

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani adalah suatu upaya membina manusia baik fisik maupun mental melalui suatu aktifitas gerak (motorik). Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari pendidikan nasional untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia, dan menghasilkan manusia yang sehat, cerdas, aktif, kreatif, berdisiplin serta memiliki sportifitas dan kemandirian yang tinggi. Salah satu upaya untuk menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas dilakukan melalui jalur pendidikan formal, non formal maupun informal. Melalui jalur pendidikan tersebut kualitas sumber daya manusia dapat dipersiapkan untuk menghadapi tantangan zaman yang semakin maju dan berkembang baik dari bidang ilmu pengetahuan maupun teknologi. Oleh karena itu, dalam menghadapi tantangan tersebut sebagai guru sepatutnya mampu mempersiapkan sedini mungkin dan berupaya meningkatkan proses pembelajaran melalui program-program pendidikan jasmani yang disesuaikan dengan kemampuan serta perkembangan peserta didik.

Salah satu contoh pada mata pelajaran pendidikan jasmani di sekolah adalah membuat program pembelajaran yang efektif dan efisien sehingga peserta didik tidak merasa jenuh dan membosankan, sehingga guru harus mencoba menggunakan model-model pembelajaran yang menyenangkan, mudah dicerna, serta mudah dipraktikkan oleh peserta didik sehingga mampu meningkatkan kualitas pembelajaran tersebut.

Dari penjelasan di atas kita dapat menyimpulkan bahwa proses pembelajaran tanpa metode dan model pembelajaran sangatlah tidak efektif dan efisien. Oleh karena itu, setiap cabang olahraga seperti permainan bolabasket sudah sepatutnya dapat kita siasati melalui berbagai macam metode dan model pembelajaran yang efektif dan efisien. Dan telah kita ketahui bersama bahwa permainan bolabasket merupakan permainan yang didominasi dengan menggunakan tangan.

Permainan bolabasket merupakan salah satu cabang olahraga yang perkembangannya sangat pesat. Olahraga ini banyak digemari dikalangan mahasiswa,

pelajar dan masyarakat umum. Perkumpulan-perkumpulan bolabasket sekarang juga banyak bermunculan diberbagai daerah berbagai kejuaraan dan *tournament-tournament* yang bersifat daerah atau nasional bahkan tingkat internasional sering diselenggarakan. Bolabasket masuk ke Indonesia berawal dari pedagang Cina dan mulai berkembang atau mendapat tempat di masyarakat mulai dari Yogyakarta, Solo, dan sekitarnya sesudah kemerdekaan. Di sekolah-sekolah permainan bolabasket mendapat tanggapan yang positif dan dimasukkan ke dalam mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Bolabasket merupakan olahraga permainan yang menggunakan bola besar, dimainkan dengan tangan. Bola boleh dioper (dilempar ke kanan dan ke kiri) boleh dipantulkan ke lantai (di tempat atau sambil berjalan) dan tujuannya adalah memasukkan bola ke basket atau keranjang lawan. Bolabasket dimainkan oleh 2 regu yang masing-masing terdiri dari 5 orang. Setiap regu berusaha mencetak angka ke keranjang lawan dan mencegah regu lain mencetak angka.

Gerakan-gerakan yang kompleks dalam permainan bolabasket yaitu terdiri dari gabungan unsur-unsur gerakan yang terkoordinasi dengan baik memerlukan waktu yang cukup lama untuk menguasainya, agar lebih mudah mempelajari keterampilan bolabasket perlu memperhatikan beberapa aspek dalam prosesnya antara lain dengan cara menganalisis gerakan-gerakan tersebut. Gerakan-gerakan yang dimasukkan ke dalam bagian dimulai dengan gerakan yang sederhana menuju gerakan yang sulit akhirnya akan memudahkan dalam proses pembelajaran tersebut. Pembinaan bolabasket mengalami suatu peningkatan disemua tingkatan mulai dari tingkat nasional, daerah maupun ditingkat sekolah. Upaya yang dirintis dalam beberapa tahun terakhir membuahkan hasil yang cukup menggembirakan antara lain makin banyaknya kompetisi yang digulirkan baik pada kelompok umur, pelajar, mahasiswa, maupun klub-klub umum. Kenyataan ini diharapkan nantinya akan muncul pemain-pemain yang handal dalam membela bangsa dan negara dikancah regional maupun internasional. Dengan adanya berbagai macam kejuaraan ini, diharapkan akan terjadi persaingan dalam meraih prestasi. Sehingga perkumpulan

bolabasket baik dari sekolah maupun klub-klub yang mengikutinya akan lebih meningkatkan metode dan model materi latihan permainan bolabasket. Pembinaan olahraga bolabasket di sekolah jika hanya menggantungkan pada alokasi jam pelajaran terasa sulit rasanya untuk meningkatkan prestasi siswa. Cara lain yang harus ditempuh agar prestasi siswa di cabang olahraga bolabasket meningkat adalah dengan menambah jam latihan diluar jam pelajaran yaitu dengan kegiatan ekstrakurikuler atau siswa bergabung dengan klub-klub bolabasket yang ada di daerahnya. dan menguasai teknik dasar dalam permainan bolabasket itu terdiri dari teknik dasar *dribble*, *passing*, *pipot* dan *shooting*. Dari keempat teknik dasar tersebut *shooting* merupakan salah satu teknik dasar yang menjadi kunci keberhasilan untuk menentukan kemenangan.

Shooting dalam permainan bolabasket adalah salah satu teknik menembakkan bola ke jaring lawan. Dalam bolabasket teknik ini paling banyak untuk mencetak angka dan menentukan kemenangan dalam pertandingan, sebab kemenangan ditentukan oleh banyaknya bola yang masuk ke ring basket. Setiap regu yang menguasai bola selalu mencari kesempatan untuk dapat melakukan *shooting*, oleh karena itu unsur *shooting* ini merupakan teknik dasar yang harus dipelajari dengan baik dan benar serta meningkatkan keterampilan dengan latihan. Seorang pemain yang baik harus mengetahui kapan waktu dan posisi yang tepat untuk melakukan *shooting* dalam permainan, sehingga *shooting* yang dilakukan akan mendapat angka. Oleh karena itu pemain harus mengetahui apakah dalam posisi yang menguntungkan untuk melakukan *shooting* atau mengoperkan bola kepada teman yang posisinya menguntungkan. Keputusan itu harus diambil dengan segera bila regu ingin menjadi pemenang. Karena pada dasarnya tujuan dari permainan bolabasket adalah memasukkan bola kedalam ring basket lawan sebanyak mungkin, dengan memperhatikan teknik dasar dalam permainan bolabasket. *Jump Shoot* adalah tembakan yang sangat penting penggunaannya dalam bolabasket. Apabila seorang pemain melakukan tembakan *jump shoot* dengan baik maka ia merupakan ancaman yang berbahaya bagi lawan-lawannya untuk memasukkan bola ke dalam ring setiap

saat, apabila ia menguasai bola, sebab pemain itu dapat melakukan tembakan *jump shoot* dari situasi apapun, misalnya selagi ia melakukan *dribble*, dan menerima umpan dalam keadaan diam dan bergerak

Peningkatan keterampilan *jump shoot* pada permainan bolabasket seperti yang diharapkan harus memerlukan penggunaan metode pembelajaran yang teratur, terarah, sistematis, serta ditunjang oleh sarana dan prasarana yang memadai sehingga dapat berpengaruh langsung atau tidak langsung terhadap pencapaian pembelajaran sesuai dengan perkembangan peserta didik.

Untuk mencapai tujuan tersebut peran guru sangat dibutuhkan, dari membuat rancangan pembelajaran sampai pada pemberian model pembelajaran *teams games tournaments*. Pemberian model pembelajaran *teams games tournaments* ini dimaksudkan untuk meningkatkan keterampilan *jump shoot* pada peserta didik karena sesuai dengan karakteristik siswa khususnya pada siswa kelas X_G di SMA Negeri 1 Suwawa.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SMA Negeri 1 Suwawa, terlihat masih banyaknya siswa yang mengalami kesulitan saat melakukan *jump shoot*, hal ini karena harus di cari terobosan membuat pola, model dan metode pendekatan yang lebih tepat. Oleh karena itu, untuk mengatasi masalah tersebut dibutuhkan metode dan model pembelajaran yang cocok seperti model pembelajaran *teams games tournaments*. Tujuan utama dari pemberian model pembelajaran ini ialah untuk meningkatkan keterampilan *jump shoot* siswa yang masih rendah.

Berdasarkan latar belakang diatas tersebut maka perlu adanya suatu penelitian tindakan kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan *jump shoot* melalui model pembelajaran *teams games tournaments*.

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya keterampilan siswa dalam melakukan *jump shoot*, rendahnya pengetahuan siswa terhadap *jump shoot* dan pemberian model pembelajaran yang masih kurang tepat.

1.3 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: "Apakah melalui model pembelajaran *teams games tournaments* dapat meningkatkan keterampilan *jump shoot* dalam permainan bolabasket siswa Kelas X_G SMA Negeri 1 Suwawa?"

1.4 Cara Pemecahan Masalah

Dalam meningkatkan keterampilan *jump shoot* dalam permainan bolabasket melalui model pembelajaran *teams games tournaments* siswa kelas X_G SMA Negeri 1 Suwawa, dapat dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran *teams games tournaments*. Dengan penggunaan model pembelajaran tersebut maka masalah-masalah dalam keterampilan *jump shoot* dapat dipecahkan. Untuk memecahkan masalah tersebut maka digunakan model pembelajaran *teams games tournaments* dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Guru memberikan penjelasan tentang materi pembelajaran mencakup permainan bolabasket yang terfokus pada salah satu keterampilan melakukan *jump shoot*.
- 2) Guru menyiapkan sarana dan prasarana serta alat bantu lainnya yang akan digunakan sekaligus memberikan pemanasan.
- 3) Guru memberikan contoh rangkaian keterampilan *jump shoot* yang merupakan indikator penilaian yaitu:
 - a) Sikap awal
 - b) Gerakan
 - c) Sikap akhir
- 4) Masing-masing siswa melakukan *jump shoot* sesuai dengan petunjuk cara melakukan *jump shoot* yang baik dan benar.

Dengan demikian melalui penggunaan model pembelajaran *teams games tournaments* diharapkan dapat meningkatkan keterampilan *jump shoot* dalam permainan bolabasket melalui model pembelajaran *teams games tournaments* siswa kelas X_G SMA Negeri 1 Suwawa.

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan *jump shoot* dalam permainan bola basket melalui model pembelajaran *teams games tournaments* siswa kelas X_G SMA Negeri 1 Suwawa.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam penelitian ini yaitu:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam berpikir ilmiah bagi guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK)

1.6.2 Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Meningkatkan keterampilan *jump shoot* dalam permainan bolabasket melalui model pembelajaran *teams games tournaments*.

b. Bagi guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai acuan dan informasi dalam meningkatkan keterampilan *jump shoot* dalam permainan bolabasket pada siswa.

c. Bagi sekolah

Sebagai bahan informasi tentang peningkatan pembelajaran pendidikan jasmani olahraga kesehatan khususnya materi tentang *jump shoot*. Selain itu, sebagai bahan masukan bagi SMA Negeri 1 Suwawa untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

d. Bagi peneliti

Menambah ilmu pengetahuan dan pengalaman berharga khususnya tentang permainan bolabasket pada *jump shoot* agar nantinya bisa mengimplementasikan ilmu pengetahuan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.