

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Olahraga adalah suatu aktivitas yang sangat erat hubungannya dengan kesehatan dan kebugaran tubuh, secara umum olahraga didefinisikan sebagai salah satu aktifitas fisik maupun jasmani seseorang yang berguna untuk menjagadan meningkatkan kualitas kesehatan seseorang. Pada zaman ini anak-anak yang kurang melakukan gerak memiliki aktifitas fisik yang sedikit, hal ini tentu akan memberikan efek negatif bagi tumbuh kembang dan tingkat kebugaran jasmani mereka. Risiko yang paling ditakutkan adalah kurangnya interaksi sosial sehingga anak menjadi pribadi yang pendiam dan tidak aktif, juga banyak anak yang terjangkit obesitas (kelebihan lemak) pada anak yang akan mudah terserang berbagai penyakit kronis berbahaya pada saat mereka dewasa nanti, seperti diabetes, penyakit jantung, darah tinggi, kanker dan kolesterol.

Pendidikan jasmani mempunyai peranan yang sangat penting dalam mengintensifkan penyelenggaraan pendidikan sebagai suatu proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup. Pendidikan jasmani memberikan kesempatan pada siswa untuk terlibat langsung dalam aneka pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, bermain, dan berolahraga yang dilakukan secara sistematis, terarah dan terencana. Pembekalan pengalaman belajar itu diarahkan untuk membina, sekaligus membentuk gaya hidup sehat dan aktif sepanjang hayat. Dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani guru harus dapat mengajarkan berbagai gerak dasar, teknik dan strategi permainan.

Penggunaan proses pembelajaran yang cenderung dengan kecabangan olahraga yang kurang bervariasi akan menyebabkan peserta didik kurang berpartisipasi dalam proses belajar pembelajaran sebab dalam proses pembelajaran ini peserta didik mengikuti intruksi guru yang sesuai dengan yang diperintahkan dan pembelajaran ini menekankan pada teknik dasar bukan gerak dasar pembelajaran. Pembelajaran seperti itu membuat peserta didik kurang menunjukkan potensi-potensi dari dirinya, sehingga peserta didik cenderung kurang aktif melakukan tugas gerak dan kurang fokus terhadap materi yang sedang dipelajari. Sebab itu untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pendidikan jasmani disekolah guru harus bisa memberikan pembelajaran yang menarik, supaya jumlah waktu aktif belajar siswa bisa meningkat dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani. Waktu yang dimiliki oleh setiap siswa untuk berpartisipasi aktif dalam sebuah pembelajaran merupakan tolak ukur dari kualitas hasil pembelajaran

pendidikan jasmani. Semakin banyak waktu yang dihabiskan oleh siswa untuk berperan aktif dan berpartisipasi dalam proses membangun suatu pemahaman tentang materi pembelajaran yang diberikan idealnya akan semakin baik kualitas belajar yang dihasilkan. Menurut Juliantine (2014, h.2) dalam proses belajar-mengajar pendidikan jasmani, yang penting adalah memaksimalkan partisipasi dari semua siswa.

Memaksimalkan partisipasi semua siswa merupakan hal penting dalam pembelajaran pendidikan jasmani yaitu partisipasi dan keikutsertaan siswa secara penuh dengan antusias minat dan motivasi siswa yang tinggi untuk mengikuti proses pembelajaran dari awal hingga akhir pembelajaran. Hal tersebutlah yang menjadi penentu efektivitas pembelajaran pendidikan jasmani yang dilakukandisekolah.

Permainan bola basket adalah permainan beregu yang merupakan keterampilan gerak terbuka yang dimainkan oleh 2 tim yang masing-masing terdiri atas 5 orang pemain yang bertujuan untuk mencari nilai/angka sebanyak-banyaknya dengan cara memasukan bola ke basket lawan dan mencegah lawan untuk mendapatkan nilai, dan dalam memainkan bola pemain dapat mendorong bola, memukul bola dengan telapak tangan terbuka, melempar atau menggiring bola ke segala penjuru dalam lapangan permainan.

Definisi permainan bola basket:

Permainan bola basket di mainkan oleh 2 tim yang masing-masing terdiri dari 5 pemain. Tujuan dari kedua tim adalah mendapatkan angka dengan memasukan bola kekeranjang lawan dan mencegah lawan mendapatkan angka yang diawasi oleh *officials* (wasit), *table officials*, dan seorang pengawas pertandingan. Tim yang mendapat angka lebih banyak di akhir pertandingan adalah pemenangnya (PERBASI 2004, h.4).

Bola basket termasuk jenis permainan yang kompleks gerakannya. Artinyagerakannya terdiri dan gabungan unsur-unsur gerak yang terkoordinir rapi, sehingga dapat bermain dengan baik. Tujuan permainan bola basket memasukkan bola ke keranjang lawan dan menjaga keranjang sendiri agar tidak kemasukan bola. Untuk dapat memainkan bola dengan baik perlu melakukan keterampilan gerakan dengan baik. Pada permainan bola basket, gerakan yang efektif dan efisien perlu didasarkan pada penguasaan keterampilan gerak yang baik.

Shooting adalah usaha memasukkan bola ke dalam keranjang atau ring basket lawan untuk meraih poin. Dalam melakukan shooting ini dapat dilakukan dengan dua cara yaitu dengan shooting menggunakan dua tangan serta shooting menggunakan satu tangan, Sedangkan pendapat lain Hall Wissel mengemukakan bahwa terdapat tujuh jenis teknik menembak yaitu : (1) tembakan satu tangan (*one hand set shoot*) (2) tembakan bebas (*free throw*) (3) tembakan sambil melompat (*jump shot*), (4) tembakan tiga angka (*three point shoot*) (5) tembakan mengait (*hook shoot*), (6) *lay up*, (7) *lay up* diawali dengan *dribble (runner)*.

Dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani di tingkat sekolah dasar modifikasi pembelajaran permainan bola basket sangat mungkin dan harus dilakukan karena tidak semua sekolah dasar mempunyai fasilitas dan perlengkapan permainan bola basket yang memadai. Oleh karena itu, pembelajaran pendidikan jasmani untuk sekolah dasar khususnya pembelajaran bola basket harus dimodifikasi

sedemikian rupa sehingga memudahkan siswa untuk mengikuti pembelajaran yang diberikan oleh guru dan memberikan kesenangan serta antusias kepada siswa. Untuk mempermudah guru memberikan pembelajaran tentang mata pembelajaran permainan ini dilakukan karena keterbatasan fasilitas yang dimiliki sekolah-sekolah terhadap perlengkapan permainan bola basket. Upaya itu dilakukan dengan harapan dapat diikuti oleh seluruh siswa putra dan putri dengan berbagai kelompok usia dilahan yang ada. Perlengkapan permainan yang diperlukan sangat sederhana salah satunya yaitu berupa bola dari bahan apapun asal mudah untuk dioper-operkan dan mudah untuk ditangkap.

Didalam pembelajaran pendidikan jasmani kaitan antara aktivitas model pembelajaran *shooting* bola basket permainan dengan jumlah waktu aktif belajar dan hasil belajar siswa sangat berkaitan erat karena menurut pengertian diatas, model pembelajaran merupakan permainan yang menyerupai permainan bola basket didalamnya penuh dengan modifikasi, baik dari peraturan permainan dan media pembelajaran. Jika aktivitas model pembelajaran *shooting* bola basket permainan diterapkan siswa akan tertarik untuk mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani. Karena jika siswa berpartisipasi aktif secara penuh dan merata dalam proses pembelajaran maka jumlah waktu aktif belajar yang dihabiskan oleh siswa akan lebih banyak dan hasil belajar siswa pun akan maksimal.

Waktu aktif belajar merupakan waktu yang dimiliki oleh peserta didik untuk dapat berperan aktif dalam pembelajaran dari awal sampai akhir pembelajaran. Pencapaian Jumlah Waktu Aktif Belajar (JWAB) berkaitan erat dengan kemampuan manajemen guru dalam mengelola proses belajar dan kesediaan serta ketekunan siswa untuk melakukan tugas-tugas gerak yang diajarkan oleh guru, oleh karena itu seorang guru penjas harus aktif untuk memodifikasi pembelajaran sehingga pembelajaran akan berlangsung menyenangkan. Menurut Suherman (2009, h.30) Waktu proses belajar mengajar pendidikan jasmani dibagi menjadi 4 yaitu:

waktu pengelolaan siswa (M) adalah waktu yang dihabiskan oleh guru untuk mengelola siswa, misalnya: mengambil dan menyimpan peralatan olahraga dan membariskan siswa. Waktu intruksi (I) adalah waktu yang dihabiskan guru untuk mengajar, contoh diantaranya adalah: memberikan intruksi, mendemonstrasikan gerakan, bertanya kepada siswa. Waktu belajar (A) adalah waktu yang dihabiskan oleh siswa untuk bergerak melakukan aktivitas yang sesuai dengan tujuan pelajaran saat itu. Waktu tunggu (W) adalah waktu yang dihabiskan oleh siswa untuk menunggu misalnya: menunggu giliran melakukan aktivitas, menunggu mendapatkan bola, dan mengambil bola ke luar lapangan.

Fakta dilapangan peneliti melihat pembelajaran pendidikan jasmani khususnya disekolah dasar guru hanya memberikan pembelajaran yang biasa saja tanpa adanya suatu interaksi antara guru dan siswa serta kurangnya modifikasi pembelajaran itu menyebabkan pembelajaran yang tidak menarik. Hal ini yang menyebabkan siswa tidak ikut berpartisipasi secara merata dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga siswa hanya bermain-main tidak melakukan pembelajaran selama proses pembelajaran sedangkan jumlah

waktu aktif belajar dalam kurikulum menjadi banyak yang terbuang. Untuk itu peneliti berharap modifikasi pembelajaran permainan bola basket dengan menggunakan aktivitas modifikasi permainan dalam pembelajaran permainan bola basket akan lebih menyenangkan dan meningkatkan siswa menjadi aktif. Dalam aktivitas modifikasi permainan ini pembelajarannya dapat dimodifikasi baik modifikasi peraturan permainannya, maupun peralatan yang digunakannya contohnya menggunakan bola yang ringan (bola karet) atau bola basket ukuran 5 khusus anak – anak sehingga siswa tidak takut untuk menangkap bola maupun melempar bola.

Dari uraian di atas, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan tema model pembelajaran *shooting* bola basket permainan pada siswa Sekolah Dasar Tahun 2024, sebagai wahana pembelajaran pendidikan jasmani yang inovatif, untuk menjadikan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan, yang sekaligus bermanfaat bagi perkembangan dan pertumbuhan peserta didik dan tujuan yang utama dari modifikasi permainan bola basket ini adalah dapat meningkatkan aktifitas gerak pada siswa.

B. Fokus Masalah

Berdasarkan indentifikasi masalah yang dikemukakan di atas, permasalahan yang timbul terbilang kompleks sehingga perlu dibatasi, yaitu model permainan modifikasi untuk siswa kelas III.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan dikaji yaitu:

1. Bagaimana bentuk model pembelajaran *shooting* bola basket permainan dapat meningkatkan keaktifan siswa Sekolah Dasar?
2. Bagaimana bentuk model pembelajaran *shooting* bola basket permainan yang sesuai dengan karakter siswa Sekolah Dasar?

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan kontribusi yang berarti bagi semua pihak terutama kepada yang berkecimpung dalam dunia pendidikan, diantaranya:

a. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan menjadi alternatif bahan pembelajaran bagi guru untuk menambah wawasan terhadap permainan bola basket yang dimodifikasi, selain itu hasil penelitian ini diharapkan menjadi umpan balik bagi guru dalam menyusun bahan pembelajaran yang lebih variatif dan diharapkan siswa lebih aktif belajar serta dapat bermanfaat untuk menyempurnakan pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani khususnya pembelajaran bola besar

(permainan bola basket).

b. Bagi Siswa

Siswa diharapkan memperoleh pengalaman dan pengetahuan yang lebih menarik sehingga mampu meningkatkan pengetahuan pemahaman materi belajar siswa pada pelajaran pendidikan jasmani, serta diharapkan penelitian ini dapat dijadikan motivasi untuk terus meningkatkan latihan diluar sekolah karena pengetahuan dan keterampilan yang optimal sangat diperlukan oleh siswa sebagai bekal untuk diterapkan dimasyarakat.

c. Bagi Peneliti

Penelitian dapat mengetahui salah satu alternatif pembelajaran mata pembelajaran pendidikan jasmani, yaitu dengan menggunakan modifikasi pembelajaran untuk mengetahui seberapa besar peningkatan jumlah waktu aktif belajar dan kerjasama siswa setelah mengikuti pelaksanaan pembelajaran.

d. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini akan memberikan sumbangan yang baik pada sekolah itu sendiri dalam rangka perbaikan pembelajaran penjas khususnya pembelajaran bola besar (permainan bola basket).

E. State Of The Art

State Of The Art merupakan istilah yang digunakan untuk menggambarkan tingkat perkembangan, kemajuan, atau teknologi saat ini di bidang tertentu. Ini mengacu pada teknik, pengetahuan, alat, atau peralatan terbaru dan tercanggih yang tersedia di bidang tertentu pada waktu tertentu.

Nama Peneliti	Jurnal	Judul	Hasil Penelitian
(Johnstone, Hughes, Martin, & Reilly, 2018)	<i>Journal BMC Public Health</i>	Utilising active play interventions to promote physical activity and improve fundamental skills in children : A sytematic review and metaanalysis.	Tulisan ini merupakan hasil sysmatic review dan meta analysis dari 4033 catatan dan 91 studi berkaitan intervensi bermain dengan peningkatan rata – rata aktivitas fisik pada anak dan gerak dasarnya. Dari hasil ini penulis menyimpulkan bahwa pemberian aktivitas bermain secara aktif dapat meningkatkan volume dan total aktivitas fisik dan gerak dasar pada anak. Diperlukan intervensi bermain aktif yang tinggi dan target waktu yang berbeda dalam sehari sekolah dengan populasi penelitian yang lebih luas lainnya.
Soemardiawan, Susi Yundarwati 2019	<i>Jurnal Imiah Mandala Education</i>	Pengembangan Model Pembelajaran Shooting Bolas Basket Berbasis	Dengan Pengembangan model pembelajaran shooting bola basket berbasis gerak manipulatif bagi siswa Sekolah yang telah peneliti kembangkan, siswa dapat meningkatkan

		Gerak Manipulatif Bagi Siswa Sekolah Dasar	kemampuan gerak pada proses pembelajaran.
Agape, J. A.P Hariadi, I., & Widiawati, P. (2021).	Sport Science and Health	Pengembangan Modul Bola Basket Berbasis Komik untuk Siswa Ekstrakurikuler Bola Basket Sekolah Dasar.	Teknik analisis dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil validasi pembelajaran sebesar 73% dan hasil validasi ahli media sebesar 81%. Sedangkan hasil uji coba kelompok kecil memperoleh hasil sebesar 89% dan uji coba kelompok besar memperoleh hasil sebesar 83 75%. Sehingga hasil pengembangan modul bola basket berbasis komik untuk siswa ekstrakurikuler SD Lesanpuro 4 di Kota Malang sangat valid dan dapat diterapkan pada siswa ekstrakurikuler bola basket SD Lesanpuro 4 Kota Malang.

<p>Bagus Kuncoro, Ratna Novita, Putu Agus Dharma 2023</p>	<p>Jurnal Review dan Pendidikan Pengajar</p>	<p>EFEKTIVITAS MEDIA KARTU BERGAMBAR DALAM MENINGKAT KAN KETERAMPIL AN DAN MOTIVASI BERMAIN BOLA BASKET PADA ANAK SEKOLAH DASAR</p>	<p>Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi efektivitas media kartu bergambar dalam meningkatkan keterampilan dan motivasi bermain bola basket pada anak sekolah dasar. Permasalahan yang mendasari penelitian ini adalah kurangnya kajian mendalam terkait penggunaan media kartu bergambar dalam konteks pembelajaran olahraga bagi anak-anak usi dini. Dalam menjawab permasalahan ini, penelitian ini mengadopsi metode studi literatur untuk menyusun kerangka konseptual yang mendalam.</p>
<p>Hita, 2023</p>	<p>Jurnal Pendidikan Jasmani</p>	<p>MEDIA KARTU BERGAMBAR: APAKAH BERPENGARUH TERHADAP PENINGKATAN KETERAMPILAN ANAK SEKOLAH</p>	<p>Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media kartu bergambar terhadap peningkatan</p>

DASAR DALAM
BERMAIN BOLA
BASKET?

keterampilan bermain bola basket pada anak-anak sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah studi literatur yang melibatkan tinjauan literatur terhadap penelitian-penelitian sebelumnya yang relevan dengan topik tersebut. Hasil tinjauan literatur menunjukkan adanya pengaruh positif penggunaan media kartu bergambar terhadap pemahaman teknik-teknik dasar bermain bola basket, peningkatan koordinasi motorik dan keterampilan gerakan tubuh, serta pemahaman taktik permainan dan aturan-aturan dalam bola basket pada anak-anak sekolah dasar.