

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) belakangan ini sangat mempengaruhi perkembangan pendidikan, terutama di negara-negara yang sudah maju. Tingkat ilmu pengetahuan dan teknologi yang dicapai suatu bangsa biasanya di pakai sebagai tolak ukur kemajuan bangsa ini, khususnya teknologi informasi sekarang ini telah memberikan dampak positif dalam aspek kehidupan manusia. Dalam menghadapi tantangan perkembangan teknologi informasi tersebut, bangsa Indonesia perlu memiliki warga yang bermutu atau berkualitas tinggi.

Perlu diketahui bahwa kualitas seseorang akan terlihat jelas dalam bentuk kemampuan dan kepribadian sewaktu orang tersebut harus berhadapan dengan tantangan atau harus mengatasi suatu masalah sampai masalah tersebut dapat dipecahkan dengan baik, agar Indonesia memiliki cukup warga yang berkualitas tinggi diperlukan sumber daya manusia yang bermutu tinggi dan mampu berkompetisi secara global, sehingga diperlukan keterampilan yang melibatkan pemikiran kritis, sistematis, logis, kreatif, dan kemauan bekerja sama yang efektif. Pelaksanaan pendidikan jasmani merupakan sebuah investasi jangka panjang dalam upaya pembinaan mutu sumber daya manusia. Karena itu, upaya pembinaan bagi masyarakat dan peserta didik melalui jasmani dan olahraga perlu

terus dilakukan untuk itu pembentukan sikap dan motivasi dilakukan pada setiap jenjang pendidikan formal.

Bola basket termasuk ke dalam salah satu materi yang diajarkan pada mata pelajaran kelas X SMA Negeri 2 Kota Padang Sidempuan, dan menjadi bagian dari materi tersebut adalah *dribble*. *Dribble* merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam permainan bola basket dan penting bagi pemain individu dan tim. Wissel H (1996:95) mengartikan *dribble* sebagai salah satu cara membawa bola ke segala arah dengan cara memantulkannya kelantai lapangan.

Berdasarkan observasi yang penulis lakukan di SMA Negeri 2 Kota Padang Sidempuan pada bulan Maret 2016, melalui guru penjas memperlihatkan bahwa masih rendahnya hasil belajar *dribble* bola basket, dan jenuhnya siswa dalam menerima materi pelajaran, kurangnya semangat siswa serta kurangnya variasi pembelajaran yang diterapkan oleh guru pendidikan jasmani. Kesulitan siswa juga disebabkan karena beberapa hal seperti :

Karena waktu untuk belajar kurang maksimal, untuk mendapatkan sesuatu hasil yang baik haruslah meluangkan waktu yang maksimal, waktu sekolah ialah waktu terjadinya proses belajar mengajar di sekolah. Dan jika waktu belajar siswa kurang di sekolah maka sangat berpengaruh terhadap hasil belajar seperti yang dialami siswa SMA Negeri 2 Kota Padang Sidempuan dan juga karena kurangnya variasi pembelajaran *dribble* bola basket yang diberikan oleh guru pendidikan jasmani pada saat pembelajaran penjas, sehingga siswa cepat jenuh dan merasa bosan, juga motivasi siswa untuk belajar siswa kurang, pada saat pembelajaran perhatian serta rasa ingin tahu siswa pada materi tersebut menjadi kurang, karena kurangnya

variasi pembelajaran dan penerapan media sebagai alat bantu proses kegiatan belajar mengajar tersebut mengakibatkan kemauan siswa untuk belajar berkurang, maka mengakibatkan siswa mengalami kesulitan untuk *dribble* bola.

Untuk menghindari hal tersebut alangkah bagusnya jika setiap guru yang mengajar memanfaatkan media pada saat proses belajar mengajar, sehingga siswa tidak merasa bosan saat berlatih dan memiliki semangat yang tinggi untuk belajar,.

Dengan demikian *variasi* pembelajaran ini diharapkan dapat menarik siswi untuk lebih *termotivasi* dalam melakukan *dribble* sehingga siswi juga berupaya untuk memahami cara melakukan *dribble* tersebut.

Dari uraian di atas penulis tertarik untuk melakukan sebuah penelitian yang berjudul :”Peningkatan hasil belajar *dribble* bola basket melalui media modifikasi bola dengan variasi pembelajaran pada siswa kelas X SMA Negeri 2 Kota Padang Sidempuan T.A 2016/2017”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan maka dapatlah dibuat suatu gambaran tentang permasalahan yang dihadapi siswa - siswi , yaitu :

1. Hasil belajar *dribble* bola basket masih rendah atau masih banyak di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)
2. Motivasi belajar siswa tentang *dribble* bola basket masih kurang
3. Variasi pembelajaran untuk *dribble* bola basket kurang
4. Penyampaian materi masih monoton dalam pembelajaran

5. Tidak adanya penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar dan keinginan siswa untuk belajar
6. Siswa kurang aktif mengikuti proses pembelajaran tentang dribble bola basket
7. Peningkatan hasil belajar dribble bola basket melalui media modifikasi bola dengan variasi pembelajaran pada siswa/i kelas X SMA Negeri 2 Kota Padang Sidempuan Tahun Ajaran 2016/2017.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini efektif dan efisien maka peneliti membuat pembatasan pada masalah yaitu : “Upaya meningkatkan hasil belajar dribble bola basket melalui media modifikasi bola dengan variasi pembelajaran pada siswa kelas X SMA Negeri 2 Kota Padang Sidempuan T.A 2016/2017”.

D. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Apakah pemanfaatan melalui media modifikasi bola dengan variasi pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar dribble bola basket pada siswa/i kelas X SMA Negeri 2 Kota Padang Sidempuan T.A 2016/2017”.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah disampaikan diatas, tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar dribble bola basket melalui modifikasi bola dan variasi pembelajaran pada permainan bola basket di kelas X SMA Negeri 2 Kota Padang SidempuanT.A 2016/2017.

F. Manfaat Penelitian

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat :

1. Menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran Penjas.
2. Sebagai alternatif bagi guru untuk mengajarkan pendidikan jasmani di sekolah khususnya *dribble* bola basket.
3. Meningkatkan hasil belajar *dribble* bola basket
4. Menambah wawasan mengenai variasi pembelajaran bagi peneliti untuk mengajarkan pendidikan jasmani khususnya *dribble* bola basket di sekolah pada masa yang akan datang.
5. Mengatasi kesulitan pembelajaran dribbling bola basket pada siswa.
6. Sebagai masukan bagi mahasiswa lain di Jurusan Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi yang ingin melakukan penelitian selanjutnya