

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sekolah adalah salah satu lembaga formal dalam sistem pendidikan yang berfungsi sebagai tempat proses belajar mengajar dengan tujuan meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Kegiatan proses pembelajaran merupakan kegiatan pokok dalam keseluruhan kegiatan pendidikan disekolah. Hal ini berarti berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan dalam bentuk tingkah laku, pengetahuan, maupun keterampilan siswa tergantung pada bagaimana proses pembelajaran yang dialami oleh siswa sebagai peserta didik.

Sejalan dengan usaha pencapaian hasil belajar suatu proses pembelajaran disekolah, sudah tentu akan menuntut sistem pendidikan dan pengajaran yang lebih baik pula termasuk didalamnya struktur program sampai kepada bagaimana metode yang dilakukan oleh guru dalam proses pembelajaran. Seiring dengan kemajuan didunia pendidikan, muncul banyak metode pembelajaran yang dapat menjadi salah satu alternatif dari permasalahan pembelajaran yang ada saat ini, tentunya juga dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Memberikan pembelajaran yang menarik,praktis, dan diminati oleh siswa adalah tugas bagi setiap guru, khususnya Guru Pendidikan Jasmani. Oleh karena itu, guru harus mampu menyesuaikan kebutuhan yang berhubungan dengan siswa dan materi pembelajaran tersebut. Guru juga harus mampu menerapkan

pendekatan, metode, dan strategi yang sesuai dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan.

Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan individu secara alamiah, *neuromuskuler*, perseptual, kognitif, dan emosional, dalam kerangka sistem pendidikan nasional. Dalam pendidikan jasmani, guru harus dapat mengajarkan pada siswa berbagai keterampilan gerak dasar, teknik, strategi permainan, nilai nilai yang terkandung dalam pendidikan jasmani sportifitas , jujur, saling kerja sama, disiplin dan pembiasaan hidup sehat (Suherman, 2000 : 3).

Pendidikan jasmani kesehatan dan olahraga merupakan bidang studi yang disampaikan kepada siswa baik dari tingkat dasar sampai tingkat menengah, pembelajaran tersebut juga sama pentingnya dengan bidang studi yang lain. Dalam pembelajaran pendidikan jasmani, guru dituntut untuk mampu meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan, khususnya aspek psikomotor, kognitif, dan afektif setiap siswa. Untuk mencapai tujuan tersebut guru penjas harus mampu menerapkan metode pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan siswa. Salah satu materi pendidikan jasmani yang tercantum dalam kurikulum adalah *Dribbling* dalam Permainan Bola Basket.

Observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 08 April 2019 di SMP METHODIST-12 MEDAN dengan materi yang diajarkan *Dribbling* dalam Permainan Bola Basket, terlihat masih banyak siswa yang belum mampu

melakukan dribble dengan teknik yang benar. dari pengamatan peneliti, masih banyak yang salah dalam perkenaan telapak tangan(grip) pada bola basket saat melakukan dribble,sehingga laju bola sulit dikendalikan. Posisi tubuh saat melakukan dribble juga masih banyak yang belum benar,sehingga siswa sulit mendribble bola sambil berjalan atau bahkan berlari. Dalam hal ini dapat dikatakan bahwa kemampuan siswa kelas VIII SMP METHODIST-12 MEDAN saat melakukan dribble bola basket masih tergolong rendah.

Berdasarkan data yang diberikan guru penjas pada peneliti, dari 30 siswa kelas VIII SMP METHODIST-12 MEDAN, hanya 8 siswa (26,5%) yang mampu mencapai nilai ketuntasan belajar, sedangkan 22 siswa (73,5%) yang lain belum mampu mencapai ketuntasan belajar. Kriteria Ketuntasan Minimal(KKM) untuk materi dribble bola basket yang sudah ditetapkan sekolah tersebut adalah 75, ini berarti bahwa setiap siswa harus mampu mencapai nilai minimum 75 agar dikategorikan tuntas dalam materi dribble bola basket. berdasarkan ketuntasan belajar yang diperoleh siswa kelas VIII SMP METHODIST-12 MEDAN, 73% masih jauh dari kriteria ketuntasan belajar yang mengharuskan ketuntasan sebanyak 85% siswa dalam satu kelas.

Rendahnya nilai hasil belajar dribble bola basket siswa tersebut berdasarkan nilai dari guru penjas dan hasil pengamatan peneliti, disebabkan karena kurangnya sarana pembelajaran (Bola) yang digunakan oleh guru penjas hanya 1, hal ini tidak sesuai dengan perbandingan jumlah siswa. Metode pembelajaran yang dilakukan guru masih kurang variatif,sehingga kurang

memberikan motivasi belajar bagi siswa. Banyak siswa yang diam menunggu giliran melakukan dribble, sehingga terlihat jenuh mengikuti pembelajaran.

Melihat masalah yang terjadi di kelas VIII SMP METHODIST-12 MEDAN tentang hasil belajar dribble yang tergolong rendah, dan berbagai permasalahan yang ada, perlu kiranya mencari solusi untuk mengatasi masalah tersebut. Atas dasar itulah peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di SMP METHODIST-12 MEDAN berdasarkan bimbingan oleh dosen pembimbing dan pertimbangan oleh peneliti dalam mencari solusi mengatasi masalah di sekolah tersebut, peneliti memilih untuk menggunakan Variasi Pembelajaran dan Menggunakan media Audiovisual untuk meningkatkan hasil belajar dribble bola basket pada Siswa kelas VIII SMP METHODIST-12 MEDAN. Penggunaan variasi pembelajaran dan media audiovisual untuk meningkatkan hasil belajar dribble yang dilakukan oleh peneliti mempunyai beberapa alasan diantaranya, kurangnya variasi yang diciptakan oleh guru penjas, tidak pernahnya media audiovisual dimanfaatkan oleh guru saat menyampaikan materi pembelajaran, selain itu media audiovisual juga dapat lebih meningkatkan motivasi belajar siswa karena penjelasan materi yang diajarkan ditampilkan langsung melalui video pembelajaran sebagai pengganti guru menjelaskan detail materi.

Berdasarkan latar belakang dan beberapa alasan penggunaan variasi pembelajaran dan media audiovisual diatas, peneliti merasa yakin dapat meningkatkan hasil belajar dan mengatasi berbagai permasalahan yang ada pada pembelajaran dribble bola basket .

Maka peneliti tertarik melakukan sebuah penelitian dengan judul " **Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Dribbling Bola Basket melalui variasi pembelajaran dan media audiovisual pada siswa kelas VIII SMP METHODIST-12 MEDAN Tahun Ajaran 2020/2021** " .

Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka masalah dalam penelitian dapat diidentifikasi sebagai berikut;

1. Model pembelajaran yang belum efektif, yaitu masih menggunakan model monoton seperti ceramah yang dapat membuat siswa bosan.
2. Pemahaman terhadap gerak dasar pada pembelajaran dribble bola basket masih kurang.
3. Minat dan semangat siswa terhadap pembelajaran bola basket khususnya dribble masih rendah.
4. Keterbatasan dana untuk membeli media atau alat bantu pembelajaran pada pembelajaran bola basket dribble.
5. Masih rendahnya nilai atau tidak tuntasnya batas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) pada siswa kelas VIII SMP METHODIST-12 MEDAN dalam materi Dribble bola basket.

Pembatasan Masalah

Mengingat luasnya ruang lingkup masalah serta keterbatasan waktu, dana dan kemampuan penulis maka perlu adanya pembatasan masalah. Adapun

pembatasan masalah yang dibahas dalam peneliti ini adalah :” Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Dribbling Bola Basket melalui variasi pembelajaran dan media audio visual pada siswa kelas VIII SMP METHODIST-12 MEDAN Tahun Ajaran 2020/2021”.

Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah diatas maka permasalahan dalam penelitian ini adalah: Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan diteliti yaitu: Bagaimanakah upaya meningkatkan hasil belajar *dribbling* bola basket Melalui Variasi Pembelajaran dan Media *Audiovisual* Pada Kelas VIII SMP Methodist 12 T.A 2020/2021”?.

Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar Dribble bola basket dengan menggunakan variasi pembelajaran dan media audiovisual pada siswa kelas VIII SMP METHODIST-12 MEDAN Tahun ajaran 2020/2021.

Manfaat Penelitian

Secara teori, penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan, disamping itu hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat sebagai berikut:

- A. Guru lebih mengasah kreatifitas dalam variasi pembelajarannya terhadap siswa khususnya pada pembelajaran penjas.
- B. Dapat menambah wawasan guru dalam menciptakan variasi maupun memanfaatkan media audiovisual.
- C. Siswa dapat menemukan cara mengatasi kesulitan belajar untuk meningkatkan hasil belajarnya.
- D. Bagi peneliti berguna untuk mengembangkan kreatifitas berfikir,terkhusus dalam menciptakan variasi pembelajaran.
- E. Untuk mengaplikasikan ilmu yang diperoleh selama perkuliahan.

THE
Character Building
UNIVERSITY