

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani dan olahraga memiliki peran yang sangat penting dalam mengintensifkan penyelenggaraan pendidikan sebagai suatu proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup. Pendidikan jasmani dan olahraga memberikan kesempatan pada siswa untuk terlibat langsung dalam aneka pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, bermain dan berolahraga yang dilakukan secara sistematis, terarah dan terencana. Pembekalan pengalaman belajar melalui proses pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dengan mengajarkan berbagai keterampilan berbagai keterampilan gerak dasar, teknik dan strategi permainan olahraga, internalisasi nilai-nilai (sportifitas, kejujuran, kerjasama, dan lain-lain)

Pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani dan olahraga bukan melalui pengajaran didalam kelas yang bersifat kajian teoritis, namun melibatkan unsur fisik mental, intelektual, emosional dan sosial. Aktivitas yang diberikan dalam pengajaran harus mendapatkan sentuhan psikologis, sehingga aktivitas yang dilakukan dapat mencapai tujuan pengajaran. Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yang diajarkan disekolah adalah bertujuan untuk mengembangkan kemampuan intelektual, emosional dan keterampilan motorik siswa. Kemampuan motorik ini diharapkan akan dapat mendukung kondisi fisiknya. Dengan kondisi fisik yang baik diharapkan akan dapat menunjang proses belajar mengajar setiap

mata pelajaran. Proses pembelajaran disekolah akan berjalan dengan lancar dan berkesinambungan.

Agar standar kompetensi pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dapat terlaksana sesuai dengan pedoman, maksud dan juga tujuan sebagai mana yang ada dalam kurikulum, maka guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan harus mampu merancang pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan peserta didik, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan berkesinambungan.

Keberhasilan proses kegiatan belajar mengajar pada pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dapat diukur dari keberhasilan siswa yang mengikuti keberhasilan tersebut. Keberhasilan itu dapat dilihat dari tingkat pemahaman, penguasaan materi dan hasil belajar siswa. Semakin tinggi pemahaman, penguasaan materi dan hasil belajar maka semakin tinggi pula tingkat keberhasilan pembelajaran.

Pada kenyataannya masih ditemukan permasalahannya berupa rendahnya efektifitas belajar mengajar pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Hal ini berkaitan dengan masih ditemukannya keragaman masalah dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, seperti: 1) keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran masih belum nampak, 2) para siswa jarang mengajukan pertanyaan, walaupun guru sering meminta agar siswa bertanya jika ada hal-hal yang kurang dipahami.

Namun dalam kenyataannya masih banyak guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yang masih terbatas dalam mengajarkan pembelajaran

pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan saat dilapangan ada berbagai macam keterbatasan dalam menyediakan sarana yang menunjang dalam mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, sehingga kadang-kadang pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan hanya dilaksanakan secara teori saja dan tidak seperti apa yang diharapkan.

Dribble adalah salah satu cara membawa bola (wissel, 1898;95). Dalam pelaksanaan pembelajaran disekolah yang diutamakan bukanlah hasil banyak jumlah poin yang didapat, tapi yang paling diutamakan adalah proses hasil belajar *dribble*, siswa harus dapat mengetahui tehnik-tehnik dasar *dribble*, misalnya teknik dasar “sikap berdiri (awalan)”, teknik dasar “tangan pada saat melakkan *dribble*”, tehnik dasar “melakukan *dribble*”. Guru merupakan pelaksana pembelajaran dan sumber utama bagi siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan harus bisa menciptakan kondisi belajar yang dapat merangsang siswa agar belajar efektif. Guru pendidikan jasmani secara sadar akan melaksanakan pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan sesuai dengan kurikulum dan harus mengetahui tujuan yang akan dicapai. Agar tujuan pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan tercapai dengan baik, maka guru harus mampu menciptakan suasana belajar yang efektif dan variasi serta menyenangkan.

Berdasarkan hasil observasi 21 agustus peneliti mengenai proses hasil belajar siswa dalam pelajaran *dribble* pada siswa kelas X SMA Negeri 7 Medan, ternyata masih banyak siswa yang memperoleh nilai rendah. Dari 38 orang siswa kelas X-1 ternyata sebagian besar siswa 27 orang (71,05%) memiliki nilai

dibawah nilai KKM dan 11 orang (28,05) siswa memiliki nilai diatas KKM. Yang dimaksud dengan nilai KKM adalah kriteria ketuntasan minimal yang harus dicapai oleh setiap siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Jasmani Sekolah yaitu nilai 70. Siswa masih kurang menguasai teknik-teknik dasar *dribble* sehingga siswa cepat bosan. Guru penjas perlu memberikan penjelasan lebih lanjut lagi tentang teknik dasar *dribble* agar siswa lebih mengerti dengan baik.

Guru Pendidikan Jasmani olahraga dan kesehatan selama ini memberikan materi *dribble* lebih dominan dengan cara-cara lama, yaitu dengan metode ceramah. Hal ini menyebabkan proses pembelajaran *dribble* menjadi monoton, karena guru lebih terkesan lebih banyak berperan dalam pembelajaran sedangkan siswa lebih banyak mendengarkan dan meniru gerakan yang diperankan guru penjas. Situasi seperti ini kurang mendukung atas kemampuan siswa terutama dalam memahami suatu materi pembelajaran *dribble*. Pembelajaran dengan metode lama atau ceramah menyebabkan siswa tidak dapat mengembangkan kemampuan imajinasinya dan daya pikirnya.

Kurangnya kemampuan siswa di dalam melakukan teknik dasar *dribble* dan juga karena kurangnya sarana dan prasarana yang tersedia di sekolah seperti bola yang persediaannya terbatas, Sehingga pada waktu siswa melakukan teknik dasar *dribble* harus secara bergantian.

Jadi untuk mengatasi hal tersebut maka diperlukan gaya pembelajaran yang cocok pada pembelajaran *dribble*, salah satunya yaitu dengan menggunakan metode *visual, auditory, kinestetik*. Yang dimaksud dengan metode visual adalah belajar dengan melihat, mengamati dan menggambarkan sesuatu. Kita suka

melihat pertunjukan, peragaan atau menyaksikan video. Auditory adalah belajar dengan berbicara dan mendengar sesuatu. Kita lebih suka melihat kaset, audio, ceramah, debat, diskusi dan intruksi (perintah) verbal. Sedangkan *kinestetik* adalah belajar melalui dengan aktifitas fisik atau bergerak dan membuat keterlibatan langsung. Kita suka menangani, bergerak, menyentuh, merasakan, dan mengalami sendiri. Gaya pembelajaran dalam mengajar merupakan faktor yang sangat penting untuk memperoleh hasil belajar yang lebih baik. Salah satunya karena keberhasilan dari pada proses belajar dapat dipengaruhi oleh gaya pembelajarannya. Alasan menggunakan gaya penyerapan melalui penayangan video, melihat gambar dan melakukan gerakan ini adalah agar siswa tidak jenuh, siswa akan senang, membentuk kepribadian anak, memacu dan memotivasi seorang anak untuk belajar lebih luas. gaya penyerapan ini merupakan alternatif yang dapat dipilih dalam pengajaran penjas, mengingat dalam pengajaran penjas diperlukan suatu bentuk kegiatan yang dapat mengarahkan siswa untuk dapat menemukan suatu konsep melalui praktek menguasai teknik yang dipelajari atau penemuan secara langsung.

Dengan menggunakan metode visual, auditory, dan kinestetik diharapkan dapat berpengaruh terhadap kemampuan siswa melakukan dan menguasai gerak dasar *dribble* dengan benar.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka yang menjadi identifikasi masalah adalah :

1. Kurangnya motivasi siswa pada pembelajaran pendidikan jasmani.
2. Sarana yang kurang memadai.
3. Masih banyak siswa yang belum memahami materi *dribbling* pada permainan bola bola basket.
4. Kesulitan guru dalam melakukan evaluasi kepada setiap siswa.
5. Kurangnya metode pembelajaran dari guru.

C. Pembatasan Masalah

Mengingat ruang lingkup masalah serta keterbatasan waktu, dana dan kemampuan penulisan maka Penulisan membatasi penelitian ini membahas Peningkatan *Dribble* Bola Basket Menggunakan Metode *Visual Audio dan Kinestik* Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 7 Medan Tahun Ajaran 2013/2014.

D. Rumusan Masalah

Yang menjadi rumusan masalah dapat diambil berdasarkan uraian di atas adalah “Bagaimanakah Upaya Meningkatkan Hasil Belajar *Dribble* Dengan Menggunakan Metode Visual, Auditory, Kinestetik pada siswa Kelas X SMA Negeri 7 Medan Tahun Ajaran 2013/2014”?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk menemukan informasi permasalahan yang telah di kemukakan di atas yaitu “Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada materi teknik dasar *dribble* pada permainan bola basket di Kelas X SMA Negeri 7 Medan Tahun Ajaran 2013/2014”.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas dapat diperoleh manfaat penelitian sebagai berikut :

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya yang berhubungan langsung dengan Penjas dengan menggunakan media *audiovisual*.
2. Untuk menambah pengetahuan dan pengalaman bagi peneliti dalam menerapkan pengetahuan yang diperoleh di bangku kuliah terhadap masalah-masalah yang dihadapi di dunia pendidikan secara nyata.
3. Diharapkan dengan adanya hasil penelitian ini dapat menjadi masukan yang berharga bagi pihak sekolah dan upaya sosialisasi perlunya penggunaan media *audiovisual* terhadap pembelajaran pendidikan jasmani.
4. Dapat dijadikan perbandingan bagi pembaca yang akan mengadakan penelitian. Khususnya tentang pemanfaatan media *audiovisual* dalam proses pembelajaran.