

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Ilmu pengetahuan dan teknologi atau yang biasa dikenal dengan singkatan (IPTEK) adalah suatu sumber yang mana seseorang bisa mengelola dan juga menggunakannya dalam kehidupannya baik dari penemuan baru tentang suatu ilmu atau teknologi dan juga perkembangan dari ilmu dan teknologi itu sendiri. Pertumbuhan ilmu pengetahuan serta teknologi (IPTEK) sudah membuat perubahan besar dalam kehidupan umat manusia di segala dunia. Dengan keahlian ide yang dimiliki, manusia senantiasa berupaya mencari serta meningkatkan ilmu pengetahuan untuk menciptakan bermacam fitur modern demi mendukung serta memudahkan kehidupan. Salah satu bentuk dari pertumbuhan (IPTEK) disaat ini ialah temuan internet. Internet merupakan hasil perpaduan antara teknologi, telekomunikasi serta data. Kedatangan internet sudah membuka cakrawala baru dalam kehidupan manusia. Internet sudah jadi suatu ruang data serta komunikasi yang cukup menjanjikan sanggup menjangkau batas-batas antar negeri. selain itu, internet pula sudah membawa kita kepada ruang ataupun “dunia baru” yang terbentuk yang dinamakan dunia maya (*cyberspace*).

Telepon seluler pintar atau smartphone adalah bentuk dari implementasi Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang sekarang ini semakin berkembang. Dahulu ponsel genggam hanya digunakan sebagai sarana komunikasi yang berkembang tahun 1990-an. Namun, saat ini ponsel pintar digunakan untuk berbagai kebutuhan, seperti media sosial misalnya yang menjadi sumber inspirasi di berbagai konsentrasi. contohnya dalam bidang olahraga, ilmu pengetahuan dan

teknologi (IPTEK) berperan sangat besar sebagai pacuan kemajuan pada olahraga. Menurut Pamungkas & Dwiyo, (2020:68) Masuk ke era digital ini membawa perkembangan teknologi yang sangat luar biasa di bidang keolahragaan, perkembangan ini memiliki dampak positif dan juga dampak negatif pada penggunaannya. Perkembangan di dunia teknologi diikuti juga oleh berkembangnya ilmu pengetahuan yang digunakan. Dalam dunia olahraga perkembangan ilmu pengetahuan sangat membantu para pelatih dan atlet untuk meningkatkan kemampuan di cabang olahraga yang ditekuninya. Sudah banyak penelitian di bidang olahraga yang menghasilkan temuan baru untuk mendukung peningkatan prestasi olahraga.

Olahraga adalah aktivitas untuk melatih tubuh seseorang, tidak hanya secara jasmani tetapi juga rohani. Berdasarkan arti kata dalam undang-undang ketentuan pokok olahraga tahun 1997 pasal 1, yang dimaksud dengan olahraga adalah semua kegiatan jasmani yang dilandasi semangat untuk melelahkan diri sendiri maupun orang lain, yang dilaksanakan secara ksatria sehingga olahraga merupakan sarana menuju peningkatan kualitas dan ekspresi hidup yang lebih luhur bersama sesama manusia. Utamanya olahraga berfungsi untuk menyehatkan badan dan memastikan organ tubuh masih sehat. Olahraga penting, karena di dalam tubuh yang kuat terdapat jiwa yang sehat. Pendapat orang tentu berbeda, tapi secara garis besar olahraga yang merupakan aktivitas fisik itu penting dilakukan dalam keseharian. Baik dengan gerakan-gerakan terarah (cabang olahraga) ataupun gerakan lainnya yang penting bergerak. Pada dasarnya olahraga dibagi menjadi dua yaitu, Olahraga Prestasi yaitu permainan dan pertandingan yang terbatas waktunya yang melibatkan usaha fisik dan keterampilan. Olahraga Rekreasi yaitu

olahraga yang merupakan rekreasi dan aktifitas yang dilakukan di waktu senggang bahkan merupakan hiburan .

Olahraga prestasi menurut Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2005 Tentang Sistem Keolahragaan Nasional adalah olahraga yang membina dan mengembangkan olahragawan secara terencana, berjenjang, dan berkelanjutan melalui kompetisi untuk mencapai prestasi pada tingkat daerah, nasional, dan internasional dalam rangka meningkatkan harkat dan martabat bangsa dengan dukungan ilmu pengetahuan dan teknologi keolahragaan. Prestasi dari olahraga prestasi adalah kinerja terbaik. Kinerja terbaik dari suatu kejuaraan adalah sebagai juara, baik pada tingkat daerah atau nasional atau internasional sederhananya adalah melakukan pelatihan (training) secara terarah, terukur, dan terpantau. Atlet berbakat dan pelatih handal tidak akan mencapai hasil optimal kalau dalam proses pelatihannya tidak didukung prasarana dan sarana yang baik. Tuntutan prasarana dan sarana pelatihan haruslah menjadi perhatian bagi seorang pelatih maupun atlet itu sendiri.

Olahraga Bola Basket adalah permainan yang diciptakan oleh seorang guru olahraga bernama James Naismith di sekitar tahun 1891. Bola basket adalah olahraga bola berkelompok yang terdiri atas dua tim beranggotakan masing-masing lima orang yang saling bertanding mencetak poin dengan memasukkan bola ke dalam keranjang lawan. Dalam permainan dan pertandingan, teknik dasar yang dimiliki seseorang merupakan modal awal yang penting, ketika kemampuan dasar awal diketahui maka pelatih atau pengajar dapat memberikan formulasi dan metode yang tepat agar target capaian prestasi maupun latihan terpenuhi. Dalam permainan bola basket, semua pemain harus mempunyai teknik dasar bermain yang baik. Teknik dasar permainan tersebut yaitu penguasaan teknik dasar (*fun-*

damentals), ketahanan fisik (*phisycal condition*), kerjasama (pola dan strategi), teknik dasar (*shooting, passing, lay-up, dribble, pivot*). Teknik dasar tersebut harus bisa dikuasai oleh atlet bola basket karena jika atlet basket dapat menguasai teknik dasar tersebut maka akan memudahkan seorang atlet untuk menyerang lawan. Pada teknik dasar bola basket, hakikatnya pemain basket melatih tubuh untuk dapat menguasai teknik tersebut sehingga dapat dengan mudah untuk menyerang lawan. Dengan begitu, Atlet harus senantiasa melatih kemampuan latihan teknik dasar untuk dapat melewati pemain lawan yang sedang menjaga ring basket. Dalam permainan bola basket untuk mengalahkan lawan main, Atlet harus dapat memasukan bola kedalam ring basket dengan menggunakan teknik-teknik dalam olahraga bola basket.

Berdasarkan pengamatan di lapangan bola basket SMA Negeri 1 Muaro Jambi siswa ekstrakurikuler olahraga bola basket masih latihan teknik dasar menggunakan sarana dan prasaran seadanya, kemudian ada yang sudah menggunakan *cone* ataupun kursi, dan untuk latihan teknik dasar *dribble* masih belum menggunakan alat. Sehingga membuat latihan teknik dasar *dribble* bola basket kurang efektif. Oleh sebab itulah peneliti tertarik untuk membuat sebuah alat yang nantinya semoga dapat membantu latihan teknik dasar bola basket siswa ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Muaro Jambi.

Research and Development (R&D) merupakan metode penelitian untuk mengembangkan dan menguji produk yang nantinya akan dikembangkan dalam dunia pendidikan. Menurut Amali (2019:2) Ada 3 macam model penelitian yang dapat dijadikan sebagai acuan dalam penelitian *Research and Development (R&D)* yaitu; Model Pengembangan Borg and Gall, model pengembangan *4D*, dan model

pengembangan *ADDIE*. Alat yang nantinya akan dikembangkan adalah *stick dribble* dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan dari Borg dan Gall, Model pengembangan Borg dan Gall Hamdani (2011:1) memiliki tahap-tahap yang relatif panjang karena terdapat 10 langkah pelaksanaan: (1) penelitian dan pengumpulan data, (2) perencanaan, (3) pengembangan produk), (4) uji coba lapangan, (5) penyempurnaan produk awal (6) uji coba lapangan, (7) menyempurnakan produk hasil uji lapangan, (8) uji pelaksanaan lapangan, (9) penyempurnaan produk akhir, dan (10) diseminasi dan implementasi.

Stick Dribble ini hanyalah sebagian kecil dari sekian banyak peralatan olahraga, perkembangan IPTEK di olahraga tidak akan pernah berhenti sebelum rasa puas terpenuhi, begitu pula IPTEK di bidang lainnya. Karena kepuasan dan rasa ingin menjadi terbaik adalah pendorong seseorang untuk senantiasa menggunakan IPTEK sebagai landasan mencapai tujuan. pada akhirnya akan selalu bermunculan ide-ide baru, kreativitas baru, dan inovasi baru sehingga tercipta karya baru yang dimanfaatkan untuk berbagai kepentingan.

Dengan belum banyaknya ditemukan yang memodifikasi alat *dribble* untuk olahraga bola basket. Sehingga peneliti berkeinginan untuk mengembangkan alat *dribble* berupa *Stick Dribble* dalam olahraga bola basket agar dapat membantu mencapai tujuan-tujuan latihan dan mempermudah pelatih memberikan latihan yang berulang-ulang sampai tujuan yang diinginkan tercapai. Alat latihan teknik dasar bola basket berupa *stick dribble* ini diharapkan dapat memberikan keefektifan siswa pada proses latihan olahraga bola basket, dan mempermudah pelatih pada saat melatih, mengarahkan program latihan yang diinginkan serta membantu fokus pelatih saat mengawasi siswanya.

Alat Stick Dribble ini memiliki bentuk yaitu berbentuk tiang lurus yang memiliki ukuran panjang 120 cm ke atas kemudian diberi dua lengan yang terbuat dari *stick fiber* berguna sebagai alat ukur mengontrol bola, memvariasikan *dribble* maupun membantu memperbaiki posisi tubuh saat *dribble*. Pada bagian atas diberi tempat untuk meletakkan bola, kemudian di bagian bawah diberi penyangga yang cukup bisa menopang tongkat. Alat *stick dribble* ini dapat digunakan untuk latihan basket dalam bentuk teknik. Jadi peneliti tertarik untuk meneliti **“Pengembangan Alat Stick Dribble Olahraga Bola Basket”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka peneliti mendapatkan rumusan masalah pada penelitian ini :

1. Bagaimana pengembangan alat *Stick Dribble* sebagai alat bantu latihan teknik dalam olahraga bola basket?
2. Bagaimana kelayakan alat *Stick Dribble* menurut ahli materi, ahli media dan pengguna?

1.3. Tujuan Pengembangan

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk yaitu berupa alat *Stick Dribble* sebagai alat bantu latihan teknik dasar *dribble* yang memberikan keefektifan ketika berlatih dalam olahraga bola basket.

1.4 Spesifikasi Produk

Produk yang akan dihasilkan melalui penelitian pengembangan ini mempunyai spesifikasi sebagai berikut:

1. Hasil produk penelitian berupa alat *Stick Dribble* dalam olahraga bola basket.
2. Tiang terbuat dari pipa berukuran 1,3 m.

3. Penopang tiang terbuat dari kaleng
4. Tempat meletakkan bola terbuat dari bahan plastik berdiameter 25 cm
5. Lengan tiang berupa stick terbuat dari *stick fiber*.

1.5. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan alat *Stick Dribble* untuk melatih *dribble* pada teknik dasar bola basket sehingga bermanfaat seperti berikut :

1. Manfaat Teoritis

- a. Manfaat *Stick Dribble* adalah mampu memberikan keefektifan latihan secara mandiri.
- b. Alat *Stick Dribble* diharapkan dapat meningkatkan semangat latihan, agar mencapai kemampaun *dribble* yang sangat baik.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Pengguna, semoga alat ini dapat dimanfaatkan dalam proses latihan, baik mandiri maupun kelompok, sehingga mendapatkan hasil yang memuaskan.
- b. Bagi Pelatih merupakan inovasi baru dan solusi dari pelatih untuk melatih atlet dalam latihan teknik dasar bola basket.
- c. Bagi Pengusaha dapat dijadikan sebagai sebuah produk baru dalam dunia bisnis olahraga sehingga meningkatkan produktifitas industri olahraga.
- d. Bagi Peneliti alat ini dapat berguna sebagai bahan penelitian rujukan lebih lanjut.

1.6 Asumsi dan keterbatasan Pengembangan

Asumsi pengembangan yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan alat *Stick Dribble* olahraga bola basket adalah:

1. Alat *stick dribble* dapat menjadi alat bantu latihan teknik dalam olahraga bola basket.
2. Bagi pengguna dengan menggunakan alat *Stick Dribble* akan lebih nyaman dan mudah untuk mengikuti intruksi dari pelatih dalam program latihan.

Permasalahan pada penelitian ini perlu dibatasi agar masalah yang dikaji lebih fokus dan tidak terlalu luas. Adapun batasan-batasan sebagai berikut :

- a. Penelitian ini dilaksanakan di Lapangan Basket SMA Negeri 1 Muaro Jambi
Sasarannya adalah siswa yang mengikuti ekstrakurikuler bola basket kelompok besar dan kecil.
- b. Pengembangan alat *Stick Dribble* ini disesuaikan dengan kebutuhan siswa ekstrakurikuler basket SMA Negeri 1 Ma.Jambi untuk latihan teknik.
- c. Pengembangan alat *Stick Dribble* ini hanya dapat berfokus melatih *dribble*.

1.7 Definisi Istilah

Untuk menghindari salah pengertian istilah maka dalam penelitian ini dijelaskan beberapa istilah yang terkait dengan penelitian ini yaitu:

1. Pengembangan merupakan suatu proses guna untuk mendapatkan suatu hasil produk tertentu. Penelitian pengembangan ini merupakan suatu jenis penelitian yang tidak dimaksudkan untuk menguji teori, tapi untuk menghasilkan produk atau mengembangkan produk.
2. Alat adalah benda yang digunakan untuk mempermudah pekerjaan kita.
3. *Stick dribble* adalah alat yang dijadikan untuk mengontrol serta memvariasikan *dribble* yang dapat digunakan untuk latihan teknik dasar *dribble* bola basket agar lebih efektif dalam latihan.

4. Latihan teknik dalam olahraga bola basket yaitu : (a) penguasaan teknik dasar (*fundamentals*), (b) ketahanan fisik (*phisycal condition*), (c) kerjasama (pola dan strategi), (d) teknik dasar (*shooting, passing, lay-up, dribble, pivot*).
5. Olahraga Bola Basket merupakan permainan yang sederhana, mudah dipelajari dan kompleks gerakannya, karena terdiri dari gabungan unsur unsur gerak yang berkoordinasi yaitu gabungan dari jalan, lari, lompat, serta unsur kekuatan, kecepatan, daya tahan, kelentukan dan lain-lain. Permainan olahraga ini menuntut latihan fisik dan juga disiplin dalam rangka membentuk kerja sama tim yang solid dan handal.