

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pentingnya pendidikan jasmani tidak kurang dari subjek lain dalam kurikulum pendidikan. Pendidikan jasmani pada umumnya merupakan bagian dari kurikulum di sekolah ataupun di perguruan tinggi, termasuk olahraga dan merawat fisik. Hal ini juga mengasah kemampuan kognitif secara keseluruhan dan keterampilan motorik melalui olahraga dan berbagai kegiatan fisik lainnya.

Pendidikan jasmani termasuk bagian yang integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan. Pendidikan jasmani merupakan suatu proses yang diarahkan untuk mendorong, membimbing, mengembangkan, serta membina kemampuan jasmani dan rohani pelakunya. Melalui pendidikan jasmani diharapkan seseorang memiliki jasmani dan rohani yang sehat, sehingga mampu melaksanakan tugas untuk kepentingan sendiri maupun bagi kepentingan bangsa.

Pada kenyataannya pendidikan jasmani adalah suatu bidang kajian yang sungguh luas. Titik perhatiannya adalah peningkatan gerak manusia. Lebih khusus lagi, penjas berkaitan dengan hubungan antara gerak manusia dan wilayah pendidikan lainnya. Hubungan dari perkembangan tubuh, fisik dengan pikiran dan jiwanya. Fokusnya pada pengaruh perkembangan fisik terhadap wilayah pertumbuhan dan perkembangan aspek lain dari manusia itulah yang menjadikannya unik. Tidak ada bidang tunggal lainnya seperti pendidikan jasmani yang berkepentingan dengan perkembangan total manusia. Tujuan pendidikan jasmani bukan aktivitas jasmani itu sendiri, tetapi untuk mengembangkan potensi siswa melalui aktivitas jasmani.

Peningkatan kualitas pendidikan membutuhkan perhatian dari semua pihak, termasuk khususnya peran serta pendidik dan siswa dalam proses belajar mengajar. Pendidikan dituntut mengoptimalkan proses belajar mengajar mulai dari perencanaan, pelaksanaan sampai evaluasi, dengan melakukan keterlibatan mental, fisik, dan sosial siswa dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan pikiran, keterampilan dan apresiasi siswa baik secara tertulis maupun lisan.

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber belajar. Pembelajaran melibatkan dua pihak yaitu siswa sebagai pembelajar dan guru sebagai fasilitator. Yang terpenting dalam kegiatan pembelajaran adalah terjadi proses belajar (*learning process*).

Proses belajar mengajar yang efektif lebih cenderung menekankan pada proses yang terjadi yaitu "*active teacher-learning student*" dimana gurunya secara aktif menciptakan lingkungan pembelajaran yang menguntungkan bagi siswa untuk belajar, melalui penggunaan berbagai teknik sementara itu anak didik dengan senang dan giat belajar sesuatu yang menjadi fokus pembelajarannya dengan proporsi waktu yang relatif lama. Banyak hal yang dapat menunjang proses belajar mengajar agar lebih efektif, misalnya harus mempunyai SDM yang baik antara guru dan murid, infrastruktur yang memadai, dan proses RPP yang terstruktur susunannya dalam proses belajar mengajar.

Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang sangat penting adalah metode belajar mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan

pembelajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan siswa dapat menguasai setelah proses pembelajaran berlangsung, dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik siswa.

SMK Negeri 6 Medan merupakan salah satu sekolah menengah kejuruan di kota Medan. Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan disekolah tersebut, fasilitas cabang olahraga bola basket SMK Negeri 6 Medan belum cukup memadai. Sekolah ini hanya memiliki 6 bola basket dan, 10 *cones* dan lapangan sepak bola dengan ukuran 40m x 60m.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan pada siswa kelas XI di SMK Negeri 6 Medan, mengenai hasil belajar siswa dalam pelajaran teknik *dribbling* pada permainan bola basket ternyata masih rendah, di kelas XI AK-I yang berjumlah 36 orang hanya 11 siswa yang mencapai ketuntasan belajar atau 28,94 % dan 25 siswa atau 71,05 % siswa lainnya belum mencapai ketuntasan. Hal ini dapat dilihat dari praktek langsung siswa dilapangan, masih banyak yang belum mengerti dan salah dalam melakukannya. Kesalahan yang umum dilakukan siswa adalah pada saat sikap perkenaan tangan dengan bola basket. Secara umum siswa belum mampu menempatkan bola basket pada bagian telapak tangan yang tepat, sehingga hasil *Dribbling* bola basket yang dilakukan menjadi kurang baik.

Umpan balik yang diberikan oleh guru secara klasik masih cenderung menggunakan pola pengajaran yang sederhana tanpa media. Umpan balik yang di lakukan secara individual belum optimal dikarenakan jumlah siswa yang relatif besar. Untuk mengoktimalkan pemberian umpan balik secara individual dikumpul siswa secara audio visual.

Penulis dalam penelitian ini menggunakan metode audio visual. Melalui metode umpan balik menggunakan media audio visual seluruh siswa memusatkan perhatian pada satu materi tertentu yang menjelaskan proses tehnik gerakan. Dimulai dengan guru menyampaikan materi teknik *dribbling* pada permainan bola basket, lalu siswa mempraktekkan teknik *dribbling*

tersebut. Siswa lalu membandingkan hasil teknik *dribbling*-nya dengan video tehnik *dribbling* yang sebenarnya. Dengan ini diharapkan siswa mendapatkan gambaran ataupun visualisasi tentang gerakan teknik *dribbling* yang baik. Sehingga setelah pembelajaran dengan metode umpan balik menggunakan media audio visual ini dilaksanakan maka praktek langsung dilapangan siswa dapat lebih mudah mengetahui kesalahannya dan dapat memperbaiki gerakan teknik *dribbling*-nya sehingga menjadi baik dan benar.

Dengan menggunakan penguatan umpan balik guru dapat menyampaikan informasi dengan mendapatkan respon dari siswa. Metode pengutan umpan balik ini sangat efektif dalam menyeleksi pengetahuan siswa, informasi yang didapatkan dari guru dapat dipahami atau tidak oleh siswa baik di dalam atau di luar kelas. Pembelajaran pendidikan jasmani disekolah guru masih menggunakan metode ceramah dan komando. Metode ini tidak efektif karena siswa masih banyak yang tidak mendengarkan dan tidak dapat melakukan *dribbling* dengan baik.

Meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

Peneliti akan meneliti lebih jauh tentang permasalahan tersebut dan mengadakan penelitian untuk bahan skripsi berjudul “Peningkatan Hasil Belajar *Dribbling* dalam Permainan Bola Basket Melalui Penguatan Umpan Balik Berbasis Audio Visual pada Siswa/i Kelas XI SMK Negeri 6 Medan Tahun Ajaran 2018/2019”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, maka dapatlah dibuat suatu gambaran tentang permasalahan yang dihadapi yaitu rendahnya hasil belajar siswa kelas XI SMK Negeri 6 Medan khususnya materi *dribbling* pada permainan bola basket. Dalam hal ini yang menjadi identifikasi masalah adalah:

1. Pembelajaran masih terfokus kepada guru, belum kepada siswa.
2. Masih banyak siswa yang belum memahami materi tentang *dribbling* bola basket .
3. Rendahnya upaya siswa untuk memperbaiki kesalahan dalam pembelajaran *dribbling* bola basket .
4. Guru masih cenderung memberikan umpan balik secara klasikal dalam pembelajaran *dribbling* bola basket .
5. Guru belum memberitahukan umpan balik secara individual mengenai tehnik *dribbling* bola basket .
6. Masih banyaknya siswa yang belum mencapai KKM atau tidak tuntas.

C. Batasan Masalah

Variabel tindakan dalam penelitian ini adalah penguatan umpan balik dan penerapan media audio visual serta variabel hasilnya adalah hasil teknik *dribbling* pada permainan bola basket. Untuk lebih mengarahkan peneliti sehingga terfokus pada spesifik maka masalah dibatasi pada:

1. Teknik *dribbling* yang diteliti adalah teknik *dribbling* dalam permainan bola basket.
2. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas.
3. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI SMK Negeri 6 Medan Tahun Ajaran 2018/2019.

D. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalahnya bertitik tolak dari latar belakang masalah dan identifikasi masalah maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini: “Bagaimanakah peningkatan hasil belajar teknik *dribbling* pada permainan bola basket dengan penguatan umpan balik melalui media audio visual pada siswa kelas XI SMK Negeri 6 Medan tahun ajaran 2018/2019 ?”

E. Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian adalah:

1. Memperbaiki proses pembelajaran *dribbling* dengan penguatan umpan balik melalui audio visual pada permainan bola basket siswa kelas XI SMK Negeri 6 Medan tahun ajaran 2018/2019
2. Mengetahui peningkatan hasil belajar *dribbling* yang optimal pada permainan bola basket melalui penguatan umpan balik menggunakan media audio visual pada siswa kelas XI SMK Negeri 6 Medan tahun ajaran 2018/2019.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan akan dapat bermanfaat untuk :

1. Sebagai bahan masukan bagi guru Pendidikan Jasmani di SMK Negeri 6 Medan dalam memperbaiki pembelajaran bola basket khususnya teknik *dribbling* .

2. Sebagai bahan masukan bagi siswa di SMK Negeri 6 Medan untuk mengatasi kesulitan-kesulitan dalam *dribbling* bola basket dengan penguatan umpan balik melalui media audio visual.
3. Sebagai bahan referensi bagi peneliti lain terutama mengenai penguatan umpan balik dengan menggunakan media audio visual.
4. Sebagai bahan masukan kepada peneliti lain untuk mengembangkan hasil penelitian.



THE
Character Building
UNIVERSITY