

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Menurut “Pangrazi” dan Dauer dalam Adang Suherman bahwa, “pendidikan jasmani merupakan bagian dari program pendidikan umum yang memberi kontribusi terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh. Pendidikan jasmani didefinisikan sebagai pendidikan gerak dan pendidikan melalui gerak, dan harus dilakukan dengan cara-cara yang sesuai dengan konsepnya” (Adang Suherman, 2000: 20). Pendidikan jasmani adalah bagian dari pendidikan nasional. Pendidikan jasmani tidak terfokus pada aspek motorik saja namun terdapat aspek kognitif (pengetahuan) dan afektif (sikap).

Pendidikan jasmani sangat penting mengingat mempunyai tujuan yang penting dalam pengembangan pembelajaran. Sebagian besar siswa beranggapan bahwa mata pelajaran pendidikan jasmani kurang penting. Anggapan tersebut muncul dikarenakan siswa belum mengerti peran dan fungsi pendidikan jasmani. Hal tersebut disebabkan karena masih kurangnya kreatifitas guru dalam mengajar.

Guru yang kurang kreatif akan mempunyai model pembelajaran yang monoton. Siswa akan merasa bosan dan tidak antusias dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani. Sebagai contoh salah satu permainan dalam pendidikan jasmani yaitu permainan bola basket.

Olahraga bola basket adalah olahraga yang dimainkan oleh dua tim dengan 5 pemain per tim. Tujuan olahraga bola basket adalah mendapatkan nilai (skor) dengan memasukkan bola sebanyak mungkin ke keranjang dan mencegah tim lain

melakukan hal serupa. Bola dapat diberikan hanya dengan *passing* (operan) dengan tangan atau dengan *dribble* (memantulkan bola.). Teknik dasar dalam permainan bola basket mencakup *footwork* (gerakan kaki), *shooting* (menembak), *passing* (operan) dan menangkap, *dribble* (memantulkan bola), *rebound* (bola pantul dari papan), bergerak dengan bola, bergerak tanpa bola, dan bertahan (Wissel, H., 2000: 02).

Di dalam permainan bola basket banyak teknik dasar yang harus dilakukan, seperti *shooting*, *passing* dan *dribble*. Kebanyakan guru dalam proses pembelajarannya tidak memanfaatkan media yang sudah ada seperti *audiovisual*. Oleh sebab itu guru dan mengajar sangat monoton dan membuat siswa menjadi bosan dan malas mencoba. Ide kreatif seorang pengajar Pendidikan Jasmani dalam menciptakan suasana yang menyenangkan sangat penting sekali, karena siswa akan merasa tertarik untuk belajar dan siswa akan lebih aktif mengikuti pelajaran olahraga yang di ajarkan guru.

Kemudian, guru harus mampu membangun 3 aspek dalam belajar gerak siswa pada hasil belajar *dribbling* dalam bola basket. Yaitu meliputi tahap kognitif, asosiatif dan otomatisasi. Pada tahap kognitif harus guru harus mampu merangsang kognitif siswa. Tahap kognitif dilaksanakan pada saat guru sedang bertanya kepada siswa dan pada saat guru menjelaskan pelaksanaan teknik *dribbling* dalam olahraga/permainan bola basket. Untuk membantu penyampaian informasi pada anak, tujuan pengajaran harus jelas baik dalam hal instruksi, demonstrasi, film, dan informasi lisan lainnya. Salah satu tujuannya

adalah guru merangsang siswa bagaimana melakukan *dribbling* dan aspek gerak yang mendukung terciptanya gerakan *dribbling*.

Sehubungan dengan tingkat keberhasilan belajar siswa, Syaiful Bahri Djamarah, dkk, di dalam bukunya “Strategi Belajar Mengajar”, mengatakan bahwa, “Tingkatan keberhasilan belajar siswa adalah dengan memperoleh nilai istimewa/maksimal, apabila seluruh bahan pelajaran yang di ajarkan guru dapat dikuasai oleh siswa. Kemudian dengan tingkat baik sekali/optimal, apabila sebagian besar (76% sampai dengan 99%) bahan pelajaran yang diajarkan dapat dikuasai oleh siswa. Baik/minimal, apabila bahan pelajaran yang diajarkan hanya 60% sampai dengan 75% saja dikuasai oleh siswa. Dan kurang baik, apabila bahan pelajaran yang diajarkan kurang dari 60% dikuasai siswa”

Berdasarkan hasil observasi penelitian pada 17-31 Juli 2017 di kelas X-IPA -7 MAN 2 Model Medan dengan jumlah siswa 40, Dari keseluruhan descriptor jumlah yang tuntas KKM sebanyak 20 orang (50%)siswa masih banyak tidak tuntas pada teknik dasar *dribbling* bola basket yaitu pada sikap awalan dideskriptor 3 (lutut sedikit ditekukan) sebanyak 19 orang , pada sikap pelaksanaan di descriptor 1 (Bola memantulkan dekat dengan badan, Setinggi Pinggang) dan 3 (tidak ditampar /pukul) berturut-turut sebanyak 17 orang dan 19 orang, pada sikap akhir paling banyak tidak tuntas pada descriptor 2 (pergelangan tangan tidak kaku) sebanyak 24 orang dan pada deskriptor 4 (bola tidak bisa dikontrol) sebanyak 20 orang. Dari keseluruhan ke 3 indikator tersebut maka siswa yang tidak lulus teknik dasar *dribbling* bola basket sebanyak 20 orang. Dikarenakan saat pembelajaran bola basket sebelumnya mereka tidak

mengikutinya dengan baik, sehingga membuat tingkat antusiasme siswa dan keaktifan siswa menjadi berkurang serta keinginan untuk mempelajari teknik *dribbling* rendah, masih banyak melakukan *dribbling* dengan cara menampar nampar bola, dan lingkungan sekitar. Lingkungan sekitar yang dimaksud seperti media, materi, guru, dan metode yang digunakan. Guru pendidikan jasmani hanya melakukan gaya mengajar konvensional (pengajaran secara tradisional seperti ceramah atau sekedar menyuruh siswa untuk berolahraga). Hal itu membuat siswa beranggapan bahwa pembelajaran penjas tidak penting. Peran guru penjas untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu diperlukan suatu tindakan yang mampu mengubah pola pikir siswanya guna mencapai tujuan pembelajaran. Peneliti dan guru Penjas di MAN 2 Model Medan menyadari bahwa sarana dan prasarana di MAN 2 Model Medan terbilang lengkap. Namun ketuntasan guru dalam mengajar materi *dribble* tidak berhasil atau tidak tercapai, karena guru jarang menggunakan media atau metode lain pada saat proses belajar mengajar Penjas hal itu berakibat pada hasil belajar beberapa siswa yang tidak mencapai KKM.

Oleh karena itu untuk mengatasi ketidak tuntas hasil belajar siswa, kreativitas guru dalam memilih dan merancang rencana pelaksanaan pembelajaran yang sesuai dengan sarana prasarana, media pembelajaran, model pembelajaran, dan lainnya perlu lebih di tingkatkan lagi. Menyadari hal tersebut, perlu adanya pembaharuan dalam pembelajaran yang memungkinkan siswa dapat mempelajari penjas khususnya materi bola basket menjadi lebih mudah dimengerti, lebih efektif, lebih menyenangkan, bahkan lebih bermakna. Salah satunya adalah

melalui media pembelajaran *audiovisual*. Media pembelajaran *audiovisual* merupakan media pembelajaran yang bersifat memakai suatu alat bantu untuk mempermudah suatu proses kegiatan belajar mengajar. Dimana alat bantu atau media yang tersedia terdapat materi beserta cara pengajaran yang telah dirancang oleh seorang guru untuk melaksanakan kegiatan belajar. Media *audiovisual* dapat digunakan dan dapat disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa. Kemudian media *audiovisual* yang digunakan harus menampilkan pesan yang bersifat memotivasi.

Pembelajaran *dribbling* dalam permainan bola basket diperlihatkan dalam video, siswa akan berfikir dan terus mengolah setiap yang dilihatnya di dalam otaknya. Kemudian, jika dilakukan pengulangan akan membuat semakin paham dan akan tersimpan di memori dalam waktu yang lebih lama. Sehingga akan meningkatkan kognitif siswa. Media *audiovisual* ini bermanfaat untuk merangsang pengetahuan siswa bagaimana melakukan gerakan *dribbling* bola basket.

Berdasarkan hasil permasalahan diatas, peneliti tertarik untuk mengangkat judul **“Penggunaan Media Audiovisual dan Demonstrasi untuk Perbaikan Hasil Belajar Dribbling Bola Basket Pada Siswa Kelas X MAN 2 Model Medan T.A 2017/2018”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang telah penulis uraikan diatas, maka penulis mengidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Hasil belajar siswa pada materi *dribbling* bola basket tergolong rendah dan beberapa siswa tidak mencapai KKM.
2. Siswa masih salah melakukan teknik *dribbling* seperti menampar bola,
3. Guru pendidikan jasmani hanya melakukan gaya mengajar konvensional (pengajaran secara tradisional seperti ceramah atau sekedar menyuruh siswa untuk berolahraga).
4. Peserta didik kurang aktif dan serius dalam pembelajaran pendidikan jasmani.
5. Kurangnya pemahaman peserta didik tentang teknik *dribbling*, terkadang berpikir bahwa *dribbling* itu sangat sulit dilakukan karena sering gagal seperti gerakan yang tidak stabil dan kurangnya pengulangan-pengulangan.

1.3. Pembatasan Masalah

Mengingat ruang lingkup masalah serta keterbatasan waktu, dana dan kemampuan penulis maka penulis membatasi penelitian ini pada masalah :

Hasil belajar siswa pada *dribbling* bola basket pada kelas X 7 MAN 2 Model Medan tergolong rendah dan berapa siswa tidak mencapai KKM. Dalam penelitian ini, yang menjadi penilaian adalah ranah psikomotor yang dinilai menggunakan lembar penilaian portofolio.

1.4. Rumusan Masalah

Adapun yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

Apakah penggunaan media audiovisual dan demonstrasi dapat memperbaiki hasil belajar *dribbling* bola basket pada siswa kelas X MAN 2 Model Medan T.A 2017/2018?

1.5. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui :

1. Untuk mengetahui bagaimana penggunaan media audiovisual dan demonstrasi terhadap perbaikan hasil belajar *dribbling* dalam permainan bola basket pada siswa kelas X MAN 2 Model Medan T.A 2017/2018.
2. Untuk menambah motivasi peserta didik dalam melakukan *dribbling* karena permainan bola basket itu sangat mudah dilakukan.

1.6. Manfaat Penelitian

1. Masukan bagi mahasiswa FIK unimed khususnya sabagai calon guru olahraga dalam memilih media yang tepat pada materi pelajaran bola basket.
2. Sebagai tambahan informasi kepada guru Penjaskes MAN 2 Model Medan tentang “Penggunaan Media *audiovisual* dan demonstrasi dalam pembelajaran *dribbling* Bola Basket
3. Masukan bagi siswa dalam mengembangkan potensi yang dimiliki