

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi belakangan ini semakin cepat dan semakin menyentuh seluruh aspek pendidikan dan kehidupan manusia. Pendidikan dan pengajaran disekolah sangat bergantung pada perkembangan pengetahuan dan teknologi. Sekolah sebagai lembaga pendidik, sebagai tempat menimbah ilmu pengetahuan, turut berperan dalam meletakkan dasar-dasar kemampuan, keterampilan dan moral yang berkualitas.

Kegiatan belajar mengajar merupakan suatu aktifitas yang bertujuan untuk membawa peserta didik pada suatu perubahan tingkah laku yang diinginkan. Pengertian ini cukup sederhana, akan tetapi jika pengertian ini ditelaah lebih dalam, maka akan terlihat rumit dan begitu kompleksnya proses yang dituntut dalam mengolah pelajaran itu sendiri. Hal ini bisa dipahami karena membawa peserta didik kearah perubahan yang diinginkan merupakan pekerjaan yang berat. Pekerjaan ini membutuhkan analisis yang tajam dan suatu perencanaan yang mantap.

Pada dasarnya pendidikan adalah usaha dasar yang menumbuhkembangkan potensi sumberdaya manusia peserta didik dengan cara mendorong dan memfasilitasi kegiatan belajar mereka. Fuad Ihsan (2005 : 11) menyatakan : pendidikan berpungsi membantu secara sadar perkembangan jasmani dan rohani peserta didik, dalam pengembangan dirinya yaitu pengembangan pribadi,

pengembangan warga Negara, pengembangan kebudayaan, pengembangan bangsa.

Pendidikan juga merupakan suatu kegiatan yang telah ada sejak adanya manusia, dalam arti bahwa sejak adanya manusia telah ada pula usaha-usaha pendidikan dalam rangka memberikan pendidikan secara mandiri di masyarakat luas. Namun bentuk tujuan serta proses dari periode selalu berbeda, tetapi jelas mengarah kepeningkatan kualitas proses belajar mengajar.

Salah satu upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan di sekolah-sekolah ialah dengan cara melalui perbaikan proses belajar mengajar secara efektif, misalnya dengan cara memilih metode belajar yang baik dan benar. Metode yang dipilih diperkirakan cocok digunakan dalam proses pembelajaran teori dan praktek. Pemilihan metode berkaitan langsung dengan usaha-usaha guru dalam menampilkan pengajaran yang sesuai dengan situasi dan kondisi sehingga pencapaian tujuan pengajaran diperoleh secara optimal. Oleh karena itu salah satu hal yang sangat mendasar untuk dipahami guru adalah bagaimana memahami kedudukan metode sebagai salah satu komponen bagi keberhasilan kegiatan belajar mengajar yang sama pentingnya dengan komponen-komponen lain dalam keseluruhan komponen pendidikan.

Sejalan dengan itu penggunaan metode mengajar sebagai alat bantu pelaksanaan kegiatan belajar mengajar merupakan salah satu bentuk pendekatan yang bisa diterapkan dalam meningkatkan sumber daya manusia. Metode mengajar dapat diterapkan dalam berbagai mata pelajaran, salah satunya adalah pendidikan jasmani. Pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah belajar gerak

dimana fungsi motorik seseorang itu memang untuk disiapkan sedemikian rupa untuk bisa menuju kearah perubahan tingkah laku sebagai hasil dari belajar dan berlatih.

Penyelenggaraan pendidikan jasmani disekolah selama ini berorientasi pada suatu titik pusat yaitu guru. Kenyataan ini bisa dilihat dilapangan melalui pengamatan-pengamatan yang dilakukan oleh penulis. Hal ini mempengaruhi pola pikir dan persepsi guru pendidikan jasmani itu sendiri, bahwa gurulah yang berkuasa penuh dalam proses belajar mengajar tanpa mempertimbangkan aspek-aspek dari peserta didik.

Dari hasil pengamatan yang dilakukan di SMP SWASTA JOSUA 1 MEDAN menunjukkan masih rendahnya kemampuan siswa dalam melakukan *dribbling*, contohnya pada proses pembelajaran *dribbling* banyak ditemukan siswa/i yang belum memahami cara memantulkan (*dribbling*) bola dengan benar seperti dikelas VII dari 25 jumlah siswa ternyata sebagian besar 21 siswa memiliki nilai dibawah KKM (tidak tuntas) dan 4 orang yang memiliki nilai diatas KKM (tuntas). Dengan demikian presentase ketuntasan hasil belajar *dribbling* siswa hanya 16% dan presentasi 84% yang tidak tuntas. KKM adalah kriteria ketuntasan minimal yang harus dicapai oleh siswa. Nilai ketuntasan minimal yang harus dicapai siswa yaitu 70. Dalam pendidikan jasmani para siswa SMP Swasta Josua 1 Medan masih sangat banyak mengalami kegagalan dalam melakukan *dribbling*. *Dribbling* bola basket para siswa masih sangat tidak baik.

Dalam pelaksanaan pembelajaran disekolah yang diutamakan bukanlah jumlah hasil yang didapat, tetapi yang paling diutamakan adalah proses hasil belajar. Siswa harus dapat mengetahui tehnik-tehnik dasar mendribbling bola basket, misalnya tehnik dasar sikap awalan, palaksanaan, dan gerakan lanjutan. Setelah mengamati *dribbling* bola basket siswa kelas VII SMP Swasta josua 1 Medan. Siswa masih kurang menguasai tehnik dasar melakukan *dribbling* sehingga siswa cepat bosan dan merasa jenuh atau merasa tidak mampu untuk mengikuti pelajaran dimana para siswa melakukan *dribbling* bola basket. Dan fokus kesalahan atau kesulitan yang dialami siswa tersebut terletak pada pergelangan tangan pada saat bersentuhan dengan bola, dimana jari dan pergelangan tangan siswa kaku pada saat melakukan tolakan dengan bola, dan tidak tepat pada posisi yang seharusnya, maka akibatnya siswa kurang paham mendribbling bola sesuai dengan yang diperhatikan peneliti pada saat observasi. Selain itu waktu belajar yang kurang maksimal dan sarana yang kurang memadai contohnya bola basket hanya ada dua sedangkan siswa dalam satu kelas itu ada 25 orang sehingga para siswa masih minim dalam melakukan *dribbling* bola basket.

Guru pendidikan jasmani selama ini melakukan *dribbling* bola basket lebih dominan dengan cara-cara lama, yaitu dengan metode komando atau pun ceramah. Hal inilah yang menyebabkan proses pembelajaran *dribbling* bola basket menjadi monoton, karena guru lebih banyak berperan dalam pembelajaran sedangkan siswa lebih banyak mendengarkan dan meniru gerakan yang diperankan oleh guru tersebut. Situasi seperti ini kurang mendukung atas kemampuan siswa terutama dalam memahami suatu materi pembelajaran

dribbling bola basket. Pola pembelajaran seperti ini menyebabkan siswa tidak dapat mengembangkan kognitif, kreatif dan inotif.

Jadi untuk mengatasi hal ini diperlukan model pembelajaran yang sesuai pada pembelajaran *dribbling* bola basket, salah satunya yaitu dengan menerapkan model pembelajaran VAK (*Visuail, Auditori, kinestetik*). Gaya *visual* (belajar dengan cara melihat) Belajar harus menggunakan indra mata melalui mengamati, menggambar, mendemonstrasikan, membaca, menggunakan media dan alat peraga. Seorang siswa lebih suka melihat gambar atau diagram, suka pertunjukan, peragaan atau menyaksikan video. Bagi siswa yang bergaya belajar *visual*, yang memegang peranan penting adalah mata/penglihatan (*visual*). Dalam hal ini metode pengajaran yang digunakan guru sebaiknya lebih banyak dititik beratkan pada peragaan/media, ajak siswa ke objek-objek yang berkaitan dengan pelajaran tersebut, atau dengan cara menunjukkan alat peraganya langsung pada siswa atau menggambarkannya di papan tulis.

Gaya *auditori* (belajar dengan cara mendengar). Belajar haruslah mendengarkan, menyimak, berbicara, presentasi, mengemukakan pendapat, gagasan, menanggapi dan berargumentasi. Seorang siswa lebih suka mendengarkan kaset audio, ceramah-kuliah, diskusi, debat dan instruksi (perintah) verbal. Alat rekam sangat membantu pembelajaran pelajar tipe *auditori*. Dr. Wenger (dalam Rose Colin dan Nicholl, (2002:143) merekomendasikan setelah membaca sesuatu yang baru, deskripsikan dan ucapkan apa yang sudah dibaca tadi sambil menutup mata dengan suara lantang. Alasannya setelah dibaca, divisualisasikan (ketika mengingat dengan mata tertutup) dan dideskripsikan

dengan lantang, maka secara otomatis telah belajar dan menyimpannya dalam multi-sensori.

Gaya *Kinestetik* (belajar dengan cara bergerak, bekerja dan menyentuh). Belajar melalui aktivitas fisik dan keterlibatan langsung. Seorang siswa lebih suka menanganinya, bergerak, menyentuh dan merasakan/mengalami sendiri, gerakan tubuh (*hands-on, aktivitas fisik*). Bagi siswa *kinestetik* belajar itu haruslah mengalami dan melakukan. Ciri-ciri siswa yang lebih dominan memiliki gaya belajar *kinestetik* misalnya lirikan mata ke bawah bila berbicara dan berbicara lebih lambat. Anak seperti ini sulit untuk duduk diam berjam-jam karena keinginan mereka untuk beraktifitas dan eksplorasi sangatlah kuat. Siswa yang bergaya belajar ini belajarnya melalui gerak dan sentuhan. Model pembelajaran *Visual Auditori Kinestetik (VAK)* menganggap bahwa pembelajaran akan efektif dengan memperhatikan ketiga gaya belajar tersebut, dengan kata lain manfaatkanlah potensi siswa yang telah dimilikinya dengan melatih dan mengembangkannya .

Dengan melalui model pembelajaran yang inovatif seperti model pembelajaran *VAK (visual, auditori, kinestetik)*. Diharapkan siswa tidak jenuh dan dapat berpengaruh terhadap kemampuan siswa melakukan dan menguasai gerakan *dribbling* bola basket dengan baik dan benar. Berdasarkan hasil uraian diatas pengamat tertarik menjadikan satu judul penelitian.

Berdasarkan itu penulis tertarik mengadakan penelitian untuk melihat keefektipan dari latihan tersebut dan diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar *dribbling* bola basket. Maka hasil uraian diatas penulis tertarik untuk menjadikan

satu judul penelitian yaitu : Penerapan model pembelajaran VAK (*Visual, Auditori, kinestetik*) untuk meningkatkan hasil Belajar *dribbling* bola basket pada siswa kelas VII SMP SWASTA JOSUA 1 MEDAN Tahun Ajaran 2014/2015.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian dan latar belakang masalah diatas, dapat dikemukakan identifikasi masalah sebagai berikut, faktor apa saja yang mempengaruhi hasil belajar *dribbling* bola basket pada siswa kelas VII SMP Swasta Josua 1 Medan? Apakah dengan gaya mengajar *Visual, Auditori, Kinestetik* dapat meningkatkan kemampuan *dribbling* bola basket pada siswa kelas VII SMP Swasta Josua 1 Medan? Bagaimana pengaruh pembelajaran dengan menggunakan gaya mengajar *Visual, Auditori, Kinestetik* terhadap hasil kemampuan *dribbling* bola basket siswa kelas VII SMP Swasta 1 Medan?

C. Pembatasan Masalah

Sehubung dengan luasnya permasalahan yang timbul dari identifikasi masalah maka pembatasan masalah perlu dilakukan guna memperdalam kajian dan menghindari perluasan masalah. Pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah: Penerapan *dribbling* melalui gaya mengajar *Visual, Auditori, Kinestetik* pada peningkatan hasil belajar *dribbling* bola basket pada siswa kelas VII SMP Swasta Josua 1 Medan Tahun Ajaran 2014/2015?

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah, maka permasalahan yang akan diteliti adalah sebagai berikut: Apakah melalui gaya mengajar *Visual, Auditori, Kinestetik* dapat meningkatkan hasil belajar *dribbling bola basket* pada siswa-siswi kelas VII SMP Swasta Josua 1 Medan Tahun Ajaran 2014/2015?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar *dribbling* bola dalam permainan bola basket melalui penerapan gaya mengajar *Visual, Auditori, Kinestetik* pada siswa-siswi SMP Swasta Josua 1 Medan Tahun Ajaran 2014/2015

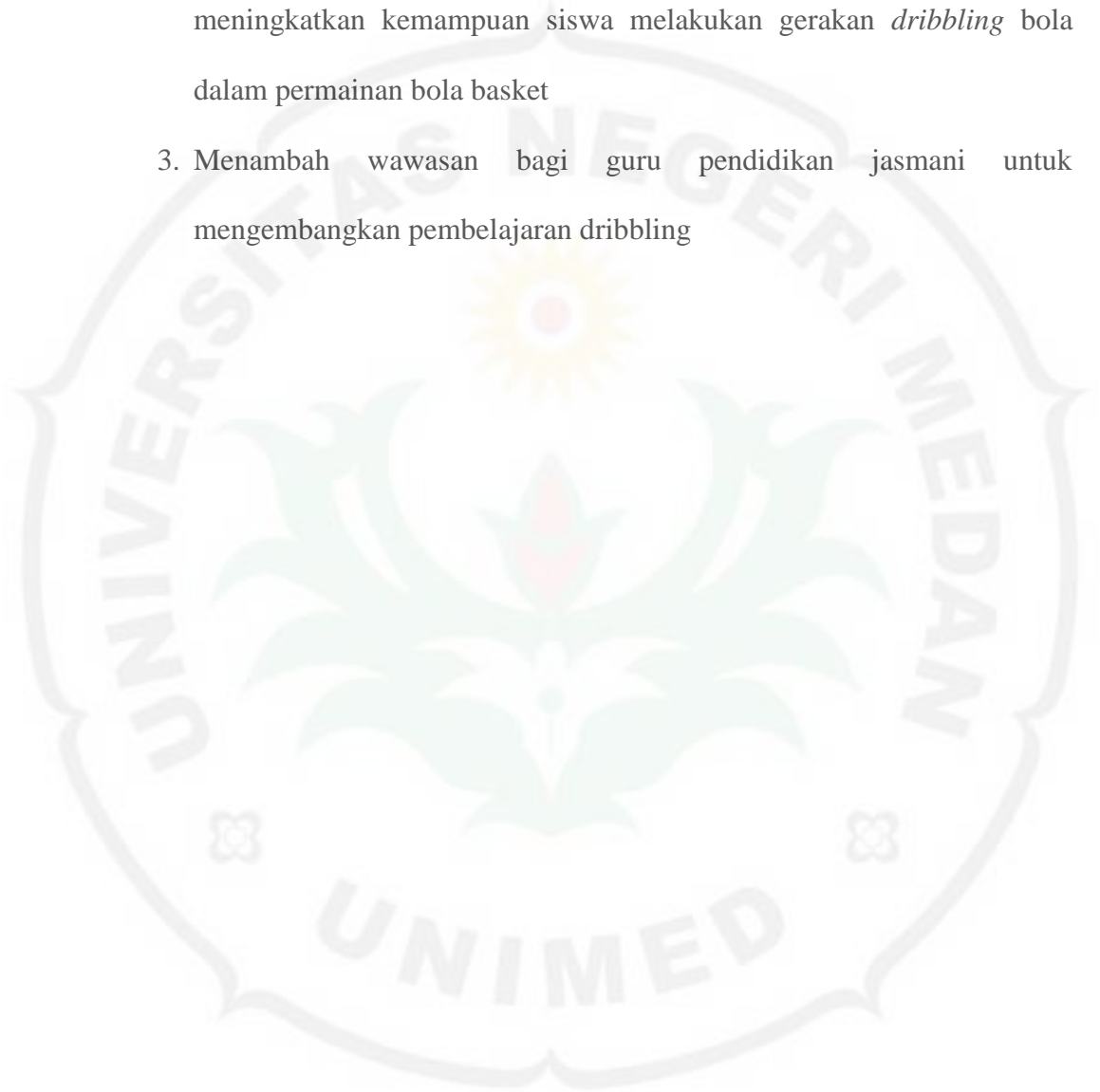
F. Manfaat penelitian

Dari hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi proses belajar mengajar pendidikan jasmani terutama dalam materi bola basket yaitu *dribbling* bola basket, adapun manfaat tersebut antara lain :

1. Sebagai bahan informasi bagi masyarakat dan instansi pendidikan khususnya dilokasi penelitian tentang pentingnya gaya mengajar *Visual, Auditori, Kinestetik* untuk meningkatkan kemampuan siswa melakukan gerakan *dribbling* bola dalam permainan bola basket
2. Sebagai penambah wawasan pengetahuan bagi pembaca tentang pentingnya gaya mengajar *Visual, Auditori, Kinestetik* untuk

meningkatkan kemampuan siswa melakukan gerakan *dribbling* bola dalam permainan bola basket

3. Menambah wawasan bagi guru pendidikan jasmani untuk mengembangkan pembelajaran *dribbling*



THE
Character Building
UNIVERSITY