

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam dunia pendidikan, khususnya dibidang Pendidikan jasmani, kualitas pembelajaran teknik dasar sangat menentukan pencapaian keberhasilan mahasiswa dalam menguasai keterampilan yang diperlukan. Di Universitas Singaperbangsa Karawang, mata kuliah bola basket memiliki tujuan untuk membekali mahasiswa dengan keterampilan teknik dasar yang baik sebagai pondasi dalam permainan bola basket sehingga ketika mahasiswa mengajarkan keterampilan dasar bola basket di sekolah, mahasiswa telah mempunyai keterampilan bola basket yang mumpuni. Namun, meskipun mahasiswa telah mengikuti seluruh proses pembelajaran sesuai dengan Rencana Pembelajaran Semester (RPS), kenyataannya didalam RPS tersebut belum terdapat pengembangan model pembelajaran permainan bola basket sehingga yang dikhawatirkan Ketika mahasiswa mengajar pembelajaran keterampilan dasar bola basket di sekolah, para siswa akan merasa bosan dengan pembelajarannya yang itu-itu saja. Hal ini menjadi masalah yang cukup signifikan, mengingat bola basket memerlukan keterampilan teknik dasar seperti *dribbling*, *passing*, *shooting*, serta pemahaman terhadap strategi permainan yang tidak hanya bersifat teori, tetapi juga praktik.

Gap atau kesenjangan yang terjadi dalam proses pembelajaran ini sangat jelas terlihat dalam hasil evaluasi didalam proses pembelajarannya, dimana dalam RPS mata kuliah pembelajaran bola basket, tidak terdapat model pembelajaran bola basket berbasis bermain sehingga pembelajarannya bersifat. Salah satu faktor utama yang menyebabkan masalah ini adalah kurangnya pengintegrasian antara teori dan praktik dalam pembelajaran bola basket. RPS mata kuliah bola basket di Universitas Singaperbangsa Karawang saat ini cenderung lebih banyak mengandalkan teori yang mengarah pada pemahaman konsep, tanpa cukup memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk mempraktikkan keterampilan secara langsung di lapangan, akibatnya mahasiswa seringkali kesulitan untuk mengaplikasikan teori yang telah dipelajari dalam situasi permainan yang sesungguhnya.

Fenomena ini menunjukkan adanya permasalahan struktural dalam sistem pembelajaran yang ada, terutama dalam hal pengajaran teknik dasar bola basket. Kurangnya waktu yang digunakan untuk pembelajaran intensif, serta penerapan metode pembelajaran yang kurang berfokus pada pengembangan keterampilan praktis, semakin memperburuk situasi ini. Di samping itu, keterbatasan jumlah fasilitas yang memadai dan rendahnya perhatian terhadap evaluasi teknis individu mahasiswa semakin memperlebar kesenjangan dalam proses pembelajaran, akibatnya, mahasiswa yang seharusnya memiliki teknik dasar yang memadai menjadi kesulitan saat dihadapkan dengan tantangan dalam permainan bola basket yang lebih kompleks.

Menyadari permasalahan tersebut, maka penulis melakukan penelitian ini yang bertujuan untuk mengembangkan sebuah model pembelajaran bola basket yang dapat mengatasi kesenjangan yang ada, dengan fokus utama pada pengembangan keterampilan teknik dasar yang lebih baik dan lebih bervariasi untuk mahasiswa Universitas Singaperbangsa Karawang. Model yang diusulkan lebih menekankan pada bermain, serta memperkenalkan metode pembelajaran yang lebih aplikatif dan sesuai dengan kebutuhan mahasiswa, oleh karena itu penting untuk mencari variabel-variabel yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran bola basket dalam konteks ini.

Adapun variabel penelitian yang dimunculkan dalam pengembangan model pembelajaran bola basket ini adalah model pengembangan yang berbasis permainan, dimana penerapan metode pembelajaran ini lebih menekankan pada pembelajaran yang lebih menarik bagi mahasiswa untuk memperbaiki teknik dasar mahasiswa. Pembelajaran teknik dasar yang berbasis permainan diharapkan dapat menjadi salah satu cara untuk meningkatkan teknik dasar bola basket seperti *dribbling*, *passing*, dan *shooting* sehingga dapat memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk memperbaiki kelemahan mereka secara langsung. Kedua, penggunaan teknologi dalam pembelajaran, yaitu penggunaan aplikasi pembelajaran yang dapat membantu mahasiswa untuk lebih terfokus pada pembelajaran diluar jam mata kuliah sehingga mahasiswa dapat melaksanakan pembelajaran dimana saja dan kapan saja dengan harapan dapat meningkatkan efektivitas teknik dasar pembelajaran permainan bola basket. Aplikasi ini

memungkinkan mahasiswa untuk mendapatkan umpan balik yang lebih cepat dan jelas mengenai kesalahan teknik yang mereka lakukan. Ketiga, penekanan pada evaluasi yang berbasis kepada model pembelajaran bola basket berbasis permainan dengan teknik dasar bola basket secara praktis yang tidak hanya melihat hasil akhir, tetapi juga proses penguasaan teknik dasar selama pembelajaran. Evaluasi ini akan memberikan gambaran yang lebih akurat mengenai kemampuan mahasiswa dalam menguasai teknik dasar bola basket.

Penelitian sebelumnya telah banyak membahas pentingnya pengintegrasian antara teori dan praktik dalam pembelajaran olahraga, salah satu penelitian yang relevan dilakukan oleh Mulyono (2018) yang mengemukakan bahwa pembelajaran olahraga yang hanya berfokus pada teori tanpa memberikan cukup kesempatan untuk latihan langsung di lapangan akan menghambat kemampuan mahasiswa untuk menguasai teknik dasar. Dalam penelitiannya, Mulyono menyarankan agar model pembelajaran lebih banyak melibatkan latihan praktis yang berulang guna meningkatkan keterampilan teknik dasar mahasiswa.

Penelitian lain telah menunjukkan betapa suksesnya strategi pembelajaran berbasis permainan, khususnya permainan *small side*, dalam meningkatkan kemahiran teknis dan mencakup elemen permainan taktis. Permainan sisi kecil berguna untuk meningkatkan keterampilan teknis dan mengajarkan komponen permainan taktis, menurut penelitian terbaru (Asín-Izquierdo et al., 2023; Firmana et al., 2023).

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Fitriani (2020) juga menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran olahraga, seperti video analisis, dapat meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap teknik yang benar. Melalui teknologi ini, mahasiswa dapat dengan mudah melihat kesalahan mereka dan melakukan perbaikan dengan lebih cepat. Penelitian ini memberikan bukti bahwa penerapan teknologi dalam pembelajaran bola basket dapat menjadi solusi yang efektif untuk mengatasi masalah penguasaan teknik dasar mahasiswa.

Penelitian lain oleh Susanto (2017) juga menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis pengalaman lapangan dapat meningkatkan keterampilan mahasiswa. Dalam penelitiannya, Susanto menemukan bahwa mahasiswa yang mendapatkan kesempatan untuk belajar langsung di lapangan dengan pengawasan

yang ketat dari dosen atau pelatih menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam keterampilan teknik dasar dibandingkan dengan mahasiswa yang hanya belajar teori. Oleh karena itu, penting untuk memperkenalkan model pembelajaran yang menekankan permainan di lapangan sebagai bagian utama dalam pembelajaran bola basket.

Dalam konteks ini, pengembangan model pembelajaran bola basket yang lebih efektif di Universitas Singaperbangsa Karawang diharapkan dapat mengatasi kesenjangan yang ada. Model pembelajaran yang diusulkan akan memadukan teori dan praktik secara lebih seimbang, memberikan waktu yang cukup bagi mahasiswa untuk berlatih teknik dasar bola basket, serta melibatkan penggunaan teknologi berupa aplikasi untuk mendukung evaluasi dan perbaikan teknik secara lebih cepat. Dengan adanya perbaikan ini, diharapkan mahasiswa dapat menguasai teknik dasar bola basket dengan baik dan siap untuk menghadapi tantangan permainan yang lebih kompleks.

Selanjutnya, penelitian ini akan melibatkan analisis mendalam mengenai berbagai aspek yang mempengaruhi efektivitas pembelajaran bola basket, seperti metode pembelajaran, jumlah pertemuan dan materi yang diberikan, penggunaan teknologi aplikasi, serta cara evaluasi yang diterapkan. Diharapkan, model pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini dapat diterapkan secara luas tidak hanya di Universitas Singaperbangsa Karawang, tetapi juga di perguruan tinggi lain yang menghadapi masalah serupa dalam pengajaran olahraga, khususnya bola basket. Melalui penelitian ini, diharapkan tercipta pembelajaran yang lebih efektif, efisien, dan dapat meningkatkan kualitas keterampilan mahasiswa dalam bola basket secara keseluruhan.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka fokus dalam penelitian ini terpusat pada pengembangan model pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan hasil belajar mata kuliah pembelajaran permainan bola basket untuk mahasiswa. Waktu penelitian dilaksanakan pada Februari 2024 – Juli 2024. Tempat penelitian dilaksanakan di Karawang Jawa Barat.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah dalam penelitian ini maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana analisis pengembangan model pembelajaran bola basket untuk meningkatkan teknik dasar bola basket pada mahasiswa?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan model pembelajaran bola basket untuk meningkatkan teknik dasar bola basket pada mahasiswa?
3. Bagaimanakah efektivitas model pembelajaran bola basket untuk meningkatkan teknik dasar bola basket pada mahasiswa?

D. Kegunaan Hasil Penelitian

1. Secara Teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah khasanah keilmuan dalam pembelajaran pendidikan jasmani dalam materi pembelajaran permainan bola basket, memperkaya model-model yang sudah ada, khususnya model pembelajaran bola basket untuk meningkatkan teknik dasar pembelajaran bola basket untuk mahasiswa bagi dosen ataupun guru Pendidikan jasmani.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi gambaran atau informasi secara teoritis dalam memilih atau menentukan model pembelajaran bola basket untuk meningkatkan teknik dasar bola basket untuk mahasiswa pada materi bola basket.

2. Secara Praktis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan oleh dosen PJKR di beberapa universitas di Indonesia.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sebuah inovasi dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar teknik dasar mahasiswa pada mata kuliah pembelajaran permainan bola basket.
- c. Hasil penelitian ini akan menghasilkan produk berupa model pembelajaran bola basket untuk meningkatkan hasil belajar teknik dasar mahasiswa pada mata kuliah pembelajaran permainan bola basket yang diharapkan

memberikan sumbangan pemikiran ilmiah bagi ilmuwan peneliti lainnya untuk mengembangkan yang lebih spesifik dan menarik lagi.

E. State of The Art

Peneliti merencanakan untuk membuat pengembangan model pembelajaran permainan bola basket pendekatan bermain melalui e-learning Sebagai referensi dalam Penelitian ini peneliti menggunakan beberapa *state of the art* (Penelitian terdahulu). Adapun *state of the art* adalah sebagai berikut:

Tabel 1.1 *State of the art*

Nama	Tahun	Jurnal	Topik
Fakhri Fajri Kurniawan James Tangkudung Iman Sulaiman Jufrianis	2020	International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding	Development Model Training Shooting based on Multiple Unit Offense for Basketball Athletes 16-18 Years of Age Groups (Kurniawan et al., 2020)
Ramdan Pelana	2014	Canadian Center of Science and Education	Fun Learning Management for Physical Education, Sport and Health (Pelana, 2014)
Arounis Foster & Mamta Shah	2020	Journal of Digital Learning in Teacher Education	Principles for Advancing Game-Based Learning in Teacher Education (Foster & Shah, 2020)
Asín-Izquierdo, I., Gutiérrez-García, L., & Galiano, C	2023	Journal of Sports Engineering and Technology	Application of Technology for the Analysis of Small-Sided Games in Basketball Asín-Izquierdo, I., Gutiérrez-García, L., & Galiano, C. (2023).
Dedi Wahyu Prasetyo, Yustinus Sukarmin	2017	Jurnal Keolahragaan	Pengembangan Model Permainan untuk Pembelajaran Teknik Dasar Bola Basket di SMP

F. Road Map Penelitian

Road map penelitian merupakan rencana dari penelitian pengembangan model pembelajaran bola basket untuk mahasiswa. Dimana penelitian pengembangan ini dapat memberikan solusi terhadap permasalahan dalam pembelajaran permainan bola basket yang lebih rinci dengan membuat perencanaan, arah dan target luaran dari permasalahan penelitian model belajar permainan bola basket untuk mahasiswa. Adapun road map penelitian dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1.2. Road Map Penelitian

1	2	3
Analisis Kebutuhan lapangan	Pembuatan Draf Model	Pengolahan Data
Kajian study pustaka	Pengembangan Instrumen	Kesimpulan penelitian
Observasi lapangan	Validasi Model Uji Coba Penelitian	Luaran (publikasi, disertasi, buku, aplikasi, HKI)