

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Belajar dan Mengajar

Belajar adalah berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu, berlatih, berubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman. Menurut James O. Whittaker dalam Djamarah (1999: 22) belajar adalah proses dimana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan atau pengalaman. Selain itu, R. Gagne dalam Djamarah (1999: 22) belajar adalah suatu proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, ketrampilan, kebiasaan dan tingkah laku.

Seseorang dikatakan belajar apabila memiliki ciri-ciri belajar, yaitu sebagai berikut :

1. Adanya kemampuan baru atau perubahan. Perubahan tingkah laku bersifat pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotorik), maupun nilai dan sikap (afektif).
2. Perubahan itu tidak berlangsung sesaat saja melainkan menetap atau dapat disimpan.
3. Perubahan itu tidak terjadi begitu saja melainkan harus dengan usaha. Perubahan terjadi akibat interaksi dengan lingkungan.
4. Perubahan tidak semata-mata disebabkan oleh pertumbuhan fisik/ kedewasaan, tidak karena kelelahan, penyakit atau pengaruh obat-obatan.

Sedangkan mengajar merupakan aktivitas yang identik dan erat pengertiannya dengan tugas seorang guru dalam menyampaikan ilmu pengetahuan yang dimiliki kepada para peserta didiknya. Selain itu, mengajar tak terlepas dari aktivitas belajar yang dilakukan oleh peserta didik, karena dengan adanya proses belajar dan mengajar timbul suatu proses yang dinamakan pembelajaran.

Pembelajaran adalah serangkaian tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar siswa, dengan memperhitungkan kejadian-kejadian ekstrim yang berperan terhadap rangkaian kejadian-kejadian intern yang berlangsung dialami siswa (Winkel, 1991) dalam <http://joegolan.wordpress.com/2009/04/13/pengertian-belajar/>.

Jadi, dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa dalam suatu sistem pendidikan tidaklah terlepas dari proses pembelajaran yang di dalamnya terkait dengan dua aktivitas, yaitu belajar dan mengajar, karena tanpa adanya salah satu dari aktivitas tersebut tidaklah akan terjadinya suatu proses pembelajaran.

B. Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan pendidikan melalui aktivitas jasmani untuk mencapai perkembangan individu secara menyeluruh. Melalui pendidikan jasmani siswa di sosialisasikan kedalam aktivitas jasmani termasuk keterampilan berolahraga. Tidaklah mengherankan bahwa pendidikan jasmani merupakan bagian pendidikan menyeluruh dan sekaligus memiliki potensi yang strategis untuk mendidik.

Selain itu, Pendidikan Jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas

individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional (Lutan dkk, 1996/1997: 3).

Pendidikan jasmani memperlakukan anak sebagai sebuah kesatuan utuh, makhluk total, daripada hanya menganggapnya sebagai seseorang yang terpisah kualitas fisik dan mentalnya.

Jadi, pendidikan jasmani diartikan sebagai proses pendidikan melalui aktivitas jasmani atau olahraga. Inti pengertiannya adalah mendidik anak. Yang membedakannya dengan mata pelajaran lain adalah alat yang digunakan adalah gerak insani, manusia yang bergerak secara sadar. Gerak itu dirancang secara sadar oleh gurunya dan diberikan dalam situasi yang tepat, agar dapat merangsang pertumbuhan dan perkembangan anak didik.

Bangsa Indonesia memang memiliki keragaman atau kemajemukan yang justru harus ditumbuhkan dalam suasana persatuan dan kesatuan fisik alamiah. Senam Bugar Indonesia merupakan bentuk latihan yang salah satu fungsinya untuk menaikkan suhu tubuh dan merangsang motivasi berlatih, melemaskan seluruh persendian dengan menggerakkan semua anggota tubuh, memanjangkan otot-otot agar dapat aktif secara optimal dan menghindari kemungkinan cedera. Senam ini dimulai dari gerakan pemanasan, gerakan inti, dan gerakan penenangan.

Dapat diambil kesimpulan Senam Bugar Indonesia adalah latihan untuk meningkatkan daya tahan, kekuatan, kelentukan, kelincahan, koordinasi, dan control tubuh bertujuan untuk meningkatkan kesegaran jasmani dalam menggalang persatuan bangsa Indonesia dengan diiringi lagu yang dapat membangkitkan rasa persatuan.

Pendidikan jasmani merupakan salah satu mata pelajaran dalam kurikulum di sekolah. Mata pelajaran ini berorientasi pada pelaksanaan misi pendidikan melalui aktivitas jasmani dan pembiasaan perilaku hidup sehat sehari-hari.

Tujuan yang ingin dicapai dalam mata pelajaran ini adalah “membantu peserta didik untuk kesegaran jasmani dan kesehatan melalui pengenalan dan penanaman sikap positif serta kemampuan gerak dasar dan berbagai aktivitas jasmani”

(Depdikbud, 1993:1).

Aktivitas pendidikan jasmani merupakan gejala yang kompleks. Artinya kegiatan pendidikan jasmani mencakup aspek biologis, sosiologis, dan budaya. Dari aspek biologis hakikatnya adalah pola gerak fisik manusia yang terwujud dalam struktur jasmani yang perlu dipahami sebagai pola perilaku manusia. Dari aspek sosiologis dan budaya seorang pelatih atau guru dituntut memahami lingkungan belajar yang baik untuk mencapai tujuan pembelajaran pendidikan jasmani yang berdaya guna dan berhasil guna. Karena itu dalam garis-garis besar kurikulum pendidikan dasar (Depdikbud, 1993: 1) menjelaskan :

“Pendidikan jasmani di sekolah dasar berfungsi untuk (a) merangsang pertumbuhan jasmani dan perkembangan sikap, mental, social, dan emosional yang serasi, selaras, dan seimbang, (b) memberikan pemahaman tentang manfaat pendidikan jasmani dan kesehatan serta memenuhi hasrat bergerak, (c) memacu perkembangan dan aktivitas sistem peredaran darah, pencernaan, pernapasan dan saraf, (d) memberikan kemampuan untuk meningkatkan kesegaran jasmani dan kesehatan”.

Berdasarkan paparan di atas dapat ditegaskan bahwa dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani yang lebih diutamakan adalah pemahaman tentang karakteristik pertumbuhan dan perkembangan yang professional dari domain belajar yaitu psikomotor, kognitif, dan afektif. Oleh karena itu program pendidikan jasmani harus merupakan suatu program yang memberikan perhatian yang cukup dan seimbang kepada ketiga domain tersebut. Jika tidak, maka program bersangkutan tidak lagi bisa disebut pendidikan jasmani. Salah satu materi pendidikan jasmani di sekolah adalah pelajaran senam merupakan suatu keterampilan yang mampu mengembangkan potensi manusia baik secara fisik maupun mental dan dapat diberikan kepada peserta didik baik secara formal, informal, maupun non formal. Kemampuan dalam melakukan senam sangat penting untuk dikuasai atau dimiliki setiap orang dan harus dikenalkan sedini mungkin agar kemampuan penguasaan gerakannya segera dikuasai dan juga dapat mengembangkan kemampuan mentalnya yang baik seperti disiplin, percaya diri, serta keberanian dalam menghadapi dan memecahkan masalah.

C. Belajar Motorik

Motorik adalah keseluruhan proses yang terjadi pada tubuh manusia, yang meliputi proses pengendalian (*koordinasi*) dan proses pengaturan (*kondisi fisik*) yang dipengaruhi oleh faktor fisiologi dan faktor psikis untuk mendapatkan suatu gerakan yang baik. Motorik berfungsi sebagai motor penggerak yang terdapat didalam tubuh manusia. Motorik dan gerak tidaklah sama, namun tetapi berhubungan.

Definisi lain menyebutkan bahwa yang dimaksud dengan motorik ialah segala sesuatu yang ada hubungannya dengan gerakan-gerakan tubuh. Dalam perkembangan motorik, unsur-unsur yang menentukan ialah otot, syaraf dan otak. Ketiga unsur itu melaksanakan masing-masing peranannya secara “interaksi positif”, artinya unsur-unsur yang satu saling berkaitan, saling menunjang, saling melengkapi dengan unsur yang lainnya untuk mencapai kondisi motoris yang lebih sempurna keadaannya. Selain mengandalkan kekuatan otot, rupanya kesempurnaan otak juga turut menentukan keadaan. Anak yang pertumbuhan otaknya mengalami gangguan tampak kurang terampil.

Sedangkan belajar motorik adalah proses perubahan individu sebagai hasil timbal balik antara latihan dan kondisi lingkungan (Drowazky, 1981) dalam <http://tangguhabiyoga.wordpress.com/2011/02/14/pengertian-belajarmotorik-dan-belajar-motorik/>. Belajar motorik adalah suatu perubahan perilaku gerak yang relatif permanen sebagai hasil dari latihan dan pengalaman (Oxendine, 1984).

Belajar motorik adalah suatu proses perubahan merespons yang relatif permanen sebagai akibat dari latihan dan pengalaman (Schmidt dalam Lutan, 1988:102). Selain itu, proses belajar motorik dapat diartikan sebagai berikut :

1. hasil belajar/ kemampuan merespon dalam bentuk gerak.
2. perubahan relatif permanen.
3. perubahan akibat pengalaman dan latihan.
4. perubahan bisa ke arah negatif.

Dari pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa pengertian belajar motorik adalah proses perubahan individu baik berupa perilaku gerak maupun respon yang relatif permanen sebagai akibat dari latihan dan pengalaman.

D. Keterampilan Gerak Dasar

Keterampilan gerak adalah suatu kemampuan yang penting di dalam Pendidikan Jasmani dan kehidupan sehari-hari kita, salah satu program Pendidikan Jasmani kepada siswa adalah agar siswa terampil dalam beraktivitas fisik. Keterampilan gerak fisik yang diperoleh melalui Pendidikan Jasmani tidak hanya berguna menguasai cabang olahraga tertentu tapi juga untuk melakukan aktivitas dan tugas fisik dalam kehidupan sehari-hari. Manusia pada kodratnya adalah benda hidup, bukan benda mati. Benda mati dapat bergerak disebabkan apabila ada gaya eksternal yang mempengaruhi benda tersebut. Sedangkan benda hidup dapat bergerak baik karena pengaruh gaya eksternal maupun karena pengaruh gaya internal.

Keterampilan merupakan gambaran kemampuan motorik seseorang yang ditunjukkan melalui penguasaan suatu gerak. Dalam meningkatkan penguasaan gerak khususnya dalam olahraga, maka diperlukan suatu proses pembelajaran untuk sampai ke tingkat terampil. Mengenai terampil sesuai dengan yang dikemukakan oleh Lutan (1988: 76) bahwa terampil juga dinyatakan untuk menggambarkan tingkat kemahiran seseorang melaksanakan suatu penguasaan suatu hal yang memerlukan tubuh.

Keterampilan gerak bagi anak-anak sekolah dasar diartikan sebagai sikap perkembangan dan penghalusan aneka keterampilan gerak yang tentunya berkaitan dengan permainan

olahraga. Keterampilan gerak ini diupayakan untuk dikembangkan dan diperhalus agar anak dapat melakukan dengan benar dengan sesuai tenaga dan sesuai dengan keadaan lingkungan. Apabila gerakan ini sudah matang maka dilanjutkan untuk diterapkan pada suatu permainan, aneka olahraga dan aktivitas jasmani yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.

Benyamin S. Bloom (1956) adalah ahli pendidikan yang terkenal sebagai pencetus konsep taksonomi belajar. Taksonomi belajar adalah pengelompokan tujuan berdasarkan domain atau kawasan belajar. Menurut Bloom dalam <http://joegolan.wordpress.com/2009/04/13/pengertian-belajar/> ada tiga domain belajar yaitu :

1. Cognitive Domain (Kawasan Kognitif). Adalah kawasan yang berkaitan dengan aspek-aspek intelektual atau secara logis yang bias diukur dengan pikiran atau nalar. Kawasan ini terdiri dari Pengetahuan (*Knowledge*), Pemahaman (*Comprehension*), Penerapan (*Application*), Penguraian (*Analysis*), Memadukan (*Synthesis*), Penilaian (*Evaluation*).
2. Affective Domain (Kawasan afektif). Adalah kawasan yang berkaitan dengan aspek-aspek emosional, seperti perasaan, minat, sikap, kepatuhan terhadap moral dan sebagainya. Kawasan ini terdiri dari Penerimaan (*receiving/attending*), Sambutan (*responding*), Penilaian (*valuing*), Pengorganisasian (*organization*), Karakterisasi (*characterization*).
3. Psychomotor Domain (Kawasan psikomotorik). Adalah kawasan yang berkaitan dengan aspek-aspek keterampilan yang melibatkan fungsi sistem syaraf dan otot

(*neuronmuscular system*) dan fungsi psikis. Kawasan ini terdiri dari Kesiapan (*set*), Meniru (*imitation*), Membiasakan (*habitual*), Adaptasi (*adaption*).

Sedangkan gerak dasar menurut M Furqon H, (2002) dalam <http://grandmall10.wordpress.com/2011/05/21/mengembangkan-keterampilan-gerak-dasar-lompat-dengan-permainan-tradisional/> merupakan pola gerak yang inheren yang membentuk dasar-dasar untuk ketrampilan gerak yang kompleks yang meliputi gerak lokomotor, gerak non lokomotor dan gerak manipulatif.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa keterampilan gerak dasar adalah kemampuan seseorang dalam membentuk kemampuan motoriknya melalui pola-pola gerak.

E. Modifikasi Alat Pembelajaran

Di dalam kamus bahasa Indonesia modifikasi adalah ”pengubahan” dan berasal dari kata ”ubah” yang berarti ”lain atau beda” mengubah dapat diartikan dengan ”menjadikan lain dari yang sebelumnya” sedangkan dari arti pengubahan adalah ”proses”, perubahan atau cara mengubah, kemudian mengubah dapat juga diartikan pembaruan. Tidak mengherankan bahwa pada mulanya dalam pembaruan berfokus pada metode mengajar, bukan karena mengajar itu penting melainkan mengajar itu bermaksud menimbulkan efek belajar pada siswa yang bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Dalam pendidikan pembaruan dapat diartikan suatu upaya sadar yang dilakukan untuk memperbaiki praktek pendidikan dengan sungguh-sungguh. Pada kamus bahasa Indonesia pengertian dari alat adalah “yang dipakai untuk mengerjakan sesuatu” alat

meupakan bagian dari fasilitas pendidikan yang digunakan untuk proses kegiatan kegiatan belajar mengajar. Oleh sebab itu dengan adanya alat pembelajaran guru dapat memberikan contoh secara langsung tentang materi yang akan dibeikan kepada siswa, dengan bertujuan agar mudah dipahami dan dapat dimengerti oleh peserta didik atau siswa.

Rusli Lutan (1998) Modifikasi adalah perubahan keadaan dapat berupa bentuk, isi, fungsi, cara penggunaan dan manfaat tanpa sepenuhnya menghilangkan aslinya. Lutan (1998) menerangkan modifikasi dalam mata pelajaran diperlukan dengan tujuan agar siswa memperoleh kepuasan dan mengikuti pelajaran, meningkatkan kemungkinan keberhasilan dalam berpartisipasi dan siswa dapat melakukan pola gerak secara benar. “Secara garis besar tujuan modifikasi adalah :1) mengatasi keterbatasan akan sarana dan prasarana pendidikan jasmani; 2) mendukung pertumbuhan dan perkembangan peserta didik; 3) mendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang efektif; 4) mengurangi resiko cedera akibat proporsi antara sarana pembelajaran dan kondisi fisik yang tidak seimbang”. (Lutan, 1997).

Menurut Azhar Arsyad (2005: 7) Media pendidikan memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas. “Alat bantu adalah alat yang digunakan pendidik dalam menyampaikan pendidikan, alat bantu (peraga) sangat penting. Alat tersebut berguna agar bahan pelajaran yang disampaikan oleh guru lebih mudah diterima atau dipahami peserta didik. Dalam proses belajar mengajar alat peraga dipergunakan dengan tujuan membantu guru agar proses belajar siswa lebih berhasil dalam proses pembelajaran dan efektif serta efesien”.

Dari uraian diatas penulis menyimpulkan bahwa modifikasi alat bermain merupakan suatu upaya seseorang untuk merubah alat bermain yang sesungguhnya menjadi berbeda dari yang sebelumnya dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan agar tujuan yang direncanakan sebelumnya dapat dicapai dengan sebaik-baiknya. Modifikasi alat bermain merupakan bagian dari inovasi yang dapat dilakukan dalam dunia pendidikan. Adapun kegiatan inovatif dalam hal ini antara lain pengembangan dan produksi alat-alat pelajaran.

Modifikasi alat yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan bola plastik yang relatif lebih ringan dan tidak keras. Hal ini dapat memberikan kemudahan bagi anak dalam usahanya menuju gerak dasar mengoper bola seperti yang diharapkan, karena anak dapat mencoba secara berulang-ulang melakukan gerakan *shooting* bola tanpa ragu dan rasa takut tidak masuk atau dikuasai lawan pada saat akan *shooting* dalam bermain.

F. Permainan Bola Basket

Permainan 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.

Permainan bola basket sangat cocok untuk ditonton karena biasa dimainkan di ruang olahraga tertutup dan hanya memerlukan lapangan yang relatif kecil. Selain itu, bola basket mudah dipelajari karena bentuk bolanya yang besar, sehingga tidak menyulitkan pemain ketika memantulkan atau melempar bola tersebut. Bola basket adalah 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.

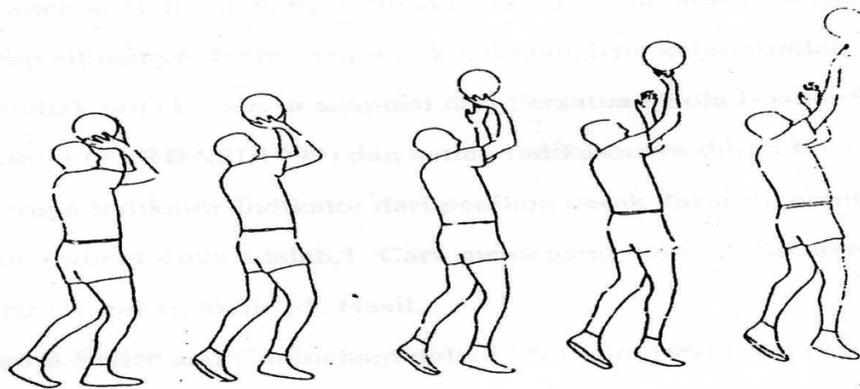
Lapangan yang dipergunakan dalam bermain bola basket berbentuk persegi panjang dengan ukuran panjang lapangan yaitu 26 meter serta lebar lapangan yaitu 14 meter. Tiga buah lingkaran yang terdapat di dalam lapangan basket memiliki panjang jari-jari yaitu 1,80 meter. Jumlah pemain dalam permainan bola basket adalah 5 orang dalam satu regu dengan cadangan 5 orang. Sedangkan jumlah wasit dalam permainan bola basket adalah 2 orang. Wasit 1 disebut referee sedangkan wasit 2 disebut umpire. Waktu permainan 4x10 menit. Di antara babak 1, 2, 3 dan babak 4 terdapat waktu istirahat selama 10 menit. Bila terjadi skor yang sama pada akhir pertandingan harus diadakan perpanjangan waktu sampai terjadi selisih skor. Di antara dua babak tambahan terdapat waktu istirahat selama 2 menit. Waktu untuk lemparan ke dalam yaitu 5 detik. Keliling bola yang digunakan dalam permainan bola basket adalah 75 cm - 78 cm. Sedangkan berat bola adalah 600 - 650 gram. Jika bola dijatuhkan dari ketinggian 1,80 meter pada lantai papan, maka bola harus kembali pada ketinggian antara 1,20 - 1,40 meter.

G. Pembelajaran Gerak Dasar *Shooting* Dalam Bola Basket

Gerakan *shooting* dalam permainan bola basket merupakan suatu koordinasi yang meliputi gerakan dengan mengusahakan agar bola masuk ke ring (sasaran). Banyak hal yang bisa meningkatkan kualitas atau kemampuan shooting seseorang, sedikitnya ada dua faktor yang bisa mempengaruhi kualitas shooting yaitu kepercayaan diri dan konsentrasi.

Shooting adalah unsur yang menentukan dalam kemenangan dalam pertandingan, sebab kemenangan oleh banyaknya bola yang masuk ke ring. Setiap regu yang menguasai bola selalu berusaha dapat berakhir dengan shooting. Oleh karena itu unsur shooting ini merupakan gerak dasar yang harus dipelajari dengan baik dan benar serta ditingkatkan keterampilannya dengan latihan.

Sodikun (1992:35), hal yang harus diperhatikan untuk melakukan *shooting* bola basket adalah posisi tubuh dalam melakukan shooting yang sesuai dengan gerak dasar shooting bola basket. Dan untuk mendapatkan hasil yang maksimal dan ketepatan siswa dalam memasukkan bola ke ring basket serta kecepatan gerakan tangan dan tubuh agar pelemparnya (shooter) cukup kuat dan tepat sasaran.



Gambar 1. Rangkaian Gerak Dasar Menembak Bola Basket di Adaptasi dari FIBA. (2000)

Cara melakukan *shooting* dalam bermain basket adalah sebagai berikut:

1. **Cara berdiri;** Kaki direntangkan selebar bahu, lutut ditekuk sedikit sampai otot paha mempunyai kekuatan untuk melakukan shooting. Kaki kanan seharusnya sedikit lebih di depan. Bahu dan badan menghadap lurus ke ring basket.

2. **Cara memegang bola;** Gunakan kedua tangan untuk memegang bola, tetapi sebenarnya hanya satu tangan yang akan digunakan mendorong bola. Jangan melakukan shooting dengan dua tangan. Tangan kanan adalah landasan dan seharusnya berada di bawah bola dengan pergelangan tangan mengarah ke belakang.
3. **Set point;** Set point adalah posisi bola sebelum dilepaskan untuk melakukan shooting. Jika bahu dan kaki menghadap lurus ke ring basket, ditempatkan bola di sebelah kanan wajah, karena akan menyebabkan siku lengan berada di tengah-tengah wajah, karena akan menyebabkan siku lengan berada di sisi luar dan ketika bola dilepaskan pergelangan tangan akan berputar ke samping sehingga spin bola akan ke samping.
4. **Dorongan ke atas;** Kebanyakan tenaga untuk melakukan shooting berasal dari dorongan ke atas oleh lompatan (khususnya *jump shoot*), atau dorongan ke atas dari paha (*free throw*). Jangan menambah kekuatan dengan otot lengan atau pergelangan tangan ketika melakukan *shooting* dengan jarak yang lebih jauh. Biarkan otot yang berada kaki yang bekerja. Lepaskan bola ketika melompat naik, bukan ketika turun dari lompatan.
5. **Mengarahkan bola;** Tentukan titik tujuan, bisa bagian belakang ring basket, atau tepat di atas ring basket bagian depan, atau pada papan (jika melakukan *bank shoot*). Konsentrasi pada titik tersebut, dan jangan melihat bola.
6. **Melempar bola;** Gunakan bahu sebagai engsel. Lengan kanan menjulur ke depan mengarah ke ring basket (dengan siku tetap didalam), siku lengan diluruskan, kemudian bola dilepaskan dengan bantuan gerakan pergelangan tangan dan ujung jari.

7. **Follow through;** Follow through sangat penting untuk memperoleh *spin* bola yang baik. Jari-jari mengarah ke ring basket, dan pergelangan tangan ditekuk ke depan menyerupai leher angsa.

H. Kerangka Berpikir

Tujuan utama belajar gerak dasar adalah untuk meningkatkan keterampilan gerak dasar yaitu perubahan perilaku yang bersifat psikomotor dan perubahan penguasaan keterampilan gerak suatu cabang olahraga. Selain perubahan yang bersifat afektif dan kognitif, untuk dapat bermain bola basket dengan baik siswa diharapkan terlebih dahulu menguasai gerak dasar salah satu adalah *shooting*.

shooting merupakan salah satu jenis operan jarak dekat yang sangat baik dilakukan dengan pola penjagaan satu lawan satu. Dalam proses pembelajaran yang dilakukan untuk siswa SD seorang guru dituntut untuk mengembangkan kreatifitas yang dimilikinya, baik dalam hal menyiapkan skenario dan model pembelajaran yang akan dipergunakan maupun alat pembelajaran yang akan digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran. Oleh karena itu, dengan menggunakan model pembelajaran kelompok yang dipadupadankan dengan penggunaan alat pembelajaran yang dimodifikasi kedalam bentuk yang lebih sederhana tanpa mengurangi fungsi alat pembelajaran yang sebenarnya, diharapkan dapat memperbaiki mutu serta hasil pembelajaran yang dilaksanakan. Begitu pula yang diharapkan peneliti dalam penelitian ini yaitu, jika poses pembelajaran gerak dasar *shooting* di SDN 1 Raman Aji Raman Utara Lampung Timur dilakukan dengan menggunakan modifikasi alat pembelajaran

kelompok yang dirancang dengan kreatif dapat memperbaiki mutu dan hasil pembelajaran yang dilaksanakan tersebut.

I. Hipotesis

Hipotesis adalah dugaan atau jawaban sementara yang sangat besar kegunaannya, karena dapat menjadi penuntun ke arah proses penelitian untuk menjelaskan permasalahan yang harus dicari pemecahannya.

Pada penelitian ini, penulis mengajukan hipotesis sebagai berikut : “Jika modifikasi pembelajaran diterapkan dalam proses pembelajaran bola basket, maka dapat memperbaiki dan meningkatkan hasil belajar gerak dasar *shooting* dalam bola basket pada siswa kelas V SDN 1 Raman Aji Raman Utara Lampung Timur”.