

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan jasmani (PJOK) merupakan usaha pendidikan dengan menggunakan aktivitas otot-otot besar sehingga proses pendidikan yang berlangsung tidak terhambat oleh gangguan kesehatan dan pertumbuhan badan. Sebagai bagian integral dari pendidikan keseluruhan, pendidikan jasmani merupakan usaha yang bertujuan untuk mengembangkan kawasan organik, neuromuskuler, intelektual dan sosial.

Sinulingga (2019:98) Guru sebagai tenaga pendidik harus berupaya mengembangkan kompetensi yang dimiliki demi tercapainya tujuan pendidikan. Sinulingga (2013:78) Pendidikan jasmani pada Pengertiannya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktifitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. Pendidikan jasmani memperlakukan anak sebagai sebuah kesatuan utuh, makhluk total, daripada hanya menganggapnya sebagai seseorang yang terpisah kualitas fisik dan mentalnya. Sekolah adalah satu tempat dalam membentuk karakter (Karo-karo, A. A. P., Sinulingga , A., & Dewi, R.. 2018).

Salah satu perubahan paradigma pembelajaran tersebut merupakan orientasi pembelajaran yang semula berpusat pada guru (*teacher centered*) beralih berpusat pada murid (*student centered*) metodologi yang semula didominasi

ekspositori berganti kepada partisipatori; dan pendekatan yang semula banyak bersifat tekstual berubah menjadi kontekstual. Semua perubahan tersebut dimaksudkan untuk memperbaiki mutu pendidikan, baik dari segi proses maupun hasil pendidikan.

Pengembangan domain psikomotor dalam pembelajaran Penjas secara umum dapat diarahkan pada dua tujuan utama, pertama mencapai perkembangan aspek kebugaran jasmani dan kedua, mencapai perkembangan aspek perseptual motorik. Ini menegaskan bahwa pembelajaran Penjas harus melibatkan aktivitas fisik yang mampu merangsang kemampuan kebugaran jasmani dan pembentukan penguasaan gerak ketrampilan itu sendiri. Kebugaran jasmani merupakan aspek penting dari domain psikomotor, yang bertumpu pada perkembangan kemampuan biologis organ tubuh. Konsentrasinya lebih banyak pada persoalan peningkatan efisiensi fungsi faal tubuh dengan segala aspeknya sebagai sebuah sistem, misalnya sistem pernapasan, sistem peredaran darah, sistem metabolisme dan sebagainya. Pengembangan keterampilan gerak merujuk pada proses penguasaan suatu keterampilan atau tugas gerak yang melibatkan proses mempersepsi rangsangan dari luar, kemudian rangsangan itu diolah dan diprogramkan sampai terjadinya respon berupa tindakan yang sesuai dengan rangsangan itu. Penekanan proses pembelajaran lebih banyak ditujukan pada proses perangsangan yang bervariasi, sehingga setiap kali peserta didik mengerahkan kemampuannya dalam mengolah informasi, ketika akan menghasilkan gerak. Dengan cara itu kepekaan sistem syaraf peserta didik semakin dikembangkan.

Pengembangan domain kognitif dalam pembelajaran Penjas mencakup pengetahuan tentang fakta, konsep, dan lebih penting lagi adalah penalaran dan kemampuan memecahkan masalah. Aspek kognitif dalam Penjas, tidak saja menyangkut penguasaan pengetahuan factual semata-mata, tetapi meliputi pula pemahaman terhadap gejala gerak dan prinsipnya, termasuk yang berkaitan dengan landasan ilmiah Penjas dan olahraga serta manfaat pengisian waktu luang.

Pengembangan domain afektif dalam pembelajaran Penjas mencakup sifat-sifat psikologis yang menjadi unsur kepribadian yang kokoh. Tidak hanya tentang sikap sebagai kesiapan berbuat yang perlu dikembangkan, tetapi yang lebih penting adalah konsep diri dan komponen kepribadian lainnya, seperti intelegensia emosional dan watak. Konsep diri menyangkut persepsi diri atau penilaian seseorang tentang kelebihanya. Konsep diri merupakan fondasi kepribadian peserta didik dan sangat diyakini ada kaitannya dengan pertumbuhan dan perkembangan mereka setelah dewasa.

Proses pembelajaran Penjas pelaksanaannya bukan melalui pengajaran konvensional di dalam kelas yang bersifat kajian teoritis, namun melibatkan unsur fisik, mental intelektual, emosi dan sosial. Aktivitas yang diberikan dalam pengajaran harus mendapatkan sentuhan didaktik-metodik, sehingga aktivitas yang dilakukan dapat mencapai tujuan pengajaran. Penyajian pembelajaran Penjas lebih sering menggunakan teknik latihan (*drill*).

Manusia membutuhkan pendidikan dalam kehidupannya. Dimana pendidikan merupakan usaha agar manusia dapat mengembangkan potensi dirinya melalui proses pembelajaran dan/ atau cara lain yang dikenal atau diakui oleh

masyarakat. Pendidikan dapat dikatakan baik, bila pendidikan itu dapat memberi kesempatan berkembangnya semua aspek pribadi manusia atau dengan kata lain merumuskan tujuan pendidikan itu berisikan pengembangan aspek pribadi manusia.

Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan nasional yang dirumuskan dalam Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional yang tertuang dalam BAB II pasal 3 yang berumuskan bahwa : “pendidikan manusia berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, Berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Salah satu tugas pendidik atau guru adalah menciptakan suatu proses pembelajaran yang dapat memotivasi siswa untuk senantiasa belajar dengan baik dan bersemangat. Suasana pembelajaran yang demikian akan berdampak positif dalam pencapaian prestasi belajar yang optimal, sehingga dapat membuat siswa semangat dan tekun belajar.

Sekolah merupakan suatu lembaga formal yang dirancang khusus untuk mencerdaskan siswa dibawah pengawasan guru serta meningkatkan prestasi dari siswa. siswa menjadi salah satu yang memiliki potensi dasar, yang perlu dikembangkan melalui pendidikan, baik secara fisik maupun psikis, baik pendidikan itu dilingkungan keluarga, sekolah maupun dilingkungan masyarakat

dimana siswa tersebut berada. Menurut pasal 1 ayat 4 UU RI No. 20 (2003:2) tentang system pendidikan nasional, peserta didik adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan dirinya melalui proses pendidikan pada jalur jenjang dan jenis pendidikan tertentu. Bahwa yang dinamakan peserta didik itu semua anggota masyarakat yang menempuh pendidikan baik yang sedang menempuh TK, SD, SLB, SMP, SMA dan Perguruan Tinggi adalah termasuk peserta didik.

Pelaksanaan proses belajar mengajar merupakan kegiatan yang sangat menentukan keberhasilan dan pencapaian perubahan dan pertumbuhan tingkah laku pada siswa. Perubahan sikap, pengetahuan, keterampilan dan tingkah laku yang diakibatkan adanya interaksi dengan lingkungan serta proses belajar mengajar. Sebagaimana yang terungkap dalam Project Zero (2010:1) keluaran *Harvard Graduate Scholl of Education*, yang diprakarsai Goodman, percaya bahwa anak-anak bahkan orang dewasa dapat belajar lebih baik “*and through the arts*” karena itu dalam project Zero dikembangkan cara-cara pembelajaran yang memberi kesempatan kepada para pembelajar untuk melakukan eksplorasi berbagai permainan, menggunakan multimedia dan kegiatan luar ruangan yang bersifat *holistic-integratif*. Peranan media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar adalah satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar (Talizaro Tafonao, Jurnal Komunikasi Pendidikan, Vol.2 No.2, Juli 2018).

Pendidikan jasmani sebagai komponen pendidikan secara keseluruhan telah disadari oleh banyak kalangan. Namun, dalam pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani belum berjalan secara efektif seperti yang diharapkan. Pembelajaran pendidikan jasmani yang cenderung tradisional. Model pendidikan jasmani tidak harus terpusat pada guru tetapi pada siswa.

Semua guru PJOK sejak saat ini diharuskan mempunyai kemampuan untuk mengembangkan setiap cabang olahraga. Untuk itulah saya tertarik untuk fokus melakukan penelitian ditingkat Sekolah Menengah Pertama agar pembelajaran tentang bola basket berlangsung dengan didasari landasan pembinaan yang benar dan dapat dipertanggung jawabkan. Diketahui bersama permainan bola basket adalah suatu permainan yang menuntut kemampuan teknik-taktik dan strategi yang baik, kemampuan fisik yang baik juga dituntut kemampuan kerjasama tim yang optimal.

Dalam suatu pembelajaran, seorang pemain bola basket akan menghadapi suatu situasi yang berbeda-beda, hal ini memerlukan suatu keterampilan khusus bagi setiap pemain bola basket agar dapat mengatasi kondisi tersebut. Diharapkan dengan memasukan unsur kegembiraan dan animasi gerakan-gerakan teknik dasar bola basket didalam setiap latihan, disertai pemenuhan kebutuhan psikologi anak seusia tingkatan SMP yang lebih mengetengahkan sifat egois disertai ingin menunjukkan kepada halayak ramai bahwa dia mempunyai kemampuan lebih, maka secara automatisasi peningkatan kemampuan teknik dasar bola basket akan meningkat pesat.

Diera globalisasi dan media animasi yang sangat berkembang pesat, teknologi saat ini mendorong perilaku manusia untuk cenderung bergeser dari cara konvensional ke modern. Salah satu teknologi yang berkembang cukup pesat adalah teknologi media yang mempunyai kegunaan menyeluruh baik dari segi audio maupun visual. Media dapat dimanfaatkan untuk berbagai hal, salah satunya sebagai media yang ada di Handphone, Komputer dan lain-lain yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran. Sistem belajar mengajar yang menggunakan alat bantu komputer dan handphone mulai dikembangkan karena dapat membantu proses belajar mengajar antara pendidik dengan siswa. Handphone dan Komputer dengan menggunakan teknologi multimedia mampu menyajikan berbagai informasi secara audio dan visual secara bersamaan. Salah satu contoh teknologi animasi multimedia yang menggunakan alat bantu computer dengan audio visual dimana pembelajaran dikemas didalam suatu media yang menarik bagi siswa berupa video pelaksanaan, gambar bergerak yang inovatif.

Media yang akan dikembangkan oleh peneliti adalah animasi teknik dasar bola basket yang mempunyai kelebihan dari penelitian sebelumnya yaitu penelitian sebelumnya sudah dianalisis hanya mengembangkan animasi berupa permainan bola basket tanpa mempelajari terlebih dahulu teknik-teknik dasar bola basket nya, disini meneliti akan mengembangkan teknik dasar bola basket berupa *passing dribbling dan shooting* yang akan dikemas marik dengan bentuk gerakan animasi yang kreatif dan inovatif otomatis akan menarik minat siswa untuk mempelajarinya, isi media yang didalamnya berupa modul bentuk teks, image, audio, animasi dan video Pengembangan kualitas teknik dasar bola basket

mengacu pada tingkat penguasaan teknik dasar awalnya yang mencakup *passing dribbling dan shooting* bola basket. Karena itu penguasaan teknik dasar dalam bola basket semestinya mendapat perhatian serius dalam usaha pengembangan dan peningkatan kualitas permainannya.

Berdasarkan hasil studi lapangan yaitu observasi dan wawancara terhadap 3 guru penjas dan 36 siswa kelas . Penelitian pendahuluan ini dilakukan di SMP Kalam Kudus Medan. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru yaitu ceramah, eksperimen dan diskusi. Adapun dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, media pembelajaran yang digunakan yaitu praktek lapangan, modul, LKS, dan buku cetak. Guru menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran hanya media lapangan dan infokus saja. Guru tersebut menjelaskan bahwa belum ada menggunakan media pembelajaran animasi karena kesulitan untuk memperoleh animasi tersebut. Kemudian diwawancarai bahwasanya guru menyatakan setuju dengan adanya pengembangan media pembelajaran animasi pada materi teknik dasar bola basket, untuk mempermudah siswa dalam memahami materi teknik dasar bola basket.

Hasil wawancara dengan siswa masih mengalami kesulitan didalam kegiatan pembelajaran pada materi teknik dasar bola basket. Hal ini karena guru dalam menjelaskan materi masih sulit dipahami oleh siswa dan materi ini hanya sekilas saja dipelajarinya. Dari wawancara siswa juga setuju perlu dikembangkan media pembelajaran animasi ini karena untuk mempermudah memahami teori teknik dasar bola basket dan menambah ketertarikan siswa sehingga menambah semangat belajar.

Berdasarkan analisis kebutuhan dan observasi diatas yang dilakukan pada saat evaluasi maka dianggap perlu adanya perbaikan, kreativitas dan inovasi serta keterampilan yang baik dalam proses pembelajaran teknik dasar bola basket untuk siswa tersebut, dimana pada dasarnya pembelajaran pada sekolah siswa harus mengacu pada kegiatan pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif, aman, nyaman dan gerak otomatisasi. Dari uraian Diatas maka peneliti berinisiatif mengembangkan Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Pada Teknik Dasar Bola Basket SMP Kalam Kudus Medan.

1.2 Fokus Penelitian

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah di atas maka penelitian ini difokuskan pada Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Pada Teknik Dasar Bola Basket SMP Kalam Kudus Medan .

1.3 Masalah

Berdasarkan latar belakang dan fokus masalah yang telah disampaikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini bagaimanakah Produk Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Pada Teknik Dasar Bola Basket SMP Kalam Kudus Medan ?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Pada Teknik Dasar Bola Basket adalah untuk membuat media pembelajaran yang menarik dan

inovatif minat siswa untuk mempelajari materi seperti sejarah, peraturan, teknik, dan latihan soal tentang olahraga bola basket dengan benar serta tampilan yang menarik sehingga mampu meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa.

1.5 Manfaat Hasil Penelitian

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat memiliki manfaat, baik secara teoritis maupun secara praktis.

1. Secara Teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah khasanah keilmuan dalam pembelajaran teknik dasar bola basket, memperkaya model-model sudah ada, khususnya Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Pada Teknik Dasar Bola Basket SMP Kalam Kudus Medan.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi gambaran atau informasi secara teoritis untuk memilih atau menentukan model pembelajaran pada mata pelajaran teknik dasar bola basket bagi guru, dosen, dan siswa yang dapat dimiliki dan dilihat serta dipraktikkan disekolah-sekolah, perguruan tinggi serta club-club sepak bola sesuai dengan kondisi siswa masing-masing.
- c. Hasil penelitian ini diharapkan mendukung landasan teori peneliti dalam Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Pada Teknik Dasar Bola Basket SMP Kalam Kudus Medan.

- d. Hasil penelitian ini diharapkan menguatkan kedudukan teori pembelajaran untuk pengembangan model media pembelajaran animasi sesuai dengan karakteristik siswa, guru dan dosen.
- e. Hasil penelitian ini akan menghasilkan produk model pembelajaran berupa prototipe pelaksanaan model media pembelajaran animasi yang diharapkan memberikan sumbangan pemikiran ilmiah bagi ilmuwan peneliti lainnya untuk mengembangkan model pembelajaran yang lebih spesifik dan menarik lagi.

