

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Olahraga bola basket merupakan cabang olahraga permainan yang membutuhkan teknik, strategi, dan kemampuan individu pemain, karena cabang olahraga ini merupakan olahraga tim maka juga diperlukan kekompakan antar setiap pemain, yang paling utama untuk membentuk suatu tim basket yang berprestasi adalah membentuk atau melatih individu pemain yang bagus dari segi kekuatan, kemampuan, dan mental. Dalam permainan bola basket juga terdapat banyak teknik seperti, *dribbling, passing, shooting, pivot dan catching*.

Dalam masalah kali ini salah satu yang menjadi peranan penting dalam permainan bola basket adalah shooting. Tujuan utama permainan bola basket adalah membuat nilai sebanyak mungkin dengan memasukkan bola basket ke *ring* (keranjang) lawan, serta mencegah membalas keunggulan nilai. Sehingga teknik *shooting* sangatlah penting, sehingga teknik *shooting* harus benar-benar mampu dikuasai oleh setiap pemain bola basket.

Teknik shooting sendiri terdapat banyak jenis-jenisnya, yaitu: *One hand shoot, free throw shoot, jump shoot, hook shot, lay up shoot, slam dunk*. Dari berbagai macam jenis *shooting* diatas tentunya mempunyai berbagai macam variasi latihan yang berbeda-beda. Untuk itu disini akan peneliti akan mengembangkan beberapa variasi latihan shooting bola basket yang tujuan variasi ini adalah melatih keterampilan dasar shooting bola basket.

Variasi yang peneliti kembangkan terdapat 5 jenis variasi yaitu, menembak sambil berbaring, menembak sambil duduk, menembak ke dinding, menembak sambil berjalan, menembak sambil berpindah tempat. Variasi yang peneliti kembangkan akan dikemas dalam sebuah video agar dapat dilihat dan dipelajari oleh siswa dan dapat diperagakan di rumah mereka masing-masing. Karena tujuan pembuatan variasi shooting ini adalah untuk membantu proses pembelajaran dari rumah yang sedang berlangsung semasa pandemi covid-19.

Variasi pembelajaran juga sangat dibutuhkan siswa SMP Negeri 29 Medan saat ini dikarena pembelajaran saat ini yang terkendala dikarenakan adanya covid-19 yang mengharuskan pemerintah untuk menetapkan pembelajaran dalam jaringan (daring) sehingga untuk penyampaian materi kepada siswa melalui variasi pembelajaran yang menyenangkan dan mampu membuat siswa tetap merasa senang saat pembelajaran itu berlangsung ataupun saat siswa memperagakan suatu gerakan praktek dari materi tertentu yang akan disampaikan media pembelajaran sangat dibutuhkan. Sehingga peneliti merencanakan untuk membuat suatu media pembelajaran untuk materi bola basket pada teknik *shooting*, yang bertujuan untuk membuat siswa tetap dapat melakukan gerak tersebut di rumah dengan menyenangkan.

Audio visual, peneliti merencanakan untuk menyampaikan materi pembelajaran pendidikan jasmani pada materi bola basket khususnya teknik shooting dengan cara membuat variasi pembelajaran shooting bola basket yang menyenangkan pada siswa melalui media audio visual (video) agar siswa dapat melihat dan harapannya mampu memperagakan variasi latihan tersebut di rumah.

Pendidikan sendiri merupakan investasi yang paling penting untuk bangsa dan Negara. Salah satu indikator kemajuan suatu bangsa adalah daya saing sumber daya manusia (*human capital*) baik secara Nasional maupun Internasional. Daya saing suatu bangsa sangat ditentukan oleh kualitas sumber daya manusia (SDM), sedangkan kualitas sumber daya manusia (SDM) hanya akan terwujud melalui pendidikan yang berkualitas. Pendidikan di Indonesia berperan penting untuk perkembangan dan pembangunan bangsa, sehingga pendidikan sangat berkaitan langsung dengan pembangunan Nasional. Maka dari itu, keberhasilan pendidikan di Indonesia merupakan salah satu harapan bangsa, dan keberhasilan pendidikan ditentukan oleh proses belajar mengajar yang baik. Kunci kesuksesan pendidikan di Indonesia tidak terlepas pula dari peran siswa dan guru. (Ahmad Ngubaidillah, dkk. 2018).

Dunia pendidikan saat ini semakin berkembang, berbagai macam inovasi mulai dikembangkan untuk menunjang proses pendidikan baik untuk kualitas maupun kuantitas dari pendidikan itu sendiri. Pendidikan merupakan salah satu faktor penting dalam proses peningkatan sumber daya manusia. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan diperlukan banyak upaya yang tidak mudah untuk dilakukan. Inovasi dalam setiap perkembangan pelaksanaan pembelajaran sangat diperlukan baik dari segi kurikulum, proses pembelajaran, sarana dan prasarana pembelajaran. Sehingga dengan adanya pengembangan dalam bidang pendidikan, sangat membantu para siswa yang ingin lebih mudah mendapatkan sumber belajar yang mudah diakses untuk melengkapi pemahaman materi dalam pembelajaran.

Menurut Muhibbin Syah, 2010: 10, Pendidikan berasal dari kata “didik”, lalu kata ini mendapat awalan “me” sehingga menjadi “mendidik” artinya, memelihara dan memberi latihan. Dalam memelihara dan memberi latihan diperlukan adanya ajaran, tuntunan, dan pimpinan mengenai akhlak dan kecerdasan pikiran.

Pendidikan jasmani adalah suatu proses pembelajaran yang didesain untuk meningkatkan kebugaran, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan hidup aktif, dan sikap sportif melalui kegiatan jasmani. Kegiatan jasmani akan berjalan dengan baik jika mempraktikkan berbagai teknik dasar permainan dan olahraga, serta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. (Dedi Wahyu Prasetyo, dkk. 2017, hal. 13).

Berdasarkan ruang lingkup pendidikan jasmani, siswa memiliki apresiasi terhadap perilaku bermain dan berolahraga yang termanifestasikan ke dalam nilai-nilai, seperti kerja sama, menghargai teman dan lawan, jujur, adil, dan terbuka.

Siswa memiliki konsep dan keterampilan berpikir dalam berbagai permainan dan olahraga, dan siswa mampu melakukan berbagai macam bentuk aktivitas permainan dan berbagai cabang olahraga. Salah satu cabang olahraga yang populer adalah bola basket, yang penggemarnya berasal dari segala usia terutama

pada kalangan pelajar dan mahasiswa. Mereka bisa merasakan bahwa bola basket adalah olahraga yang menyenangkan, kompetitif, mendidik, menghibur, dan menyehatkan. Sejalan dengan pertumbuhan dan perkembangan cabang olahraga bola basket, upaya pencapaian prestasi yang maksimal harus selalu diusahakan. Pencapaian prestasi yang maksimal tidak semudah yang dibayangkan, tetapi harus

ada persiapan yang matang, usaha keras ditunjang dengan faktor-faktor yang mendukung. (Dedi Wahyu Prasetyo, dkk. 2017, hal. 13).

Faktor-faktor yang mendukung untuk bermain bola basket ada dua, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal antara lain teknik, psikologis, motivasi, dan fisik, sedangkan faktor eksternal antara lain fasilitas, motivasi, dan lingkungan. Olahraga di Indonesia sudah banyak mengalami perubahan ke arah yang lebih baik dalam cara melakukannya bagi masyarakat umum, dari kalangan atas, dan bawah. (Dedi Wahyu Prasetyo, dkk. 2017, hal. 13).

Olahraga sudah menjadi hal yang penting dalam kehidupan sehari-hari, walaupun dengan intensitas yang masih rendah. Dalam dunia pendidikan ataupun nonpendidikan olahraga juga semakin mendapatkan perhatian berupa penambahan jam pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (penjasorkes), dan sudah disediakan buku panduan baik untuk melakukan olahraga maupun untuk mengukur kemampuan berolahraga. (Dedi Wahyu Prasetyo, dkk. 2017, hal. 13).

Perkembangan olahraga yang semakin maju dan modern perlu perubahan dalam hal cara melakukan kegiatannya, khususnya bagi masyarakat yang belum mengerti bahwa berolahraga merupakan kegiatan yang perlu dilakukan. (Dedi Wahyu Prasetyo, dkk. 2017, hal. 13).

Bola basket adalah olahraga beregu yang mengandalkan teknik, fisik, psikologis, kecepatan, dan ketahanan tubuh. Hany Ahmed (El-Aal, 2012, p. 428) menyatakan, *Basketball game is one of the sportactivities that has a positive effect on learner in physical, mental and social sides as a result of that it acquires a*

wide attention locally and globally, it concerns with the variety of concepts and basic skills as a fundamental requirements to learn. (Dedi Wahyu Prasetyo, dkk. 2017, hal. 13).

Kinemaster adalah sebuah aplikasi smartphome yang khusus digunakan untuk keperluan editing video, aplikasi ini dikembangkan oleh Nex Streaming sebuah perusahaan yang bergerak dalam bidang pengembangan perangkat lunak multimedia yang berkantor pusat di Seoul (Korea). aplikasi ini pertama kali dirilis pada tahun 2013 tepatnya pada tanggal 26 Desember 2013. Kinemaster mengusung tampilan yang cukup simple akan tetapi menyimpan fitur yang cukup *powerfull*. Pada saat pertama kali sobat membuka aplikasi ini, anda hanya akan menemukan empat tombol dengan background yang mendominasi tampilan awal aplikasi Kinemaster. Beberapa tombol utama yang disuguhkan oleh aplikasi Kinemaster adalah tombol new project, setting, help dan store fiturs.

. Pada Observasi yang peneliti lakukan tanggal 08 Maret 2021, menemukan bahwasanya siswa / siswi SMP Negeri 29 Medan saat ini sedang melakukan pembelajaran daring (online), sehingga siswa/siswi banyak yang kurang paham dengan materi yang diberikan guru kepada mereka karena beberapa kendala seperti, jaringan yang kurang memadai, ketersediaan alat / media pendukung proses pembelajaran seperti handphone, kemudian karena pembelajaran dilakukan melalui media online seperti google meet dll. Kendala lainnya juga yaitu gangguan jaringan saat pembelajaran berlangsung, ada yang tidak fokus / serius dalam pembelajaran. Sehingga kita ambil masalahnya kedalam proses pembelajaran pendidikan jasmani (penjas) saat ini di SMP Negeri 29 Medan,

dikarenakan pembelajaran penjas dilakukan melalui media daring (online) kebanyakan siswa tidak begitu memahami materi yang disampaikan. Karena pendidikan jasmani identik dengan aktivitas diluar ruangan yang mengharuskan para siswa/siswi harus melakukan/mempraktekan materi tersebut. Sedangkan saat ini pembelajaran dilakukan secara daring sehingga siswa/siswi kurang dalam memahami materi terlebih lagi materinya hanya diberikan melalui media buku paket yang disediakan oleh pihak sekolah. Berdasarkan hasil survei peneliti berupa angket google formulir siswa/siswi membutuhkan media lain untuk menunjang proses pembelajaran penjas itu sendiri yaitu berupa video pembelajaran.

Sehingga disini peneliti akan merancang suatu proses pembelajaran pendidikan jasmani pada materi shooting bola basket kepada siswa/siswi berupa video permainan yang dapat mereka lakukan dirumah untuk membantu mereka memahami dan mampu melakukan teknik shooting bola basket itu sendiri.

Oleh karena itu, berdasarkan paparan yang peneliti jelaskan dapat disimpulkan siswa masih kesulitan dalam melakukan teknik shooting bola basket. Maka dari itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Variasi Pembelajaran Shooting Bola Basket Berbasis Audio Visual Menggunakan Aplikasi Kinemaster Pada Siswa SMP Negeri 29 Medan”**

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Minimnya perkembangan sumber belajar yang berbasis multimedia dalam bidang olahraga.
2. Penggunaan metode pembelajaran yang masih menggunakan metode demonstrasi.
3. Sering terjadi kegagalan komunikasi dalam proses pembelajaran.
4. Kurangnya minat siswa membaca buku, sehingga siswa membutuhkan media lain yang dapat meningkatkan minat dan pengetahuan siswa mengenai teknik shooting bola basket dalam pembelajaran pendidikan jasmani.
5. Belum diberdayakan pembelajaran pendidikan jasmani menggunakan multimedia.

1.3. Batasan Masalah

Permasalahan dalam penelitian ini perlu dibatasi agar masalah yang ingin dikaji lebih focus dan tidak meluas. Adapun permasalahan dalam penelitian ini dibatasi pada Pengembangan Variasi Pembelajaran Shooting Bola Basket Berbasis Audio Visual Menggunakan Aplikasi Kinemaster Pada Siswa SMP Negeri 29 Medan.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi, dan batasan masalah maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu “ Bagaimanakah kelayakan Pengembangan variasi pembelajaran shooting bola basket berbasis audio visual menggunakan aplikasi kinemaster pada siswa SMP Negeri 29 Medan?

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk menghasilkan sebuah *VIDEO* pembelajaran dalam Pengembangan variasi pembelajaran shooting bola basket berbasis audio visual menggunakan aplikasi kinemaster pada siswa SMP Negeri 29 Medan.

1.6. Spesifikasi Produk

Produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah pengembangan pengembangan variasi pembelajaran shooting bola basket berbasis audio visual menggunakan aplikasi kinemaster pada siswa SMP Negeri 29 Medan yang dapat mengembangkan semua aspek pembelajaran (Afektif, kognitif, dan psikomotor) secara efektif dan efisien serta menjadi daya tarik bagi siswa pada pembelajaran bola basket. Sehingga dapat membantu guru dalam pembelajaran bola basket dan dapat mengatasi kesulitan-kesulitan belajar yang ada di lapangan.

1.7. Manfaat Hasil Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian pengembangan yang menghasilkan video variasi pembelajaran shooting bola basket ini dapat menambah ilmu di dalam pendidikan pada bidang olahraga dan memberi sumbangan informasi bagi penelitian guna menyempurnakan penelitian ini.

THE
Character Building
UNIVERSITY

2. Manfaat Praktis

- **Bagi Guru**

Media ini dapat menjadi bahan pertimbangan dalam mengajar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan sebagai salah satu sumber motivasi serta referensi agar guru pendidikan jasmani dapat menciptakan variasi – variasi pembelajaran dengan cara mengembangkan media.

- **Bagi Siswa**

Media ini dapat menjadi salah satu pedoman siswa dalam melakukan teknik shooting pada pembelajaran pendidikan jasmani materi bola basket, media ini dapat menambah dan meningkatkan pengetahuan siswa tentang teknik shooting bola basket pada pembelajaran pendidikan jasmani.

- **Bagi Peneliti**

Kegiatan penelitian ini menjadi pengalaman yang sangat bermanfaat dalam mengembangkan media dalam pembelajaran pendidikan jasmani untuk dapat melengkapi pengetahuan yang diperoleh pada saat kuliah dan secara nyata mampu menjawab masalah yang berkaitan dengan judul penelitian.