

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan jasmani merupakan pendidikan yang dilakukan melalui aktifitas fisik sebagai media utama untuk mencapai tujuan. Tujuan Pendidikan jasmani bukan hanya mengembangkan ranah jasmani, tetapi juga mengembangkan seluruh potensi siswa. Secara lengkap Pendidikan jasmani bertujuan untuk mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan berfikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran, dan tindakan moral melalui kegiatan aktivitas jasmani dan olahraga.

Pendidikan jasmani memberikan kesempatan pada siswa untuk terlibat langsung dalam aneka pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, bermain dan berolahraga yang dilakukan secara sistimatis, terarah dan terencana. Pembekalan pengalaman belajar di arahkan untuk membina, sekaligus membentuk gaya hidup sehat dan aktif sepanjang hayat. Guru diharapkan mengajarkan berbagai keterampilan gerak dasar, teknik dan strategi permainan olahraga, internalisasi nilai – nilai (sportivitas, jujur, kerjasama, dan lain – lain ) dan pola pembinaan hidup sehat yang dalam pelaksanaannya bukan melalui pengajaran yang konvensional di dalam kelas yang bersifat teoritis, namun melibatkan unsur fisik, mental intelektual, emosi dan sosial.

Salah satu bagian dari Mata Pelajaran Pendidikan jasmani yang diajarkan di SMP adalah permainan bola basket, dimana bola basket merupakan salah satu materi termasuk dalam permainan bola besar. Cabang olahraga ini mulai dikenal luas oleh banyak kalangan terutama di kota-kota besar. Oleh sebab itu sudah menjadi tuntutan kepada para guru untuk bisa membelajarkan bola basket kepada siswa-siswinya. Proses pembelajaran pendidikan jasmani di SMP tidak ada perbedaan dengan proses pembelajaran jasmani di SMK atau ditingkat SMA. Materi yang diajarkan adalah materi penjas yang sudah tersusun disilabus. Dalam kegiatan pembelajaran, tentunya dalam menjalankan tugasnya para guru pendidikan jasmani dituntut untuk kreatif dengan mengaplikasikan segala macam strategi atau model-model pembelajaran demi tercapainya pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan.

*Bounce Pass* merupakan salah satu sub topik materi dari permainan bola basket. Dimana *bounce pass* adalah bentuk gerakan mengoper dengan cara memantulkan bola kelantai yang diarahkan pada teman. Dalam pelaksanaan pembelajaran disekolah yang diutamakan bukanlah hasil yang didapat, tapi yang paling diutamakan adalah proses melakukan gerakan *bounce pass* dengan tehnik yang benar sesuai dengan teori yang diajarkan, mulai dari tahap persiapan kemudian tahap pelaksanaan sampai ke tahap gerak lanjut (*follow-through*).

Berdasarkan data yang diperoleh peneliti melalui observasi yang dilakukan disekolah SMP Negeri 16 Medan, proses pembelajaran bola basket disekolah tersebut tidak berjalan dengan kundusif. Dimana: 1. Sekolah tersebut memiliki sarana lapangan yang kurang memadai dalam menunjang kegiatan proses

pembelajaran pendidikan jasmani. 2. Sekolah tersebut hanya memiliki bola basket sebanyak 2 buah, dari kedua bola yang ada hanya satu bola yang masih bisa digunakan dalam proses pembelajaran sedangkan satu bola lagi tidak dapat digunakan karena dalam kondisi bocor. Dengan sarana yang sangat terbatas tentunya sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. 3. kebanyakan siswa merasa jenuh dan bosan mengikuti materi pelajaran karena kurangnya variasi pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan penyampaian materi pembelajaran yang kurang efektif sehingga masih banyak siswa yang belum memahami dan menguasai materi yang diajarkan. Dari hasil belajar yang diperoleh siswa pada materi *bounce pass* permainan bola basket dari 35 orang siswa yang mengikuti proses pembelajaran *bounce pass* permainan bola basket, hanya 10 orang siswa (28,58%) yang mampu melakukan *bounce pass* permainan bola basket dengan tehnik yang benar, mulai dari tahap persiapan, tahap pelaksanaan sampai ke tahap gerak lanjut dengan nilai diatas KKM dan tuntas dalam pembelajaran. Sedang 25 orang siswa (71,42 %) yang lain belum mampu melakukan gerak *bonce pass* dengan tehnik yang benar mulai dari sikap awal, sikap pelaksanaan dan gerak lanjut dan memperoleh nilai hasil belajar dibawah KKM dan belum tuntas dalam pembelajaran. Pada sikap awal, masih banyak siswa yang memegang bola dengan telapak tangan, dan memegang bola setinggi dada yang seharusnya bola dipegang sejajar dengan pinggang. Pada sikap pelaksanaan, kesalahan yang banyak dilakukan oleh siswa adalah saat melakukan gerak *bounce pass*, siswa menolak bola dengan telapak tangan tanpa ada lecutan dari jari-jari tangan. Dan bola saat dipantulkan tidak tepat pada sasaran. Ditahap gerak lanjutan, ketika bola terlepas

dari tangan, sikap berdiri siswa dengan posisi lutut terkunci yang seharusnya posisi lutut membentuk kuda-kuda. Kriteria Ketuntasan Minimal ( KKM ) yang sudah ditentukan sekolah untuk materi *bounce pass* permainan bola basket adalah 70. Ketidak tuntas pembelajaran *bounce pass* permainan bola basket disebabkan oleh beberapa hal diantaranya kurangnya sarana bola. dimana jumlah bola yang ada tidak sesuai dengan jumlah siswa yang mengikuti proses pembelajaran. Saat guru memberi perintah kepada siswa untuk melakukan gerak *bounce pass*, masih banyak siswa yang hanya diam berdiri menunggu giliran tanpa melakukan gerak dan bahkan diantara siswa tersebut malah bercerita.

Keadaan seperti ini merupakan masalah yang tidak boleh dibiarkan berkelanjutan, oleh karena itu diperlukan berbagai upaya yang dapat menunjang keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran. Untuk mencapai tujuan pembelajaran, guru pendidikan jasmani harus dapat merancang dan melaksanakan pembelajaran pendidikan jasmani sesuai dengan tahap-tahap perkembangan dan karakteristik anak . Untuk mengatasi masalah ini, salah satu upaya yang dapat dilakukan guru adalah dengan menerapkan media audiovisual dan variasi pembelajaran agar siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. Media audiovisual merupakan media yang digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran agar siswa mudah dan cepat memahami materi yang diajarkan dan Variasi pembelajaran juga akan mengurangi tingkat kejenuhan dan rasa bosan yang dialami siswa saat mengikuti pembelajaran. Melalui variasi pembelajaran, guru akan menciptakan nuansa pembelajaran yang menyenangkan dan siswa akan semakin termotivasi dalam belajar. Agar proses pembelajaran dapat berjalan

dengan baik dan tujuan pembelajaran bisa tercapai sesuai yang diharapkan tidak terlepas dari ketersediaan sarana dan prasarana yang ada.

Penerapan variasi pembelajaran penting untuk dilakukan mengingat dengan variasi pembelajaran membuat anak-anak tidak merasa bosan dalam mengikuti proses pembelajaran, dan juga mampu mengembangkan keterampilan anak lebih cepat berkembang. Melalui variasi pembelajaran juga dapat menambah semangat kegembiraan dan kesenangan pada anak-anak dalam situasi kompetitif.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Penerapan Media Audiovisual dan Variasi Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bounce Pass Permainan Bola Basket pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 16 Medan Tahun Ajaran 2019/2020”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka peneliti dapat mengidentifikasi beberapa masalah yang timbul antara lain:

1. Rendahnya pemahaman siswa terhadap materi *bounce pass* bola basket
2. Siswa merasa bosan dalam mengikuti proses pembelajaran *bounce pass* bola basket, karena metode mengajar guru yang kurang bervariasi.
3. Siswa lebih banyak diam menunggu giliran melakukan gerak *bounce pass* bola basket karena kurangnya sarana yang digunakan guru untuk menyampaikan materi *bounce pass* bola basket.
4. Kurangnya respon siswa menanggapi intruksi yang diberikan oleh guru.
5. kurangnya kreativitas guru dalam menciptakan variasi pembelajaran.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan beberapa masalah yang dapat diidentifikasi, maka peneliti membatasi masalah pada “ Penerapan Media Audiovisual Dan Variasi Pembelajaran Operan Berbentuk 2 Baris, Operan Berpasangan Sambil Bergerak, Operan Berbentuk Lingkaran pada Siswa Kelas SMP Negeri 16 Medan Tahun Ajaran 2019/2020”.

### **D. Rumusan Masalah**

Yang menjadi rumusan masalah dalam peneliti ini adalah: “Apakah melalui media audiovisual dan variasi pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar *bounce pass* permainan bola basket pada siswa kelas VII SMP Tahun Ajaran 2018/2019”?

### **E. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar *bounce pass* permainan bola basket melalui penerapan media audiovisual dan variasi pembelajaran pada siswa kelas VII SMP Negeri 16 Medan Tahun Ajaran 2019/2020”.

### **F. Manfaat Penelitian**

Apabila tujuan telah dicapai maka dipastikan hasil tersebut bermanfaat bagi penulis, adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Sebagai bahan masukan bagi guru pendidikan jasmani sebagai upaya perbaikan hasil belajar *bounce pass* pada permainan bola basket.
2. Membantu siswa mengatasi kesulitan dalam penguasaan teknik dasar *bounce pass* di SMP
3. Menambah wawasan bagi penelitian tentang proses perbaikan pembelajaran *bounce pass*.
4. Sebagai bahan masukan / referensi bagi pembaca yang tertarik dengan *Bounce pass*

