

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Olahraga sebagai suatu aktifitas jasmani yang sering dilakukan oleh manusia, kini telah mengalami perkembangan yang cukup pesat termasuk salah satunya cabang olahraga bola basket. Dahulu permainan bola basket hanya untuk dimainkan dalam ruangan selama musim dingin, tetapi kini permainan bola basket dapat pula dimainkan di luar ruangan bahkan sudah menjadi olahraga kompetitif yang mengarah kepada pencapaian prestasi.

Permainan bola basket sebagai mana dijelaskan oleh Wissel (2013:2) bahwa: "Permainan bola basket adalah permainan yang di mainkan oleh dua tim dengan lima pemain per tim. Tujuannya adalah mendapatkan nilai (skor) dengan memasukan bola ke keranjang dan mencegah tim lain melakukan hal serupa". Permainan bola basket adalah permainan bola basket adalah permainan tim, penguasaan teknik dasar individual sangatlah penting sebelum bermain di dalam tim.

Permainan bola basket dimainkan oleh dua regu yang berlawanan. Tiap-tiap regu yang melakukan permainan di lapangan terdiri dari 5 orang, sedangkan pemain pengganti sebanyak-banyaknya 7 orang, sehingga tiap regu paling banyak terdiri dari 12 orang pemain.

Bahan ajar bola basket antara lain pembelajaran teknik dasar yang meliputi: 1. *foot work* (gerakan kaki) ; 2. *Dribble* (menggring bola dengan tangan dengan cara di pantulkan ke lantai); 3. *passing* (mengoper bola); 4. *chatching*

(menangkap bola); 5. *rebounding* (penyelematan bola); 6. *defending* (pertahanan); 7. *lay up shoot* (menembakan bola ke ring); 8. bergerak tanpa bola; dan 9. bergerak dengan bola.

Dari ke sembilan macam teknik dasar bola basket tersebut penulis lebih tertarik untuk membahas mengenai *lay up shoot* dikarenakan salah satu teknik untuk memasukan bola ke dalam keranjang. Hal mana tujuan permainan bola basket adalah memasukan bola ke dalam keranjang.

Permainan bola basket termasuk dalam bahan ajar pada mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (Penjaorkes), diajarkan sejak jenjang pendidikan dasar hingga menengah.

Pada kurikulum tahun 2013 (edisi revisi tahun 2017) untuk jenjang pendidikan SMP/MTs, materi permainan bola basket diajarkan sejak kelas VII. Bahan yang diajarkan salah satunya adalah teknik *lay up shoot* permainan bola basket.

Lay up adalah suatu tembakan atau shooting yang dilakukan dengan jarak dekat sekali dengan ring basket. memasukan bola dengan cara lay up diawali dengan gerakan langkah lebar kemudian langkah pendek dan dilanjutkan dengan lompatan setinggi-tingginya untuk memasukan bola ke ring basket. Dalam bahasa yang sederhana lay up adalah memasukan bola ke dalam ring basket yang di dahului dengan langkah dan lompat.

Berdasarkan pengalaman penulis sebagai mahasiswa yang sedang melaksanakan praktek latihan profesi (PLP) di SMPN 15 Kota Tasikmalaya, para siswa kelas VIII - B masih kesulitan untuk melakukan teknik *lay up shoot* hal ini

dapat terlihat bola melenceng di luar papan pantul, atau bola tidak sampai ke ring. Untuk mengatasi kesulitan dalam belajar *lay up shoot* penulis menerapkan metode *discovery* (Penemuan).

Gaya mengajar "*discovery*" (Penemuan) memperkenalkan berbagai tingkat tugas. Sementara gaya komando sampai dengan gaya periksa sendiri menunjukkan suatu standar tunggal dari penampilan, maka gaya "*discovery*" memberikan tugas yang berbeda-beda. Dalam gaya ini, siswa didorong untuk menentukan tingkat penampilannya. Untuk mengatasi kesulitan dalam belajar servis atas penulis menerapkan metode *discovery* (Penemuan).

Metode *Discovery Learning* adalah teori belajar yang didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang terjadi bila pelajar tidak disajikan dengan pelajaran dalam bentuk finalnya, tetapi diharapkan mengorganisasi sendiri. *Discovery Learning*, di mana murid mengorganisasi bahan yang dipelajari dengan suatu bentuk akhir (Dalyono, 2013:41). Metode *Discovery Learning* adalah memahami konsep, arti, dan hubungan, melalui proses intuitif untuk akhirnya sampai kepada suatu kesimpulan (Budiningsih, 2013:43). *Discovery* terjadi bila individu terlibat, terutama dalam penggunaan proses mentalnya untuk menemukan beberapa konsep dan prinsip. *Discovery* dilakukan melalui observasi, klasifikasi, pengukuran, prediksi, penentuan dan *inferi*. Proses tersebut disebut *cognitive process* sedangkan *discovery* itu sendiri adalah *the mental process of assimilating concepts and principles in the mind* (Robert B. Sund dalam Malik, 2014:219).

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas VIII – B SMPN 15 Kota Tasikmalaya sehubungan masih kesulitan melakukan teknik *lay up shoot*

permainan bola basket, Kepala Sekolah memberi rekomendasi untuk melakukan penelitian pada sekolah yang dipimpinnya, tersedianya sarana dan prasarana untuk kelancaran pelaksanaan penelitian.

Dari latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka masalah yang timbul dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- 1) Siswa kurang tanggap dalam mengatasi kesulitan belajar;
- 2) Siswa cenderung cara belajarnya individual, sehingga apabila terjadi kesulitan belajar tidak mampu memecahkannya;
- 3) Metode pembelajaran selama ini dilakukan dengan metode komando sehingga aktifitas siswa terbatas.

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka penelitian ini dibatasi pada peningkatan kemampuan hasil belajar *lay up shoot* permainan bola basket pada siswa kelas VIII – B SMPN 15 Kota Tasikmalaya.

Untuk menyelesaikan masalah di atas perlu dilihat dari penyebab utama yang ada. Perlu strategi pembelajaran yang mampu meminimalisasi permasalahan di atas. Suatu strategi diharapkan mampu menggerakkan siswa untuk lebih aktif saat mengikuti kegiatan belajar mengajar penjasorkes. Strategi yang juga mendorong siswa yang pandai untuk peduli kepada temannya, sehingga terjadi proses belajar yang bersifat kolaboratif.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah, masalah dalam penelitian ini dirumuskan: "Apakah metode *discovery learning* dapat meningkatkan hasil

belajar lay up shoot permainan bola basket pada siswa kelas VIII – B SMPN 15 Kota Tasikmalaya Tahun Ajaran 2017/2018”.

Untuk menjawab permasalahan penelitian ini sebagaimana diungkap dalam rumusan masalah dan pertanyaan penelitian tersebut, maka upaya pemecahannya dapat dilakukan dengan proses penelitian tindakan kelas (*class action research*) minimal dua siklus. Setiap siklus dilakukan dalam tiga kali pertemuan.

Siklus pertama menerapkan strategi pembelajaran penjasorkes dengan metode *discovery learning* perorangan, sedangkan pada siklus kedua lebih diorientasikan pada kegiatan kelompok.

C. Definisi Operasional

Untuk menghindari salah arti terhadap istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka penulis jelaskan istilah yang di gunakan dalam penelitian ini agar lebih oprasional istilah-istilah tersebut adalah:

1. Pembelajaran menurut Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional (2013:26) pembelajaran adalah ”proses interaksi peserta didik dengan pendidikan dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Pembelajaran dalam penelitian ini dimaksudkan suatu proses pembelajaran *lay up shoot* permainan bola basket dengan menggunakan metode *discovery learning*.

2. Metode *discovery learning* menurut Cahyo (2013:101) adalah “sebagai prosedur mengajar yang mementingkan pengajaran perseorangan, memanipulasi objek sebelum sampai pada generalisasi. Makanya, anak harus berperan aktif di dalam belajar. Peran aktif anak dalam belajar ini diterapkan melalui cara

penemuan. *Discovery* yang dilaksanakan siswa dalam proses belajarnya diarahkan untuk menemukan suatu konsep atau prinsip.

3. Lay up shoot adalah usaha memasukkan bola ke dalam keranjang atau ring basket lawan untuk meraih poin. Dalam melakukan *lay up shoot* ini dapat dilakukan dengan dua cara yaitu dengan *lay up shoot* dengan dua tangan serta *lay up shoot* dengan satu tangan. (http://id.wikipedia.org/wiki/Bola_basket, diambil tanggal 20 Januari 2015)

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan perumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, penelitian ini mempunyai tujuan baik secara umum maupun secara khusus.

1. Tujuan Umum Penelitian

Meningkatkan kualitas pembelajaran penjasorkes di SMPN 15 Kota Tasikmalaya ditunjukkan dengan meningkatnya prosentase siswa yang berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar mengajar penjasorkes diikuti dengan meningkatnya prestasi belajar siswa.

2. Tujuan Khusus Penelitian

Pada akhir siklus pada semester genap tahun ajaran 2017/2018 siswa kelas VIII – B SMPN 15 Kota Tasikmalaya yang berpartisipasi aktif mengikuti proses pembelajaran permainan bola basket dapat meningkat serta diikuti dengan peningkatan prestasi belajar berupa peningkatan hasil pembelajaran *lay up shoot* permainan bola basket.

Sekurang-kurangnya 80 % siswa kelas VIII – B di SMPN 15 Kota Tasikmalaya Tahun Pelajaran 2017/2018 memiliki hasil belajar *lay up shoot* permainan bola basket kategori baik

Selain ketercapaian hasil belajar *lay up shoot* permainan bola basket kategori baik, juga memiliki karakter: disiplin, tanggung jawab, mampu bekerja sama dan toleransi.

E. Manfaat Hasil Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah manfaat praktis dan manfaat teoretis.

1. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Melalui metode *discovery learning* diharapkan siswa lebih bersemangat dan terpacu dalam mengikuti pelajaran penjasorkes di sekolah dan lebih berprestasi lagi sehingga *lay up shoot* permainan bola basket dapat meningkat dan berkategori baik.

b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat dijadikan masukan bagi guru Penjasorkes di SLTP yaitu bahwa model pembelajaran *discovery learning* dapat meningkatkan hasil belajar *lay up shoot* permainan bola basket, sehingga dapat mendukung pencapaian prestasi belajar secara maksimal.

c. Bagi Kepala Sekolah

Dapat menyediakan sarana dan prasarana pembelajaran khususnya pengembangan pembelajaran olahraga bola basket.

d. Bagi Peneliti Lainnya

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi bagi peneliti lain dengan objek penelitian yang sama.

2. Manfaat Teoretis

- a. Mendapatkan pengetahuan baru tentang cara meningkatkan hasil belajar *lay up shoot* permainan bola aba pada pembelajaran panjasorkes melalui metode *discovery learning*.
- b. Hasil penelitian ini dapat dipergunakan untuk referensi penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan hal yang sama.
- c. Dapat dipergunakan sebagai media alternatif bagi guru Penjasorkes di sekolah lain dalam meningkatkan hasil belajar *lay up shoot* yang lebih efektif dan menyenangkan bagi siswa yaitu melalui model pembelajaran *discovery learning* sehingga siswa dapat meningkat hasil pembelajaran *lay up shoot* permainan bola basket.