

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Saat ini COVID-19 sudah melanda dunia dan Indonesia lebih dari setahun. Saat ini kita sudah harus bisa hidup berdampingan bersama virus ini dan mengikuti protokol yang ada atau yang biasa kita sebut *New Normal*. Virus ini sangat berpengaruh dalam setiap aspek kehidupan termasuk dan proses pembelajaran yang dahulu langsung sekarang banyak dilakukan daring. Sehingga kita harus lebih kreatif dalam proses pembelajaran sehingga anak murid bisa tetap belajar dengan baik dan mengerti dengan keterbatasan yang ada. Banyak materi yang tidak bisa maksimal karena minimnya fasilitas dan tidak bisanya tatap muka dirumah. Pengajar harus mulai berinovasi dalam hal mengajar agar siswa tetap merasakan manfaat dari pembelajaran pendidikan jasmani walaupun tanpa tatap muka. Menurut penulis media yang paling efektif saat ini adalah video.

Setelah pengalaman penulis dari kegiatan PKM (Praktek Kerja Mengajar) di SMA 76. Penulis banyak melihat kegiatan mengajar kurang menarik karena siswa banyak memiliki kendala seperti sinyal dan alat yang memadai. Terutama pada kegiatan permainan bola besar yaitu bola basket. Tidak ada fasilitas lapangan dan partner membuat kemampuan passing pada siswa bermasalah terutama pada passing *chest pass*. Maka oleh itu guru harus lebih kreatif dalam membuat bahan

pembelajaran passing *chest pass* yang bisa dilakukan dirumah menggunakan fasilitas seadanya.

Oleh karena itu penulis menggunakan media video terutama *youtube* yang mudah diakses. Menggunakan model pembelajaran penemuan terbimbing sehingga siswa bisa lebih berfikir kritis tentang gerakan yang dilakukannya. Dan memilih passing *chest pass* karena mudah dilakukan dengan bola apapun yang berbentuk bulat dan tidak harus memantul. Video bisa dibuat menjadi interaktif dan mudah dimengerti dibandingkan dengan media seperti gambar saja atau suara saja. Banyak *platform* video yang berkembang tapi yang paling mudah diakses adalah Youtube sehingga penulis menggunakan youtube sebagai medianya dan dibuat seinteraktif mungkin. Penulis pun menggunakan model pembelajaran penemuan terbimbing sehingga siswa bisa turut aktif dalam pembelajaran dan bukan hanya menonton. Tentunya dengan arahan yang jelas dalam video tersebut

Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi 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 salah satu mata pelajaran di sekolah yang merupakan media pendorong perkembangan keterampilan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan, sikap sportifitas, pembiasaan pola hidup sehat, mental, emosional, spiritual dan sosial. Pembelajaran pendidikan jasmani mendorong siswa untuk lebih inovatif, kreatif, terampil, dan juga dapat memahami dan menguasai materi serta mempraktikkan apa yang akan dipelajari.

Program pendidikan jasmani pada tingkat Sekolah Menengah Atas dipandang sebagai tempat membangun jiwa sportivitas yang baik, Siswa juga ingin aktivitas yang dapat membuktikan pemanfaatan waktu luang. Materi pada jenjang ini sangat beragam, dari atletik, aquatic, senam, permainan bola kecil, permainan bola besar dan lain-lain. Salah satu materi dari permainan bola besar adalah permainan bola basket.

Pembelajaran tentunya diperlukan media agar proses belajar mengajar antara guru dan murid dapat berjalan dengan efektif dan maksimal. Media pembelajaran adalah bagian yang tidak terpisahkan dari kegiatan pembelajaran, pemanfaatan media pembelajaran juga merupakan upaya kreatif dan sistematis untuk menciptakan pengalaman yang dapat membantu proses belajar siswa.

Rayanda Asyar (2012 : 8) mengemukakan bahwa “media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif”.

Modifikasi media pembelajaran yang dapat dilakukan adalah melalui media video. Media pembelajaran video dipilih sebagai pilihan modifikasi pembelajaran karena media ini mudah untuk diakses dan juga cukup mudah untuk dipahami.

Permainan bola basket dimainkan oleh dua tim, yang setiap timnya terdiri dari lima pemain didalam lapangan dan umumnya memiliki pemain cadangan diluar lapangan. Materi permainan bola basket yang diajarkan dalam tingkat

Sekolah Menengah Atas umumnya yaitu menggiring (*dribble*), mengoper (*passing*), dan menembak (*shooting*). Namun dari beberapa materi diatas *passing* yang menjadi sorotan penulis. Terutama pada *passing chest pass*

Passing adalah salah satu teknik yang penting didalam permainan bola basket, teknik *passing* dilatih saat latihan untuk diaplikasikan saat pertandingan, saat pembelajaran teknik *passing* ini diharapkan anak anak dapat merasa senang dan antusias disetiap pembelajarannya. Karna teknik *passing* banyak ragam yang bisa dipelajari dan sesuai dengan harapan dalam situasi pembelajaran dan karakteristik peserta didik sehingga proses belajar tercapai tujuannya. yang diharapkan siswa dapat memahami pembelajaran *passing* ini dalam pembelajaran media video.

Model pembelajaran *passing* menggunakan media video ini dibuat untuk membuat siswa tetap bisa belajar *passing* bola basket dari rumah tapi tetap dengan seinteraktif mungkin. Sehingga guru bisa lebih mudah melakukan pembelajaran dan lebih efektif

Diharapkan dalam pembelajaran ini yaitu siswa dapat mempelajari teknik dasar *passing chest pass* dengan interaktif dan mudah dimengerti selama pandemi ini. Sehingga siswa lebih paham dan mengerti pembelajaran yang diberikan guru dengan media yang ada dikebanyakan rumah.

B. Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini dipilih agar dapat merumuskan masalah dengan lebih optimal dan juga mendapatkan hasil yang lebih efektif serta tidak terjadi salah penafsiran. Maka penelitian ini adalah model pembelajaran penemuan terbimbing dalam *passing chest pass* menggunakan media Youtube

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan fokus penelitian, maka perumusan masalah yang muncul pada penelitian ini adalah “Bagaimana model pembelajaran penemuan terbimbing dalam *passing chestpass* menggunakan media Youtube?”

D. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini dapat memberikan informasi ke beberapa pihak, akan manfaat dan berpengaruhnya model pembelajaran menggunakan media video dengan platform *Youtube* terhadap kemampuan *passing chestpass* bola basket siswa.

Kegunaan tersebut sebagai berikut:

1. Secara teoritis

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

2. Secara Praktis

- a) Diharapkan di masa pandemi ini siswa tetap bisa melakukan pembelajaran *passing chest pass* basket dengan maksimal dengan model pembelajaran yang interaktif sehingga terdorong siswa turut dalam pembelajaran yang seru namun tetap mudah dimengerti.
- b) Dengan model pembelajaran penemuan terbimbing siswa bisa lebih berpikir kritis dengan gerakan yang dilakukannya
- c) Hasil penelitian model pembelajaran melalui media video diharapkan dapat menjadi bentuk pembelajaran yang menyenangkan dan juga pengalaman yang berbeda bagi siswa dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan jasmani sehingga dapat menghilangkan kebosanan dan kejenuhan dalam pembelajaran.
- d) Diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya serta mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan di Universitas Negeri Jakarta pada umumnya.
- e) Diharapkan hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi oleh guru/pelatih khususnya dalam pembahasan pembelajaran melalui media video.