tersedia tidak efektif.

Pada dasarnya penjas merupakan pembelajaran dimana semua siswa harus aktif bergerak sesuai kemampuan yang dimiliki siswa. Penjas tidak mengharuskan semua siswa harus mahir dalam melakukan berbagai teknik basket akan tetapi siswa aktif bergerak dan setiap siswa harus merasakan berhasil dalam melakukan tugas gerak yang diberikan, masalah lain yang muncul adalah permainan yang diberikan oleh pengajar kurang begitu menarik perhatian dan minat siswa untuk melakukan. Disisi lain pula motivasi guru dalam pembelajaran sangat diperlukan sehingga siswa merasa diperhatikan, serta kurangnya pengetahuan guru mengenai bahan ajar yang dapat menarik minat siswa seperti penerapan model-model pembelajaran yang sedikit. Dengan munculnya basket ball like games ini akan memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam bermain. Karena dalam model pembelajaran basket ball like games sebagian besar aktivitasnya berupa modifikasi-modifikasi (alat, lapangan, dan aturan bermain), sehingga memungkinkan melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan belajar-mengajar.

Dalam basket ball like games siswa akan mampu mengikuti semua kegiatan dengan adanya berbagai bentuk modifikasi seperti modifikasi alat, lapangan dan modifikasi permainan sehingga siswa tidak merasa jenuh dengan peraturan basket yang sudah ada yang kadang membingungkan siswa pada saat melakukan permainan. Disamping itu teknik basket (lay-up shoot, pivot, shooting, dsb), serta teknik dasar (passing, jugling, over head pass, bounce pass, dsb) membuat para siswi perempuan merasa kesulitan untuk melakukan teknik tersebut. Maka dari itu, dengan adanya basket ball like games diharapkan tidak ada lagi keluhan mengenai bola yang berat dan permainan yang membosankan.

Kelebihan dari basket ball like games ini adalah aturan yang dibuat fleksibel sehingga dapat memfasilitasi setiap kemampuan siswa yang lincah, gemuk, kurus, tinggi, pendek, dan sebagainya. Disamping itu basket ball like games ini dapat dilakukan dimanapun karena bentuk pembelajarannya yang menggunakan berbagai bentuk modifikasi sehingga dapat fleksibel dalam menunjang keterampilan gerak dan siswa akan terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Fasilitas sekolah yang ada dapat dijadikan wahana bermain siswa dengan berbagai modifikasi lapangan. Bisa saja dengan lapangan basket yang ada dapat dijadikan menjadi beberapa lapang. Kemudian peraturan yang digunakan dalam permainan pun bukan peraturan yang baku sehingga memberikan keleluasaan bagi siswa dalam bermain. Peraturan yang dibuat akan dikemas semenarik mungkin sehingga menumbuhkan minat siswa dalam mengikuti materi permainan basket seperti shoot the target, shooting ke dinding, melakukan permainan end zone, memasukan bola dengan keranjang berjalan sebagai target,

jugling dengan alat yang ada disekitar, passing sambil duduk, dan sebagainya. Dan yang lebih ditekankan dalam permainan ini adalah membuat siswa merasakan berhasil dalam melakukan tugas gerak yang diberikan. Keberhasilan yang didapat siswa memerlukan motivasi khususnya dari gurunya sendiri. Usaha untuk membangkitkan motivasi belajar siswa dapat ditempuh dengan berbagai pendekatan, antara lainnya dengan memberikan angka, hadiah, sering memberikan pujian, dan lainnya. Sebagai seorang pengajar penjas jangan sungkan untuk memberikan pujian kepada siswa pada saat sedang melakukan tugas gerak.

Di samping itu dalam permainan ini tidak akan ada kesenjangan sosial dimana yang mahir akan menjadi bahan pujian bagi guru dan yang tidak bisa dalam bermain basket dipisahkan. Dalam pembelajaran ini semua siswa diharapkan akan terlibat aktif pada saat melakukan permainan basket baik siswa yang mahir ataupun tidak. Diharapkan pula supaya teknik yang terdapat dalam permainan basket ini tidak menjadi kendala bagi siswa dalam melaksanakan tugas gerak karena dengan adanya model pembelajaran basket ball like games siswa menjadi lebih tertantang dalam melaksanakan tugas gerak yang diberikan oleh pengajar.

Berdasarkan masalah yang peneliti kemukakan di atas, peneliti merasa tertantang untuk meneliti masalah tersebut menjadi bahan penelitian bagi penulis. Maka dari itu peneliti mengambil judul “IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN BASKET BALL LIKE GAMES DALAM UPAYA MENINGKATKAN WAKTU AKTIF BELAJAR SISWA”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka peneliti mengidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut: “Apakah pembelajaran basket ball like games dapat meningkatkan waktu aktif belajar siswa dalam aktivitas penjas”.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas, maka dalam penelitian ini penulis merumuskan permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian sebagai berikut: “Bagaimana implementasi pembelajaran basket ball like games dalam upaya meningkatkan waktu aktif belajar siswi di SMKN 1 Bandung?”

D. Pemecahan Masalah Penelitian

Kemampuan siswa pada dasarnya berbeda antara satu dengan yang lain. Melihat dari persoalan ini sebagai seorang guru haruslah mempunyai cara bagaimana mengatasi hal tersebut. Manakala dalam suatu pembelajaran terlihat siswa yang masih diam tanpa melakukan apapun guru otomatis harus merubah metode pembelajaran sehingga dapat diikuti oleh semua siswa. Salah satunya dengan memodifikasi alat, lapangan, dan peraturan permainan sehingga siswa dapat terlibat aktif dalam setiap kegiatan belajar mengajar. Sesuai dengan pendapat Bahagia (2011:2), sebagai berikut: “Pada hakekatnya aktivitas pembelajaran dengan konsep penjas sangat memperhatikan adanya perbedaan dalam kemampuan fisik, psikis maupun sosial dan emosional peserta didik, sehingga dalam implementasi pembelajaran apapun di lapangan harus

Pipih Komariah, 2012

Implementasi Pembelajaran Basket Ball Like Games Dalam Upaya Meningkatkan Waktu Aktif Belajar Siswa

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

mempertimbangkan adanya perbedaan-perbedaan tersebut, sehingga seringkali harus membuat berbagai aktivitas permainan itu dibuat berbeda untuk setiap kelompok peserta kegiatan”.

Seorang guru harus menciptakan suasana dimana semua siswa pernah merasakan kepuasan dan keberhasilan pada saat proses pembelajaran. Semua itu dapat tercipta dengan cara sebagai berikut:

1. Membuat modifikasi alat dari bahan yang mudah dimainkan oleh siswa atau benda apapun yang dapat dimainkan dalam ukuran, berat, maupun keras, lunaknya alat. Bisa juga dengan bola karet ataupun bola voli, yang terpenting adalah bola tersebut ringan, empuk, dan sebagainya. Modifikasi alat ini dapat memudahkan siswa dalam melakukan jugling, operan, serta tidak membahayakan siswa manakala siswa melakukan permainan melempar.
2. Mengenalkan berbagai macam permainan yang menyerupai permainan basket. Dimana sarasanya dapat dijauhkan, didekatkan, ditinggikan, dipendekkan, dikecilkan, dilebarkan, bergerak maupun diam dengan menggunakan alat yang dimodifikasi. Aktivitas permainan yang bervariasi bisa berupa ten ball, end zone, ring yang berjalan, ring diam, satu ring atau dua ring, dan sebagainya.
3. Mendekatkan atau menjauhkan target sasaran sesuai kemampuan siswa. Dengan cara ini siswa akan mengalami kepuasan dan keberhasilan dalam melakukan aktivitas penjas.
4. Membuat peserta didik berfikir cara memasukan bola dengan cara keranjang disimpan dekat dinding kemudian cara memasukkannya harus dipantulkan terlebih dulu.

E. Tujuan Penelitian

Sebagai peneliti memerlukan tujuan yang jelas yang mengandung maksud-maksud tertentu. Arikunto (1993;49) mengemukakan tujuan penelitian: “tujuan penelitian adalah rumusan kalimat yang menunjukkan adanya sesuatu hal yang diperoleh setelah penelitian selesai”.

Berdasarkan rumusan masalah yang penulis rumuskan di atas yang menjadi tujuan dari penulis ini adalah sebagai berikut: “Untuk membuktikan bagaimana pembelajaran basket ball like games dapat meningkatkan waktu aktif belajar siswa”.

F. Manfaat Penelitian

1. Secara teoritis

- a. Dapat memperkuat teori yang sudah ada mengenai pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah.
- b. Dapat dijadikan acuan dalam memperluas wawasan bagi dunia pendidikan khususnya bagi guru pendidikan jasmani agar dapat menyempurnakan proses pembelajaran permainan basket khususnya di SMK, serta dapat mendesain materi pembelajaran menjadi lebih menarik.

2. Secara praktis

- a. Sebagai masukan bagi para guru penjas untuk bisa lebih memotivasi siswa agar lebih antusias dalam mengikuti dan melaksanakan kegiatan pembelajaran penjas dengan cara merancang serta memodifikasi bahan

pengajaran (alat, lapangan, dan peraturan permainan) menjadi lebih menarik agar siswa tidak merasa jenuh.

- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan acuan dalam memperluas wawasan pengetahuan bagi para guru mengenai hakikat pendidikan jasmani pada saat proses belajar-mengajar dan menjadi gambaran pemecahan masalah pembelajaran permainan bolabasket di sekolah.

