

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Salah satu upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia adalah dengan cara perbaikan proses belajar mengajar. Kebijakan pemerintah meningkatkan mutu pendidikan menuntut guru memiliki kompetensi dalam melaksanakan tugasnya sebagaimana yang diamanatkan dalam undang – undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, dan ahklak mulia.

Lemahnya proses pembelajaran yang dikembangkan guru saat ini, merupakan salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan kita. Proses pembelajaran yang terjadi didalam kelas dilaksanakan sesuai dengan kemampuan dan selera guru, pada kenyataannya kemampuan guru dalam pengelolaan pembelajaran tidak merata sesuai dengan latar belakang pendidikan guru serta motivasi dan kecintaan mereka terhadap profesinya.

Belajar merupakan suatu kegiatan yang dilakukan secara sadar dan terencana mengarah kepada pencapaian tujuan dari kegiatan belajar yang sudah dirumuskan dan ditetapkan sebelumnya. Tercapainya tujuan belajar seperti yang telah ditetapkan tersebut merupakan suatu gambaran keberhasilan belajar siswa dan keberhasilan guru mentransfer pengetahuan kepada siswa. Oleh sebab itu, penetapan tujuan belajar sangat diperlukan. Tujuan pembelajaran berfungsi untuk memberi arah kepada proses belajar mengajar dan menentukan perilaku yang dianggap sebagai bukti belajar.

Dalam usaha pencapaian tujuan belajar perlu diciptakan adanya sistem lingkungan (kondisi) belajar yang lebih kondusif. Menurut Sardiman (2004:25), 'Mengajar merupakan suatu usaha penciptaan lingkungan yang memungkinkan proses belajar'. Proses pembelajaran dikatakan efektif apabila semua siswa terlibat secara aktif baik mental, fisik maupun sosial. Oleh karena itu guru dikatakan sebagai penggerak perjalanan belajar dan fasilitator belajar siswa yang diharapkan mampu memantau tingkat kesukaran yang dialami oleh siswa.

Keberhasilan guru dalam suatu proses pengajaran dapat dilihat dari daya serap siswa yang dilakukan melalui evaluasi hasil belajar. Jika evaluasi baik, maka tujuan belajar tercapai sedangkan jika hasil evaluasi belajar tidak baik, maka tujuan belajar tidak akan tercapai. Sama halnya dengan proses pengajaran pendidikan jasmani untuk mencapai prestasi yang maksimal dalam pembelajaran pendidikan jasmani dibutuhkan pembelajaran yang terprogram yaitu pembelajaran yang memiliki tujuan yang jelas dan materinya sesuai dengan karakteristik materi yang diajarkan, serta memiliki alternatif metode atau gaya mengajar sesuai dengan bentuk kegiatan materi yang dibutuhkan.

Mata pelajaran Pendidikan jasmani sangat diminati oleh siswa, namun banyak pula siswa yang menjadi jenuh dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani yang disebabkan oleh proses belajar mengajar yang monoton dimana guru kurang kreatif dalam penggunaan gaya mengajar. Gaya mengajar yang kurang mendukung, kurang bervariasi dan pendekatan yang berorientasi hanya kepada materi, serta kemampuan guru dalam mengembangkan materi pembelajaran yang minim dapat mengakibatkan menurunnya hasil belajar siswa. Desain pembelajaran merupakan suatu proses untuk menentukan gaya mengajar apa yang paling baik dilaksanakan agar timbul perubahan dan keterampilan pada diri siswa ke arah yang ingin dicapai dan yang lebih baik lagi.

Dari hasil observasi kegiatan proses pembelajaran pendidikan jasmani untuk teori dikelas guru menerapkan pembelajaran konvensional dengan gaya mengajar ceramah, sedangkan untuk praktek dilapangan guru penjas menggunakan gaya mengajar komando. Proses belajar mengajar pendidikan jasmani teori di kelas tidak seperti yang diharapkan, terlihat dari hasil belajar bola basket siswa untuk praktek dilapangan tidak mencapai hasil yang baik, karena pada saat proses pembelajaran teori dikelas dengan gaya mengajar ceramah lebih mengutamakan hapalan dari pada pengertian, mengutamakan hasil daripada proses dan pengajaran berpusat pada guru.

Kegiatan olahraga saat ini telah menjadi kebutuhan setiap individu. Karena kegiatan olahraga yang baik dan benar serta berkesinambungan dapat meningkatkan kebugaran jasmani. Dengan berolahraga dapat menciptakan rasa nasionalisme dan menumbuhkan rasa keimanan, meningkatkan harkat dan martabat bangsa selain itu dengan berolahraga juga dapat meningkatkan serta menyehatkan sistem kerja organ – organ tubuh, meningkatkan metabolisme tubuh sehingga pada akhirnya akan diperoleh jiwa dan raga yang sehat.

Cabang olahraga bola basket merupakan salah satu cabang olahraga yang banyak penggemarnya di seluruh dunia hal ini terbukti dengan begitu antusiasnya seluruh masyarakat di dunia menyaksikan langsung ataupun mengikuti melalui media masa elektronik dan cetak setiap kejuaraan dunia bola basket (NBA). Para penonton rela berdesak – desakan pada waktu menonton pertandingan bola basket, maupun pada waktu masuk ke stadion tempat pertandingan dilaksanakan.

Menembak merupakan keterampilan yang sangat penting dan mendasar dalam permainan bola basket. Teknik ini wajib dikuasai dengan baik, karena suatu tim akan memenangkan suatu pertandingan apabila mempunyai keterampilan menembak yang baik. Berdasarkan PERBASI (2004:23) teknik menembak sendiri masih terbagi lagi menjadi beberapa jenis, yaitu: *lay up*

shoot, set shoot, jump shoot dan lain – lain. Menembak atau shooting adalah suatu keahlian yang sangat penting dalam permainan bola basket, teknik dasar seperti operan, menggiring, bertahan adalah teknik yang harus dikuasai. Namun untuk dapat menghasilkan skor, seorang pemain harus mampu melakukan tembakan yang akurat ke arah ring dan menghasilkan angka.

Tembakan *lay up* adalah tembakan yang efektif, karena dilakukan dari jarak yang sedekat mungkin dengan keranjang. Hal ini dapat menguntungkan penembak, karena menembak dari jarak jauh dapat diperdekat dengan melakukan lompat-langkah-lompat. Pada lompatan yang terakhir ini dilakukan dengan posisi yang setinggi mungkin dengan keranjang, diteruskan dengan memasukkan bola Imam Sodikun (1992:64)

Salah satu masalah yang sering terjadi dalam permainan bola basket adalah kurangnya kompetensi hasil belajar pendidikan jasmani, penyebabnya ialah terletak pada variasi gaya mengajar, siswa hanya berfokus pada apa yang disampaikan guru, siswa merasa bosan dan jenuh, siswa kurang merasakan atau menikmati proses pembelajaran tersebut bahkan siswa tidak dapat berkeaktivitas lebih aktif sehingga proses belajar mengajar kurang maksimal terlaksana. Sama halnya dengan proses pembelajaran *lay up shoot* pada permainan bola basket. Hal ini sesuai dengan hasil observasi peneliti di SMA Negeri 7 Medan, dalam praktek olahraga bola basket. Hasil belajar *lay up shoot* masih kurang, yaitu terlihat hasil shooting yang dilakukan jarang menghasilkan point atau nilai. Untuk mengatasi hal ini, sangat diperlukan metode atau model pembelajaran yang dapat mendukung guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa terkhusus dalam melakukan *lay up shoot* yang baik dan akurat.

Salah untuk model pembelajaran yang efektif, inovatif, inspiratif dan dapat membangun pemahaman siswa terhadap suatu materi pembelajaran adalah *Teaching Games For Understanding* (TGfU). Model pembelajaran ini berpusat pada siswa dan permainan untuk

pembelajaran permainan yang berkaitan dengan olahraga dan memiliki hubungan yang kuat dengan sebuah pendekatan konstruktif dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

Teaching Game for Understanding (TGfU) merupakan pengajaran permainan yang berpusat pada bermain itu sendiri. Pendekatan *TGfU* adalah suatu pendekatan pembelajaran dengan lebih menekankan pada pemahaman tentang bagaimana cara bermain suatu permainan. Permainan juga merupakan salah satu bentuk kegiatan dalam pendidikan jasmani. Melalui permainan akan cenderung menimbulkan tantangan pada anak untuk mengerahkan semua kemampuannya. *TGfU* merupakan pengembangan pengetahuan peserta didik didalam memahami suatu permainan, untuk itu peran para peserta didik sangat dibutuhkan agar tercapainya tujuan pembelajaran. *TGfU* juga merupakan bentuk pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar permainan bola basket terutama kemampuan *lay up shoot* dan aktivitas belajar yang sama sekali belum pernah diajarkan.

Pendekatan *TGfU* yaitu pembelajaran yang mana seorang guru harus mengarah pada enam konsep dalam pendekatan *TGfU*, yakni: 1) *Game*, 2) *Game appreciation*, 3) *Tactical awarness*, 4) *Making Apropriate decisions*, 5) *Skill execution* dan 6) *Performance*. Pendekatan *TGfU* dapat memupuk minat dan kegembiraan dalam proses pembelajaran sehingga aktivitas belajar akan meningkat. Melalui pendekatan *TGfU*, siswa dapat dirangsang untuk berpikir dan juga menghadapkan siswa belajar dengan cara bermain. Sangat diharapkan dengan pendekatan *TGfU* adanya peningkatan kemampuan siswa pada permainan bola basket terutama dalam *lay up shot* yang sesungguhnya.

Model pembelajaran *Teaching Games For Understanding(TGfU)* belum banyak diterapkan dalam setiap pembelajaran, oleh sebab itu peneliti mengangkat judul : Upaya Meningkatkan Hasil Belajar *Lay Up Shoot* Dalam Permainan Bola Basket Melalui Model

Pembelajaran *Teaching Games For Understanding* Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 7 Medan
Tahun Ajaran 2013/2014.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, maka peneliti dapat mengidentifikasi beberapa masalah yang dapat timbul, antara lain :

Apakah yang dimaksud dengan model pembelajaran *Teaching Games For Understanding (TGFU)* ? Faktor – faktor apa saja yang dapat meningkatkan hasil belajar *Lay Up Shoot* Dalam Permainan Bola Basket Siswa Sma Negeri 7 Medan? Bagaimanakah kemampuan *Lay Up Shoot* Dalam Permainan Bola Basket Siswa Kelas XI Sma Negeri 7 Medan ? Apakah model pembelajaran *Teaching Games For Understanding* dapat meningkatkan Hasil Belajar *Lay Up Shoot* Dalam Permainan Bola Basket Sma 7 Negeri Medan ?

C. Pembatasan Masalah

Dalam penelitian yang dilakukan maka perlu kiranya menentukan pembatasan masalah, agar penulisan ini lebih berfokus dan terarah pada hal-hal pokok saja untuk menghindari

pemahaman yang terlalu meluas dan mempertegas sasaran yang akan dicapai dan membahas tentang : Upaya Meningkatkan Hasil Belajar *Lay Up Shoot* tangan kanan dalam permainan bola basket siswa kelas XI SMA Negeri 7 Medan. Penelitian ini hanya meneliti segi kemampuan psikomotorik siswa.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah, maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan diteliti : Bagaimana Upaya Meningkatkan Hasil Belajar *Lay Up Shoot* Dalam Permainan Bola Basket Melalui Model Pembelajaran *Teaching Games For Understanding (TGfU)* Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 7 Medan.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah disampaikan diatas, tujuan penelitian ini adalah: Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar *Lay Up Shoot* Dalam Permainan Bola Basket Melalui Model Pembelajaran *Teaching Games For Understanding (TGfU)* Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 7 Medan.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat :

1. Meningkatkan kemajuan dan perkembangan pendidikan serta mengubah paradigma pasif menjadi yang lebih efektif, inovatif dan inspiratif bagi guru dan siswa, dalam meningkatkan

hasil belajar *Lay Up Shoot* Dalam Permainan Bola Basket Melalui Model Pembelajaran *Teaching For Understanding(TGfU)* Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 7 Medan.

2. Adapun manfaat pendidikan jasmani ini secara praktis adalah sebagai masukan pikiran dalam meningkatkan hasil belajar *Lay Up Shoot* Dalam Permainan Bola Basket Melalui Model Pembelajaran *Teaching Games For Understangding (TGfU)*.
3. Untuk memperkaya ilmu pengetahuan, persepsi dan referensi bagi guru – guru terutama guru mata pelajaran penjas.
4. Bagi pihak sekolah agar dapat menerapkan pembelajaran bola basket yang variatif, inovatif dan yang lebih efektif terhadap perkembangan belajar siswa terkhusus kelas XI SMA Negeri 7 Medan.
5. Sebagai masukan bagi peneliti dalam penyelesaian tugas akhir dan sebagai salah satu persyaratan perkuliahan.