

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan bagian integral dari system pendidikan secara keseluruhan. Oleh karena itu, pelaksanaan pendidikan jasmani harus diarahkan pada pencapaian tujuan tersebut. Tujuan pendidikan jasmani bukan hanya mengembangkan ranah jasmani, tetapi juga mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan berpikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran, dan tindakan moral melalui kegiatan aktivitas jasmani dan olahraga.

Sekarang ini olahraga merupakan salah satu bagian hidup yang terpenting dari aktifitas hidup manusia, karena kegiatan olahraga yang dilakukan secara teratur dan terencana akan dapat meningkatkan kebugaran jasmani seseorang. Oleh karena itu olahraga sangat berperan dalam meningkatkan kualitas manusia seutuhnya yakni sehat jasmani dan rohani, tangguh serta disiplin, berjiwa sportifitas yang tinggi meningkatkan prestasi. Dalam meningkatkan prestasi belajar siswannya harus berupaya untuk lebih kreatif dalam melatih olahraga, karena olahraga atau permainan bola besar merupakan landasan awal dalam pencapaian kesuksesan.

Permainan bola besar termasuk juga sub materi yang di ajarkan pada pelajaran pendidikan jasmani dan olahraga. Permainan bola besar ini merupakan olahraga tertua di dunia. Permainan bola besar meliputi sepak bola, bola voly, bola basket, sepak takraw dan lain-lain. Permainan tersebut banyak di gemari masyarakat pada umumnya. Karena nilai-nilai edukatif yang terdapat didalamnya juga memegang peranan penting dalam pengembangan kondisi fisik, sehingga dapat menjadi dasar pokok untuk pengembangan atau peningkatkan prestasi yang optimal bagi cabang olahraga lain dan bahkan di perhitungkan sebagai ukuran kemajuan suatu negara, khususnya dalam prestasi olahraga pada permainan bola basket.

Permainan bola basket adalah permainan yang dilakukan secara beregu dan kemenangan dalam suatu tim ditentukan oleh banyaknya poin atau selisih

jumlah poin akhir. Hal ini seperti yang di definisikan oleh PERBASI dalam Wahid (2008:11) Menjelaskan bola basket dimainkan oleh dua regu yang masing terdiri atas 5 orang pemain, tiap-tiap regu berusaha memasukkan bola ke dalam keranjang regu lawan dan mencegah lawan tidak dapat memasukan bola atau membuat angka. Olahraga permainan yang diciptakan oleh James A. Naismith pada tahun 1891 telah menjadi olahraga permainan yang sangat populer serta banyak digemari masyarakat umum. Permainan yang sekarang sangat berbeda pada saat permulaan bola basket dimainkan, permainan yang sekarang penuh dengan gaya, teknik, taktik, dan tempo permainan yang cepat. Hal ini membuat permainan bola basket sangat di dominasi oleh masyarakat terutama kaum muda.

Untuk menjamin agar pendidikan jasmani dapat menjalankan fungsinya dengan baik, maka dalam implementasi program-programnya di lapangan harus melalui strategi atau gaya-gaya pembelajaran yang efektif dan efisien, dalam arti memiliki fleksibilitas yang cukup tinggi dalam berinteraksi dengan berbagai faktor pendukung program pendidikan jasmani. Program pendidikan jasmani dapat diartikan sebagai usaha merancang komponen-komponen pembelajaran yang dapat memberikan pengaruh langsung atau tidak langsung terhadap pencapaian tujuan pembelajaran sesuai dengan perkembangan siswa. Tujuan pada bagian psikomotor adalah pencapaian kemampuan dan kebugaran jasmani secara optimal. Tenaga pendidik adalah suatu pelaksana kependidikan sekaligus sebagai pendidik, pembimbing serta sebagai motivator dalam proses pembelajaran dan mempunyai peran yang amat penting dalam rangka tujuan pendidikan. Disamping itu kualitas guru sangat berpengaruh terhadap proses perkembangan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi/Pengamatan yang telah dilakukan di SMP Negeri 8 Gorontalo, khususnya siswa kelas VII , bahwa sebagian siswa belum memahami tentang *passing* (*chest pass, bounce pass dan overhead pass*) dalam permainan bola basket, kurangnya minat dan motivasi siswa pada permainan bola basket, kurangnya kemampuan siswa dalam melakukan gerakan *passing*, maka perlu untuk melakukan tindakan untuk memilih model yang cocok seperti model pembelajaran *Make A Match* pada mata pelajaran bola basket. Tujuan utama

dalam menggunakan model ini adalah agar siswa memiliki keterampilan khususnya dalam melaksanakan gerak dalam olahraga. Berdasarkan masalah tersebut maka perlu adanya suatu penelitian eksperimen yang bertujuan untuk mengembangkan proses pembelajaran terhadap hasil belajar dalam melakukan teknik dasar gerakan *passing* dalam permainan bola basket. Tujuan penggunaan model pembelajaran *Type Make A Match* pada pembelajaran penjasokes dan olahraga selain untuk mengembangkan poses pembelajaran terhadap teknik dasar *passing*, juga dapat memberikan pemahaman dan pengetahuan pada siswa dalam melakukan gerakan dalam bentuk mengoper atau melempar bola khususnya dalam teknik gerakan *passing* dalam permainan bola basket yang sebenarnya. Dengan demikian judul penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut: “Pengaruh model pembelajaran *Type Make A Match* terhadap hasil belajar *passing* dalam permainan bola basket pada siswa kelas VII SMP Negeri 8 Gorontalo.

Tindakan model pembelajaran *Type Make A Match* pada pembelajaran diharapkan dengan syarat harus didasarkan pada hasil proses pengamatan dalam penelitian yang telah dilaksanakan di lapangan. Misalnya untuk mata pelajaran bola basket, guru dapat menggunakan model pembelajaran *Type Make A Match* ini pada pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah yang dapat diidentifikasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Siswa belum mampu melakukan gerakan *passing* dengan baik pada permainan bola basket, kurangnya minat dan motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran dan penerapan metode yang belum sesuai dalam pembelajaran sehingga mengakibatkan hasil belajar siswa masih sangat rendah, terutama pada siswa kelas VII SMP Negeri 8 Gorontalo.

1.3 Pembatasan Masalah

Penyusun memberikan batasan masalah guna menghindari terlalu luasnya masalah yang diungkapkan. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Fokus dalam penelitian ini adalah bentuk model pembelajaran *Type Make A Match*
2. Melakukan teknik passing dengan benar menggunakan model pembelajaran *Type Make A Match*
3. Sampel yang di gunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII-4 SMP Negeri 8 Gorontalo.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Type Make A Match* terhadap hasil belajar *passing* pada permainan bola basket siswa kelas VII SMP Negeri 8 Gorontalo” ?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah:

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Type Make A Match* terhadap hasil belajar *passing* pada permainan bola basket.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam penelitian ini yaitu:

1.6.1 Manfaat teori:

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam berpikir ilmiah bagi guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan pada umumnya dan khususnya bagi saya sendiri sebagai peneliti.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi siswa: Dapat mengefektifkan proses pembelajaran terhadap hasil belajar *passing* pada permainan bola basket pada siswa sekolah menengah pertama khususnya siswa kelas VII-4 SMP Negeri 8 Gorontalo.
2. Bagi guru: hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai acuan dan informasi dasar bagi guru dalam mengefektifkan proses pembelajaran terhadap hasil belajar *passing* pada permainan bola basket.

3. Bagi sekolah: sebagai bahan informasi tentang pengembangan proses pembelajaran pendidikan jasmani olahraga kesehatan khususnya materi tentang bola basket. Selain itu, sebagai bahan masukan bagi SMP Negeri 8 Gorontalo untuk mengefektifkan kualitas dalam proses melaksanakan pembelajaran.
4. Bagi peneliti: Menambah ilmu pengetahuan dan pengalaman berharga bagi peneliti khususnya tentang bola basket agar nantinya peneliti bisa mengimplementasikan ilmu pengetahuan untuk mengembangkan proses pembelajaran terhadap hasil belajar siswa.