

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Permainan bola basket merupakan salah satu olahraga yang paling digemari oleh penduduk Amerika Serikat dan penduduk di belahan bumi lainnya, antara lain di Amerika Selatan, Eropa Selatan, Lithuania, dan juga di Indonesia.

Demikian halnya di sekolah-sekolah, permainan bola basket dimasukkan dalam satu mata pelajaran pokok bahkan masuk dalam tiap even-even olahraga permainan tingkat pelajar. Khususnya di sekolah-sekolah Gorontalo, hampir setiap sekolah terdapat lapangan bola basket, dan juga permainan bola basket merupakan permainan yang tidak sedikit peminatnya. Sering kali para siswa di sekolahan menghabiskan waktu istirahat untuk bermain bola basket.

Di sekolah SMK Tirtayasa juga terdapat lapangan basket, dan setiap terdapat jam pelajaran yang kosong mereka seringkali meluangkan waktu untuk bermain basket. Khususnya kelas X, sering kali mereka mengajak teman baik sesama kelas X maupun kelas XI dan XII.

Namun pada saat observasi serta pengamatan peneliti, terlihat para siswa terutama kelas X mengalami kesulitan dalam melakukan teknik dasar dalam permainan bola basket, khususnya gerakan pivot. Pivot merupakan gerakan dengan melangkahkan salah satu kaki ke semua arah, sedangkan untuk kaki yang lainnya tetap bertumpu gerakan ini juga berfungsi untuk melindungi bola dari rebutan lawan. Berdasarkan keterangan di atas jelas bahwa kemampuan siswa dalam permainan bola basket di SMK Tirtayasa perlu ditingkatkan. Dilihat dari tingkat jumlah siswa 16 orang kelas X TKR yang terdiri dari seluruh laki-laki. Yang tergolong pada klasifikasi (C) cukup ada 4 orang siswa dengan persentase 25% dengan nilai rata-rata 65, yang tergolong pada klasifikasi (K) kurang ada 8 orang siswa dengan persentase 50% dengan nilai rata-rata 48,75 dan yang tergolong pada klasifikasi (KS) kurang sekali sebanyak 4 orang siswa dengan persentase 25% dengan nilai rata-rata 38,75. Dan untuk rata-rata nilai tiap aspek yakni : Indikator A (Bola dipegang dengan kaki sejajar) memperoleh nilai rata-rata 57,81, Indikator B (Kaki dan anggota badan bergeser ke segala arah)

memperoleh nilai rata-rata 39,06, Indikator C (Kaki lainnya sebagai poros) memperoleh nilai rata-rata 54,69, Indikator D (Bila saat berhenti dengan bola, kaki yang satu di depan dan kaki yang lain di belakang) memperoleh nilai rata-rata 53,13, dan Indikator E (Kaki yang di depan tidak diperbolehkan digerakkan ke segala arah, yang bergeser adalah kaki yang ada dibelakang) memperoleh nilai rata-rata 46,88. Sementara daya serap klasikal seluruh penilaian keterampilan 50,31 dan berada pada klasifikasi (K) kurang.

Hal ini menjadi kekhawatiran guru penjaskes dimana kurangnya pemahaman dan kemampuan siswa dalam melakukan gerakan pivot pada permainan bola basket. Pada pembelajaran yang diterapkan oleh guru sebelumnya masih belum dikatakan meningkat, dikarenakan masih adanya kekurangan dalam melakukan gerakan-gerakan dalam permainan bola basket, khususnya gerakan pivot.

Dengan permasalahan di atas penulis ingin menerapkan sebuah metode pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan para siswa dalam melakukan gerakan pivot, yakni metode *cooperative learning*.

Dengan melihat permasalahan yang ditemui maka dalam penelitian ini penulis berkeinginan menerapkan metode *cooperative learning* untuk meningkatkan keterampilan dasar pivot dalam permainan bola basket pada siswa kelas X TKR SMK Tirtayasa.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang nantinya akan dibahas dalam karya ilmiah ini, yakni : kurangnya penguasaan keterampilan dasar pivot, para siswa terutama kelas X mengalami kesulitan dalam melakukan teknik dasar dalam permainan bola basket, serta adanya kendala dalam keterampilan dasar pivot di SMK Tirtayasa disebabkan kurangnya penguasaan keterampilan dasar pivot.

### **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penulisan karya ilmiah ini yakni sebagai berikut: apakah metode *cooperative learning* dapat meningkatkan keterampilan dasar pivot dalam permainan bola basket pada siswa kelas X TKR SMK Tirtayasa?

### **1.4 Cara Pemecahan Masalah**

Permasalahan yang telah diajukan sebelumnya dapat dipecahkan melalui metode *cooperative learning* sebagai berikut :

1. Pembentukan kelompok yang disusun oleh guru, agar siswa tidak memilih-milih teman yang disenangi saja.
2. Guru menyiapkan sarana dan prasarana mengenai cabang olahraga permainan bola basket.
3. Guru memberikan penjelasan tentang keterampilan dasar pivot.
4. Guru memberikan penjelasan tentang metode *cooperative learning*
5. Siswa melakukan gerakan sesuai perintah guru.

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Tujuan yang diinginkan peneliti untuk dicapai melalui penelitian tindakan kelas ini adalah untuk meningkatkan keterampilan dasar pivot melalui metode *cooperative learning* dalam permainan bola basket pada siswa kelas X SMK Tirtayasa.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diperoleh dalam penelitian tindakan kelas kali ini, adalah :

#### **1.6.1 Manfaat Teroritis**

Dengan diterapkannya metode *cooperative learning* dalam permainan bola basket khususnya keterampilan dasar pivot, siswa bisa menjadi terampil dalam menguasai gerakan dari gerak yang sifatnya sederhana ke gerak yang sifatnya kompleks dan sebagai bahan masukan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani dan olahraga sehingga dapat disajikan lebih menarik.

### **1.6.2 Manfaat Praktis**

- a. Bagi siswa : (1) agar dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai bahan untuk dapat mengatasi kekurangmampuan dalam melakukan gerakan pivot. (2) hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi motivasi dalam proses belajar mengajar sehingga hasil belajar yang baik dapat dicapai.
- b. Bagi guru : Memberikan tambahan pengetahuan yang dapat menyelesaikan permasalahan yang timbul dalam kegiatan pembelajaran serta untuk menjadi motivasi untuk lebih jeli dan kreatif melaksanakan tugas pembelajaran.
- c. Bagi sekolah : (1) Memberi sumbangan yang berarti dan pengajaran tempat meneliti dalam upaya pengembangan minat dan bakat serta penggunaan metode pembelajaran yang efektif dan efisien. (2) Dapat memberikan tambahan pemahaman dalam menghadapi permasalahan dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM)
- d. Bagi peneliti selanjutnya : (1) Sebagai bahan pedoman dalam penerapan metode pembelajaran selanjutnya. (2) Dapat memberikan tambahan pengetahuan dan kesimpulan dari penelitian tersebut.