

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kegiatan sehari-hari yang dilakukan masyarakat secara rutin dan bermanfaat untuk mengembangkan kesehatan tubuh dan pikiran adalah melalui kegiatan olahraga. Hingga saat ini, olahraga berkontribusi positif dan praktis terhadap peningkatan kesehatan masyarakat. Olahraga juga berperan dalam memperkuat kapasitas nasional pada sistem pembangunan berkelanjutan. Perkembangan olahraga saat ini termasuk dalam salah satu kebutuhan primer bagi masyarakat sebagai bentuk upaya menjaga dan meningkatkan kebugaran jasmani guna menjaga semangat dalam beraktivitas sehari-hari, selain itu agar dapat berprestasi (Pranata & Kumaat, 2022).

Bola basket saat ini termasuk populer dan banyak diminati, dimainkan oleh generasi muda khususnya pelajar di luar negeri maupun di dalam negeri. Perkembangan bola basket di seluruh duni saat ini semakin pesat. Di Indonesia, bola basket merupakan salah satu cabang olah raga yang paling berkembang di masyarakat dan untuk segala usia. Permainan bola basket dapat dilakukan di lapangan terbuka (outdoor) atau tertutup (indoor). Tingkat koordinasi motorik dalam Bola basket yang cukup kompleks. Seperti berjalan, berlari, melompat, menarik, melempar dan menangkap. Konsep bola basket adalah memasukkan bola sebanyak-banyaknya ke dalam keranjang lawan. Permainan ini dimainkan dalam bentuk tim sebanyak 2 tim, dimana setiap tim terdiri dari lima orang pemain. Tujuan permainan ini adalah mencetak poin di keranjang lawan dan berusaha mencegah tim lawan mencetak poin. Untuk mencetak poin dalam permainan bola basket harus memasukkan bola ke dalam keranjang lawan (Yuliandra & Fahrizqi, 2019).

Pada umumnya kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani meliputi kegiatan jasmani, misalnya pelajaran bola basket. Pendidikan jasmani bermanfaat dalam mengembangkan berbagai jenis kecerdasan, termasuk

kecerdasan visual-spasial dan kecerdasan kinestetik (Julianti et al., 2021). Kegiatan tersebut terbagi dalam berbagai cabang olah raga yang menunjang pembelajaran siswa.

Kegiatan yang diusulkan dalam pembelajaran harus bersifat metodologis dan psikologis sehingga kegiatan yang dilakukan dapat mencapai tujuan pembelajaran (Kustrapsila & Hartati, 2013). Agar pembelajaran inti pendidikan jasmani dapat terlaksana sesuai dengan kebijakan, maksud dan tujuan yang tercantum dalam program, maka guru pendidikan jasmani harus mampu merancang kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan dan perkembangan siswa selama proses dapat berlangsung, dan berjalan dengan lancar. Hal ini mencakup keberhasilan guru dalam menyampaikan bahan ajar, yang dipengaruhi oleh pendekatan, metode pengajaran, atau model pembelajaran. Pendekatan pengajaran, metode atau model pembelajaran diartikan sebagai cara yang dipilih guru untuk berinteraksi dengan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga mereka dapat menguasai muatan pendidikan dengan baik (Ilyas & Syahid, 2018).

Harapan bagi peserta didik dengan pendidikan jasmani yaitu memperoleh pengalaman yang menyenangkan, kreatif, inovatif, kompeten, memahami gerak manusia, serta mampu meningkatkan kebugaran jasmani (Prianto et al., 2022). Setiap pendidikan tentunya memiliki tujuan pendidikan, begitu pula dalam pendidikan jasmani terasa tidak lengkap pendidikan karena gerak sebagai aktivitas fisik merupakan landasan pengetahuan membantu mengembangkan kesadaran akan dunia dan diri sendiri secara alami seiring berjalannya waktu. Permainan bola besar di Pendidikan jasmani tentunya harus memperhatikan faktor-faktor yang mempengaruhi seperti fisik, taktik, teknik dan mental (Guntoro et al., 2020). Termasuk dalam bola basket, Faktor fisik mempunyai pengaruh yang sangat besar seperti halnya dalam daya tahan peserta didik ketika bermain bola basket. Selain itu, sarana dan prasarana menjadi faktor yang perlu diperhatikan juga dalam bermain bola basket, seperti: lapangan basket, bola basket, papan basket, dan peralatan lainnya.

Basket sering diajarkan di semua jenjang pendidikan di Indonesia, sehingga tak jarang permainan Bola basket dijadikan sebagai olahraga rekreasi. Tujuan tersebut seringkali berkembang menjadi tujuan-tujuan lain seperti: keinginan untuk meningkatkan kebugaran dan kesehatan jasmani dengan bermain bola basket atau keinginan untuk menjadi pemain bola basket yang unggul dengan menguasai teknik-teknik dasar bola basket yang orisinal, baik dan sempurna. Siswa harus mencapai tujuan pembelajaran Pendidikan Jasmani melalui berbagai kegiatan olahraga, termasuk bola basket (Idham et al., 2023).

Permainan bola basket termasuk yang sangat digemari oleh peserta didik sekolah dasar. Sehingga, setiap siswa harus menguasai beberapa teknik dasar permainan bola basket sehingga mendorong siswa untuk bermain dengan baik dalam pertandingan. Keterampilan atau teknik dasar dalam permainan bola basket secara umum terdiri dari *passing*, *dribbling*, dan *shooting* (Khairat, 2020). Salah satu keterampilan teknik dasar yang dianggap mudah dikuasai adalah *dribbling* bola basket. Keterampilan tersebut merupakan suatu keterampilan yang sangat penting untuk dikuasai. Ketika peserta didik menguasai keterampilan *dribbling*, maka dapat bermain dengan baik yaitu dengan menghindari lawan serta mempertahankan bola. Menguasai keterampilan bola basket dapat memberikan dampak positif dalam menyempurnakan permainan, baik dalam bertahan maupun menyerang. Oleh karena itu, keterampilan tersebut perlu dilatih secara intensif sejak dini agar dapat menguasai keterampilan dasar bola basket (Soedarjad, dkk, 2022).

Dari hasil observasi di SDN Duren Sawit 18 Jakarta Timur, pada materi *dribbling* permainan bola basket ternyata masih banyak peserta didik kelas 4-6 sekolah dasar yang mengalami kesulitan dalam menguasai *dribbling* dengan baik. Peserta didik ada yang belum dapat melakukan *dribble* dengan benar, dari kesalahan atau kesulitan yang dialami peserta didik tersebut terletak pada pergelangan tangan pada saat persentuhan dengan bola, jari dan pergelangan tangan peserta didik kaku pada saat melakukan tolakan dengan bola, dan tidak tepat pada posisi yang seharusnya, sehingga peserta didik kurang paham dan

menganggap itu sangat sulit mendribble Bola Basket. Kemudian, peserta didik malas mengerakkan badan dengan optimal dan jika melakukan *dribbling* mereka hanya sekedar menggiring tanpa menggunakan kelincihan gerak badan mereka padahal apabila mereka kembangkan permainan *dribbling* ini dengan kelincihan gerak badan, itu akan sangat mempengaruhi hasil *dribbling* yang optimal dalam permainan basket.

Dengan sarana yang cukup baik (memiliki lapangan bola basket tetapi sedikitnya bola basket untuk setiap guru) namun kesempatan belajar peserta didik terbatas. Dikarenakan jumlah sarana di sekolah yang tidak seimbangnya dengan jumlah peserta didik, maka karena kurangnya sarana tersebut sehingga peserta didik banyak yang kurang aktif dan kurang menguasai materi pada saat pembelajaran, maka mengakibatkan waktu belajar setiap peserta didik tidak memiliki waktu yang cukup untuk latihan, dan guru kurang memanfaatkan keadaan sekitar.

Berdasarkan permasalahan tersebut kiranya perlu dibuat suatu terobosan baru dalam segi pelatihan, khususnya dalam melatih keterampilan teknik dasar. Pelatih harus dapat membuat inovasi dalam latihan, terutama di era digital ini, sehingga nantinya latihan dapat tetap dilakukan secara profesional oleh para atlet (Cañadas Alonso et al., 2015). Apalagi dalam mengajarkan keterampilan sangat diperlukan variasi atau model belajar yang beragam, mulai dari aspek setiap tahapan gerak sampai pada pola gerakannya. Ini sekiranya yang menjadi tantangan di era sekarang, dimana para guru harus mampu menyajikan berbagai bentuk model atau variasi yang sekiranya dapat dilakukan oleh peserta didik kelas 4-6 tahun,.

Beberapa hasil penelitian menyebutkan bahawa untuk meningkatkan keterampilan diperlukan model belajar yang bervariasi (Amiruddin et al., 2020). Penggunaan model belajar dengan bantuan aplikasi terbukti dapat meningkatkan keterampilan peserta didik (Rachman et al., 2020). Kemudian, keberhasilan dalam penggunaan metode bermain dapat meningkatkan keterampilan *dribbling* bola basket (Widiastuti et al., 2019).

Keberhasilan dalam meningkatkan keterampilan peserta didik dalam pembelajaran tentunya ditunjang dengan adanya ilmu pengetahuan atau sering disebut dengan *sport science*.

Oleh karena itu, penting untuk memahami faktor-faktor yang mempengaruhi keterampilan *dribbling* bola basket pada peserta didik kelas 4-6 dan mengembangkan model pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterampilan tersebut. Dengan demikian, penelitian ini akan fokus pada mengidentifikasi faktor-faktor dalam merancang model yang tepat untuk meningkatkan keterampilan *dribbling* bola basket pada kelas 4-6 di SDN Duren Sawit 18 Jakarta Timur.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka yang menjadi fokus masalah dalam penelitian ini adalah membuat suatu model belajar keterampilan *dribbling* bola basket untuk kelas 4-6 sekolah dasar.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada fokus permasalahan penelitian ini, maka dapat dikemukakan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana model belajar keterampilan *dribbling* bola basket untuk kelas 4- 6 sekolah dasar ?
2. Apakah model belajar keterampilan *dribbling* bola basket efektif untuk meningkatkan keterampilan *dribbling* bola basket untuk kelas 4-6 sekolah dasar ?

D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan fokus masalah dan rumusan masalah yang telah dijelaskan, maka tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan suatu rancangan model belajar keterampilan *dribbling* bola basket untuk kelas 4-6 sekolah dasar

2. Menguji efektifitas model belajar keterampilan *dribbling* bola basket untuk kelas 4-6 sekolah dasar.

E. Kegunaan Hasil Penelitian

1. Bagi Peserta Didik

Meningkatkan partisipasi dan minat anak-anak dalam bermain basket melalui pengembangan keterampilan *dribbling* yang lebih baik

2. Bagi Guru Pendidikan Jasmani

Hasil penelitian ini dapat memberikan rekomendasi bagi guru Pendidikan jasmani dan pelatih bola basket di SD untuk mengembangkan pembelajaran dengan menggunakan model belajar yang bervariasi dan juga program pelatihan yang efektif dalam mengajar *dribbling* kepada anak-anak.

3. Bagi Sekolah

Dengan adanya penelitian ini, sekolah dapat memanfaatkan hasil penelitian ini sebagai salah satu upaya dalam mewujudkan kualitas pendidikan khususnya di sekolah tersebut.

4. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman tentang faktor-faktor yang mempengaruhi keterampilan *dribbling* pada anak SD serta menambah pengetahuan diri dalam mempersiapkan profesi menjadi seorang pendidik.

F. State of the Art

Dalam proses penelitian, pengkajian bahan penelitian harus sesuai dengan keperluan sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan lancar. Penelitian yang dapat menjadi referensi awal penelitian sehingga dalam penelitain yang peneliti teliti dapat memberikan kebaharuan yang belum pernah di teliti sebelumnya. Dengan tujuan untuk mengetahui masalah apa yang sekarang sedang marak dibicarakan dalam dunia pembinaan bola basket khususnya kelas 4-6 sekolah dasar.

Dengan beberapa referensi artikel ilmiah yang dimuat dalam beberapa jurnal sebagai rujukan dalam penelitian disertasi ini akhirnya peneliti menemukan *state of the art* untuk dijadikan bahan penelitian dalam tesis ini, yang akhirnya peneliti berharap dengan hasil penelitian ini dapat menjadi pelengkap untuk perkembangan serta pembinaan bola basket kelas 4-6 sekolah dasar di sekolah dasar. Untuk lebih jelasnya mengenai *state of the art* dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu

| Tahun | Penulis | Nama Jurnal | Hasil |
|-------|-----------------------|--------------------------|---|
| 2015 | Walton dan Lismadiana | Journal Keolahragaan UNY | <p>Penelitian ini menghasilkan model pembelajaran, yaitu: (1) kejar-kejaran <i>dribbling</i>, (2) <i>dribbling</i> dalam lingkaran, (3) <i>dribbling</i> ular cepat, (4) <i>passing</i> melewati tali, (5) perang <i>passing</i>, (6) loncatan dan <i>shooting</i>, (7) <i>passing</i>, <i>dribbling</i> dan <i>shooting</i>, (8) permainan bola basket modifikasi alat dan lapangan, dan (9) permainan bola basket modifikasi alat dan lapangan tanpa <i>dribbling</i>. Dari hasil analisis data penilaian para ahli materi dan guru SD, ditarik kesimpulan bahwa pengembangan model pembelajaran ini sangat baik dan efektif.</p> |

| | | | |
|------|----------------------------|---------------------------------|---|
| 2019 | Rukiah | Jurnal Locomotor Untan | Keberhasilan penggunaan model pembelajaran dalam pembelajaran bola basket Teknik dasar <i>dribble</i> di SD |
| 2021 | Farias, Prasetyo dan Fitry | Dharams Journal of Sport | Model-model pembelajaran teknik dasar <i>Dribble</i> Bola Basket ini memenuhi kriteria sangat valid, sangat praktis dan sangat efektif sehingga model-model pembelajaran teknik dasar <i>Dribble</i> Bola Basket ini layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. |
| 2023 | Idham, Munzir dan Salbani | Jurnal Ilmiah Mahapeserta didik | Penerapan <i>training game</i> mampu meningkatkan keterampilan <i>dribbling</i> bola basket peserta didik kelas VI-a SD Negeri 24 Banda Aceh. |

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu tersebut dapat disimpulkan bahwa belum terdapat penelitian yang mengkaji langsung ketiga keterampilan, kemudian belum terfokus pada kelompok kelas 4-6 sekolah dasar di sekolah dasar, dan belum ada pembuatan item model berdasarkan karakteristik. Maka dari itu, disini peneliti membuat dan mengkaji penelitian tentang model belajar *dribbling* bola basket untuk kelas 4-6 sekolah dasar.