

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar adalah proses usaha yang dilakukan untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru seseorang secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman sendiri dalam melakukan interaksi sosial dengan lingkungannya. Dalam proses keseluruhan belajar seseorang dipengaruhi oleh bagaimana efektif atau tidaknya dalam belajar, yang penting untuk diketahui tidak hanya bagi pelajar, namun juga tenaga pengajar agar proses belajar berjalan optimal. Belajar yang efektif dapat membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan yang diharapkan sesuai dengan tujuan belajar

Mutu dalam suatu Pendidikan harus terus ditingkatkan, suatu proses pembinaan manusia berkualitas tinggi yang berlangsung secara seumur hidup tidak terlepas dari peranan Pendidikan yang ada, Pendidikan jasmani memiliki peranan yang sangat penting dalam hal ini. Pendidikan jasmani menjadi sarana yang tepat bagi proses pembentukan manusia yang berkualitas.

Proses pembelajaran merupakan bentuk dari suatu proses komunikasi, dimana dalam suatu proses pembelajaran tersebut melibatkan proses komunikasi yang selalu melibatkan tiga komponen pokok, yaitu pendidik, peserta didik, dan materi pelajaran yang dibutuhkan dalam suatu proses

pembelajaran. Sering terjadi dalam proses pembelajaran materi pembelajaran yang disampaikan tidak sampai secara optimal dari pendidik kepada peserta didik dikarenakan terjadi kegagalan komunikasi. Untuk menghindari terjadinya hal tersebut seorang pendidik dituntut harus mampu dalam menyusun strategi pembelajaran dan memanfaatkan berbagai media serta sumber belajar lainnya sebagai perantara antar pendidik dengan siswa yang dapat mempermudah proses komunikasi dalam pembelajaran.

Pendidikan jasmani adalah suatu proses pembelajaran yang berhubungan dengan aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis bertujuan untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, kemampuan fisik, kecerdasan intelektual, sikap, mental, emosional spiritual, dan sosial. Pembelajaran ini mendorong siswa untuk lebih kreatif, inovatif, terampil, dapat memahami dan menguasai materi serta mempraktikkan apa yang akan dipelajari dalam pendidikan jasmani.

Pendidikan jasmani merupakan bagian penting yang tidak dapat dipisahkan dari pendidikan umum. Tujuannya adalah untuk membantu siswa agar tumbuh dan berkembang secara baik dan sesuai dengan tujuan pendidikan nasional, yaitu menjadikan manusia Indonesia seutuhnya. Dalam pembelajaran pendidikan jasmani, siswa akan memperoleh ilmu dari berbagai sumber untuk ungkapan yang erat kaitannya dengan kesan pribadi yang menyenangkan serta ungkapan yang kreatif, inovatif, terampil memiliki kebugaran jasmani, kebiasaan hidup sehat, dan memiliki pengetahuan serta pemahaman tentang gerak manusia.

Menurut pendapat Cholik Mutohir dalam buku Samsudin menyatakan bahwa "pendidikan jasmani adalah suatu proses pendidikan seseorang sebagai perseorangan atau anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan jasmani dalam rangka pembentukan manusia berkualitas berdasarkan Pancasila untuk memperoleh pertumbuhan jasmani, kesehatan dan perkembangan watak, serta kepribadian yang harmonis".

Mutu dalam suatu Pendidikan harus terus ditingkatkan, suatu proses pembinaan manusia berkualitas tinggi yang berlangsung secara seumur hidup tidak terlepas dari peranan Pendidikan yang ada, Pendidikan jasmani memiliki peranan yang sangat penting dalam hal ini. Pendidikan jasmani menjadi sarana yang tepat bagi proses pembentukan manusia yang berkualitas.

Permainan bola basket dimainkan oleh dua tim, yang setiap timnya terdiri dari 5 (lima) pemain di dalam lapangan dan umumnya memiliki pemain cadangan di luar lapangan. Permainan bola basket tidak hanya permainan tim melainkan permainan individu juga, yang dimana setiap pemain dilatih tidak mementingkan diri sendiri di dalam permainan tim melainkan untuk meningkatkan diri sebagai pemain yang bagus. Hal ini jelas membawa pengaruh konsekuensi penguasaan keahlian atau keterampilan dasar yang sangat diperlukan. Karena akan membangkitkan rasa percaya diri pesertanya untuk menunjukkan keterampilan pada situasi permainan yang ada dalam kegiatan bola basket. Seorang pemain basket harus dapat melakukan teknik

dasar pada bola basket guna untuk memudahkan pemain basket dalam melakukan permainan bola basket, ia harus menguasai teknik dasar dalam bola basket. Bola basket adalah olahraga yang dimainkan di seluruh dunia menggunakan permainan berbasis tim. Tingkat partisipasi masyarakat dalam meningkatkan perkembangan bola basket sangat tinggi baik perempuan dan laki-laki. Minat masyarakat pada bola basket telah menyebabkan banyaknya pembentukan kompetisi di seluruh dunia. Akibatnya, kompetisi dalam bola basket di dunia meningkat pesat di semua jenis kelamin, membawa dampak yang lebih besar untuk mengukur kinerja pemain. Analisis waktu gerak menjadi teknik khusus yang semakin banyak diterapkan dalam bola basket untuk mengukur aktivitas pemain. Waktu 4 x 10 menit dalam permainan bola basket melibatkan semua teknik dasar yang ada dalam bola basket, terutama *dribble* sangat penting sekali karena untuk memulai sebuah penyerangan. Dalam waktu kurang lebih 40 menit memerlukan fisik yang kuat. Program materi latihan juga sangat diperlu pada saat menjalankan latihan. (Abdelkrim: 2007).

Salah satu teknik dasar yang paling penting untuk dilatihkan kepada pemula adalah teknik *dribble*. *Dribble* sangatlah berpengaruh untuk membuka peluang untuk melakukan serangan sesaat sebelum mencetak poin atau mengoper bola pada teman satu tim dalam sebuah permainan bola basket ketika melakukan penyerangan. Keterampilan *dribble* (menggiring bola) melibatkan berbagai aktifitas gerak yang ada pada diri kita dan pergerakan *dribble* tidak bisa direncanakan, melainkan tindakan reflek saat permainan.

Teknik *dribble* salah satu teknik yang harus terlebih dahulu dilatihkan kepada pemula dalam bola basket. Karena teknik ini merupakan salah kunci utama dalam permainan bola basket, terutama untuk *offense*. Dengan *dribble* pemain dapat mengontrol jalannya pertandingan dari pemain satu ke pemain lain agar menghasilkan suatu gerak untuk mendapatkan poin dalam permainan bola basket. Karena tujuan utama dalam bola basket mencetak poin sebanyak banyaknya agar dapat memenangkan pertandingan, maka dari itu teknik *dribble* salah satu teknik yang penting untuk menunjang permainan bola basket agar menjadi lebih baik. Hal ini semakin diperkuat karena adanya penelitian dari (Villar: 2003) melatih teknik *dribble* terlebih dahulu lebih efektif daripada melatih teknik yang lain.

Dribble memiliki metode yang tepat dalam pembelajarannya yang membuat semua siswa akan sangat mudah menguasai teknik *dribble*. Saat peneliti melihat proses pembelajaran *dribble* yang kurang menarik dan bervariasi pada siswa SMP kelas VII menjadi minat peneliti untuk melakukan *research*. Sehingga peneliti mencari solusi yang baik dan bijak dalam menanggapi masalah yang terjadi agar siswa tidak merasa bosan dan tidak terlihat monoton, serta akan lebih mudah memahami teknik *dribble* dengan adanya modifikasi model pembelajaran *dribble* bola basket berbasis permainan sebagai salah satu strategi mengajar yang diharapkan dapat meningkatkan hasil pembelajaran siswa.

Dapat di simpulkan bahwa menciptakan suasana belajar pada siswa dalam teknik *dribble*, perlu sebuah model pembelajaran *dribble* berbasis permainan

yang efektif dan efisien. Model pembelajaran berbasis permainan yang dimaksud disini adalah kegiatan belajar yang mengarah kepada siswa untuk menarik minat siswa agar siswa lebih aktif bergerak dalam melakukan pembelajaran *dribble*. Karena pembelajaran *dribble* yang terlalu monoton sehingga siswa merasa bosan dalam pembelajaran *dribble* dan kurang mempunyai daya tarik untuk belajar. Untuk menyelesaikan masalah yang terjadi, diharapkan proses mengajar dapat menarik perhatian siswa dan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga gerak dasar *dribble* dalam permainan bola basket sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Berdasarkan apa yang sudah dijelaskan diatas, penulis ingin melakukan penelitian dengan judul *Model Pembelajaran Dribble Bola Basket Berbasis Permainan Pada Siswa SMP Kelas VII*.

B. Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini dipilih agar permasalahan lebih optimal dan tidak meluas serta mendapatkan hasil yang efektif dan tidak terjadi salah penafsiran. Maka penelitian ini adalah model pembelajaran *dribble* bola basket berbasis permainan pada siswa SMP kelas VII.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan fokus penelitian, maka perumusan masalah muncul pada penelitian ini adalah “bagaimana model pembelajaran *dribble* bola basket pada siswa SMP kelas VII ?”.

D. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini dapat memberikan informasi kepada bebrapa pihak, akan manfaat dan pentingnya model pembelajaran *dribble*. Kegunaan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian model ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan diri dalam mempersiapkan profesi menjadi seorang pendidik.

2. Secara Praktis

- a. Hasil penelitian model pembelajaran *dribble* bola basket dengan permainan diharapkan dapat menjadi bentuk pembelajaran yang menyenangkan dan menarik siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani sehingga dapat menghilangkan kebosanan dan kejenuhan dalam pembelajaran.
- b. Sebuah sumbangan salah satu referensi bagi perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, sebagai rujukan bagi peneliti serupa.
- c. Hasil pengembangan diharapkan dijadikan panduan pembelajaran bagi guru atau pelatih khususnya materi *dribble* bola basket.