

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam dunia olahraga dikenal berbagai macam cabang olahraga, salah satunya adalah cabang bola basket. Permainan bola basket merupakan salah satu diantara banyak cabang olahraga yang populer di masyarakat. Menurut Muhajir (Burhan & Herlina, 2022) bola basket adalah suatu permainan yang dimainkan oleh dua regu yang masing-masing regu terdiri atas lima orang pemain. Permainan bola basket mempunyai tujuan memasukkan bola sebanyak mungkin ke keranjang lawan dengan cara lempar tangkap, menggiring, menembak Dedy Sumiyarsono (Burhan & Herlina, 2022). Dari teori di atas dapat disimpulkan bahwa Bola basket adalah olahraga bola berkelompok yang terdiri atas dua tim beranggotakan masing-masing lima orang yang saling bertanding mencetak poin dengan memasukkan bola ke dalam keranjang lawan. Nuril Ahmad (Burhan & Herlina, 2022) mengemukakan bahwa permainan bola basket dikenal dengan istilah *passing*, yaitu mengoper bola dengan satu atau dua lengan. *passing* yang dilakukan dengan cepat, tepat dan akurat akan berpotensi menciptakan peluang untuk mendapatkan *point* oleh karena itu perlu mengetahui kapan dan dimana saat harus mengoper bola kekawan. Hal ini akan membuka kesempatan untuk mencetak skor dan mencegah kehilangan bola dari incaran lawan yang mengintai. Bola Basket adalah salah satu olahraga paling populer di dunia. Penggemarnya yang berasal dari segala usia merasakan bahwa olahraga Basket adalah olahraga menyenangkan, kompetitif, mendidik, menghibur, dan menyehatkan. Keterampilan-keterampilan perorangan seperti tembakan, umpan *dribel*, dan *rebound*, serta kerja tim untuk menyerang atau bertahan, adalah persyaratan agar berhasil dalam memainkan olahraga ini Oliver (Burhan & Herlina, 2022)

Selanjutnya, salah satu metode atau cara operan yang sering dipakai untuk mempertahankan bola adalah operan dada (*chest pass*). *Chest pass* adalah

“bagian dari pemikiran seseorang pemain di dalam permainan” Summitt (Burhan & Herlina, 2022). Jika anda tahu jenis passing yang akan dilakukan pada situasi tertentu, anda dapat melakukan pergantian pola yang hendak dilakukan. *Chest pass* adalah “jenis passing yang sangat efektif apalagi pada saat pemain tidak dijaga. Urutan teknik *chest pass* dimulai dengan posisi *triple threat* dan ibu jari menghadap keatas saat memegang bola, yang bertujuan pada saat didorong bola akan berputar kebelakang”, Kosasih (Burhan & Herlina, 2022) “Operan dada dua tangan merupakan operan yang sangat sering dilakukan dalam permainan. Operan ini sangat bermanfaat untuk operan jarak pendek 12 dengan perhitungan demi kecepatan dan kecermatan, bila kawan yang menerima tidak di jaga dengan ketat. Jarak operan yang paling baik untuk lemparan ini adalah antara 4-7 meter, tergantung kepada kemampuan atau kekuatan melempar”, Sodikun, (Burhan & Herlina, 2022). Pada saat melakukan *chest pass* ada beberapa urutan teknik yaitu;(1).Cara memegang Bola,(2) Awalan,(3) Tolakatau Lemparan, (4) Gerakan Lanjutan.

Apa yang diungkapkan Syahara (Ricky, 2020) “Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di sekolah-sekolah masih berorientasi pada penguasaan materi. Praktek pembelajaran Penjasorkes di sekolah-sekolah cenderung menekankan pada penguasaan keterampilan cabang olahraga”. Menurut Depdiknas, (Ricky, 2020) dalam mata pelajaran Penjasorkes di sekolah dasar, ruang lingkup mata pelajaran Penjasorkes di sekolah dasar meliputi aspek-aspek permainan dan olahraga, aktivitas pengembangan, aktivitas senam, aktivitas ritmik, aktivitas air, pendidikan luar kelas dan kesehatan. Salah satu kompetensi dasar dalam mata pelajaran penjasorkes adalah mempraktekkan variasi teknik dasar salah satu permainan dan olahraga bola besar serta nilai kerjasama, sportivitas dan kejujuran. Materi pembelajaran bola besar meliputi berbagai macam cabang olahraga, salah satunya pembelajaran bola basket.

Dalam pembelajaran bola basket yang dilakukan sebaiknya dapat memberikan pendekatan pembelajaran yang bisa meningkatkan keahlian dasar bermain bola basket, salah satu yang harus diperhatikan dalam pembelajaran yaitu pelaksanaan pendekatan pembelajaran yang efisien, salah satunya ialah

pendekatan bermain. Pendekatan bermain merupakan metode yang dikonsepsikan dalam wujud permainan. Beranjak dari kenyataan yang ada serta fakta yang penulis jumpai di SMKN 4 Pontianak, praktek pembelajaran yang dicoba selalu mengabaikan tugas ajar yang cocok dengan taraf pertumbuhan anak. Sebagai akibat dari keadaan semacam ini, siswa bisa jadi kurang bahagia terhadap pendidikan Penjasorkes. Siswa kelas X TEI SMKN 4 Pontianak merupakan subjek yang digunakan untuk menanggapi kasus yang timbul dalam penelitian tindakan kelas ini.

Berdasarkan informasi langsung yang diperoleh melalui observasi yang dilakukan oleh peneliti ke sekolah bahwa siswa kelas X SMK Negeri 4 Pontianak dalam mengikuti pelajaran pendidikan jasmani khususnya bola basket pada saat melakukan *chest pass* masih sering melakukan kesalahan dan terkesan asal-asalan khususnya *chest pass*, Alasan penulis mengambil kelas X adalah ingin menciptakan suasana belajar jadi menyenangkan dan *FUN*, Agar siswa memusatkan perhatiannya secara penuh pada pembelajaran bola basket ini, sehingga waktu curah perhatiannya sangat tinggi, menurut hasil penelitian tingginya waktu curah terbukti meningkatkan hasil belajar. Keadaan aktif dan menyenangkan tidaklah cukup jika proses belajarnya tidak efektif, yaitu tidak menghasilkan apa yang harus dikuasai siswa setelah proses pembelajaran berlangsung, Sebab pembelajaran memiliki sejumlah tujuan belajar yang harus dicapai. Jika pembelajaran hanya aktif dan menyenangkan tetapi tidak efektif, maka pembelajaran tersebut tak ubahnya seperti bermain biasa, Agar mendapatkan hasil yang efektif penulis melakukan pendekatan bermain, jadi mulai dari pemanasan, kegiatan inti, dan kegiatan pendinginan melakukan permainan yang ada hubungannya dengan gerak *chest pass* ini.

Nilai rata-rata siswa kelas X SMK Negeri 4 Pontianak dalam pembelajaran bola basket teknik dasar *chest pass* masih dibawah dari Kriteria Ketuntasan Minimum individu (KKM) yaitu sebesar 75. Jika dilihat dari nilai siswa, sebanyak 11 siswa (20%) dari 36 siswa yang sudah mencapai ketuntasan, Sedangkan sebanyak 26 (80%) siswa masih dibawah dibawah KKM yang ditetapkan. Hal ini menunjukkan bahwa masih lemahnya pemahaman siswa dalam materi *chest pass*,

Pada dasarnya guru telah mengajarkan teknik-teknik dasar yang ada dalam permainan bola basket pada siswa, khususnya pada teknik *chest pass*. Untuk itu untuk mengajarkan suatu jenis upaya meningkatkan keterampilan *chest pass* pada pembelajaran bola basket dengan pendekatan bermain sangatlah berperan dalam menentukan belajar mengajar. Dengan demikian guru dituntut agar lebih variatif dan inovatif dalam memilih metode mengajar yang tepat untuk mencapai tujuan yang diharapkan

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka permasalahan yang menjadi pokok penelitian dapat dirumuskan yaitu: “Bagaimana proses peningkatan keterampilan *chest pass* bola basket dengan pendekatan bermain pada siswa kelas X TEI di smk negeri 4 Pontianak?”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah ditemukan diatas maka dapat di rumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran peningkatan keterampilan *chest pass* bola basket dengan pendekatan bermain pada siswa kelas X Jurusan TEI SMKN 4 Pontianak?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran peningkatan keterampilan *chest pass* bola Basket dengan pendekatan bermain pada siswa kelas X Jurusan TEI SMKN 4 Pontianak?
3. Apakah terdapat peningkatan pembelajaran keterampilan *chest pass* dalam mengikuti pembelajaran Bola Basket dengan pendekatan bermain pada siswa kelas X Jurusan TEI SMKN 4 Pontianak?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah yang telah dirumuskan, penelitian ini mempunyai tujuan untuk mengetahui:

1. Perencanaan pembelajaran peningkatan keterampilan *chest pass* bola basket dengan pendekatan bermain pada siswa kelas X Jurusan TEI SMKN 4 Pontianak
2. Pelaksanaan pembelajaran peningkatan keterampilan *chest pass* Bola Basket dengan pendekatan bermain pada siswa kelas X Jurusan TEI SMKN 4 Pontianak
3. Peningkatan pembelajaran keterampilan keterampilan *chest pass* bola basket dengan pendekatan bermain pada siswa kelas X TEI di SMKN 4 Pontianak

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan ruang lingkup dan permasalahan yang diteliti, penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat sebagai berikut:

1. Secara teoritis
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan kajian dan pengayaan ilmu pengetahuan pada program studi Pendidikan Jasmani Olahraga kesehatan dan Hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi peneliti berikutnya atau sejenisnya
 - b. Hasil penelitian ini dijadikan sebagai contoh, tumpuan atau koleksi dipergustakaan yang secara khusus membahas tentang pembelajaran bola basket dengan pendekatan bermain
2. Secara praktis
 - a. Bagi penelitian

Sebagai acuan untuk menerapkan ilmu atau pemikiran yang diperoleh selama kuliah, guna meningkatkan pemikiran dan pengalaman dalam bidang penelitian

b. Bagi SMKN 4 Pontianak

Penelitian ini diharapkan sebagai landasan peningkatan minat siswa dalam olahraga bola basket untuk membimbing proses pelajaran yang menyenangkan

c. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi siswa untuk mengikuti pembelajaran bola basket secara menyenangkan dan dapat membuat siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran bola basket atau pembelajaran olahraga lainnya

E. Ruang Lingkup Penelitian

1. Variabel Penelitian

Variabel dapat diartikan sebagai suatu konsep yang memiliki nilai ganda atau atau dengan kata lain suatu faktor yang diukur dengan menghasilkan nilai variasi dan merupakan gejala yang menjadi objek penelitian Sugiyono (2020:67) “variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang terbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut kemudian ditarik kesimpulannya”. Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa variabel penelitian ini adalah segala atau peristiwa yang bervariasi yang menjadi objek penelitian. Variabel dalam penelitian ini adalah “peningkatan keterampilan chest pass bola basket dengan pendekatan bermain ”dengan aspek-aspek yaitu:

a. Variabel Masalah

Variabel masalah adalah sejumlah gejala atau factor yang menentukan atau mempengaruhi ada atau munculnya gejala lain, seperti

dikatakan Agus Kristiyanto (2010:83) “variabel masalah dalam PTK yang akan diangkat dan dipecahkan melalui siklus-siklus dalam tindakan PTK”. Sugiyono (2003:40) “variabel masalah merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel tindakan”. Ada pula yang jadi variabel permasalahan dalam penelitian ini merupakan “*Chest Pass* Bola Basket”

b. Variabel Tindakan

Variabel tindakan adalah variabel yang ada atau munculnya ditentukan atau dipengaruhi oleh variabel masalah ada atau munculnya variabel ini karena variabel tindakan tertentu seperti diungkapkan Agus Kristiyanto (2010:83) bahwa “tindakan dalam PTK juga dapat berupa apa saja, mungkin berupa inovasi atau rekayasa dalam hal penggunaan pendekatan atau metode, media atau penelitian” jadi yang menjadi variabel tindakan dalam penelitian ini adalah “pendekatan bermain”

2. Defenisi Oprasional

Buat menghindari supaya permasalahan yang dibicarakan dalam penelitian tindakan tidak berlangsung salah menafsirkan istilah, sehingga butuh terdapatnya penegasan sebutan yang meliputi:

a. *Chest pass* dalam permainan bola basket

Chest pass adalah lemparan atau umpan dua tangan yang dilakukan dari depan dada dilakukan dengan kencang sehingga luncuran bola cepat, ada juga tahapan chest pass ini adalah tahap sikap awal, tahap lemparan, dan tahap lanjutan.

b. Pendekatan Bermain

Pendekatan bermain adalah pembelajaran yang dilakukan dalam bentuk bermain atau permainan, dimana dengan bermain siswa akan berdampak positif terhadap perilaku hidupnya, Pendekatan bermain erat kaitannya dengan perkembangan imajinasi perilaku yang sedang bermain, karena melalui daya imajinasi, maka permainan yang akan

berlangsung akan jauh lebih meriah, ada 3 permainan yang digunakan penluis yaitu Bola menjawab, bola target, estafet bola

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah “Langkah ketiga dalam penelitian, setelah peneliti mengemukakan landasan teori dan kerangka berpikir Sugiyono(2020:99). Menurut Suharsimi Arikunto (2017:45) “hipotesis adalah jawaban sementara terhadap pertanyaan penelitian atau rumusan masalah”. ada pun hipotesis dalam penelitian ini adalah memakai hipotesis tindakan berikut: “ Melalui pendekatan bermain dapat meningkatkan keterampilan *chest pass* bola basket pada siswa kelas X TEI Di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 4 Pontianak”