

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Demi memenuhi tuntutan abad ke-21 yang semakin kompetitif, pendidikan saat ini diharapkan dapat menciptakan sumber daya manusia unggul. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk membentuk sumber daya manusia yang berkualitas adalah melalui pendidikan. Pendidikan membimbing manusia untuk mengembangkan potensi dalam dirinya dengan cara memberikan manfaat bagi kehidupan. Agar tujuan pendidikan nasional tercapai maka sebuah institusi/sekolah memerlukan suatu pembelajaran, yakni usaha pendidik untuk mewujudkan perilaku yang diinginkan dengan menyediakan fasilitas dan lingkungan yang memungkinkan peserta didik dapat belajar sesuai dengan minat dan kemampuannya pada setiap mata pelajaran. Salah satunya adalah mata pelajaran Pendidikan Jasmani (Penjas).

Pendidikan jasmani merupakan salah satu dari bagian pendidikan secara umum dan salah satu mata pelajaran wajib pada setiap jenjang pendidikan di sekolah. Pendidikan jasmani adalah suatu proses pembelajaran yang didesain untuk meningkatkan kebugaran, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan hidup aktif, dan sikap sportif melalui kegiatan jasmani (Febriyanti et al., 2022, p. 77). Pendidikan jasmani memiliki peranan penting yang banyak memberikan manfaat untuk kesehatan fisik dan kesehatan mental peserta didik untuk menjadi manusia seutuhnya. Hal ini menjadi perbedaan mata pelajaran penjas dengan mata pelajaran lain, yakni adanya gerak insani, manusia yang bergerak secara sadar baik fisik maupun mental. Gerakan ini direncanakan dengan sistematis oleh pendidik yang akan diberikan kepada peserta didik dalam rangka merangsang pertumbuhan dan perkembangan peserta didik. Dengan demikian, pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan melalui aktivitas fisik atau olahraga.

Selaras dengan tujuan pendidikan nasional, tujuan pendidikan jasmani memberikan kesempatan kepada peserta didik dalam mempelajari dan mengembangkan potensinya melalui berbagai kegiatan, baik dalam aspek fisik, sosial, moral, mental dan emosional. Artinya, tujuan pendidikan jasmani bukan hanya untuk mengembangkan bidang jasmani saja, tetapi juga untuk mengembangkan aspek lainnya. Penting untuk

mengembangkan potensi peserta didik pada bidang olahraga semaksimal mungkin, salah satunya dalam permainan bola basket.

Permainan bola basket adalah permainan bola besar yang dimainkan secara berkelompok yang terdiri dari dua tim yang setiap tim nya beranggotakan masing-masing lima orang. Tujuan dari permainan ini adalah memasukan bola sebanyak-banyaknya ke dalam ring lawan dengan peraturan yang telah disepakati. Permainan bola basket memiliki beberapa teknik dasar antara lain, mengoper (*passing*), menggiring bola (*dribbling*), dan menembak bola (*shooting*). Diantara permainan bola besar, bola basket merupakan salah satu yang memiliki gerakan kompleks. Hal ini selaras dengan pendapat Awali (2018, p. 53) yang mengatakan bahwa permainan bola basket merupakan permainan yang gerakannya kompleks yaitu gabungan dari jalan, lari, lompat, dan unsur kekuatan, kecepatan, kulentukkan dan lain-lain. Walaupun begitu, pembelajaran permainan bola basket menjadi salah satu cabang olahraga yang cukup diminati oleh peserta didik.

Tujuan utama permainan bola basket adalah mencetak poin dengan cara memasukan bola ke dalam keranjang lawan dan mencegah pemain lawan mencetak poin. Hal ini didukung oleh pendapat Akram et al. (2019, p. 4) yang mengemukakan tujuan permainan bola basket ialah memasukkan bola ke dalam keranjang lawan dan mencegah pihak lain mendapatkan bola. Teknik yang digunakan untuk memasukan bola ke dalam keranjang lawan adalah dengan melakukan teknik *shooting*. Salah satu jenis *shooting* yang terdapat dalam permainan bola basket adalah *under ring shoot*. *Under ring shoot* merupakan teknik dasar *shooting* yang paling sederhana dibandingkan dengan teknik *shooting* yang lainnya. Oleh karena itu, kemampuan teknik *under ring shoot* penting dimiliki peserta didik.

Pada dasarnya pemain bola basket dituntut untuk menguasai teknik dasar bermain. Teknik dasar yang baik dan benar menentukan keberhasilan seseorang untuk pengembangan dirinya pada teknik yang lebih tinggi (Supriatna, 2023, p. 5). *Under ring shoot* dalam permainan bola basket merupakan bagian dari teknik dasar *shooting*. Dari beberapa penelitian menyatakan bahwa pemahaman dan keterampilan teknik dasar *shooting* pada peserta didik masih tergolong kurang. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya, peserta didik kurang memahami dan bisa menerima materi ataupun penjelasan dari guru yang tidak menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif

(Supriatna, 2023, p. 5). Suasana belajar yang monoton menyebabkan peserta didik kurang semangat dan tidak fokus dalam melakukan praktik *shooting* (Sulistiyoningrum et al., 2015, p. 1). Sehingga pada saat melakukan praktik *shooting*, akurasi lemparan bola banyak yang meleset dan tidak sampai pada ring basket (Rahman, 2023, p. 2037). Peserta didik hanya tertarik melakukan *shooting* secara langsung ke ring tanpa memahami langkah-langkah dalam teknik dasar *shooting* yang benar. Hal ini tentu dapat berdampak pada hasil belajar akhir peserta didik dimana teknik dasar yang kurang baik akan mempengaruhi hasil pembelajaran bola basket secara keseluruhan (Sulistiyoningrum et al., 2015, p. 1).

Teknik dasar *shooting* penting untuk ditingkatkan. Keterampilan ini merupakan suatu keterampilan yang memberikan hasil nyata secara langsung. *Shooting* sangat berpengaruh dalam permainan bola basket karena yang menentukan poin dalam satu pertandingan adalah berapa banyak bola yang dimasukkan dalam keranjang (Supriatna, 2023, p. 4). Dari berbagai teknik dasar dalam permainan bola basket, teknik *shooting* merupakan cara untuk melakukan penyerangan dalam mengumpulkan angka dan meraih kemenangan. Dari berbagai teknik *shooting* dalam permainan bola basket, teknik *under ring shoot* merupakan teknik *shooting* yang paling sederhana untuk dipelajari dan juga penting untuk dikuasai yang akan mempengaruhi teknik shooting lainnya seperti *free throw*, *shooting three point*, *jump shoot* dll. Oleh karena itu teknik *under ring shoot* penting untuk diteliti lebih lanjut.

Kenyataan dilapangan khususnya di SMPN 8 TASIKMALAYA dikelas VIII H peserta didik masih belum mencapai KKM untuk materi *under ring shoot*, dari jumlah 33 peserta didik hanya 10 peserta didik yang sudah mencapai KKM. model pembelajaran yang digunakan di sekolah tersebut untuk materi *under ring shoot* menggunakan model TGT.

Model pembelajaran *Team Games Tournament* adalah metode kooperatif di mana peserta didik belajar dalam kelompok heterogen, lalu bersaing dalam turnamen untuk menguji pemahaman mereka. Kelebihanannya meliputi peningkatan motivasi, kerja sama, dan toleransi; sedangkan kekurangannya dapat berupa kesulitan pengelompokan peserta didik dengan kemampuan berbeda dan memakan waktu yang cukup lama untuk persiapan.

Menurut Rusman (2018), model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) memiliki sejumlah kelebihan, antara lain bahwa TGT menempatkan peserta didik dalam kelompok kecil heterogen (5–6 peserta didik) yang memungkinkan seluruh peserta didik (termasuk yang berprestasi rendah) aktif berperan; memberikan peserta didik kebebasan untuk berinteraksi, menyampaikan pendapat, serta bekerja sama dalam tim; meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar karena suasana pembelajaran menjadi menyenangkan dan melibatkan unsur permainan serta kompetisi; serta membantu menumbuhkan sikap toleransi, kepekaan sosial, dan rasa saling menghargai antar peserta didik (karena heterogenitas kelompok) sehingga kelas menjadi lebih hidup, interaktif, dan tidak membosankan.

Sementara itu, kekurangan model *Team Games Tournament* (TGT) diantaranya guru dapat mengalami kesulitan dalam membagi peserta didik ke dalam kelompok yang benar-benar heterogen secara akademik, terutama bila peserta didik memiliki kemampuan yang sangat bervariasi; hal tersebut dapat menyebabkan peserta didik dengan kemampuan rendah tertinggal atau peserta didik berkemampuan tinggi sulit membantu teman yang lemah, sehingga pencapaian kelompok bisa tidak optimal. Selain itu, pelaksanaan TGT seringkali memerlukan waktu yang relatif lama (baik untuk persiapan maupun pelaksanaan turnamen) sehingga menuntut perencanaan dan manajemen waktu kelas yang baik. Terlebih lagi, jika guru kurang mahir mengelola kelompok dan membimbing interaksi antar peserta didik, suasana belajar yang semula menyenangkan dan kooperatif bisa menjadi kurang efektif atau bahkan membingungkan (Rusman, 2018).

Untuk menguasai teknik *under ring shoot* bisa diterapkan dengan beberapa model pembelajaran seperti kooperatif, jigsaw, *two stay two stray think pair share* (TPS) dan *direct instruction*, karena banyaknya model pembelajaran untuk teknik *under ring shoot* penulis tertarik untuk memilih model *direct instruction*. Model pembelajaran *Direct Instruction* merupakan suatu model pembelajaran yang berpusat pada guru pengajar (pendidik), tetapi tetap menjamin keterlibatan peserta didik. Model *direct instruction* ini merupakan model yang memudahkan peserta didik dalam memahami dan mempraktikkan teknik *under ring shoot* secara bertahap. Model Lingkungan *direct instruction* diciptakan dan berorientasi pada tugas-tugas yang diberikan pendidik kepada peserta didik (Arifin, 2023, p. 73). Model pembelajaran ini, pertama kali diperkenalkan

pada tahun 1968 oleh Siegfried Engelmann di University of Illinois, Urbana-Champaign. Engelmann menggunakan pendekatan ini untuk membantu anak-anak belajar dan menguasai materi pelajaran.

Menurut Arifin (2023, p. 75), model pembelajaran *Direct Instruction* (DI) memiliki beberapa kelebihan, di antaranya pendidik dapat memiliki kontrol penuh terhadap peserta didik selama proses pembelajaran sehingga dapat mengetahui sejauh mana pemahaman dan penguasaan materi yang dicapai peserta didik; model ini juga efektif dan efisien untuk mengajarkan konsep maupun keterampilan secara jelas, bahkan kepada peserta didik dengan prestasi rendah; selain itu, DI memungkinkan pendidik menjelaskan materi atau permasalahan secara nyata melalui demonstrasi langkah demi langkah; model ini juga dapat diterapkan pada kelas dengan jumlah peserta didik yang besar; dan pendidik dapat mengatur serta mengontrol penggunaan waktu pembelajaran dengan lebih ketat dan tepat.

Sementara itu, kekurangan model *direct instruction* menurut Arifin (2023, p. 75) antara lain pendidik menjadi pusat pembelajaran sehingga keberhasilan model ini sangat bergantung pada kemampuan pendidik; apabila pendidik tampak gugup, kurang siap, atau kurang menguasai materi, peserta didik dapat menjadi bosan dan kehilangan fokus. Model ini juga bersifat sangat bergantung pada pendidik sebagai satu-satunya sumber informasi, sehingga komunikasi yang terjadi cenderung satu arah dan kurang mampu mengakomodasi perbedaan kemampuan, pengetahuan, minat, bakat, maupun gaya belajar peserta didik. Selain itu, efektivitas demonstrasi yang dilakukan dalam DI bergantung pada kemampuan peserta didik dalam mengamati dan memahami langkah-langkah yang ditunjukkan, dan materi yang diperoleh peserta didik terbatas pada apa yang disampaikan pendidik tanpa memberi ruang eksplorasi lebih luas.

Peneliti memilih model *Direct Instruction* sebagai solusi untuk meningkatkan teknik *Under Ring Shoot* ini di dukung oleh penelitian penelitian sebelumnya yaitu, Penelitian Arifin (2023) dengan judul “Implementasi Model Pembelajaran Pengajaran Langsung untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran PJOK Materi Gerak Spesifik Permainan Bola Basket di Kelas VII-G Semester 1 SMPN 1 Bolo Tahun Pelajaran 2022/2023”, penelitian Cantika Febriyanti, Abdulloh, Dhika Bayu Mahardhika (2022) dengan judul “Implementasi Model *Direct Instruction* Dalam Pembelajaran Bola Basket di SMAN 1 Ciasem”, dan terakhir penelitian Irma Sulistyoningrum, Victor

Simanjuntak, Eka Supriatna (2015) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Direct Instruction* (Di) Terhadap *Shooting Basket* Di SMAN 3 Pontianak”.

Berdasarkan permasalahan dan kajian mengenai model pembelajaran *direct instruction* penulis tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Teknik *Under Ring Shoot* Melalui Penerapan Model *Direct Instruction* Di SMPN 8 Kota Tasikmalaya. ” pada peserta didik kelas VIII H SMP Negeri 8 Kota Tasikmalaya Tahun Ajaran 2024/2025.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut maka dapat dirumuskan permasalahannya sebagai berikut: “Apakah model pembelajaran *Direct Instruction* dapat meningkatkan hasil belajar teknik dasar *Under Ring Shoot* dalam permainan Bola Basket pada peserta didik kelas VIII H SMP Negeri 8 Tasikmalaya tahun ajaran 2024/2025?”

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, maka tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui hasil belajar *Under Ring Shoot* dalam permainan Bola Basket pada peserta didik kelas VIII H SMP Negeri 8 Tasikmalaya tahun ajaran 2024/2025 dengan menerapkan model *Direct Instruction*.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat Berdasarkan tujuan penelitian, maka penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

a. Manfaat Teoretis

Secara teoretis, peneliti berharap temuan dari penelitian tindakan kelas ini dapat memberikan kontribusi ilmu pengetahuan mengenai model *direct instruction* pada proses pelaksanaan pembelajaran bola basket untuk meningkatkan penguasaan teknik dasar *Under Ring Shoot*.

b. Manfaat Praktis

Secara praktis, temuan dari penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut:

- 1) Bagi peserta didik, penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman teknik dasar permainan bola basket dan hasil belajar untuk mata pelajaran Penjas.
- 2) Bagi pendidik (pengajar), penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai penerapan model *direct instruction* dalam pembelajaran bola basket.
- 3) Bagi peneliti, penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan pengalaman peneliti sebagai calon pendidik mengenai proses pelaksanaan pembelajaran bola basket, baik mengenai teknik dasar maupun model pembelajaran. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi oleh peneliti selanjutnya sebagai penelitian yang relevan.