

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan suatu proses generasi muda untuk menemukan tujuan hidupnya ke arah yang lebih baik. Hal ini sesuai dengan (Undang-Undang Sisdiknas, 2003) yang menyatakan bahwa: "Pendidikan bertujuan untuk pengembangan kemampuan peserta didik dan pembentukan karakter serta mengembangkan potensi penuh pada peserta didik agar menjadi peserta didik yang berilmu, kreatif, mandiri, berbadan sehat..." Dalam konteks ini, (Azmi et al., 2023) menjelaskan bahwa: "Kategori remaja yaitu anak usia 13-16 tahun, umumnya pada keadaan tersebut seseorang mengalami pertumbuhan dan perkembangan dengan pesat secara fisik maupun psikologis." Oleh karena itu, keberhasilan penguasaan keterampilan gerak di fase ini menjadi sarana krusial pembentukan kepercayaan diri siswa.

Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) merupakan sarana utama untuk mencapai tujuan tersebut. Sesuai dengan kurikulum merdeka, pembelajaran PJOK diarahkan untuk mencapai Capaian Pembelajaran (CP) pada fase D, di mana peserta didik diharapkan mampu mempraktikkan dan menganalisis keterampilan gerak spesifik serta taktik permainan. Namun, teknik dasar mengoper (*passing*) masih menjadi kendala utama. (Suseno et al., 2025) menjelaskan bahwa: "Teknik *passing* merupakan keterampilan dasar yang penting dalam permainan bola basket, namun banyak siswa yang kesulitan menguasainya. Hal ini disebabkan oleh kurangnya pemahaman mekanika gerakan dan kurangnya latihan yang tepat."

Kenyataan di SMP Negeri 281 Jakarta menunjukkan hasil belajar teknik *passing* masih jauh dari harapan, setelah peneliti lakukan *pre-test*, hanya 25% siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Diagnosis masalah menunjukkan bahwa rendahnya keterampilan ini bukan hanya soal mekanika, melainkan akibat metode yang monoton. Hal ini menyebabkan siswa pasif, minim repetisi yang bermakna, dan takut melakukan kesalahan saat berada dalam tekanan

permainan nyata. Kesenjangan ini jika tidak segera diatasi akan menurunkan minat dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran PJOK secara umum.

Berdasarkan kondisi rendahnya minat dan keterampilan siswa tersebut, diperlukan inovasi strategi pembelajaran yang mampu mengubah suasana latihan statis menjadi lebih dinamis. Hal ini sejalan dengan pernyataan (Jais, 2019) yang menjelaskan bahwa: 'Salah satu upaya menciptakan pembelajaran yang menyenangkan adalah dengan menggunakan permainan edukatif (belajar sambil bermain).' Berpijak pada landasan tersebut, peneliti menerapkan modifikasi permainan *monkey in the middle* sebagai instrumen untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Sejalan dengan hal tersebut, penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Marhenes et al., 2021) dalam tesisnya di Universitas Sriwijaya yang berjudul "Peningkatan Hasil Belajar Passing Bola Basket melalui Modifikasi Permainan Tradisional Bentengan dan Gerobak Dorong" membuktikan bahwa integrasi permainan modifikasi efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa SMP. Namun, fokus modifikasi dalam penelitian tersebut lebih menitikberatkan pada penguatan komponen fisik dan suasana bermain melalui unsur tradisional.

Kesenjangan (gap) yang ingin diisi oleh peneliti dalam penelitian ini adalah memfokuskan modifikasi pada dimensi kecerdasan taktis dan pengambilan keputusan (*decision making*). Berbeda dengan penggunaan permainan tradisional tersebut, peneliti menerapkan pendekatan *Constraints Led Approach* (CLA) melalui permainan *monkey in the middle*. Kebaruan (*novelty*) penelitian ini terletak pada manipulasi batasan tugas berupa tekanan waktu 3 detik dan ruang sempit, yang dirancang untuk melatih siswa melakukan operan akurat di bawah tekanan lawan yang dinamis.

Sebagai solusi, diperlukan inovasi strategi melalui pendekatan *Constraints-Led Approach* (CLA) yang diimplementasikan dalam modifikasi permainan *monkey in the middle*. Kebaruan (*novelty*) penelitian ini adalah penerapan batasan tugas yang meliputi tekanan waktu 3 detik dan manipulasi ruang sempit. Hal ini sejalan dengan pendapat (Nugraha et al., 2021) bahwa: "Melalui permainan, anak mempelajari berbagai keterampilan motorik, keterampilan bersosialisasi, sekaligus

memperoleh kesenangan dan hiburan.” Berbeda dengan drill konvensional, modifikasi ini menuntut siswa melakukan pengambilan keputusan cepat (*decision making*) dalam situasi permainan yang dinamis.

Penerapan modifikasi permainan ini mengakui adanya prinsip pembelajaran non-linier, di mana setiap siswa memiliki cara unik dalam beradaptasi dengan tantangan gerak. Dalam situasi *monkey in the middle* yang dinamis, siswa tidak hanya meniru gerakan mekanis yang dicontohkan guru, melainkan dipaksa untuk melakukan eksplorasi mandiri terhadap solusi gerak. Melalui repetisi yang bermakna dalam situasi bermain yang sebenarnya, koordinasi antara persepsi visual dan tindakan motorik siswa akan terbentuk secara lebih kokoh dibandingkan dengan latihan teknik yang bersifat statis dan terisolasi.

Selain fokus pada siswa, penelitian ini juga menekankan reposisi peran guru di lapangan. Guru tidak lagi bertindak sebagai instruktur dominan yang memberikan perintah gerak secara searah, melainkan berperan sebagai fasilitator yang merancang lingkungan pembelajaran. Dengan memanipulasi batasan-batasan permainan, guru menstimulasi siswa untuk belajar mengambil keputusan secara mandiri. Hal ini menciptakan suasana kelas yang lebih aktif dan berpusat pada siswa, yang diharapkan dapat meningkatkan motivasi serta mengurangi kecemasan siswa saat menghadapi tantangan dalam permainan bola basket.

Lebih jauh lagi, modifikasi permainan ini tidak hanya berdampak pada aspek psikomotorik semata, tetapi juga menyentuh dimensi afektif dan kognitif siswa. Melalui interaksi dalam kelompok kecil saat mencoba melewati penjagaan 'monyet', siswa secara tidak langsung melatih keterampilan sosial, kerjasama tim, dan sportivitas. Keberhasilan siswa dalam melakukan operan yang akurat di bawah tekanan lawan akan meningkatkan rasa percaya diri mereka. Peningkatan aspek mental ini menjadi kunci utama agar hasil belajar yang dicapai bersifat permanen dan dapat diterapkan siswa dalam situasi pertandingan basket yang sesungguhnya.

Untuk menjaga objektivitas hasil penelitian, peningkatan hasil belajar akan diukur menggunakan instrumen yang objektif yaitu menggunakan Basketball Passing Test dari AAHPERD. Penggunaan instrumen standar internasional ini bertujuan untuk memberikan data yang akurat dan terukur mengenai koordinasi

serta akurasi siswa, menghindari penilaian subjektif yang sering terjadi dalam evaluasi pembelajaran praktikum.

Diharapkan melalui strategi modifikasi berbasis tekanan ini, hambatan belajar siswa pada materi bola basket dapat teratasi. Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Teknik Passing dalam Permainan Bola Basket melalui Modifikasi Permainan pada Siswa Kelas VII di SMP Negeri 281 Jakarta”

### **B. Fokus Penelitian**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah dijabarkan di atas maka fokus penelitiannya adalah Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Teknik Passing dalam Permainan Bola Basket pada Siswa Kelas VII di SMP Negeri 281 Jakarta melalui implementasi strategi pembelajaran permainan modifikasi *monkey in the middle*.

### **C. Perumusan Masalah**

Berdasarkan uraian di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah modifikasi permainan *Monkey in the middle* dapat meningkatkan hasil belajar teknik passing dalam permainan bola basket pada siswa kelas VII di SMP Negeri 281 Jakarta?

### **D. Kegunaan Hasil Penelitian**

Adapun kegunaan yang didapatkan dari penelitian ini adalah :

#### **1. Manfaat secara Teoretis**

Secara teoretis hasil dari penelitian ini dapat berguna sebagai upaya peningkatan kualitas belajar peserta didik dan memberikan pemahaman teoretis terhadap dunia pendidikan, khususnya mengenai efektivitas strategi pembelajaran permainan modifikasi *monkey in the middle* untuk meningkatkan hasil belajar teknik teknik *passing*.

#### **2. Manfaat secara Praktis**

##### **A. Bagi Siswa**

Diharapkan hasil penelitian ini dapat meningkatkan hasil belajar teknik teknik *passing* melalui strategi pembelajaran permainan

modifikasi pada peserta didik serta dapat menambah motivasi dan keaktifan dalam proses pembelajaran.

**B. Bagi guru**

Diharapkan hasil penelitian ini bisa menjadi motivasi bagi guru untuk lebih kreatif dalam setiap proses pembelajaran dan dapat dijadikan pedoman dalam proses pembelajaran selanjutnya, serta hasil penelitian ini dapat berguna untuk dijadikan bekal dalam kegiatan belajar mengajar.

**C. Bagi sekolah**

Diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan sebuah pedoman dalam rangka pengembangan kurikulum di sekolah pada masa yang akan datang.

**D. Bagi peneliti**

Diharapkan hasil penelitian ini dapat menambah referensi untuk peneliti selanjutnya untuk mengembangkan dan mengevaluasi strategi pembelajaran di berbagai konteks pendidikan serta dapat dijadikan dasar untuk penyusunan strategi pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif di masa yang akan datang, selain itu hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengalaman dalam melakukan penelitian-penelitian ilmiah selanjutnya dengan upaya meningkatkan mutu pembelajaran.