

BAB I

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi belakangan ini sangat mempengaruhi perkembangan pendidikan, terutama di negara-negara yang sudah maju. Tingkat ilmu pengetahuan dan teknologi yang dicapai suatu bangsa biasanya di pakai sebagai tolak ukur kemajuan bangsa ini, khususnya teknologi informasi sekarang ini telah memberikan dampak positif dalam aspek kehidupan manusia. Dalam menghadapi tantangan perkembangan teknologi informasi tersebut, bangsa Indonesia perlu memiliki warga yang bermutu atau berkualitas tinggi.

Keberhasilan kegiatan belajar mengajar pendidikan jasmani (penjas) dapat di ukur dari tingkat pemahaman, penguasaan materi dan hasil belajar siswa. Semakin tinggi pemahaman penguasaan materi dan hasil belajar mak tinggi pula keberhasilan pembelajaran.

Pendidikan jasmani sangat memiliki peran yang sangat penting dalam mengintensifkan penyelenggara pendidikan sebagai suatu proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup. Pendidikan jasmani memberikan kesempatan pada siswa untuk terlibat langsung dalam anka pengalaman belajar melalui aktifitas jasmani, bermain dan berolahraga yang di lakukan secara

sistematis, terarah dan terencana. Pembekalan pengalaman belajar melalui proses pembelajaran pendidikan jasmani dengan mengajarkan berbagai keterampilan gerak dasar teknik dan strategi permainan olahraga dan peningkatan nilai-nilai sportifitas, kejujuran, kerja sama dan lain-lain.

Bola basket termasuk ke dalam salah satu materi yang diajarkan pada jenjang Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), dan bagian dari materi bola basket tersebut adalah *dribble*. *Dribble* merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam permainan bola basket dan penting bagi pemain untuk menguasai kemampuan ini. Oky Susanto (2011: 51) Mengartikan *dribble* sebagai suatu usaha membawa bola ke segala arah dengan lebih dari satu langkah asal bola sambil dipantulkan dan merupakan suatu usaha untuk mengamankan bola dari rampasan lawan sebab dengan demikian ia dapat bergerak menjauhkan lawan sambil memantulkan bola kemana ia tuju. Menggiring bola dapat dilakukan dengan sikap berhenti, berjalan, atau berlari. Dapat dilakukan dengan menggunakan tangan kanan atau tangan kiri.

Agar guru pendidikan jasmani efektif dalam proses belajar mengajar maka pelaksanaan pembelajaran permainan bola basket terhadap siswa harus berada dalam kondisi yang menyenangkan supaya hasil belajar terhadap permainan bola basket dapat meningkat. Peningkatan hasil belajar permainan bola basket memerlukan penggunaan strategi pembelajaran yang teratur, terarah, dan sistematis serta ditunjang oleh sarana prasarana

yang memadai. Penggunaan model pembelajaran yang tepat dapat menentukan keberhasilan proses belajar mengajar siswa jika disesuaikan dengan keterampilan gerak yang dimiliki siswa, yang tentunya ditentukan oleh model pembelajaran yang terencana berdasarkan kurikulum yang ada.

Sesuai dengan observasi awal yang penulis lakukan di SMK Mandiri Percut Sei Tuan pada Agustus 2018, dimana penulis melihat beberapa masalah yang menunjukkan bahwa: Hasil belajar *dribble* bola basket masih rendah atau masih di bawah Kriteria Ketuntasan Maksimum, dalam proses pembelajaran guru sudah berpenampilan rapi dan pakaian yang sesuai, guru baik dalam mengelola kelas, variasi pembelajarannya juga bagus hanya saja guru tidak memperhatikan kesalahan siswa ketika dalam pembelajaran dan metode yang dipakai guru terlihat menyebabkan siswa kurang motivasi.

Dikatakan kurangnya motivasi siswa karena pada proses pembelajaran guru kebanyakan memerintahkan siswa tetapi tidak memberikan materi pembelajaran yang terkonsep melalui metode/model atau pemanfaatan bahan ajar, kemudian siswa juga tidak termotivasi dalam melakukan *dribble* bola basket. Dari penjelasan yang diberikan guru, sebagian besar dari siswa belum paham mengenai teknik *dribble* bola basket sehingga menyebabkan siswa masih memukul bola. Respon siswa kepada guru disaat proses pembelajaran cukup baik, tapi masih banyak siswa yang kurang serius dan bercanda serta mengganggu kawan yang lain pada saat proses pembelajaran. Kemauan peserta

didik untuk belajar *dribble* bola basket masih rendah dikarenakan kurangnya bola basket di sekolah ini sehingga aktivitas siswa dalam kegiatan mencoba belajar gerakan *dribble* juga masih kurang, sehingga masih banyak siswa yang memukul bola yang seharusnya dipantulkan kelantai.

Dari beberapa kendala yang di dapatkan saat observasi menyebabkan hasil *dribble* bola basket masih rendah dari 34 orang siswa hanya 15 orang siswa (44,11%) yang memperoleh nilai diatas kriteria ketuntasan maksimal, sedangkan 19 orang siswa (55,89%) belum memperoleh KKM. Nilai KKM pembelajaran pendidikan jasmani di SMK Mandiri Percut Sei Tuan adalah 75. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran *dribble* bola basket belum terlaksana dengan baik. Berdasarkan kesulitan dribbling bola basket yang dialami oleh siswa, sangat berpengaruh dalam permainan bola basket yang sesungguhnya, hal tersebut menjadi masalah utama yang harus diperbaiki oleh guru penjas karena *dribble* bagian yang tak terpisahkan dari permainan bola basket.

Adapun kesalahan-kesalahan yang ditemui pada saat melakukan gerakan *dribble* bola basket pada saat proses pembelajaran adalah: 10 orang siswa (29,41%) masih menampar bola sehingga pantulan bola tidak sempurna dan 9 orang siswa(26,47%) yang mendribble dengan jari-jari tangan yang kaku.

Sekolah ini merupakan salah satu sekolah Smk yang memiliki sarana yang kurang memadai dan prasarana yang cukup memadai, diantaranya lapangan bola voli 1 dengan jumlah bola 2, lapangan futsal 1 dengan jumlah bola 2, 1 lapangan bola basket dengan jumlah bola 2. Keberhasilan proses kegiatan belajar mengajar pada pembelajaran pendidikan jasmani dapat diukur dari keberhasilan siswa yang mengikuti kegiatan tersebut. Keberhasilan dapat dilihat dari tingkat pemahaman, penguasaan materi dan hasil belajar siswa maka, semakin tinggi pemahaman, penguasaan materi dan hasil belajar maka semakin tinggi pula tingkat keberhasilan.

Berdasarkan masalah-masalah yang tampak diatas, peneliti menyimpulkan bahwa permasalahan utama dalam pembelajaran *dribble* pada siswa kelas X SMK Mandiri Percut Sei Tuan adalah pendekatan gaya mengajar yang kurang sesuai. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti menganggap gaya mengajar resiprokal dan modifikasi bola dapat menjadi solusi dalam permasalahan pembelajaran *dribble* bola basket pada siswa kelas X SMK Mandiri Percut Sei Tuan.

Gaya mengajar resiprokal adalah salah satu gaya mengajar yang memberikan umpan balik (feed back) langsung dari siswa ke siswa. Penggunaan gaya mengajar ini akan membantu siswa dalam memahami cara-cara *dribble* yang benar, karena dalam pembelajaran ini siswa diajak untuk memahami cara berguling kedepan melalui keterangan-keterangan dari guru

dibantu dengan petunjuk berupa lembar portofolio *dribble* bola basket dengan umpan balik sesama siswa dalam proses pembelajaran.

Resiprokal adalah model pembelajaran yang di gunakan untuk meningkatkan pemahaman terhadap suatu topik. Kelebihan gaya mengajar resiprokal di antaranya; melatih kemampuan siswa dalam belajar mandiri, melatih kemampuan siswa mengemukakan pendapat, ide dan gagasan. Salah satu metode mengajar yang peneliti anggap sesuai dalam proses pembelajaran *dribble* bola basket yaitu melalui gaya mengajar resiprokal.

Untuk mengatasi sarana yang kurang memadai penulis memodifikasi bola agar dapat membuat pembelajaran lebih efisien. Modifikasi juga diartikan sebagai perubahan dari keadaan lama menjadi keadaan yang mengalami perubahan. Media yang di modifikasi merupakan faktor yang sangat penting untuk memperoleh hasil yang baik karena peneliti memfokuskan pada media bola yang dimodifikasi sebagai alat pengganti bola basket agar siswa dapat *mendribble* bola dengan baik.

Dari latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian tentang “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Dribble Bola Basket Melalui Gaya Mengajar Resiprokal dan Media Modifikasi Bola Pada Siswa Kelas X SMK Mandiri Percut Sei Tuan Tahun Ajaran 2018/2019”.

2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi permasalahan yang dihadapi sebagai berikut:

- 1) Hasil belajar *dribble* bola basket masih rendah atau masih di bawah Kriteria Ketuntasan Maksimum (KKM).
- 2) Motivasi belajar siswa tentang *dribble* bola basket masih kurang
- 3) Aktivitas siswa dalam kegiatan mencoba belajar gerakan *dribbling* pada proses pembelajaran masih sangat rendah.
- 4) Variasi pembelajaran di sekolah ini sudah bagus hanya saja guru tidak memperhatikan kesalahan siswa ketika dalam pembelajaran.
- 5) Siswa kurang aktif saat dalam proses pembelajaran dikarenakan kurangnya bola di sekolah tersebut.

3. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini dapat terarah dengan baik maka peneliti membatasi masalah yang hendak diteliti. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah mengenai "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Dribble Bola Basket Melalui Gaya Mengajar Resiprokal dan Media Modifikasi Bola

Pada Siswa Kelas X SMK Mandiri Percut Sei Tuan Tahun Ajaran 2018/2019”.

4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah, maka masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut : Bagaimanakah peningkatan hasil belajar *dribble* bola basket dengan menggunakan gaya mengajar resiprokal dan media modifikasi pada siswa kelas X SMK Mandiri Percut Sei Tuan Tahun Ajaran 2018/2019?

5. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar *dribble* bola basket melalui gaya mengajar resiprokal dan media modifikasi bola pada siswa kelas X SMK Mandiri Percut Sei Tuan Tahun Ajaran 2018/2019.

6. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi:

1. Bagi siswa

Untuk mengatasi kesulitan belajar, terutama dalam proses pembelajaran *dribble* bola basket pada siswa kelas X SMK Mandiri Percut Sei Tuan Tahun Ajaran 2018/2019.

2. Guru

Sebagai bahan masukan untuk memperbaiki dan pencapaian KKM dalam pembelajaran *dribble* bola basket pada siswa kelas X SMK Mandiri Percut Sei Tuan Tahun Ajaran 2018/2019.

3. Bagi peneliti

Sebagai masukan bagi peneliti sebagai calon guru yang kelak akan mengajarkan *dribble* bola basket pada siswa.