

# 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 dipakai 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.

Pendidikan jasmani adalah wahana untuk mendidik anak. Para ahli sepakat bahwa pendidikan jasmani merupakan alat untuk membina anak muda agar kelak mereka mampu membuat keputusan terbaik tentang aktivitas jasmani yang dilakukan dan menjalani pola hidup sehat di sepanjang hayat hidupnya. Tujuan ini akan dicapai melalui penyediaan pengalaman langsung dan nyata berupa aktivitas jasmani.

Aktivitas jasmani itu dapat berupa permainan atau olahraga yang terpilih. Kegiatan itu bukan sembarang aktivitas, atau bukan, pula hanya sekedar berupa gerak badan yang tidak bermakna. Karena itu, kegiatan yang terpilih itu merupakan pengalaman belajar yang memungkinkan berlangsungnya proses belajar. Aneka aktivitas jasmani atau gerak insane itu

dimanfaatkan untuk mengembangkan kepribadian anak secara menyeluruh. Karena itu para ahli sepakat bahwa pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan melalui aktivitas jasmani.

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 kemajuan kerjasama yang efektif. Pelaksanaan pendidikan jasmani dan olahraga merupakan sebuah investasi jangka panjang dalam upaya pembinaan bagi masyarakat dan peserta didik melalui pendidikan jasmani dan olahraga perlu terus dilakukan untuk pembentukan sikap dan motivasi dilakukan pada setiap jenjang pendidikan formal.

Dengan diberlakukannya kurikulum tingkat kesatuan pendidikan di sekolah, menuntut guru dan siswa untuk bersikap aktif, kreatif, inovatif, dan kompetitif dalam menanggapi setiap pelajaran yang diajarkan. Setiap siswa harus dapat memanfaatkan ilmu yang diperolehnya dalam kehidupan sehari-hari, untuk itu setiap pelajaran selalu dikaitkan dengan manfaatnya dalam lingkungan sosial masyarakat. Sikap aktif, kreatif, inovatif, dan kompetitif terwujud dengan menempatkan siswa sebagai subjek pendidikan. Nuril

Ahmadi (2007:17) mengartikan *dribbling* membawa lari bola dengan memantulkan bola kesegala arah sesuai dengan peraturan yang ada. Dalam pendidikan jasmani banyak materi pelajaran yang harus diajarkan termasuk materi permainan bola basket. Bola basket terdiri dari *dribble*, *passing*, *shooting*. Dimana dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran terdapat beberapa indikator untuk bola basket, yaitu melakukan gerakan *dribble* dengan melihat posisi kepala, badan, sikap tangan, dan penguasaan bola.

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan SMP Al-Hidayah Medan, Bapak Ahmad Habibi, S. Pd dan data tentang hasil *dribble* bola basket yang diperoleh pada tanggal 14 maret 2014 ternyata masih banyak siswa yang belum bisa melakukan *dribble* dengan maksimal, disebabkan keterbatasan guru dalam mengupayakan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Sekolah SMP Al-Hidayah ini memiliki sarana dan prasarana yang belum cukup lengkap. Seperti lapangan, ring, papan pantul, dan memiliki 1 buah bola basket.

Pembelajaran yang dilaksanakan selama ini lebih banyak teori. Dalam pelaksanaan praktek guru hanya menyampaikan materi secara verbal sehingga kurang dapat ditangkap oleh siswa secara optimal karena guru tersebut tidak dapat maksimal mencontohkan gerakan *dribble* dengan baik dan benar.

Penyampaian guru dalam menajarkan materi tidak menggunakan cara mengajar yang baik dan kreatif atau bahkan siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran yang disampaikan oleh guru yang cenderung diam

dan kurang bersemangat. Sehingga dalam hal ini mengakibatkan penguasaan siswa dalam melakukan *dribble* belum maksimal, dimana dari 35 siswa hanya 9 orang siswa atau 25.7% yang tuntas belajar *dribble* sedangkan 26 orang siswa atau sekitar 74.3% siswa yang belum tuntas. Dari kesalahan atau kesulitan yang dialami siswa tersebut terletak pada pergelangan tangan pada saat persentuhan dengan bola, dimana jari dan pergelangan tangan siswa kaku pada saat melakukan tolakan dengan bola, tidak tepat pada posisi yang seharusnya sehingga siswa kurang paham dalam melakukan *dribble* bola sesuai dengan yang diperhatikan peneliti pada saat observasi. Kesalahan siswa disebabkan karena beberapa hal seperti: karena sarana yang kurang di sekolah, Dalam suatu proses belajar mengajar, sarana dan prasarana pendidikan merupakan salah satu penunjang suatu proses belajar mengajar. Seorang siswa dalam melakukan aktivitas belajar memerlukan adanya dorongan tertentu agar kegiatan belajarnya dapat menghasilkan prestasi belajar yang sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Untuk dapat meningkatkan prestasi belajar siswa yang maksimal, tentunya perlu perhatian berbagai faktor yang membangkitkan para siswa untuk belajar dengan efektif, sama halnya seperti pada pembelajaran *dribble* bola basket memerlukan sarana sebagai prosedur untuk pelaksanaan proses pembelajaran, sarana seperti: bola basket yang cukup, lapangan bola basket yang sederhana.

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, waktu itu dapat pagi hari, siang, atau sore hari. Jika waktu belajar siswa kurang di sekolah maka sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, seperti yang dialami siswa SMP Al-Hidayah Medan, akibat sarana yang kurang maka kesempatan siswa untuk belajar terbatas, dimana sarana di sekolah tidak seimbang dengan jumlah siswa, maka karena kurangnya sarana tersebut sehingga siswa banyak yang pasif pada saat pembelajaran, maka mengakibatkan waktu belajar setiap siswa jadi berkurang, maka karena itu untuk mendapatkan hasil belajar yang baik haruslah setiap siswa memiliki waktu yang cukup untuk latihan.

Berdasarkan kesulitan *dribble* bola yang dialami oleh siswa tersebut sangat berpengaruh dalam permainan bola basket yang sesungguhnya, dan hal tersebut jadi masalah utama yang harus diperbaiki oleh guru pendidikan jasmani, karena *dribble* bola merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari permainan bola basket dan sangat penting untuk bermain individu dan tim. Dari peristiwa di atas yang jadi fokus permasalahan adalah yakni kemampuan untuk melakukan *dribble* bola, karena dalam kemampuan *dribble* bola salah satu teknik dasar yang tidak bisa dipisahkan dalam permainan bola basket. Komponen ini akan dijadikan fokus perhatian dalam penelitian ini.

Peneliti tertarik memberikan bentuk pembelajaran dengan menggunakan gaya mengajar merupakan salah satu strategi mengajar yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Gaya mengajar merupakan

cara guru berinteraksi dengan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai. Gaya mengajar memberikan andil yang sangat besar dalam kegiatan belajar mengajar, karena penggunaan gaya mengajar yang tepat sesuai tentu akan menghasilkan suatu kegiatan belajar mengajar yang efektif dan efisien, dan diharapkan mencapai tujuan sesuai dengan yang ditetapkan. Penggunaan gaya mengajar yang tepat sesuai dengan kondisi dan suasana kelas serta dengan variasi gaya pembelajaran akan meningkatkan motivasi belajar mengajar.

Permainan bola basket adalah suatu jenis permainan beregu, prinsip utama dalam permainan beregu adalah bekerjasama satu regu dengan tujuan mencapai kemenangan. Untuk mencapai tujuan yang dimaksudkan kepada setiap pemain dituntut lebih dahulu menguasai teknik dasar dalam permainan bola basket. Dengan penggunaan gaya mengajar yang tepat diharapkan dapat berpengaruh terhadap perkembangan keterampilan *dribble* bola pada siswa.

Beranjak dari hal tersebut di atas untuk meningkatkan hasil belajar *dribble* siswa maka diperlukan gaya mengajar inklusi dengan harapan didapatkan hasil belajar yang lebih baik. Gaya mengajar inklusi merupakan gaya cakupan dengan dengan memperkenalkan berbagai tingkat tugas, siswa diberi kebebasan penuh untuk memilih tingkat tugas. Tujuannya adalah untuk membelajarkan siswa pada level kemampuan masing-masing. Guru memberikan tindakan tugas dan menjelaskan pelaksanaan pada tiap-tiap tingkatannya. Tingkatan tugas yang diberikan sebagai berikut: Melakukan *dribble* di tempat dengan melihat bola, Melakukan *dribble* berjalan dengan

melihat bola, Melakukan *dribble* berlari tanpa melihat bola. Setelah pemberian tugas guru menyuruh siswa melakukan dan memilih tingkatan tugas sesuai dengan pilihan dan kemampuan siswa. Selama pelaksanaan kegiatan tugas oleh siswa berlangsung, saat yang bersamaan guru memberikan bimbingan dan motivasi terbatas kepada siswa, serta mengawasinya dalam setiap pemilihan dan tingkatan tugas.

Dari keseluruhan uraian di atas penulis tertarik untuk melakukan sebuah penelitian yang berhubungan dengan gaya mengajar inklusi yaitu “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar *Dribble* Pada Permainan Bola Basket Melalui Penerapan Gaya Mengajar Inklusi Pada Siswa Kelas VII SMP Al-Hidayah T.A 2014/2015”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah maka dapat diidentifikasi permasalahan yang dihadapi yaitu:

1. Sarana dan prasarana di sekolah tersebut belum sesuai dengan standar ukuran yang sesuai dan belum memadai
2. Cara penyampaian guru yang masih verbal
3. Guru tidak menggunakan suatu media atau alat bantu yang dapat menunjang hasil belajar siswa
4. Pembelajaran tidak bervariasi sehingga pembelajaran tersebut terkesan kurang menarik

5. Belum maksimalnya hasil belajar *dribble* siswa kelas VII SMP Al-Hidayah Medan terletak pada saat melakukan *dribble* seperti memukul bola
6. Banyak siswa yang belum mampu melakukan gerakan *dribble* dengan baik.
7. Motivasi siswa masih rendah.

### **C. Pembatasan Masalah**

Sehubungan dengan luasnya permasalahan yang timbul dari identifikasi masalah maka pembatasan masalah perlu dilakukan guna memper dalam kajian dan menghindari perluasan masalah. Pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah upaya meningkatkan hasil belajar *dribble* dalam permainan bola basket melalui penerapan gaya mengajar inklusi pada siswa kelas VII SMP Al-Hidayah Medan Tahun ajaran 2014/2015.

### **D. Rumusan Masalah**

Adapun yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimanakah upaya meningkatkan hasil belajar *dribble* dalam permainan bola basket pada siswa kelas VII SMP Al-Hidayah Medan Tahun Ajaran 2014/2015”.

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan permasalahan yang telah disampaikan di atas, tujuan penelitian adalah: Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar *dribble* bola basket melalui penerapan gaya mengajar inklusi pada siswa kelas VII SMP Al-Hidayah Medan Tahun ajaran 2014/2015.



## **F. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat:

1. Sebagai alternatif bagi guru untuk mengajarkan pendidikan jasmani di sekolah khususnya *dribble* bola basket.
2. Meningkatkan hasil belajar *dribble* bola basket siswa
3. Menambah wawasan mengenai metode mengajar inklusi bagi peneliti untuk mengajarkan pendidikan jasmani khususnya *dribble* bola basket di sekolah pada masa yang akan datang.
4. Sebagai masukan bagi mahasiswa lain di Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi yang ingin melakukan penelitian selanjutnya.
5. Menambah wawasan mengenai metode mengajar inklusi bagi guru, siswa, sekolah dan peneliti.