

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sekolah merupakan salah satu wadah untuk membentuk karakter bagi peserta didik. Seiring kerasnya persaingan global pada zaman sekarang, peserta didik diharuskan memiliki prestasi, kreatifitas dan pendidikan yang tinggi. Orang-orang mengatakan bahwa indonesia sudah merdeka, tetapi sejatinya indonesia belum benar-benar merdeka terutama dalam hal pendidikan. Pendidikan di indonesia sekarang masih memiliki kendala, tenaga pengajar, keterbatasan akses untuk yang di pedalaman, kurikulum yang masih terus berganti dan sebagainya. Pendidikan itu sendiri memiliki arti upaya yang dilakukan dengan sadar dan disengaja untuk bertujuan meningkatkan wawasan pengetahuan. Menurut Ki Hajar Dewantara "Pendidikan sebagai daya upaya untuk memajukan kesempurnaan hidup yaitu hidup dan menghidupkan anak yang selaras dengan alam dan masyarakatnya" Nurkholis, (2013,hlm.26). Hal yang serupa dijelaskan Rusli et al. (2013, hlm.2). Bahwa pendidikan memiliki arti sebagai berikut: Pendidikan merupakan faktor yang sangat penting dalam kehidupan manusia karena dengan adanya pendidikan diharapkan manusia dapat mengembangkan pengetahuan, keterampilan dan kreativitasnya, pendidikan dapat diperoleh dengan jalur formal dan informal serta memiliki jenjang dalam mengikuti tahap pendidikan dimulai dari tingkat dasar sampai ketingkat pendidikan perguruan tinggi.

Pendidikan jasmani merupakan suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang dirancang dan disusun secara sistematis untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif serta kecerdasan emosi tujuan yang ingin dicapai melalui pendidikan jasmani mencakup pengembangan individu secara menyeluruh. Menurut Mulya Gumilar dan Resty Agustriyani (2016, hlm 8). Yaitu pendidikan jasmani adalah "Proses pendidikan memanfaatkan aktivitas fisik dan kesehatan untuk menghasilkan perubahan

holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional”. Sedangkan Menurut Sanur (2016) Pendidikan Jasmani merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan social, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga, dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional. Pendidikan jasmani sangat penting mengingat mempunyai tujuan yang penting dalam pengembangan pembelajaran. Sebagian besar siswa beranggapan bahwa mata pelajaran pendidikan jasmani kurang penting. Anggapan tersebut muncul dikarenakan siswa belum mengerti peran dan fungsi pendidikan jasmani. Hal tersebut disebabkan karena masih kurangnya kreatifitas guru dalam mengajar, guru yang kurang kreatif akan menimbulkan model pembelajaran yang monoton. Sehingga siswa akan merasa bosan dan tidak antusias dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani.

Konsep dasar pendidikan jasmani dan model pembelajaran pendidikan jasmani yang efektif perlu di pahami oleh mereka yang hendak mengajar pendidikan jasmani. Pada dasarnya pendidikan adalah usaha dasar yang menumbuh kembangkan potensi sumber daya manusia peserta didik dengan cara mendorong dan memfasilitasi kegiatan belajar mereka.

Permainan bola basket merupakan salah satu cabang olahraga bola besar yang dimainkan secara berkelompok terdiri dari dua tim dengan masing-masing tim beranggotakan lima orang yang bertujuan untuk mencetak poin sebanyak-banyaknya ke dalam keranjang lawan. Olahraga ini biasanya dilakukan di lapangan yang memiliki permukaan bertekstur keras baik itu terbuka maupun di ruangan tertutup yang dirancang khusus untuk olahraga bola basket. PERBASI, (2004) yang dikutip oleh Runasari, Rellya dan isdaryono (2018). Adapun teknik dasar dalam permainan bola basket sebagai berikut: 1) teknik mengumpan (*passing*), 2) teknik menggiring bola (*dribbling*),

dan 3) menembak (*shooting*). Kemampuan dasar yang harus dimiliki seorang pemain basket adalah kemampuan menggiring bola atau *dribbling*. Wisned, (2000) yang dikutip oleh Runasari, Relyadan Isdyaryono (2018). *Dribbling* kemampuan siswa memindahkan bola menggunakan tangan dengan secepat-cepatnya untuk pencapaian tujuan yaitu mengadakan serangan balik, melewati lawan, memancing lawan, mengatur tempo permainan serta mencetak angka ke basket lawan secara efektif dan efisien tanpa kehilangan keseimbangan. Melalui *dribbling* yang benar diharapkan setiap siswa atau pemain memiliki kemampuan yang baik dalam bermain bola basket. Di samping itu, *dribbling* berperan penting dalam permainan bola basket untuk menunjang teknik dasar seperti shooting dan passing, dalam permainan bola basket shooting dan passing di area lawan yang kosong tanpa penjagaan yang ketat dari lawan untuk melakukan shooting ke basket lawan untuk menghasilkan angka dapat dibangun dari kemampuan *dribbling* dengan begitu permainan bola basket lebih variatif dan semangat bermain dan bertambah. Selain bertujuan untuk membawa bola, *dribbling* juga bertujuan untuk menghindari dari rebutan lawan. Menurut Indrawan, Budi, et.al., (2017, hlm.99). Mengungkapkan bahwa “Untuk melindungi bola, jagalah agar tubuh berada diantara bola dan lawan.

Agar mencapai suatu keterampilan gerakan teknik *dribbling* yang diharapkan, tentunya seorang pemain atau siswa harus mengikuti proses belajar dengan baik dan bersungguh-sungguh. Keberhasilan dalam belajar yang dicapai oleh siswa di sekolah merupakan suatu ukuran terhadap penguasaan materi pelajaran yang disampaikan. Peran guru dalam menyampaikan materi pelajaran dapat mempengaruhi keberhasilan belajar siswa. Dalam upaya mencapai keberhasilan belajar siswa, diperlukan adanya perubahan dalam proses belajar mengajar yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi kemampuannya sendiri melalui suatu model atau metode yang dikemas secara sistematis oleh guru. Agar tujuan pembelajaran tercapai sesuai dengan yang telah dirumuskan oleh pendidik, maka perlu diketahui beberapa metode yang dapat digunakan dalam mengajar seperti metode ceramah, metode diskusi, metode audio

visual, metode discovery dan masih banyak metode atau model pembelajaran lainnya yang bisa digunakan untuk melakukan pembelajaran di kelas.

Berdasarkan hasil observasi dan penulis mengikuti pembelajaran bersama kelas XI di SMA Negeri 3 Garut, saat mengajar materi *dribbling* permainan bola basket peneliti menemukan salah satu kelas yang dirasa masih banyak siswa dengan persentase keberhasilan kecil yaitu kurang dari 50% dan masih banyak siswa dengan persentase ketidak berhasilan yaitu lebih dari 50% kelas tersebut adalah kelas mipa 4. Dari data hasil observasi awal bahwa keterampilan siswa dalam melakukan *dribbling* kebanyakan siswa tidak melampaui KKM dari siswa yang jumlahnya 36 hanya 18 siswa yang dapat melakukan teknik dasar *dribbling* dengan baik dan benar rangkaian gerakannya, selebihnya masih mengalami kesulitan dalam melakukan gerak rangkaian *dribbling*. Setelah peneliti amati dan mengidentifikasi, salah satu penyebabnya adalah siswa kurang dalam menangkap materi yang dijelaskan dan contoh yang diberikan oleh guru sebagai praktikan saat proses pembelajaran, sehingga ketika guru meminta untuk mempraktikkan gerakan *dribbling* kurang optimal, posisi kaki, pandangan, dan perkenaan bola yang tidak tepat serta hasil *dribbling* yang kurang baik. Berdasarkan hal tersebut, peneliti mencoba memperbaiki pembelajaran materi *dribbling* dengan menggunakan alat bantu media pembelajaran berupa media audio visual tentang rangkaian gerakan *dribbling*. Diharapkan dengan alat bantu berupa media audio visual dapat dilihat dengan jelas dan mudah di pahami tentang rangkaian gerakan *dribbling* berulang-ulang sehingga dapat dipahami oleh peserta didik.

Mengenai media pembelajaran, media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang tercantum dalam RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) yang harus ditetapkan oleh seorang guru, termasuk guru PJOK. Menurut Lestari dan Yulianingsih dalam Pragito Sayati junal pendidikan olahraga dan kesehatan volume 03 (2015, hlm 71-74). Menyatakan bahwa “Audio Visual mengandalkan pendengaran dan penglihatan dari sasaran”. Dengan menggunakan alat media pembelajaran berupa audio visual diharapkan dapat lebih menarik lebih banyak perhatian siswa dalam menerima informasi yang diberikan oleh guru. Karena hal itu dapat mengartikan suatu masalah, memberikan konsep yang tidak lengkap

menjadi lengkap dan jelas. Media audio visual juga dapat membangkitkan keingintahuan suasana kelas, yang lebih penting dapat merangsang siswa untuk beraksi terhadap penjelasan guru.

Berdasarkan uraian di atas penulis tertarik untuk meneliti hasil belajar *dribbling* pada permainan bola basket dengan menggunakan media audi visual yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar keterampilan *dribbling* yang menjadi masalah dalam praktek pembelajaran permainan bola basket yang terkhususnya materi *dribbling*. Bentuk penelitian yang cocok untuk mengungkap permasalahan pembelajaran di dalam kelas adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), bentuk PTK yang penulis tuangkan dalam judul penelitian ini adalah “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar *Dribbling* Melalui Media Audio Visual Dalam Permainan Bola Basket”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah, dalam penelitian ini dirumuskan :
“Apakah media audio visual (video) dapat meningkatkan hasil belajar *dribbling* dalam permainan bola basket pada siswa kelas XI di SMA Negeri 3 Garut?”

1.3 Tujuan Penelitian

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

1) Tujuan umum penelitian.

Meningkatkan kualitas pembelajaran permainan bola basket di siswa kelas XI SMA Negeri 3 Garut ditujukan dengan meningkatkan kualitas siswa yang berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar mengajar penjasorkes diikuti dengan meningkatnya prestasi belajar siswa.

2) Tujuan khusus penelitian

Untuk meningkatkan ketercapaian hasil belajar *dribbling* permainan bola basket, dan membuat proses pembelajaran yang terkesan menyenangkan dan tidak membosankan.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi insan dunia pendidikan umumnya, dan bagi penulis khususnya. Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Bagi guru sebagai tambahan wawasan dan pedoman untuk mempercepat peningkatan kemampuan dan menekankan pada inti keterampilan yang bersangkutan.
- 2) Bagi siswa memberikan kemudahan kepada peserta didik untuk lebih mandiri dan kreatif dalam melakukan teknik *dribbling* pada permainan bola basket dan dapat memanggil potensi yang dimiliki oleh peserta didik. Dalam hal ini peserta didik dapat menunjukkan kemampuan yang dimiliki dalam melakukan teknik *dribbling* pada permainan bola basket.
- 3) Bagi sekolah sebagai data dan bahan informasi sekolah khususnya dalam rangka memperkaya materi dan bahan pembelajaran di sekolah.