

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan adalah sebuah proses yang melekat pada setiap kehidupan manusia dan berjalan sepanjang hayat. Oleh karena itu, pendidikan seyogyanya menjadi ujung tombak perubahan dari suatu bangsa. Salah satu disiplin ilmu yang mempunyai peran penting dalam pendidikan khususnya dalam menentukan masa depan siswa, bangsa dan negara adalah pendidikan jasmani.

Suherman (2009:5) menjelaskan, “Pendidikan jasmani adalah pendidikan melalui dan tentang aktifitas fisik atau dalam bahasa aslinya adalah *Physical education is education of and through movement.*” Walaupun dalam aktivitas kegiatannya cenderung pada ranah psikomotorik yang menekankan pada peningkatan kualitas fisik dan keterampilan gerak, akan tetapi selalu berkaitan dengan ranah kognitif dan afektif. Melalui pendidikan jasmani yang diajarkan di sekolah, peserta didik diberikan kesempatan untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman gerak. Berbagai aktivitas jasmani yang dirancang oleh guru diharapkan dapat merangsang peserta didik mempraktekkan nilai-nilai pendidikan guna membentuk kebiasaan-kebiasaan pada kegiatan sehari-hari.

Mengenai pentingnya aktivitas jasmani Dorovolomo dan Hammond (2005: 27) menjelaskan bahwa, “*Stressed that teacher need to recognise the importance of subjects such as physical education, which are often marginalised as the are examined.*” Maksudnya adalah pentingnya sebuah mata pelajaran yang ada di sekolah untuk bisa dipelajari oleh seluruh siswa. Secara umum, Tujuan pendidikan jasmani dapat diklasifikasikan menjadi tujuan perkembangan jasmani,

perkembangan gerak, perkembangan mental, dan perkembangan sosial. Oleh karena itu, pendidikan jasmani bersifat menyeluruh dan meliputi aspek organik, neuromuskular, perseptual, kognitif, sosial dan emosional. hal ini senada dengan apa yang dikemukakan oleh Bucher dalam Suherman (2009:6) bahwa tujuan pendidikan jasmani dapat diklasifikasikan ke dalam empat kategori, yaitu:

1. Perkembangan fisik. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan aktifitas-aktifitas yang melibatkan kekuatan-kekuatan fisik dari berbagai organ tubuh seseorang (*physical fitness*)
2. Perkembangan gerak. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan gerak secara efektif, efisien, halus, indah sempurna (*skillfull*).
3. Perkembangan mental. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan berfikir dan menginterpretasi keseluruhan pengetahuan tentang pendidikan jasmani ke dalam lingkungannya.
4. Perkembangan sosial. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan siswa dalam menyesuaikan diri pada suatu kelompok atau masyarakat.

Semua tujuan-tujuan pendidikan jasmani sebagaimana disebutkan di atas akan tercapai melalui proses pembelajaran. Juliantine (2012:7) menjelaskan, “Pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif yang menekankan pada penyediaan sumber belajar”. Pembelajaran sebagai suatu proses belajar dan mengajar mengandung tiga unsur yang saling terkait yaitu adanya tujuan pembelajaran, adanya pengalaman belajar, dan adanya hasil belajar.

Proses pembelajaran penjas berbeda dengan proses pembelajaran lain yang didominasi oleh kegiatan di dalam kelas dan bersifat kajian teoritis. Kegiatan pembelajaran penjas lebih dominan pada aktivitas unsur fisik untuk mencapai tujuan yang bersifat multi dimensi. Dalam pembelajaran penjas ada 3 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 digabungkan dan diberi penilaian sebagai hasil dari proses belajar siswa di sekolah. Oleh karena itu,

kompetensi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran penjas menjadi hal utama dalam melaksanakan tugasnya. Namun fakta di lapangan masih banyak guru penjas yang masih melaksanakan proses pembelajaran cara lama yaitu dengan menitik beratkan materi dan tujuan pembelajaran yang bersifat kemahiran dalam cabang olahraga tanpa memperhatikan siapa yang menjadi peserta didiknya.

Dalam konteks pendidikan, permainan Bola basket telah dimasukkan ke dalam kurikulum mata pelajaran pendidikan jasmani (penjas), khususnya ditingkat sekolah menengah Pertama (SMP). Permainan bola basket menjadi salah satu materi pembelajaran yang harus diberikan kepada siswa di sekolah; kedudukan permainan bola basket dalam kurikulum di sekolah masuk kedalam permainan bola besar. Permainan bola besar terdiri dari permainan Bola basket, permainan bola voli dan permainan sepakbola. Permainan Bola basket merupakan permainan beregu, selain penekanan pada keterampilan bermain, permainan Bola basket juga memunculkan aspek lain yang terlibat dalam pengembangan permainan Bola basket ini sendiri yaitu aspek sosial. Tujuan utama pembelajaran penjas khususnya permainan Bola basket dalam kurikulum 2013 yaitu agar siswa dapat mengetahui konsep dan mempraktikkan variasi dan kombinasi gerak dasar bola basket.

Permainan Bola basket merupakan permainan yang menekankan pada kerjasama individu dalam setiap kelompok/tim, hal ini sangat penting untuk mencapai keberhasilan dalam permainan, Nurjana dan Mulyana (2012:162) menjelaskan, “Kerjasama sangat erat kaitannya dengan aktivitas jasmani khususnya kegiatan yang didominasi oleh olahraga dalam bentuk permainan; dalam permainan kerjasama memiliki peran yang sangat penting, karenanya hal ini perlu diajarkan dan dibina sejak dini”. Kebiasaan kerjasama yang dikembangkan melalui aktivitas jasmani dalam hal ini permainan Bola basket akan memberikan dampak positif bagi

siswa di kehidupan sosialnya. Siswa yang terbiasa bekerjasama selama pembelajaran diharapkan akan membawa kebiasaannya tersebut ke dalam kehidupan di masyarakat, sehingga siswa akan memiliki kepedulian yang tinggi kepada lingkungan sekitar.

Tantangan mengajar penjas itu sangat berat, namun dengan menciptakan lingkungan belajar yang sedemikian rupa yang membuat siswa tertarik untuk mengikuti sebuah pembelajaran bola basket di sekolah. Hal ini harus menjadi pertimbangan seorang pendidik untuk tetap memberikan materi ajar sesuai dengan kurikulum yang sudah dibuat walaupun dengan kondisi pembelajaran yang dalam hal ini sarana sebagai pendukung pembelajaran suatu materi tidak ada. Juliantine (2013;120) menjelaskan, “semua pembelajaran olahraga dapat dimodifikasi yang disesuaikan dengan perkembangan mental anak-anak dan menjamin partisipasi tinggi dari para pelajar”.

Banyak faktor yang mempengaruhi untuk menunjang kerjasama dan keterampilan bermain Bolabasket di dalam penjas, salah satu subjek utama yang memegang peranan penting yaitu guru dan siswa itu sendiri. Tujuan tercapainya pembelajaran penjas dalam materi Bola basket yaitu ketika peserta didik mampu melakukan permainan Bolabasket secara efektif dan efisien. Oleh karena itu, keterampilan teknik dasar saja belum cukup membuat permainan yang dinamis, namun yang tidak kalah penting bahwa keterampilan bermain juga sangat penting untuk dikuasai oleh setiap anggota tim/peserta didik untuk dapat memenangkan permainan secara efektif. Kemampuan bermain sangat penting dimiliki oleh siswa sehingga peserta didik mampu memecahkan masalah dalam situasi permainan sesungguhnya.

Berdasarkan hasil observasi yang telah peneliti lakukan pada tanggal 20-31 Maret 2017 di SMP Lab school didapat bahwa permasalahan dalam proses pembelajaran Bolabasket yaitu; *pertama*, peserta didik yang sudah menguasai teknik dasar terkadang tidak mampu menampilkan kemampuannya, hal ini terlihat pada saat bermain Bolabasket seperti salah mengumpan, salah menempatkan posisi, tidak tahu kapan waktunya meminta bola, mengoper bola atau shooting bola. *Kedua*, sarana dan prasarana yang dimiliki oleh sekolah tidak menunjang dalam proses pembelajaran Bolabasket yang efektif seperti tidak tersedianya ring, bola, dan lapangan yang sesuai materi. *Ketiga*, model yang digunakan oleh guru Penjas cenderung konvensional (*teacher centered*) yaitu bersifat *drilling*, sehingga siswa cenderung pasif dan cepat bosan. Kondisi ini menjadikan waktu aktif belajar siswa banyak dihabiskan hanya untuk menunggu giliran melakukan gerak. *Keempat*, rendahnya alokasi waktu yang diberikan sekolah untuk pembelajaran Penjas sehingga menyebabkan sikap skeptis dari guru Penjas terhadap pencapaian tujuan PBM Penjas.

Selanjutnya berdasarkan hasil wawancara peneliti kepada guru, dan siswa di 3 (tiga) SMPN yang ada di Kota Bandung ditemukan bahwa tingkat partisipasi siswa masih tergolong rendah sehingga perlu adanya upaya inovatif guru penjas dalam peningkatan partisipasi aktif pada siswa. Rendahnya tingkat partisipasi ini juga menyebabkan rendahnya keterampilan bermain Bolabasket yang dimiliki siswa. Di sisi lain, sekolah-sekolah tersebut juga belum memiliki model pembelajaran Bolabasket untuk digunakan para siswa. Guru pendidikan jasmani masih melakukan pendekatan pembelajaran yang konvensional serta belum adanya inovasi baru dalam mengembangkan model pembelajaran khususnya model pembelajaran Bolabasket, sehingga menyebabkan pola atau bentuk pembelajaran Bolabasket yang kurang

variatif dan cenderung membosankan siswa. Kegiatan pembelajaran yang dikembangkan oleh guru masih cenderung pasif dan belum mengembangkan siswa menjadi aktif. Selanjutnya, hasil wawancara dengan beberapa guru mengisyaratkan bahwa perlu adanya pengembangan sebuah model pembelajaran Bolabasket sebagai sebuah inovasi baru guna meningkatkan kualitas pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani serta sebagai upaya untuk meningkatkan keterampilan bermain Bolabasket siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti maka selanjutnya peneliti melakukan studi pendahuluan pada 3 (tiga) SMP di Kota Bandung; antara lain di SMPN 2 Kota Bandung, SMPN 25 Kota Bandung dan SMPN 15 Kota Bandung. Studi pendahuluan ini dilakukan untuk memperoleh data tentang analisis kebutuhan (*need assessment*) di lapangan. Adapun data yang didapat adalah sebagai berikut :

**Tabel 1.1. Analisis Kebutuhan**

No	Prosedur Pengembangan	Temuan Di Lapangan
1.	Analisis Kebutuhan	
	a. Hasil pengisian angket guru penjas	1) Dari 3 SMPN ditemukan jumlah guru penjas sebanyak 6 orang; semuanya berlatar belakang penjas; 2 org belum mendapatkan sertifikasi profesional guru; 2) Guru penjas sangat minim mendapatkan/mengikuti penataran dan pepembelajaran yang berkaitan dengan kepenjasan; 3) Semua guru mengajar materi Bolabasket; 4) Keterampilan bermain Bolabasket siswa SMP masih sangat rendah; 5) Materi Bolabasket sangat penting dan bermanfaat bagi siswa sebagai bagian pengalaman gerak yang harus diterima siswa; 6) Penyampaian materi Bolabasket harus diberikan unsur bermain agar siswa lebih antusias dan tidak cepat bosan; 7) Guru mendapatkan hambatan dalam

No	Prosedur Pengembangan	Temuan Di Lapangan
	<p>b. Hasil observasi terhadap siswa SMP</p> <p>c. Hasil wawancara dengan kepala sekolah</p>	<p>menyampaikan materi Bolabasket karena keterbatasan sarana dan prasarana serta alokasi waktu yang sedikit;</p> <p>8) Ke enam guru penjas setuju apabila ada pengembangan model pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan bermain Bolabasket untuk siswanya.</p> <p>1) Didapat bahwa umumnya kemampuan keterampilan dasar Bolabasket siswa SMP mengalami masih rendah, hal ini terlihat saat mereka melakukan aktivitas pembelajaran;</p> <p>2) Rendahnya keterampilan teknik dasar berimplikasi pada keterampilan bermain siswa hal ini terlihat dalam permainan Bolabasket;</p> <p>3) Siswa terkadang terlihat malas untuk bergerak selama pembelajaran karena lamanya waktu menunggu melakukan gerakan.</p> <p>4) Siswa cepat merasa bosan terhadap aktivitasnya.</p> <p>1) Kepala sekolah menyampaikan bahwa minimnya sarana dan prasarana pembelajaran penjas karena minimnya anggaran yang tersedia di sekolah;</p> <p>2) Guru penjas juga harus kreatif dan inovatif dalam menghadapi terbatasnya sarana dan prasarana serta alokasi waktu yang ada dalam pembelajaran penjas;</p>

Merujuk data hasil studi pendahuluan di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran Bolabasket di SMP belum tercapai dengan optimal, hal ini disebabkan beberapa faktor seperti faktor minat/motivasi siswa, model pembelajaran yang digunakan guru penjas, rendahnya sarana dan prasarana, serta alokasi waktu pembelajaran penjas yang sedikit. Keterampilan bermain Bolabasket merupakan tujuan utama dari proses pembelajaran Bolabasket di SMP.

Secara teoritis, guru diasumsikan telah memiliki kompetensi dasar penguasaan berbagai metode pembelajaran, sehingga memiliki banyak pilihan untuk

menggunakan salah satunya. Namun secara empiris diperlukan kemauan dan kemampuan untuk menggunakan dalam pembelajaran. Guru yang memiliki kompetensi secara teoritis dan praktis tentang strategi dan model pembelajaran akan menciptakan iklim pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa, mencapai efisiensi proses pembelajaran dan pencapaian tujuan pembelajaran sehingga siswa mendapatkan pengalaman belajar dan hasil belajar yang optimal serta dimilikinya kompetensi yang diharapkan.

Hal ini penting dilakukan oleh guru pendidikan jasmani sebagai tujuan untuk selalu melibatkan siswa agar secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Untuk mencapai tujuan tersebut, guru penjas harus dapat merancang dan melaksanakan pembelajaran penjas yang sesuai agar siswa dapat mengikuti pelajaran dengan senang. Maka dalam proses pembelajarannya guru harus memilih dan menggunakan strategi serta model pembelajaran yang dapat merangsang siswa untuk dapat berperan aktif mencari dan menemukan sendiri apa yang dipelajarinya terutama dalam pembelajaran. Penggunaan strategi dan model pembelajaran yang tepat akan menentukan keberhasilan kegiatan belajar mengajar. Strategi pembelajaran yang bersifat partisipatoris yang dilakukan guru akan mampu membawa siswa dalam situasi yang kondusif karena siswa lebih berperan, lebih terbuka serta sensitif dalam kegiatan belajar mengajar.

Fakta lain yang peneliti temukan di lapangan menunjukkan bukti bahwa ketika proses pembelajaran permainan bola basket berlangsung masih ada siswa yang tidak mengikuti pembelajaran dan malah memilih untuk duduk-duduk saja di pinggir lapangan, bahkan terkadang ditemukan siswa yang ikut dalam pembelajaran permainan bola basket didorong oleh rasa keterpaksaan. Situasi seperti ini menjadikan tujuan pendidikan jasmani tidak tercapai.

Penulis menduga bahwa tidak tercapainya tujuan pembelajaran permainan bola basket di lapangan disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain, 1) faktor dalam diri siswa, tidak adanya motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran penjas sehingga siswa malas untuk berpartisipasi. 2) lingkungan; lingkungan kurang kondusif misalkan lapangan olahraga untuk pembelajaran penjas dekat dengan jalan raya sehingga siswa tidak akan fokus dalam pembelajaran karena kebisingan kendaraan yang lewat menjadikan perhatian siswa terpecah antara mendengarkan intruksi guru dengan kendaraan yang lewat. 3) faktor fasilitas; fasilitas olahraga yang minim mengakibatkan siswa banyak berdiam diri daripada melakukan aktifitas pembelajaran penjas karena harus menunggu giliran. 4) faktor kompetensi guru; terutama untuk pendekatan pembelajaran. Kurangnya pengetahuan guru penjas dalam mengantarkan siswa belajar, baik melalui gerak atau tentang gerak sehingga mengakibatkan siswa malas mengikuti pembelajaran penjas karena siswa dalam pembelajaran penjas dituntut untuk bisa melakukan aktifitas olahraga yang diberikan namun tidak semua siswa bisa melakukannya, untuk itu seorang guru penjas harus berpikir kreatif dan terbuka bagaimana caranya agar siswa berpartisipasi dalam pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diinginkan dan diyakini dapat meningkatkan kompetensi siswa (*skill*) siswa.

Sebagai langkah yang tepat untuk membantu siswa sekolah menengah pertama dalam mencapai tujuan pembelajarannya adalah dengan memberikan model pembelajaran Bolabasket berbasis permainan. Model ini bermuatan aktifitas bermain agar siswa aktif dan dapat berinteraksi dengan teman, lingkungan, dan tidak kalah penting adalah diperolehnya perubahan-perubahan yang positif dalam tubuhnya. Hasil penelitian Bunker & Thorpe (1986:7) mengatakan, "*the games model helps the child to achieve a new level of skilful performance. While absolute levels of*

*performance will vary, each and every child is able to participate in decision-making based upon tactical awareness an interest and involvement in the game”.*

Artinya model game membantu anak mencapai tingkat kinerja yang bagus, meskipun tingkat kinerja siswa akan bervariasi. Setiap anak dapat berpartisipasi dalam pengambilan keputusan berdasarkan kesadaran taktis sehingga dapat mempertahankan keteratarikan dan keterlibatan anak dalam permainan. Widiastuti (2004:118) menjelaskan, “Bermain adalah merupakan kodrat manusia, baik anak-anak atau orang dewasa keinginan bermain adalah suatu rangsangan untuk mencapai sesuatu kepuasan tersendiri”. Oleh karena itu, guru harus inovatif dan kreatif dalam pembelajaran agar menarik dan tidak membuat siswa cepat bosan. Hal ini sejalan dengan pendapat Tangkudung (2006:13) yaitu untuk menghindari kebosanan maka guru/pelatih harus mampu memvariasikan pembelajaran ke bentuk sesi-sesi pembelajaran.

Maja & Paul pivec (2008:98) menjelaskan tentang konsep bermain yaitu: ... *in a team sport, performance is a result of the interaction of strategi, tactics, perceptual skill and motor skills.* Pendapat serupa menyatakan, *the emphasis on skills, knowledge. Or performance (or any combination of these) will impact the section of the appropriate tools. The member of a given team are interdependent; and it is possible to assess individual participants within the play of the team..*

Selanjutnya Oslin, Mitchell & Griffin (2008:231) menjelaskan, *”Game play is a dynamic event that requires skill profiency as well as tatical understanding.*

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, terdapat beberapa komponen dalam memahami konsep bermain yaitu: pengetahuan, keterampilan gerak, persepsi terhadap keterampilan, taktik dan strategi, serta terjadinya interaksi antara pengetahuan dan keterampilan-keterampilan dalam permainan. Hasil penelitian yang

dilakukan oleh Klusemenn (2012:1463) menerangkan, *“The purported benefits of game-based conditioning include greater transfer of physiological adaptations when the exercise simulates sport-specific movement patterns, athletes simultaneously develop technical and tactical skill under high physical loads, and higher motivation of athletes performing sport-specific rather than traditional conditioning”*. Artinya bahwa manfaat games berbasis pengkondisian yang diakui mencakup adaptasi fisiologis saat pembelajaran, mensimulasi pola gerak khusus olahraga, para atlet juga secara bersamaan mampu mengembangkan keterampilan teknik dan taktik, serta mempunyai penampilan motivasi yang tinggi.

Peragaan dari teknik dan taktik permainan selama ini kurang dipahami oleh siswa, kebanyakan dari siswa yang sudah merasa mampu melakukan teknik dasar ketika terlibat dalam situasi permainan; ketika mereka tidak paham taktik dan kerjasama akan bersikap egois, seperti kebingungan saat mengoper yang pada akhirnya tidak mau mengoper kepada teman dan malah menguasai bola terlalu lama. Masalah-masalah tersebut sebaiknya harus dipersempit dengan cara memberikan pengetahuan dan pemahaman oleh guru penjas. Mckeen K, Webb & Pearson (2007:251) menjelaskan, *“It is essential that teachers seek to actively engage students in a fun and enjoyable environment so that they will develop a positive attitude to physical activity”*. Maksudnya, bahwa peran guru sangat esensial dalam menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan menggembirakan sehingga menjadikan siswa mempunyai sikap positif terhadap aktivitas fisik.

Di sisi lain, masih banyak yang beranggapan bahwa dengan menggunakan pengajaran secara tradisional tampak akan lebih baik untuk memperkenalkan Bolabasket yang dimulai dengan keterampilan dasar dan kemudian taktik permainan. Masalah terbesar adalah terlalu banyak intruksi dari guru yang akhirnya

menghalangi anak-anak dari keinginan intrinsik mereka untuk bermain bolabasket. Sucipto (2004:2) menjelaskan mengenai masalah-masalah yang berkaitan dengan penerapan permainan Bolabasket di sekolah yaitu: “Penerapan teknis akan menyulitkan siswa dalam memahami makna permainan dalam suatu cabang olahraga, dampaknya siswa tidak tertarik pada proses pembelajaran. Suasana yang kurang menyenangkan dan menggembirakan tersebut akan membuat siswa kurang termotivasi dalam mengikuti pelajaran pendidikan jasmani di sekolah dan di luar sekolah”.

Jika diamati seringkali guru menyajikan pembelajaran dengan hanya bermain tanpa ada proses belajar siswa atau dengan melatih teknik dasar secara kecabangan olahraga sehingga mengakibatkan minimnya usaha pengembangan kemampuan potensi siswa secara optimal dalam belajar sekaligus keterampilan dalam melakukan suatu keterampilan melalui rekayasa model ataupun media pembelajaran yang telah banyak berkembang saat ini. Hands, B.P. (2012:14) mengatakan, *many teachers do not considere the movement difficulties these children experience as important. The children is often considered to not be ‘the sporty type’, to be lazy, or just clumsy and they will grow out of it. However, these children are at risk of a range of physical, emosional and social poor health outcomes.* Maksudnya, banyak guru yang tidak menganggap bahwa kesulitan gerak yang dialami oleh anak-anak ini sama pentingnya. Anak yang mengalami kesulitan gerak seringkali dianggap bukan tipe olahraga, malas atau gugup, dan akan tumbuh dengan sendirinya, kondisi anak-anak seperti ini menghadapi resiko buruk dari segi fisik, emosional dan sosial.

Mengacu kepada data-data yang disampaikan di atas, peneliti berpikir bahwa perlu dilakukan suatu terobosan baru dengan melakukan penelitian berupa pengembangan model pembelajaran keterampilan Bola basket. Penelitian ini

diharapkan akan menjadi jawaban atas permasalahan yang ada. Model baru yang dikembangkan selanjutnya akan dinamai sebagai model *Hamidi* Pemberian nama model pembelajaran *Hamidi* untuk membedakan dengan model yang lain atau model yang sudah ada. Ciri khas pembelajaran keterampilan bola basket model Hamidi sebagai tersebut adalah pembelajaran keterampilan teknik dan Taktik dilaksanakan secara bersamaan dengan memanfaatkan bentuk-bentuk permainan modifikasi bola basket.

Pengembangan model pembelajaran keterampilan Bola basket tersebut akan diterapkan pada siswa SMP, hal ini dimungkinkan karena pada siswa SMP tersebut siswa sudah memiliki kualitas teknik dasar, *seperti passing, dribbling* atau *shooting*. Mengacu kepada hasil tersebut di atas dipikir perlu untuk melakukan suatu kajian penelitian yang berkaitan dengan Pembelajaran Teknik dan Taktik Bola Basket. Alasan lain yang diperoleh dari hasil diskusi dengan beberapa guru penjas diberbagai sekolah adalah kurangnya animo siswa melakukan pembelajaran teknik dan taktik karena cenderung monoton.

Kunci utama model pembelajaran yang akan diterapkan untuk meningkatkan keterampilan teknik dan bermain bola basket disebut “model *Hamidi*”. Selain sebagai nama penulis sendiri pemberian nama tersebut diharapkan sebagai pembeda pada model pembelajaran keterampilan bola basket yang lain atau model yang sudah ada. *Hamidi* merupakan nama belakang dari peneliti yang memiliki nama lengkap Ahmad Hamidi.

Model Hamidi adalah pendekatan pembelajaran yang sering dilakukan dalam kegiatan pembelajaran bola basket yaitu *permainan modifikasi*. *Permainan modifikasi* merupakan bentuk pembelajaran dalam pelaksanaannya aturan-aturan yang berlaku dirubah atau dimodifikasi dengan tujuan untuk lebih mengasah kemampuan

teknik dan taktik bermain Bola basket. Perubahan aturan tersebut seperti jumlah pemain lebih sedikit jumlah orang, memperkecil ukuran lapangan bahkan memodifikasi sarana yang dibutuhkan.

Selanjutnya alasan pemilihan siswa SMP sebagai subjek pengembangan model Hamidi tersebut karena siswa SMP pada usia tersebut sudah memiliki keterampilan dasar bola basket, seperti *passing*, *dribbling* atau *shhoting* yang mumpuni. Selanjutnya perlu disampaikan apa yang menjadi karakteristik utama model Hamidi tersebut sehingga tampak berbeda dengan model pembelajaran sebelumnya atau yang sudah ada yaitu :

1. Menggunakan pendekatan *bermain*
2. Dilakukan dengan memanfaatkan sentuhan-sentuhan berbagai macam bola (modifikasi).
3. Dilakukan dengan waktu yang relatif lama.
4. Dilakukan dengan jarak dan aturan yang bervariasi.
5. Dilakukan dengan intensitas yang relatif tinggi.
6. Pengulangan yang relatif sedikit.
7. khusus diterapkan pada siswa SMP.
8. Dilakukan dengan pendekatan bermain bola basket modifikasi.

**Tabel 1.2. Perbandingan model pembelajaran Keterampilan Bola Basket**

NO	MODEL LAMA	MODEL BARU ( <i>Hamidi</i> )
1.	Dalam aktivitas pembelajaran teknik dan taktik menggunakan bola ukuran sesungguhnya	Memanfaatkan berbagai bentuk modifikasi bola dalam pembelajaran
2.	Ukuran berupa jarak tertentu yang ditetapkan pada pembelajaran senantiasa menjadi perhatian khusus	Jarak-jarak dalam pembelajaran hamidi ada masanya diperhatikan secara khusus dan juga yang tidak diperhatikan secara khusus

NO	MODEL LAMA	MODEL BARU ( <i>Hamidi</i> )
3.	Model pembelajaran yang sudah ada dapat diterapkan pada siswa yang terbatas	Model pembelajaran hamidi dapat diterapkan pada siswa yang relatif banyak
4.	Model pembelajaran yang sudah ada dipakai juga pada cabang olahraga selain bola basket	Model pembelajaran Hamidi ditekankan untuk pengembangan teknik dan keterampilan bermain ( <i>game performance</i> ) siswa.

## B. Fokus Penelitian

Fokus permasalahan pada penelitian ini adalah pengembangan model pembelajaran Bolabasket berbasis permainan untuk anak sekolah menengah pertama di Kota Bandung.

## C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan fokus penelitian di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah pengembangan model pembelajaran Bolabasket untuk meningkatkan keterampilan teknik dan taktis bermain bola basket siswa sekolah menengah pertama?
2. Apakah pengembangan model Pembelajaran keterampilan Bola Basket dengan modifikasi bentuk permainan efektif untuk meningkatkan keterampilan teknik dan taktis bermain siswa sekolah menengah pertama?

## D. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membedakan berbagai manfaat kepada berbagai pihak baik secara teoritik maupun secara praktis.

1. Manfaat Teoritik.

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khasanah dan wacana ilmiah dalam pengembangan model pembelajaran Bolabasket di SMP.

2. Manfaat Praktis.

Penelitian ini akan bermanfaat untuk membantu praktisi penjas maupun olahraga untuk senantiasa menerapkan ilmu pedagogi olahraga yang mampu berkontribusi nyata terhadap perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotor peserta didik. Memberikan solusi alternatif bagi guru penjas dalam mengatasi permasalahan terkait keterbatasan alat dan alokasi waktu permainan Bolabasket secara *holistic*.

