BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Mata pelajaran yang penting dalam membentuk keterampilan motorik, kebugaran jasmani, serta karakter siswa adalah PJOK. Salah satu materi belajar PJOK di SMK adalah permainan bola basket. Pembelajaran bola basket di SMK tidak hanya bertujuan untuk mengembangkan keterampilan olahraga, tetapi juga membentuk karakter, kerja sama tim, dan kebugaran jasmani siswa sehingga membutuhkan pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan siswa/i.Namun, berdasarkan observasi awal di SMK Negeri 1 PERCUT SEI TUAN, ditemukan beberapa masalah dalam proses pembelajaran bola basket yang membuat minat dan motivasi belajar siswa rendah sehingga hasil belajar pun rendah.

Pertama, variasi pembelajaran yang digunakan oleh guru olahraga cenderung sederhana dan membosankan. Guru masih mengandalkan metode konvensional seperti drill tanpa kreatifitas maupun inovasi, sehingga siswa kurang tertarik dan tidak termotivasi untuk mengikuti pembelajaran secara aktif. Kedua, hasil belajar siswa khususnya materi bola basket banyak yang berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu dibawah 65, menunjukkan bahwa metode yang digunakan belum efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Guru menganggap bahwa variasi yang yang diterapkan ini sesuai dengan kurikulum merdeka yang berlaku dimana 70% proses pembelajaran ada pada peserta didik dan 30% guru hanya menjadi fasiliator dalam proses pembelajaran. Faktanya kurikulum merdeka bersifat fleksibel artinya guru dapat memanfaatkan teknologi sesuai dengan perkembangan zaman.

Selain itu, minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik turut memperparah situasi. Berdasarkan hasil wawancara terhadap Guru pjok mereka mengatakan jarang memanfaatkan teknologi atau alat bantu visual untuk mempermudah pemahaman siswa. Buku bacaan yang tersedia juga kurang diminati karena penyajiannya tidak interaktif, sehingga mengurangi minat literasi siswa dalam mempelajari teknik dan strategi bola basket. Hal ini diperkuat ketika proses pembelajaran siswa cenderung tidak mengerti teori tentang bolabasket yang sederhana yang ditanyakan oleh guru yang bersumber dari buku bacaan tersebut.

Di sisi lain, peneliti menemukan sekitar 80% siswa memiliki smartphone android, yang sebenarnya dapat dimanfaatkan untuk mendukung pembelajaran berbasis teknologi, seperti video tutorial, aplikasi interaktif, atau e-modul. Namun, kemampuan guru dalam penguasaan teknologi dan inovasi masih rendah, sehingga potensi pemanfaatan perangkat digital belum optimal. Sejauh ini guru hanya dapat memanfaatkan smartphone android dengan siswa dengan membuat grup belajar untuk memberikan informasi maupun pengumpulan tugas secara daring melalui beberapa platform seperti whatsapp.

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti mengangkat judul Pengembangan Variasi Pembelajaran Permainan Bolabasket di SMKN 1 Percut Sei Tuan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan variasi pembelajaran permainan bola basket yang lebih inovatif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa SMK Negeri 1 PST sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran. Dengan memanfaatkan teknologi dan media interaktif, diharapkan dapat meningkatkan motivasi, hasil belajar, serta literasi siswa dalam pembelajaran bola basket.

Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi solusi bagi guru dalam meningkatkan kompetensi pedagogik dan teknologi untuk menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan.

1.2 Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah dalam penelitian ini setelah paparan dari latar belakang adalah sebagai berikut :

1. Variasi pembelajaran yang kurang efektif.
2. Media pembelajaran yang kurang menarik bagi siswa.
3. Kurangnya kemampuan keterampilan teknik dasar bola basket siswa
4. Penggunaan smartphone android yang kurang efektif dalam pembelajaran oleh siswa dan guru.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah,maka pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah: pengembangan variasi pembelajaran bola basket berbasis *E-book* model flipbook di smk negeri 1 percut sei tuan

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian adalah:

1. Bagaimana pengembangan variasi pembelajaran bola basket berbasis *E-book* untuk siswa SMK Nergeri 1 Percut Sei Tuan?
2. Apa saja kelebihan dan kekurangan dari penggunaan *E-book* dalam pembelajaran bola basket?
3. Bagaimana efektivitas penggunaan *E-book* dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam bola basket

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dilakukannya penelitian ini adalah berikut:

1. Mengembangkan variasi pembelajaran bola basket berbasis *E-book* yang sesuai untuk siswa SMKN 1 PST.
2. Menganalisis kelebihan dan kekurangan pembelajaran bola basket menggunakan *E-book*.
3. Mengukur efektivitas penggunaan *E-book* dalam pembelajaran bola basket terhadap pemahaman dan keterampilan siswa.

1.6 Manfaat Penelitian

Beberapa uraian manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk Siswa

1. Memudahkan siswa dalam memahami materi bola basket.
2. Menambah minat belajar siswa serta literasi membaca siswa.
3. Meningkatkan ketertarikan siswa terhadap permainan bola basket.

2. Untuk Guru

1. Menambah kreativitas guru dalam mengatasi keterbatasan sarana dan prasarana.
2. Menambah kreativitas guru dalam mengembangkan variasi pembelajaran.
3. Membantu guru dalam alternatif penggunaan media pembelajaran yang lebih bervariasi dan inovatif.
4. Membantu guru untuk mencapai capaian pembelajaran.

3. Untuk Peneliti

1. Menyiapkan wadah untuk berpikir lebih kritis dan realistis dalam mengembangkan ide variasi dalam belajar aktif.

2. Memberikan motivasi sehingga terjadi pengembangan media pembelajaran yang lebih beragam.

4. Untuk Peneliti lain

Sebagai bahan masukan dan dapat digunakan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya serta pegangan dalam menjalankan tugas sebagai calon pendidik dimasa yang akan datang.