

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional pasal 1 menyatakan bahwa, “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia serta keterampilan yang dimiliki dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara”.

Pendidikan adalah merupakan usaha sadar yang dilakukan oleh manusia dewasa untuk memberikan bantuan kepada manusia yang belum dewasa, agar mampu mengembangkan dirinya, sehingga mampu mengangkat derajat dan martabat manusia Indonesia dalam usaha mencerdaskan kehidupan bangsa, maka pendidikan merupakan kebutuhan yang paling hakiki bagi kehidupan manusia. Seperti yang telah diamanatkan dalam pembukaan Undang-undang Dasar Negara Republik Indonesia 1945, yakni tercantum pada alenia IV menyatakan tentang tujuan Negara Republik Indonesia yaitu, ”Mencerdaskan Kehidupan Bangsa”. Dalam keseluruhan proses pendidikan, kegiatan belajar adalah proses pokok yang harus dilakukan oleh seorang pendidik atau guru. Berhasil tidaknya tujuan pendidikan bergantung bagaimana proses belajar mengajar dirancang dan dilakukan.

Pendidikan adalah suatu proses yang dilakukan untuk merubah perilaku peserta didik dan mengajarkan bagaimana cara memberi suatu didikan dan tepat dan bermanfaat kepada peserta didik. Salah satu tempat untuk mendapatkan pendidikan adalah di sekolah, mulai dari taman kanak-kanak (TK), Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA), dan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) hingga perguruan tinggi.

Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan bertujuan untuk mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan berfikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran dan tindakan moral melalui aktivitas jasmani dan olahraga. Pendidikan jasmani merupakan bagian dari pendidikan secara umum, ia merupakan salah satu dari subsistem-subsistem pendidikan. Pendidikan jasmani dapat didefinisikan sebagai suatu proses pendidikan sistematis yang ditujukan untuk mencapai tujuan pendidikan melalui gerak fisik.

Cholik Toho dan Lutan Rusli (dalam Agus Kristianto dan Nurrudin Priya Budi Santoso, 2011:111), mengungkapkan bahwa pendidikan jasmani merupakan serangkaian materi pembelajaran yang memberikan kontribusi nyata dalam kehidupan sehari-hari dalam upaya meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan rohani peserta didik. Maka dari itu pendidikan olahraga merupakan pendidikan yang utama untuk menunjang prestasi siswa. Salah satu masalah utama dalam pendidikan jasmani di Indonesia hingga dewasa ini ialah belum efektifnya pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah-sekolah, kondisi rendahnya kualitas pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah, hal ini di sebabkan oleh beberapa faktor diantaranya ialah terbatasnya kemampuan guru pendidikan jasmani dan terbatasnya sumber-sumber yang digunakan untuk mendukung proses pengajaran jasmani. Kualitas guru pendidikan jasmani yang ada pada sekolah lanjutan pada umumnya kurang memadai. Guru kurang mampu dalam melaksanakan profesinya secara professional, kurang berhasil melaksanakan tanggung jawab untuk mengajar dan mendidik siswa secara sistematis melalui gerakan pendidikan jasmani yang mengembangkan kemampuan dan keterampilan secara menyeluruh baik fisik, mental maupun intelektual.

Pendidikan jasmani merupakan suatu proses pendidikan melalui penyediaan pengalaman belajar kepada siswa berupa aktivitas jasmani, bermain, dan olahraga yang direncanakan secara sistematis guna merangsang pertumbuhan dan perkembangan fisik, keterampilan motorik, keterampilan

berfikir, emosional, sosial dan moral. Depdiknas dalam jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia, volume 4, Nomor 1, (2008:13).

H.J.S Husdrata (2009:3) menyatakan, “Pendidikan Jasmani dan Kesehatan pada hakekatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktifitas fisik dan kesehatan untuk menghasilkan perubahan holistic dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental serta emosional”. Sedangkan Adang Suherman, (2000:23) menyatakan, “Tujuan umum dari pendidikan jasmani diklarifikasikan menjadi empat kelompok yaitu : (1) perkembangan fisik, (2) perkembangan gerak, (3) perkembangan mental dan, (4) perkembangan social”. Kegamaan, pengendalian diri, kepribadian diri, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang di perlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara”.

Dari penjelasan diatas menyiratkan bahwa pendidikan merupakan suatu rekayasa untuk mengendalikan *learning* guna mencapai tujuan yang direncanakan secara efektif dan efisien dan mempersiapkan peserta didik agar dapat mengakses peran mereka dimasa yang akan datang yang berarti membekali peserta didik dengan keterampilan yang sangat dibutuhkan sesuai perkembangan zaman.

Pendidikan merupakan suatu usaha yang disengaja untuk menjadikan manusia memiliki kualitas yang lebih baik. Dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang paham menjadi tidak paham, dan sebagainya. Hal ini disesuaikan dengan karakteristik tingkat perkembangan usia siswa SMP/MTS yang masih pada taraf berfikir labil. Dalam mengajarkan suatu pokok pembahasan atau materi tertentu harus dipilih media pembelajaran yang paling sesuai dengan tujuan yang akan di capai. Oleh karna itu, dalam proses pembelajaran perlu kreativitas dengan tetap memperhatikan aspek kognitif, afektif, serta psikomotoriknya. Hal ini dapat dilakukan dengan pendekatan yang sederhana tapi mampu memberikan suasana yang tepat bagi alam pikir dan psikologis siswa, sehingga siswa sungguh-sungguh terlibat dalam proses pembelajaran. Jika proses pembelajaran bersifat menyenangkan, dan menarik, maka siswa akan termotivasi dan terlibat secara penuh. Agar proses

pembelajaran berjalan seperti itu, kita perlu dukungan berbagai metode, sarana/media serta keterampilan dalam mengolah dan memprosesnya sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai.

Bola basket merupakan salah satu cabang olahraga yang di gemari olah masyarakat, baik di Indonesia maupun dunia. Permainan bola basket modern merupakan jenis permainan yang begitu cepat perkembangannya dan menarik perhatian manusia pada umumnya dan pemuda pada khususnya. Perkembangan permainan bola basket di Indonesia semakin hari semakin menunjukkan tingkat kemampuan yang pesat.

Berbagai macam peraturan telah banyak mengalami perubahan. perubahan seperti diketahui permainan bola basket merupakan olahraga yang di mainkan oleh dua regu berlawanan dan setiap regu terdiri dari lima pemain, sedangkan pemain pengganti sebanyak tujuh orang jadi tiap regu paling banyak terdiri dari 12 orang pemain. Permainan bola basket dimainkan di atas lapangan keras yang sengaja diadakan untuk itu, baik dilapangan terbuka maupun diruangan tertutup. Permainan bola basket merupakan kerjasama tim dan keterampilan individu di dalamnya terkandung unsur yang diperlukannya, yakni kekuatan daya tahan, kecepatan, ketepatan, dan power. Sedangkan untuk keterampilan individu pemain bola basket wajib menguasai teknik dasar permainan bola basket yakni mengoppor dan menangkap (*passing/couthing*), menggiring bola (*dribbling*), serta menembak (*shoting*). Pada umumnya permainan bola basket di tuntutan untuk menguasai teknik dasar bermain. Teknik dasar yang baik dan benar menentukan keberhasilan seseorang untuk pengembangan dirinya pada teknik yang lebih tinggi.

Dari teknik-teknik tersebut yang paling penting dalam permainan bola basket adalah *Chestpass*. *Chestpass* merupakan salah satu bagian terpenting dari setiap tim bola basket untuk melakukan penyerangan. Vic Ambler (2006 : 11) mengemukakan bahwa keterampilan terpenting dalam permainan bola basket ini ialah kemampuan untuk *chestpass* atau mengoppor bola dalam dengan rekan satu tim, keterampilan ini merupakan suatu keterampilan yang memberikan hasil nyata secara langsung. Dalam hal ini

chestpass sangat berpengaruh dalam permainan bola basket karena yang menentukan kompak tidaknya permainan tim dalam satu sehingga mendapatkan hasil yang maksimal dalam pertandingan, oleh sebab itu *chestpass* sangat berpengaruh dalam permainan bola basket. Mengoper (*chestpass*) yang baik bagi permainan tim dan memiliki keahlian akan membuat bola basket menjadi permainan tim yang indah. Disamping itu dengan memiliki dan menguasai berbagai teknik *Chestpass* ini akan membuka kesempatan mengolah bola sehingga terbuka kesempatan melaksanakan operan (*chestpass*) kearah rekan satu tim.

Perkembangan strategi menyerang dalam permainan bola basket saat ini pun meningkat dengan pesat. Berbagai jenis operan/passing sebagai strategi menyerang Richar H. Perry (1985) menyatakan bahwa jumlah macam passing atau operan adalah sama passing dengan cara dipantulkan (*bouncepass*), operan dari atas kepala (*overheadpass*). Dalam *chestpass* bola basket diperlukan kejelian serta ketepatan yang mendorong bola sampai ke rekan satu tim.

Berdasarkan pengamatan dan pengalaman selama melaksanakan kegiatan PPL serta dari observasi di Sekolah Madeasah Tsanawiyah Negeri 1 Pontianak Kota, keterampilan siswa dalam bermain bola basket masih terbatas. Hal ini di sebabkan beberapa faktor, antara lain pemahaman siswa terhadap teknik-teknik dasar permainan bola basket terutama pada materi *chestpass*, siswa kurang bisa memahami teknik dasar serta kemampuan melakukan *chestpass*, siswa tidak senang permainan bola basket yang monoton dan membosankan sehingga mempengaruhi hasil dari belajar siswa.

Faktor penyebab terjadinya masalah tersebut adalah, siswa kurang memahami penjelasan dari guru yang tidak menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan serta rendahnya kemampuan siswa

pada permainan bola basket terutama materi *chestpass*. Sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa. Sesuai dari hasil observasi peneliti juga pada guru penjaskes kriteria ketuntasan minimal (KKM) pada mata pelajaran penjaskes disekolah tersebut sebesar 75, nilai rata-rata siswa banyak yang

belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada siswa VIII A Madeasah Tsanawiyah hal ini terlihat pada rata-rata nilai siswa dari sebanyak 35 siswa yang sudah mencapai ketuntasan hanya 43%(15 orang), sedangkan 57%(20 siswa) masih dibawah KKM yang ditetapkan oleh sekolah. Maka dari itu peneliti memilih kelas tersebut.

Dengan menggunakan pendekatan bermain untuk menunjang proses kegiatan belajar mengajar. Menurut Soetoto Pontjopoetro (2004:1.4) “Pendekatan Bermain adalah belajar menyesuaikan diri dengan keadaan anak-anak bermain dalam daerah sekelilingnya dan dengan barang dalam daerah itu”. Guru pendidikan jasmani masih sangat terbatas dalam menggunakan pendekatan bermain sebagai inovasi dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Sehingga menjadi malas dalam menuangkan kreativitas dalam mengajar, padahal menggunakan pendekatan bermain sebagai cara pembelajaran sangatlah membantu guru pendidikan jasmani dalam menyampaikan materi, dan siswa juga lebih fokus ketika mengikuti proses belajar karna siswa bisa ikut melihat secara langsung. Olahraga di sekolah di pandang sebagai alat pendidikan yang mempunyai peran penting terhadap pencapaian tujuan belajar mengajar secara keseluruhan, untuk itu diperlukan sebuah inovasi dan pengembangan. Berdasarkan pemaparan ini, peneliti tertarik untuk menerapkan pendekatan bermain sebagai inovasi dalam pembelajaran dengan harapan siswa mampu melakukan teknik dasar chestpass dengan baik dan benar.

Berdasarkan masalah dan uraian diatas maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar *Chest pass* Dalam Permainan Bola Basket Melalui Pendekatan Bermain Pada Siswa Kelas VIII A Madeasah Tsanawiyah Negeri 1 Pontianak Kota”.

B. Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah, maka masalah yang ada dapat dirumuskan sebagai berikut: “Bagaimanakah penerapan pendekatan bermain dapat meningkatkan hasil belajar *chest pass* dalam permainan bola basket pada

siswa kelas VIII A Madeasah Tsanawiyah Negeri 1 Pontianak Kota”, adapun yang menjadi sub masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah perencanaan pembelajaran *chest pass* dalam permainan bola basket dengan pendekatan bermain pada siswa kelas VIII A Madeasah Tsanawiyah Negeri 1 Pontianak Kota?
2. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran *chest pass* dalam permainan bola basket dengan pendekatan bermain pada siswa kelas VIII A Madeasah Tsanawiyah Negeri 1 Pontianak Kota?
3. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar *chest pass* dalam permainan bola basket pada siswa VIII A Madeasah Tsanawiyah Negeri 1 Pontianak Kota?

C. Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar *chest pass* dalam permainan bola basket melalui pendekatan bermain pada siswa kelas VIII A Madeasah Tsanawiyah Negeri 1 Pontianak Kota. Sedangkan secara khusus penelitian ini bertujuan :

1. Untuk mengetahui perencanaan pembelajaran *chest pass* dalam permainan bola basket dengan pendekatan bermain pada siswa kelas VIII A Madeasah Tsanawiyah Negeri 1 Pontianak Kota.
2. Untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran *chest pass* dalam permainan bola basket dengan pendekatan bermain pada siswa kelas VIII A Madeasah Tsanawiyah Negeri 1 Pontianak Kota.
3. Untuk mengetahui hasil belajar *chest pass* dalam permainan bola basket dengan pendekatan bermain pada siswa kelas VIII A Madeasah Tsanawiyah Negeri 1 Pontianak Kota.

D. Manfaat Penelitian

Data dan informasi yang diperoleh dari hasil penelitian diharapkan dapat memberi manfaat baik praktis maupun teoritis. Hasil penelitian yang diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan keilmuan bagi yang mendalami bidang ilmu pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan, khususnya yang berkaitan dengan pemahaman mengenai upaya Meningkatkan hasil belajar *chest pass* dalam permainan bola basket.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis bagi dalam penelitian diharapkan dapat member manfaat antara lain bagi :

a. Bagi Guru Penjaskes

- 1) Untuk meningkatkan kreatifitas guru di sekolah dalam membuat dan mengembangkan metode pembelajaran.
- 2) Sebagai bahan masukan guru dalam memilih alternative pembelajaran yang akan dilakukan.
- 3) Untuk meningkatkan kinerja guru dalam menjalankan tugasnya secara profesional.

b. Bagi Lembaga

- 1) Dapat memberikan informasi yang bermanfaat guna pengembangan dan pembinaan.
- 2) Sebagai bahan kepustakaan bagi peneliti yang meneliti masalah serupa.
- 3) Sebagai pedoman mahasiswa jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi untuk memperkaya pengetahuan di bidang olahraga.

c. Bagi Siswa

Menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan, aman, percaya diri, dan meningkatkan peran aktif siswa dalam mengikuti pembelajaran penjaskes, serta meningkatkan hasil belajar *chest pass*.

d. Bagi Peneliti

- 1) Sebagai dasar untuk penelitian yang serupa.
- 2) Untuk memperoleh pengalaman dan penerapan teori secara praktis.

E. Ruang Lingkup Penelitian

1. Variabel Penelitian

Variabel dapat diartikan sebagai suatu konsep yang memiliki nilai ganda dengan kata lain suatu faktor yang diukur dengan menghasilkan nilai variasi dan merupakan gejala yang menjadi objek penelitian. Selain itu variabel adalah sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya.

Menurut Kerlinger (dalam Sugiono, 2005:61) “menyatakan bahwa variabel penelitian adalah kontrak (constructs) atau sifat yang akan dipelajari” sedangkan pendapat Kidder (dalam Sugiono, 2005: 61) menyatakan bahwa “Variabel suatu kualitas tertentu dimana peneliti mempelajari dan menarik kesimpulan darinya”.

Variabel penelitian adalah gejala-gejala yang bervariasi dan menjadi sasaran atau pengamatan dalam penelitian. Suharsimi Arikunto (2006:91) “Variabel adalah objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian pengamatan dalam suatu penelitian.berkenaan dengan hal ini , Sugiyono (2005:2) Menyatakan bahwa “Variabel merupakan gejala yang menjadi focus peneliti”.

a. Variabel Tindakan

Untuk memecahkan permasalahan dalam penelitian, maka diambil langkah dengan menggunakan variabel, yaitu variable tindakan. Sehubungan dengan pernyataan tersebut, maka dalam penelitian ini yang menjadi variable tindakan adalah pendekatan bermain. Sugiyono (2012:61) mengatakan variable tindakan adalah variable yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahandan timbulnya masalah ”. Adapun variable tindakan penilitian ini adalah pendekatan bermain.

Menururt Agus kristiyanto (2010 : 83) bahwa “ tindakan dalam PTK juga terdapat berupa apa saja, mungkin berupa inovasi atau rekayasa dalam hal penggunaan pendekatan bermain atau metode

media, aksesmen atau penilaian “,yang menjadi variabel tindakan dalam hal ini adalah pendekatan bermain.

b. Variabel Masalah

Variabel masalah adalah sejumlah gejala atau faktor yang menentukan atau mempengaruhi ada atau munculnya gejala lain seperti diungkapkan Agus Kristiyanto, (2010:83) variabel terikat (y) dalam PTK adalah masalah yang akan diangkat dan di pecahkan melalui siklus-siklus dalam tindakan PTK. Menurut Sugiyono (2012:61) mengatakan variable masalah merupakan variable yang di pengaruhi yang menjadi akibat karena adanya variable tindakan”.

Variabel masalah dalam penelitian ini kelas adalah hasil belajar *chest pass* dalam permainan bola basket.

2. Definisi Operasional

Untuk Menghindari berbagai penafsiran yang berbeda dalam penelitian perlu di kemukakan penjelasan istilah. Beberapa penjelasan istilah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. *Chestpass* bola basket

Kemampuan seseorang untuk melakukan *chest pass* dalam permainan bola basket. *Chestpass* adalah salah satu teknik dasar dalam permainan bola basket dengan cara melakukan operan bola setinggi dada.Operasional sebagai berikut:

- 1) Sikap awal
- 2) Pelaksanaan
- 3) Gerakan lanjutan

b. Pendekatan bermain

Pendekatan bermain merupakan bentuk pembelajaran yang dikonsep dalam bentuk permainan. Pendekatan bermain merupakan bentuk pembelajaran yang dikonsep dalam bentuk permainan. Dalam pelaksanaan pembelajaran bermain menerapkan suatu teknik cabang olahraga ke dalam bentuk permainan. Melalui permainan, diharapkan akan meningkatkan motifasi dan minat siswa untuk belajar menjadi

lebih tinggi, sehingga akan diperoleh hasil belajar yang optimal. Pendekatan bermain merupakan bentuk pembelajaran yang mengaplikasikan teknik ke dalam suatu permainan. Tidak menutup kemungkinan teknik yang buruk atau rendah mengakibatkan permainan kurang menarik, manakala guru menyadari bahwa rendahnya kualitas permainan disebabkan oleh rendahnya kemampuan skill, maka guru mempunyai beberapa pilihan sebagai berikut:

- 1) Guru dapat terus melanjutkan aktivitas permainan untuk beberapa lama sehingga siswa menangkap gagasan umum permainan yang dilakukannya.
- 2) Guru dapat kembali pada tahapan belajar yang lebih rendah dan membiarkan siswa berlatih mengkombinasikan keterampilan tanpa tekanan untuk menguasai strategi.
- 3) Guru dapat merubah keterampilan pada level yang lebih simpel dan lebih dikuasai sehingga siswa dapat konsentrasi belajar strategi bermain.