

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Olahraga merupakan salah satu kebutuhan yang harus terpenuhi dalam kehidupan manusia, karena olahraga merupakan salah satu cara untuk menjaga kebugaran tubuh serta kesehatan tubuh. Olahraga merupakan salah satu bentuk dari upaya peningkatan kualitas manusia yang diarahkan pada pembentukan watak dan kepribadian, disiplin dan sportifitas yang tinggi, serta peningkatan prestasi melalui aktivitas fisik. Kegiatan olahraga mencakup berbagai macam jenisnya, sehingga dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan serta minat individu itu sendiri.

Pendidikan jasmani adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif, dan kecerdasan emosi. Tujuan yang ingin dicapai melalui pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan mencakup pengembangan individu secara menyeluruh. Artinya, tidak hanya mencakup pendidikan jasmani saja, akan tetapi juga aspek mental, emosional, sosial, dan spiritual.

Pendidikan jasmani mempunyai unsur yang mengkombinasikan bermain dan olahraga. Salah satu tujuan pendidikan jasmani di sekolah adalah mengajarkan keterampilan gerak pada peserta didik dengan maksud agar keterampilan gerak yang sudah dimilikinya dapat dikembangkan dan

ditingkatkan ke dalam pengembangan gerak cabang olahraga tertentu yang lebih spesifik sesuai dengan potensi, kemampuan, minat dan bakat yang dimiliki peserta didik. Pendidikan jasmani yang baik tidak sekedar untuk meningkatkan aktivitas fisik semata namun harus mampu meningkatkan pengetahuan anak tentang prinsip-prinsip gerak sehingga anak mampu memahami bagaimana suatu keterampilan dipelajari hingga tingkatannya yang lebih tinggi.

Pada kurikulum 2013 terdapat salah satu kompetensi dasar keterampilan yang ingin dicapai dalam pembelajaran penjasorkes SMP kelas VIII yaitu mempraktikkan teknik dasar permainan bola besar. Permainan Bolabasket merupakan salah satu permainan yang termasuk ke dalam permainan bola besar. Cabang olahraga ini banyak digemari oleh banyak kalangan. Melalui kegiatan permainan yang mengandalkan tim ini peserta didik memperoleh banyak manfaat, khususnya dalam hal pertumbuhan fisik, mental, emosional, dan sosial yang baik. Peserta didik juga memperoleh kesenangan dan kegembiraan, sehingga permainan bola basket adalah permainan yang menarik dan menyenangkan.

Teknik dasar dalam permainan bola basket terdiri atas *shooting*, *passing* dan *dribbling*. *Dribbling* merupakan teknik dasar pertama yang di ajarkan untuk pertama kali kepada peserta didik, hal ini dikarenakan *dribbling* tidak memerlukan banyak peralatan, hanya bola dan lapangan yang rata sudah cukup untuk kegiatan belajar mengajar. *Dribbling* adalah membawa bola dengan cara memantul-mantulkan bola ke lantai dengan satu tangan atau secara bergantian baik dengan berjalan atau berlari. Dalam permainan bola basket *dribbling* hanya boleh dilakukan dengan satu tangan, baik tangan kiri maupun tangan kanan. *Dribbling*

biasanya dilakukan dengan cara memposisikan badan diantara bola dan lawan. Tujuannya adalah agar saat lawan akan merebut bola maka tubuh digunakan untuk menghalangi lawan. Oleh karena itu saat *dribbling* bola basket tubuh harus selalu berada diantara lawan dan bola.

Pada Kabupaten Kendal terdapat sekolah menengah pertama yaitu SMP Negeri 3 Kendal, tepatnya di Jalan Putat, Desa Sukodono, Kecamatan Kendal. Berdasarkan observasi yang telah peneliti laksanakan pada Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SMP Negeri 3 Kendal berjalan dengan baik, namun masih ditemukan peserta didik yang kurang aktif dalam pembelajaran. Hal ini salah satunya dikarenakan karena penggunaan bola yang kurang sebanding dengan banyaknya peserta didik, selain itu kebanyakan dari peserta didik terutama laki-laki lebih cenderung menginginkan kegiatan bola basket yang langsung menuju ke permainan, tanpa melalui tahapan-tahapan pengenalan teknik dasar dalam permainan bola basket.

Penguasaan materi teknik dasar bola basket para peserta didik masih kurang. Hal ini terlihat dari masih banyak dijumpai peserta didik yang belum memahami teknik dasar *dribbling* dalam permainan bola basket. Kurangnya pemahaman peserta didik dapat dilihat dari pelaksanaan teknik dasar *dribbling* yang masih kaku, sehingga terlihat seolah-olah peserta didik memukul-mukul bola. Selain itu, masih terdapat banyak peserta didik yang melakukan *dribbling* dengan mata yang terfokus pada bola. Melakukan *dribbling* yang benar adalah pandangan mata tidak hanya terfokus pada bola, melainkan pada pejalan lawan dan pergerakan teman satu tim.

Salah satu usaha yang dapat digunakan untuk memecahkan permasalahan ini adalah dengan menyisipkan permainan dalam metode mengajar. Permainan yang disisipkan dan diterapkan harus sejalan dengan materi yang sedang diajarkan. Tujuannya adalah untuk menarik minat siswa dalam mengikuti proses kegiatan belajar mengajar, sehingga siswa tidak merasa sedang berlatih suatu keterampilan teknik bermain bola basket karena mereka telah tertarik dengan permainan yang diterapkan. Permainan gandang merupakan salah satu permainan yang akan dikembangkan oleh peneliti untuk dapat diterapkan dalam pembelajaran bola basket, terutama materi *dribbling*. Permainan gandang merupakan gabungan antara permainan basket dan permainan gobak sodor.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat ditarik beberapa identifikasi masalah yaitu:

1. Terdapat peserta didik yang belum menguasai teknik dasar *dribbling* dalam permainan bola basket.
2. Penggunaan bola yang kurang sebanding dengan jumlah peserta menjadikan peserta didik kurang aktif dalam kegiatan belajar mengajar.
3. Peserta didik terutama laki-laki lebih cenderung menginginkan kegiatan bola basket yang langsung menuju ke permainan, tanpa melalui tahapan-tahapan pengenalan teknik dasar dalam permainan bola basket
4. Belum diterapkannya model permainan yang lebih bervariasi kepada peserta didik terutama dalam pembelajaran bola basket pada materi *dribbling*.

1.3 Batasan Masalah

Dari berbagai macam permasalahan yang telah diidentifikasi, dibatasi satu permasalahan yang akan diteliti yaitu tentang pengembangan model permainan yang lebih bervariasi untuk diterapkan dalam pembelajaran kepada peserta didik terutama dalam pembelajaran bola basket pada materi *dribbling*.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah tersebut, dapat dirumuskan masalah yang akan diteliti yaitu :

Apakah model permainan gidang layak digunakan sebagai salah satu media pembelajaran teknik *dribbling* pada mata pelajaran penjasorkes permainan bola basket?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah

Untuk mengembangkan model permainan gidang yang layak digunakan sebagai media pembelajaran *dribbling* bola basket pada mata pelajaran penjasorkes permainan bola basket kelas VIII SMP Negeri 3 Kendal tahun 2018.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan pada penelitian ini diantara adalah:

1.6.1. Manfaat Teoritis

Dapat memberikan kontribusi bagi perkembangan ilmu pengetahuan terutama dalam bidang permainan bola basket.

1.6.2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Dapat dijadikan sebagai bahan untuk mengembangkan media pembelajaran bola basket.

b. Bagi Siswa

Dapat meningkatkan minat dan keaktifan peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar khususnya penjasorkes pada materi bola basket.

1.7. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang di hasilkan dari penelitian dan pengembangan ini adalah model permainan Gidang. Gidang adalah singkatan dari Giring Hadang merupakan model permainan yang diterapkan sebagai media pembelajaran *dribbling* pada materi permainan bola basket dalam mata pelajaran Penjasorkes. Gidang merupakan perpaduan dari permainan tradisional Gobak Sodor yang dikembangkan dan diperpadukan dengan teknik dasar *dribbling* dalam permainan bola basket.

1.8. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.8.1. Asumsi Pengembangan

Pengembangan model permainan Gidang berasumsi pada pengembangan model permainan yang dapat menjadikan pembelajaran penjas lebih menyenangkan, sehingga peserta didik dapat dengan maksimal menangkap

maksud, ilmu dan manfaat dari pembelajaran tersebut, sehingga tujuan pembelajaran penjas pada umumnya dapat tercapai.

1.8.2. Keterbatasan Pengembangan

Pada proses pengembangan model permainan Gidang dijumpai beberapa keterbatasan, diantaranya yaitu:

1. Pengetahuan dan pengalaman peneliti dalam mengembangkan model permainan yang masih terbatas.
2. Pengembangan hanya dilakukan oleh satu orang peneliti, sehingga dalam pelaksanaan uji coba hanya terbatas pada lingkup kecil.