

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani merupakan proses pembelajaran yang merupakan aktifitas secara sistematis bertujuan untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, fisik, kecerdasan intelektual, sikap, mental, emosional, spritual dan sosial. Pembelajaran pendidikan jasmani mendorong siswa untuk lebih inovatif, terampil, kreatif, dapat memahami dan menguasai materi serta mempraktekan apa yang dipelajari.

Pendidikan jasmani diselenggarakan untuk mendorong perkembangan keterampilan motorik, kemampuan jasmani, pengetahuan, penalaran, penghayatan nilai (sikap-mental emosional-spiritual-sosial), dan pembiasaan pola hidup sehat yang mengarah pada stimulasi pertumbuhan dan perkembangan yang seimbang dan menyeluruh. Pendidikan jasmani dapat dilihat dari berbagai makna yang erat kaitannya dengan kesan pribadi yang menyenangkan serta berbagai ekspresi yang kreatif, terampil inovatif, memiliki kebugaran jasmani, kebiasaan hidup sehat serta memiliki pengetahuan dan pemahaman tentang gerak manusia. (Julianti, Dlis, & Asmawi, 2019).

Maka dari itu proses pembelajaran harus dilakukan dengan berbagai pemikiran yang objektif dan rasional sehingga seluruh potensi peserta

didik dapat dikembangkan secara optimal. Proses pembelajaran pendidikan jasmani memiliki beberapa tujuan sebagai berikut :

- a. Perkembangan fisik. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan aktivitas-aktivitas yang melibatkan kekuatan fisik dari berbagai organ tubuh.
- b. Perkembangan gerak. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan gerak secara efektif, efisien, halus, indah, sempurna (*skillful*).
- c. Perkembangan mental. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan berfikir dan menginterpretasikan keseluruhan pengetahuan tentang pendidikan jasmani kedalam lingkungannya.
- d. Perkembangan sosial. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan siswa dalam menyesuaikan diri pada suatu kelompok atau masyarakat (Suherman, 2009).

Pada pelaksanaan proses pembelajaran pendidikan jasmani tentunya diperlukan interaksi antara guru dengan siswa agar materi yang disampaikan dapat dimengerti oleh siswa. Proses pembelajaran harus fokus pada konteks dan pengalaman yang dapat membuat siswa memiliki minat dan dapat melakukan aktivitas belajar (Isman, 2011).

Pada kurikulum 2013 salah satu kompetensi dasar keterampilan yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani yaitu mempraktikan teknik dasar permainan bola besar dan salah satu permainan bola besar merupakan permainan bola basket.

Bola basket merupakan salah satu materi pelajaran pendidikan jasmani. Bola basket merupakan permainan bola besar yang dimainkan dua regu yang masing-masing terdiri dari lima orang yang berada dilapangan dimana tiap-tiap regu berusaha memasukkan bola kedalam ring atau membuat poin sebanyak-banyaknya. Adapun teknik dasar dalam permainan bola basket meliputi *shooting, passing, dribbling, catching, rebound, tuck position, pivot, foot work*, dan *ball handling* yang harus dipahami oleh siswa agar dapat memainkan permainan bola basket (Wissel, 2010).

Passing (mengoper) menjadi salah satu teknik yang cukup dominan dalam proses pembelajaran permainan bola basket karena bertujuan untuk menggerakkan bola dengan cepat, membangun permainan yang ofensif, mengoper ke teman yang sedang terbuka untuk mencetak skor dan memenangi suatu permainan atau pertandingan. Namun pada kenyataanya teknik dasar *passing* dalam proses pembelajaran permainan bola basket masih belum bervariasi, siswa cenderung pasif, dan *passing* tidak tepat pada sasaran yang dituju. Hal itu dapat diartikan sebagai salah *passing* yang dapat menyebabkan resiko cedera atau mencederai sehingga muncul ketakutan siswa untuk melakukan *passing*.

Ketakutan menjadi alasan mengapa keterampilan siswa menurun dan menjadi ragu dalam melakukan *passing*. Hal tersebut karena ketakutan dapat meningkat, bersifat subjektif pada setiap individu, dan mempengaruhi sulit atau tidaknya pemahaman (Arief Budi, 2013). Peneliti

mengambil contoh, ada siswa saat melakukan *passing*, tidak jarang siswa tersebut melempar bola dengan keras kepada siswa lainnya yang jika tidak hati-hati menerima bola tersebut bisa mencederai bagian pergelangan lengan dan jari-jari.

Ketakutan disini merupakan takut gagal yang dikonseptualisasikan sebagai motif untuk menghindari kegagalan dalam situasi pencapaian evaluatif, terkait dengan rasa malu antisipatif (Atkinson, 1957) dan dengan kecenderungan untuk menilai ancaman dalam situasi *evaluative* (Birney, Teevan, & dkk, 1969). Terdapat beberapa model ketakutan kegagalan yaitu (a) takut mengalami rasa malu, (b) takut merendahkan harga diri, (c) takut mengalami ketidakpastian. masa depan, (d) takut kehilangan minat orang lain yang penting, dan (e) takut mengecewakan orang lain yang penting.

Dalam hal ini untuk mengurangi Ketakutan yang berkaitan dengan kegagalan telah dikaitkan dengan konsekuensi interpersonal dan kinerja yang tidak menyenangkan (Sagar, Busch, & Jowett, 2010). Oleh dasar itu penting bahwa dalam proses pembelajaran teknik dasar *passing* bola basket sangatlah penting, karena terlihat siswa cenderung kurang kemampuannya pada teknik dasar *passing* yang dilakukan pada saat melakukan *passing*, bola basket sering meleset dan tidak sampai dari target sasaran *passing*. Upaya dilakukan untuk menetapkan model pembelajaran yang dapat berfungsi untuk menyangga, atau mencegah efek

takut gagal pada pembelajaran bola basket dengan menggunakan suatu media.

Media alat yang digunakan pada pembelajaran adalah media gambar dan kertas origami: 1) media gambar, media gambar merupakan salah satu media pembelajaran yang paling sering dipakai dan merupakan salah satu media yang mudah dimengerti dan dinikmati dimana-mana. 2) kertas origami, kertas origami terbuat dari bahan yang aman dan tidak berbahaya dalam proses pembelajaran, dimana juga dapat menarik minat dan motivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran dan memberikan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan materi sehingga proses belajar mengajar menjadi terarah dan terlaksana dengan jelas sesuai yang diinginkan. (Sadiman Arief, 2010)

Dengan kembalinya kegiatan sekolah menjadi tatap muka, peneliti berkesempatan untuk melakukan pengamatan pembelajaran teknik dasar *passing* di tingkat SMP salah satunya SMP Negeri 34 Jakarta. Peneliti menemukan permasalahan yang terjadi saat siswa diajarkan teknik dasar *passing* yaitu, siswa terlihat tidak terbiasa dengan pembelajaran tatap muka membuat siswa cenderung pasif, siswa memiliki keraguan saat melakukan *passing* membuat arah bola tidak jelas dan tidak terarah, berlaku juga untuk siswa yang menerima *passing* karena bola yang tidak terarah dan posisi tangan yang tertutup hal tersebut dapat menyebabkan cedera. Guru yang menjadi salah satu bagian dari acuan pembelajaran juga melakukan pembelajaran yang monoton sehingga membuat kualitas

keterampilan siswa tidak berkembang bahkan bisa saja hasil belajar menjadi tidak maksimal. Padahal olahraga permainan ini sangat baik untuk mengembangkan karakter siswa seperti sportivitas, disiplin, toleransi dan percaya diri. Peneliti juga menemukan masalah lainnya, dari model pembelajaran yang tidak bervariasi dan kurangnya sarana prasarana yang memadai padahal sarana prasarana menjadi bagian penting dalam menunjang perkembangan siswa dalam pembelajaran teknis dasar *passing* bola basket. Dalam hal ini, peneliti melihat bahwa guru dapat untuk memodifikasi alat-alat yang digunakan dan tentunya aman untuk siswa dalam melakukan pembelajaran teknik dasar *passing* bola basket. Oleh karena itu, diperlukan suatu model pembelajaran yang tepat diantaranya dengan cara memodifikasi alat dan menerapkan metode pembelajaran yang menyenangkan, sehingga murid mempunyai peluang untuk mengeksplorasi gerak secara luas dan bebas sesuai dengan tingkat kemampuan yang dimiliki serta bermanfaat bagi pertumbuhan dan perkembangannya. (Hasbillah, 2020)

Berdasarkan penjelasan diatas, peneliti tertarik untuk membuat model pembelajaran teknik dasar *passing* bola basket dengan menggunakan media target origami pada tingkat SMP. Penerapan model pembelajaran menggunakan media target origami ini diharapkan dapat menarik perhatian siswa dan dapat menciptakan suasana belajar menyenangkan sehingga teknik dasar *passing* dalam permainan bola basket siswa dapat meningkat sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

B. Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini dipilih agar permasalahan menjadi lebih optimal dan tidak meluas agar mendapatkan hasil yang efisien dan efektif serta tidak salah penafsiran. Maka peneliti memfokuskan masalah dalam penelitian ini adalah “Model Pembelajaran Teknik Dasar *Passing* Bola Basket Dengan Media Target Origami pada tingkat SMP”

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan fokus penelitian dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut: “Bagaimana pengembangan model pembelajaran teknik dasar *passing* bola basket dengan media origami pada siswa tingkat SMP?”

D. Kegunaan Penelitian

Manfaat yang diharapkan penelitian ini akan memberikan kontribusi dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan pada materi *passing* bola basket.

Adapun kegunaan hasil pada penelitian ini nantinya antara lain:

1. Bagi peneliti, peneliti mampu menerapkan model belajar yang sesuai dengan materi belajar *passing* bola basket, serta peneliti mempunyai pengetahuan dan wawasan mengenai materi dan model belajar yang sesuai.

2. Bagi sekolah, untuk menjadi bahan referensi bagi sekolah tentang olahraga bola basket khususnya teknik *passing*, serta menambah variasi dan modifikasi dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani.
3. Bagi Universitas Negeri Jakarta, sebagai bahan referensi untuk para mahasiswa yang sedang meneliti dan menambah wawasan serta menjadi bahan referensi untuk penelitian lanjutan.
4. Untuk memberikan pemahaman baru khususnya bagi guru pendidikan jasmani dan peserta didik agar dapat menggunakan gaya mengajar yang tepat sehingga mencapai tujuan yang diharapkan.

