BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu proses yang terencana dan sadar untuk mengembangkan potensi individu melalui pembelajaran dan pengalaman. Secara umum, pendidikan berupaya membentuk sikap, pengetahuan, kemampuan, dan karakter siswa sehingga mereka dapat memberikan kontribusi yang berharga bagi masyarakat. Hukum Nomor 20 tahun 2003 menyatakan bahwa pendidikan mencakup instruksi kelas dan bimbingan seumur hidup dari keluarga dan masyarakat. Dalam hal ini, pendidikan berfungsi untuk membekali orang untuk memenuhi peran sosial mereka secara bertanggung jawab dan efektif.

Pendidikan memainkan peran penting dalam menciptakan masyarakat yang berbudaya dan beradab. Pendidikan mendorong pengembangan pemikiran kritis, kreativitas, dan keterampilan sosial yang diperlukan untuk interaksi dalam berbagai pengaturan. Selain itu, pendidikan berfungsi sebagai sarana untuk menurunkan nilai -nilai moral dan budaya dari satu generasi ke generasi berikutnya. Akibatnya, pendidikan menekankan pembentukan moral dan karakter yang menjunjung tinggi kehidupan sosial selain mata pelajaran akademik.

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) merupakan hasil dari proses pada era globalisasi, dan telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan manusia. Di era modern ini, teknologi tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk mempermudah aktivitas sehari-hari, tetapi juga sebagai pendorong utama inovasi dan perkembangan di berbagai sektor, termasuk

pendidikan, kesehatan, industri, dan komunikasi. Salah satu contoh nyata dari kemajuan ini adalah munculnya perangkat komputer dan smartphone yang memungkinkan akses informasi secara cepat dan efisien, menggantikan metode tradisional yang lebih lambat dan kurang praktis.

Pembelajaran adalah proses yang dirancang untuk membantu orang mengembangkan pengetahuan, keterampilan, pemahaman, dan pemahaman baru mereka melalui interaksi dengan informasi, pengalaman, atau lingkungan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pendidikan dapat didefinisikan sebagai metode atau strategi untuk menjadikan seseorang sebagai pelajar. Proses ini tidak hanya terjadi di ruang kelas dengan bantuan seorang guru; Ini juga dapat terjadi secara informal melalui interaksi harian. Pembelajaran menggunakan berbagai teknik dan pendekatan dengan tujuan menciptakan lingkungan di mana orang dapat secara aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran sehingga mereka dapat memahami konsep dan mengembangkan keterampilan yang diperlukan untuk kehidupan sehari -hari, Menurut (Saleh, 2020), Metode pembelajaran adalah strategi untuk mengendalikan perilaku siswa dan kegiatan belajar sehingga mereka dapat secara aktif menyelesaikan tugas dan mendapatkan hasil pembelajaran terbaik.

Peran pembelajaran sangat penting dalam pendidikan dan pengembangan individu. Pertama, pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap berbagai konsep dan teori yang diajarkan. Melalui pembelajaran yang efektif, siswa tidak hanya menghafal informasi tetapi juga mampu menganalisis dan menerapkan pengetahuan tersebut dalam konteks nyata.

Kedua, pembelajaran membantu dalam pengembangan keterampilan praktis yang dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari maupun di dunia kerja. Misalnya, keterampilan komunikasi dan pemecahan masalah sangat penting untuk kesuksesan individu di berbagai bidang. Selain itu, pembelajaran juga berperan dalam membentuk karakter dan sikap positif peserta didik. Melalui interaksi dengan pendidik dan teman sebaya, siswa belajar nilai-nilai moral, etika, dan kemampuan sosial yang diperlukan untuk berkontribusi secara positif dalam masyarakat. Pembelajaran yang baik dapat mendukung pengembangan pola pikir kritis dan kreatif, yang sangat dibutuhkan di era globalisasi saat ini. Pendidikan berfungsi untuk memperluas wawasan dan memotivasi individu agar tidak hanya menghafal, tetapi juga mampu menganalisis dan menerapkan pengetahuan dalam konteks nyata (Refa Regia Andini, Dinar Raihana Nabila Artanti, Addiena Mutiara Hasnim Luluk Atun Nasihah, 2024). Dengan demikian, pembelajaran bukan hanya sekadar transfer pengetahuan dari guru kepada siswa, tetapi merupakan proses interaktif yang melibatkan semua pihak untuk mencapai tujuan pendidikan yang lebih luas.

Salah satu kursus paling penting yang diajarkan di sekolah adalah pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan (PJOK). Subjek ini berkontribusi pada kesejahteraan emosional dan sosial siswa selain pertumbuhan fisik mereka. Melalui aktivitas fisik yang teratur, PJOK membantu siswa untuk meningkatkan kebugaran tubuh, yang meliputi daya tahan, kekuatan otot, dan kelincahan. Kebugaran yang baik sangat penting untuk mencegah berbagai masalah kesehatan, seperti obesitas dan penyakit kronis lainnya.

Peran PJOK dalam pendidikan sangat luas. Pertama, mata pelajaran ini mengajarkan siswa tentang pentingnya gaya hidup sehat dan kebiasaan berolahraga sejak dini. Dengan memahami manfaat olahraga, siswa diharapkan dapat menerapkan pola hidup sehat yang akan berlanjut hingga dewasa. Terlepas dari ini, Pjok juga berfungsi sebagai panduan untuk meningkatkan keterampilan motorik dan kemampuan sosial. Sebagai kegiatan Olahraga, siswa belajar bagaimana bekerja bersama sebagai sebuah tim, berkomunikasi secara efektif, dan mengembangkan keterampilan atletik mereka.

Selain itu, kesehatan mental murid mendapat manfaat dari PJOK. Olahraga telah terbukti melepaskan endorfin, yang lebih rendah stres dan meningkatkan suasana hati. Selain membuat siswa lebih bahagia, ini meningkatkan fokus dan prestasi akademik mereka. Oleh karena itu, pendidikan jasmani membantu pertumbuhan emosional dan sosial anak -anak selain perkembangan fisik mereka.

Namun, meskipun pentingnya PJOK diakui, sering kali mata pelajaran ini dianaktirikan dalam kurikulum sekolah. Banyak sekolah mengurangi jam pelajaran PJOK untuk memberikan lebih banyak waktu bagi mata pelajaran akademis lainnya. Padahal, pendidikan jasmani memiliki potensi besar untuk mendukung pembelajaran secara holistik dan harus dipandang setara dengan mata pelajaran lainnya. Oleh karena itu, penting bagi sekolah untuk terus memberikan perhatian yang cukup terhadap pendidikan jasmani agar siswa dapat tumbuh menjadi individu yang sehat secara fisik dan mental.

Permainan bola basket adalah salah satu komponen utama pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan (PJOK). Dua tim yang terdiri dari lima pemain masing -masing bersaing dalam olahraga tim bola basket. Dua tim, masing - masing dengan lima pemain, bersaing dalam olahraga tim bola basket yang sangat populer di seluruh dunia. Tujuan utama game ini adalah untuk mencetak poin dengan memasukkan bola ke dalam keranjang lawan, yang mencapai 3,05 meter di atas tanah. Lapangan basket, bidang persegi panjang yang dipisahkan menjadi dua bagian oleh garis tengah, adalah tempat permainan ini dimainkan. Basket adalah permainan populer di banyak kalangan, terutama di kalangan siswa, karena tidak hanya menghibur tetapi juga memiliki banyak manfaat kesehatan dan kesehatan mental.

Sangat penting bagi setiap pemain untuk memahami teknik dasar dalam bola basket. Salah satu teknik Dasar yang harus dibahas adalah menembak, atau menembak (Menembak): Tujuan dari teknik ini adalah untuk membuat Bola Keranjang. Pemain harus memahami posisi tubuh yang benar serta teknik melepaskan tembakan agar dapat mencetak poin secara efektif. Konsep BEEF (Balance, Eyes, Elbow, Follow Through) sering digunakan sebagai panduan dalam melakukan shooting yang baik.

Pemanfaatan sumber daya media belajar dalam konteks instruksi pendidikan jasmani di sekolah saat ini di bawah standar. Karena penggunaan bahan pengajaran guru yang kurang inventif. Hal ini mengarah pada pengembangan sentimen emosional pada anak -anak, yang membuat mereka merasa mudah bosan dan membuat mereka kurang terlibat dan ingin belajar.

sedemikian rupa sehingga rencana pelajaran guru tidak dikomunikasikan secara efektif kepada siswa. Aspek pembelajaran yang paling penting adalah bagi siswa untuk memperhatikan dan tetap fokus pada pelajaran setiap saat. Mereka kemudian harus menunjukkan sebanyak mungkin contoh gerakan yang telah mereka pelajari. (Rustanto, 2017). Instruksi yang membosankan dan berulang serta penggunaan alat dan media yang tidak pantas adalah faktor yang mempengaruhi motivasi dan minat siswa dalam pembelajaran. (Hambali, 2018) Sebagai fasilitator, adalah tanggung jawab guru untuk memberi tahu siswa tentang sumber belajar yang dapat melengkapi instruksi dan media pembelajaran yang akan digunakan untuk menyampaikan subjek dengan cara yang akurat dan tepat. Oleh karena itu, untuk menghasilkan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, guru pendidikan jasmani harus lebih inovatif dalam cara mereka mengembangkan dan melakukan proses pembelajaran. Banyak sumber belajar tersedia untuk mendukung proses pembelajaran selain kemajuan yang sudah luar biasa dalam teknologi modern.

Audiovisual adalah salah satu dari berbagai jenis media pembelajaran. Salah satu jenis media pembelajaran berbasis elektronik adalah audiovisual. Media visual mengacu pada melihat, dan media audio mengacu pada pendengaran. Materi audio-visual, yang juga dapat disebut sebagai video belajar, akan memberikan perincian tentang model gerakan untuk gerakan yang rumit, mengubah ide-ide abstrak menjadi ide-ide berwujud yang dapat dipercepat atau dijelaskan. (Kusuma, 2018). Media audiovisual adalah media yang memberikan informasi melalui pendengaran dan melihat untuk menciptakan lingkungan di

mana siswa dapat secara bersamaan memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap (Susmita, 2019).

Berdasarkan hasil observasi di MAN 1 Medan, ditemukan beberapa masalah dalam proses belajar dan mengajar shooting bola basket, keinginan siswa pada saat awal pembelajaran masih sangat antusias namun semua berubah padda saat guru hampir selesai menerangkan teknik shooting bola basket, banyak faktor penyebab hal tersebut terjadi, nah menurut peneliti penjelasan materi dengan metode ceramah tentunya tidak memberikan aktivitas fisik yang beragam sehingga siswa juga merasa tidak sesuai dengan harapan mereka. Dimana siswa merasa jenuh ketika guru memberikan arahan untuk melakukan Teknik shooting bola basket secara bergantian, yang dimana jumlah siswa dalam satu kelas ada 34 orang, sehingga ketika siswa mengantri untuk melakukan shooting, mereka merasa bosan dan akhirnya mengobrol dengan teman. Ketika melakukan praktek shooting bola basket siswa mengalami kesulitan karena siswa juga tidak memperhatikan temannya pada saat mrlakukan shooting. Hanya beberapa siswa yang mengikuti materi pembelajaran shooting bola basket dengan bersungguh-sungguh. Ada banyak keterampilan yang harus dipertimbangkan dalam permainan bola basket, tetapi salah satu yang paling penting adalah menembak. Faktanya, pemotretan adalah keterampilan yang, jika berhasil di pertanda, dapat menghasilkan hingga tiga poin. Untuk alasan ini, pemotretan adalah salah satu keterampilan terpenting yang harus dipertimbangkan dalam pertandingan bola basket.

Sebagian besar yang tidak bisa menembak adalah siswa perempuan. Dalam pelaksanaan guru belajar yang mengajar menjelaskan konten dalam bentuk kuliah dan arahan, kemudian memberikan contoh cara menembak dengan benar. Ada banyak elemen yang mempengaruhi hasil penembakan bola basket tidak ideal, seperti kekuatan tangan yang tidak cukup untuk pemotretan, faktor -faktor lain pemahaman teknik pemotretan yang efektif. Faktor tersebut bisa saja terjadi karena kurang nya variasi ataupun penggnaan alat pembelajaran shooting bola basket Sehingga materi yang disampaikan kurang baik dan gerakan pada saat shooting bola basket peserta didik banyak yang tidak tepat, seperti posisi tangan yang kurang tepat.

Dalam rangka meningkatkan keterampilan gerak shooting bola basket pada siswa kelas X MAN 1 Medan, penelitian dengan judul Pengembangan Pembelajaran Shooting Bola Basket Berbasis Audio Visual diperlukan karena adanya kendala yang dihadapi guru dalam memberikan materi pembelajaran PJOK khususnya pada materi shooting bola basket.

1.2 Fokus Penelitian

Dengan latar belakang masalah tersebut di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini adalah terciptanya bahan ajar berbasis audio visual untuk pembelajaran menembak bola basket tingkat SMA.

1.3 Perumusan masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan dan Batasan masalah yang dituliskan diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran shooting bola baket tingkat SMA berbasis audio visual?
2. Bagaimana efektifitas pengembangan media pembelajaran shooting bola basket pelajar tingkat SMA ?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dikemukakan diatas tujuan dari penelitian adalah :

1. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran shooting permainan bola basket pelajar tingkat SMA berbasis audio visual.
2. Untuk mengetahui efektifitas pengembangan media pembelajaran shooting permainan bola basket pelajar tingkat SMA

1.5. Kegunaaan Penelitian

Dilakukan nya penelitian tersebut ,diharapkan mememilki beberapa manafaat, Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah

1. **Bagi peneliti**
   a. Peningkatan Pengetahuan: Peneliti dapat memperdalam pemahaman tentang teknik pembelajaran yang efektif, khususnya dalam konteks olahraga dan pendidikan jasmani.
   b. peneliti dapat mengembangkan dan menguji metode baru yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran.
   c. Peneliti dapat menganalisis dampak penggunaan media audio visual terhadap keterampilan shooting siswa, yang dapat menjadi dasar untuk rekomendasi praktik terbaik di lapangan.

2. Bagi guru

a. Guru dapat memanfaatkan hasil penelitian untuk memperbaiki metode pengajaran mereka, khususnya dalam mengajarkan teknik shooting bola basket.

b. Dengan menggunakan media yang menarik, guru dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dan berlatih shooting, sehingga dapat menghasilkan pemain yang lebih terampil.

c. Hasil penelitian dapat digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan kurikulum pembelajaran yang lebih efektif dan relevan dengan kebutuhan siswa dalam olahraga bola basket.

3. Bagi siswa

a. Siswa akan mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang Teknik shooting melalui visualisasi yang jelas, sehingga keterampilan mereka dalam melakukan shooting akan meningkat.

b. Siswa yang terampil dalam shooting bola basket memiliki peluang lebih besar untuk berprestasi dalam kompetisi, baik di tingkat sekolah maupun di tingkat yang lebih tinggi.

c. Dengan adanya media audio visual, proses belajar menjadi lebih interaktif dan menyenangkan, yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam Pelajaran.