

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sebagai suatu proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup, pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan yang diajarkan di sekolah memiliki peranan sangat penting, yaitu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan yang terpilih yang dilakukan secara sistematis. Pembekalan pengalaman belajar itu diarahkan untuk membina pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik, sekaligus membentuk pola hidup sehat dan bugar sepanjang hayat.

Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan merupakan media untuk mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap-mental-emosional-sportivitas-spiritual-sosial), serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang. Hal tersebut menunjukkan bahwa olahraga itu mungkin sama tuanya dengan keberadaan manusia itu sendiri. Olahraga memiliki tujuan dan cara-cara yang berguna untuk meningkatkan kemampuan manusia dalam beradaptasi dengan alam dan lingkungan tempat tinggalnya.

Salah satu keterampilan gerak yang dipelajari dalam pendidikan jasmani adalah keterampilan gerak melalui permainan bola basket. Menguasai teknik dasar

bola basket bagi setiap pemain adalah hal yang wajib. Suatu hal yang lumrah jika seorang pemain basket belum bisa menguasai sepenuhnya teknik dasar bola basket seperti *passing* dan *catching* (mengoper dan menangkap), *dribbling* (menggiring bola), *shooting* (menembakkan bola ke arah keranjang). Dalam permainan bola basket, semua pemain harus mempunyai teknik dasar bermain yang baik baik dalam melakukan *passing*, *shooting* maupun *dribble*. Kelentukan (*flexibility*) seseorang sangat menunjang keefektifan seseorang dalam permainan bola basket, Selain itu dibutuhkan pula koordinasi yang baik antara mata untuk melihat ke sasaran dan tangan untuk melemparkan bola, sehingga bola bisa masuk ke jaring (keranjang) karena letak jaring (keranjang) yang cukup tinggi dan berdiameter kecil. Dengan kata lain, fleksibilitas, koordinasi mata-tangan dan kekuatan otot lengan sangat berpengaruh dalam melakukan tembakan ke arah jaring (keranjang) agar dalam melakukan gerakan tembakan dapat dilakukan dengan seefektif mungkin dan menghasilkan angka.

Teknik Permainan bola basket salah satunya *lay up shoot*, merupakan tembakan yang biasanya dilakukan oleh pemain pada setiap pertandingan, sebab tembakan ini mempunyai banyak keuntungan untuk pemain yang *relative* kurang tinggi, selain itu tembakan ini memerlukan kelentukan yang baik pada bagian lengan, pergelangan kaki dan tangan, serta jari tangan. *Lay up shoot* dikenal juga sebagai “tembakan melayang”, yaitu suatu teknik memasukan bola basket ke dalam jaring (keranjang) yang dilakukan dengan tangan kanan maupun tangan kiri. *Lay up shoot* merupakan salah satu cara termudah untuk mendapatkan poin tambahan. Secara garis besar *Lay up shoot* dilatih dengan cara mendribble bola

basket dari garis tembakan bebas dan dilanjutkan dengan melompat dengan satu kaki bergantian, selanjutnya pada lompatan ke dua dilakukan tembakan ke jaring (keranjang) secara bersamaan.

Lay up shoot adalah teknik dalam permainan bolabasket yang digunakan pada jarak yang dekat dengan basket setelah memotong atau mendorong (*cut or drive*) yang dilakukan dengan tangan kanan maupun kiri. Kosasih (2008:50), lompatan yang tinggi dibuat dengan jejak kaki terakhir sebelum melompat, jadi usahakan lompatan kita mendekati ring. *Lay up shoot* dapat dilakukan dengan 2 (dua) hitungan kaki ataupun dengan 1 (satu) hitungan kaki.

Melompat tinggi dalam *lay up shoot* pemain harus mempunyai kecepatan setelah tiga sampai empat langkah ketika memotong atau mendorong bola, selain itu pemain juga harus mengontrol kecepatan. Selanjutnya, langkah kan kaki dengan berlawanan (bergantian). Langkah sebelum melakukan *lay up shoot* sebaiknya dilakukan dengan langkah yang pendek, jadi pemain dapat dengan cepat membuka dan menekuk lututnya untuk dapat mengubah momentum pergerakan dari bergerak maju menjadi naik. Kemudian pemain mengangkat lutut pada saat menembak dan memposisikan bola agar lurus keatas ketika pemain melompat, lalu membawa bola di antara telinga dan bahu. Setelah itu, arahkan lengan, pergelangan tangan, dan jari lurus ke basket pada sudut antara 45° hingga 60° lalu lepaskan bola menggunakan jari telunjuk dengan sentuhan yang halus. Hasil belajar yang baik bagi siswa sendiri dapat menjadi kepuasan dan kebanggaan yang dapat meningkatkan motivasi belajar intrinsik pada diri siswa, selain itu dapat menambah keyakinan akan kemampuan dirinya atau mengetahui

potensi yang ada pada dirinya. Melalui penjas para siswa memiliki sehat jasmani sehingga lebih fokus dalam mencapai hasil belajar yang maksimal.

Proses pembelajaran bola basket di SMP Negeri 2 Kramat, kabupaten Tegal, ketika penulis melakukan praktek PPM pada semester 2 bulan Agustus - September Tahun Pelajaran 2016/2017, ternyata banyak siswa dikelas VIII tidak mampu melakukan *lay up shoot* dalam permainan bola basket secara maksimal, banyak siswa kurang menguasai teknik *lay up shoot* dengan benar, dikarenakan siswa merasa kesulitan saat melakukan langkah *lay up shoot* sehingga banyak siswa kurang menguasai teknik *lay up shoot* dengan benar rendahnya minat peserta didik mengikuti pembelajaran dikarenakan kurangnya semangat peserta didik dalam melakukan pembelajaran *lay up shoot*. Proses pembelajaran masih menggunakan model pembelajaran lama yaitu ceramah dan komando, membuat siswa melakukan aktifitas sesuai instruktur guru membuat siswa bosan dan menunggu giliran sehingga siswa malas mengikuti pembelajaran *lay up shoot*.

Perlu adanya metode permainan yang membuat siswa lebih aktif, maka dari itu harus ada metode yang melatih langkah, kontrol bola, akurasi dan *dribbling* agar siswa menjadi aktif dalam mengikuti pembelajaran. Keuntungan dari permainan *lomkibling* bagi peserta didik adalah meningkatkan gerak *dribbling, passing*, dan koordinasi gerak *lay up shoot*

Berdasarkan uraian diatas peneliti ingin melakukan penelitian dengan memberikan modifikasi pembelajaran *lay up shoot* bola basket melalui Permainan

Lomkibling Permainan lomkibling adalah permainan variasi gerak lompat kijang, *dribbling* untuk melatih koordinasi gerak saat melakukan *lay up shoot*.

1.2. Identifikasi masalah

Uraian latar belakang yang dikemukakan dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Banyak peserta didik yang tidak dapat melakukan *lay up shoot* pada permainan bola basket secara benar
2. Model pembelajaran *lay up shoot* yang diberikan kurang bervariasi
3. Proses pembelajaran masih menggunakan model pembelajaran lama, yaitu ceramah dan komando sehingga peserta didik bosan menunggu giliran saat melakukan aktifitas pembelajaran *lay up shoot*.
4. Belum adanya modifikasi permainan yang tepat dan variatif untuk meningkatkan ketrampilan *lay up shoot* bola basket

1.3. Pembatasan Masalah

Batasan permasalahan yang dihadapi pada perencanaan pengembangan permainan Lomkibling diatas masih sangat kompleks, sehingga diperlukan suatu batasan dalam penelitian. Adapun permasalahan yang perlu dibatasi dalam penelitian, belum ada model permainan yang baru untuk memodifikasi pembelajaran *lay up shoot* bola basket di SMP Negeri 2 Kramat kabupaten Tegal.

1.4. Rumusan Masalah

Uraian pembatasan masalah yang telah disebutkan di atas, maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini adalah : Apakah model permainan

Lomkibling ini layak digunakan untuk memodifikasi pembelajaran *lay up shoot* dalam permainan bola basket?

1.5. Tujuan penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan salah satu permainan variasi pembelajaran Bola Basket pada pembelajaran *lay up shoot* di SMP Negeri 2 Kramat Kabupaten Tegal

1.6. Manfaat penelitian

1.6.1. Secara teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan yang berarti bagi pelaksanaan pembelajaran dan menambah wawasan ilmu pengetahuan serta diharapkan dapat digunakan sebagai sumber pengetahuan dalam penelitian selanjutnya.

1.6.2. Secara praktis

a. Bagi Guru

1. Sebagai bahan pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SMP Negeri 2 Kramat kabupaten Tegal
2. Sebagai dorongan, motivasi kepada guru penjas untuk menciptakan variasi mengajar dengan cara memodifikasi permainan sehingga siswa tidak merasa bosan dalam proses pembelajaran

b. Bagi Sekolah

Dapat dijadikan sebagai acuan dan variasi dari kegiatan belajar mengajar permainan bola basket bagi guru yang disekolahnya sudah memiliki sarana dan prasarana yang baik.

c. Bagi peneliti

Sebagai pengalaman untuk mengembangkan model pembelajaran

1.7. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang diharapkan akan menghasilkan model pembelajaran *lay up shoot* bolabasket melalui permainan lomkibling, dengan cara memodifikasi beberapa aturan, sarana dan prasarana yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa agar dapat mengembangkan semua aspek pembelajaran (*kognitif,afektif, dan psikomotor*) secara efektif dan efisien,dengan demikian dapat mengatasi kesulitan dalam pengajaran bola basket. Produk yang dihasilkan diharapkan Siswa menjadi aktif dan tidak jenuh dalam pembelajaran penjasorkes materi bola basket, dan Guru mendapat pengetahuan dalam hal modifikasi permainan pembelajaran bola basket.

1.8. Asumsi dan Keterbatasan dan Pengembangan

1.8.1 Asumsi Pengembangan

Asumsi peneliti yang terdapat dalam penelitian ini adalah

1. Pengembangan pembelajaran *lay up shoot* bola basket sangat dibutuhkan dalam upaya peningkatan ketrampilan permainan bola basket
2. Guru SMP Negeri 2 Kramat belum memiliki variasi latihan *lay up shoot* bola basket

1.8.2 Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media permainan lomkibling ini terdapat beberapa keterbatasan, antara lain:

1. Pengembangan yang hanya dilakukan oleh satu peneliti saja sehingga hanya dapat melakukannya dengan lingkup yang kecil.
2. Pengembangan hanya dilakukan di satu sekolah yaitu di SMP Negeri 2 Kramat.

