

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada era modern ini, perkembangan olahraga bola basket di Indonesia semakin pesat. Banyak anak muda tertarik untuk mempelajari teknik-teknik dasar, termasuk dribble, yang merupakan salah satu keterampilan yang sangat penting dalam permainan bola basket. Namun, hasil belajar dribble bola basket sering kali dipengaruhi oleh strategi pembelajaran yang diterapkan serta tingkat percaya diri siswa dalam mengimplementasikan keterampilan tersebut dalam situasi permainan sebenarnya.

Bola basket telah menjadi olahraga yang sangat populer di seluruh dunia, termasuk di Indonesia. Sejak diperkenalkan pertama kali oleh Dr. James Naismith pada tahun 1891 di Amerika Serikat, bola basket telah mengalami perkembangan yang pesat dan menjadi salah satu olahraga yang paling diminati baik untuk pemain profesional maupun amatir. Di Indonesia, minat terhadap bola basket terus tumbuh seiring dengan peningkatan kesadaran akan manfaat olahraga dan popularitasnya di kalangan anak muda.

Dalam permainan bola basket, dribble atau teknik mengoper bola dengan tangan adalah salah satu keterampilan dasar yang sangat penting. Dribble memungkinkan pemain untuk menggerakkan bola di lapangan dengan kecepatan dan akurasi, sambil menghindari upaya dari lawan untuk merebut bola. Kemampuan dribble yang baik tidak hanya meningkatkan mobilitas dan fleksibilitas pemain di lapangan, tetapi juga memperkuat strategi tim dan meningkatkan peluang mencetak gol.

Penelitian sebelumnya telah menyoroti bahwa strategi pembelajaran yang efektif memainkan peran penting dalam meningkatkan kemampuan individu dalam mempelajari keterampilan olahraga, termasuk dribble bola basket. Pendekatan yang fokus pada penggunaan latihan yang bervariasi dan progresif, pemberian umpan balik yang konstruktif, serta penggunaan teknologi pendukung dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Selain itu, pentingnya membangun percaya diri pada siswa atau pemain juga tidak boleh diabaikan,

karena faktor ini dapat mempengaruhi seberapa baik mereka menerapkan keterampilan yang dipelajari dalam situasi kompetitif.

Di Indonesia, industri olahraga bola basket terus berkembang dengan adanya liga-liga lokal yang semakin menarik minat penonton dan sponsor. Para pemain muda sering kali bermimpi untuk menjadi pemain bola basket profesional, dan keterampilan seperti dribble menjadi salah satu aspek kunci yang menentukan kesuksesan mereka. Dalam konteks ini, penelitian tentang pengaruh strategi pembelajaran dan tingkat percaya diri terhadap hasil belajar dribble bola basket tidak hanya relevan secara pendidikan dan psikologis, tetapi juga memiliki implikasi yang signifikan dalam pengembangan bakat dan peningkatan kompetitivitas dalam industri olahraga.

Pendekatan interdisipliner dalam memahami faktor-faktor yang mempengaruhi pembelajaran dribble bola basket juga menjadi relevan. Faktor-faktor psikologis seperti motivasi, persepsi terhadap kemampuan diri, dan strategi coping dalam menghadapi kegagalan juga dapat memengaruhi hasil belajar pemain. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya mengeksplorasi aspek teknis pembelajaran, tetapi juga memperluas pandangan kita terhadap dinamika psikologis yang terlibat dalam proses pembelajaran keterampilan olahraga.

Di tingkat pendidikan formal, khususnya di sekolah-sekolah dan universitas, peningkatan mutu pendidikan olahraga adalah tujuan yang terus dikejar. Guru dan pelatih perlu dipersiapkan dengan pengetahuan tentang strategi pembelajaran yang efektif untuk memastikan bahwa siswa tidak hanya memahami teknik dribble, tetapi juga dapat mengimplementasikannya dengan baik dalam situasi permainan. Dalam konteks ini, penelitian tentang pengaruh strategi pembelajaran dan tingkat percaya diri terhadap hasil belajar dribble bola basket dapat memberikan kontribusi yang berarti dalam pengembangan kurikulum olahraga yang lebih efektif dan relevan.

Dalam perspektif psikologis, percaya diri bukanlah hal yang statis tetapi dapat berkembang seiring dengan pengalaman dan penguasaan keterampilan. Oleh karena itu, membangun kepercayaan diri siswa atau pemain dalam konteks dribble juga merupakan bagian penting dari pendekatan pembelajaran yang holistik. Strategi yang mendukung pengalaman positif dan penghargaan terhadap usaha

dan perbaikan dapat membantu meningkatkan motivasi dan komitmen mereka terhadap pembelajaran.

Secara lebih luas, penelitian ini juga memiliki implikasi untuk industri olahraga dan perekonomian. Bola basket bukan hanya sebagai olahraga, tetapi juga sebagai platform komersial yang penting. Pertandingan-pertandingan bola basket menarik sponsor, pengiklan, dan penonton yang signifikan, yang semuanya berkontribusi pada ekonomi olahraga secara keseluruhan. Dengan memahami faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dribble, klub-klub dan federasi bola basket dapat mengembangkan program pengembangan bakat yang lebih efektif. Selain itu, produsen peralatan olahraga juga dapat memanfaatkan pengetahuan ini untuk mengembangkan produk yang mendukung pembelajaran keterampilan teknis dalam bola basket.

Dengan demikian, penelitian tentang pengaruh strategi pembelajaran dan tingkat percaya diri terhadap hasil belajar dribble bola basket tidak hanya relevan dalam konteks pendidikan dan psikologis, tetapi juga memiliki dampak yang signifikan dalam pengembangan olahraga dan industri terkait di Indonesia. Diharapkan penelitian ini akan memberikan kontribusi yang berharga dalam meningkatkan mutu pendidikan olahraga, mengembangkan bakat-bakat baru dalam bola basket, serta memperkuat posisi Indonesia dalam kancah olahraga global.

Namun, pembelajaran teknik dribble tidak selalu mudah bagi semua pemain. Beberapa individu mungkin menghadapi kesulitan dalam memahami mekanisme gerakan yang tepat atau mengembangkan koordinasi antara tangan dan mata. Selain itu, kekurangan rasa percaya diri dalam menerapkan dribble dalam situasi permainan yang sesungguhnya dapat menjadi hambatan signifikan dalam proses pembelajaran.

Terdapat beberapa tantangan dalam penelitian ini, di antaranya adalah menemukan strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kemampuan dribble serta membangun tingkat percaya diri yang tinggi pada siswa. Selain itu, adaptasi dari teori-teori psikologi dalam konteks pembelajaran olahraga juga menjadi fokus untuk menghadapi tantangan ini. Penelitian sebelumnya seperti yang dilakukan oleh Smith (2018) dan Brown (2020) menunjukkan bahwa

penggunaan strategi pembelajaran yang berorientasi pada masalah dan meningkatkan kepercayaan diri siswa dapat berdampak signifikan terhadap hasil belajar mereka dalam konteks olahraga.

Tema ini sangat relevan dalam industri olahraga saat ini karena peningkatan minat masyarakat terhadap bola basket sebagai olahraga kompetitif. Melalui pemahaman yang lebih baik tentang strategi pembelajaran yang efektif dan faktor-faktor yang mempengaruhi kepercayaan diri dalam belajar dribble, para pelatih dan pengajar dapat meningkatkan efektivitas metode mereka dalam mengembangkan bakat-bakat baru di bidang ini. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan standar olahraga bola basket di Indonesia.

Para pendidik dan calon pendidik memiliki banyak pilihan dalam hal model pembelajaran karena pesatnya perkembangan bidang pendidikan saat ini. Karena alasan penelitian, beberapa model mungkin masih sulit ditemukan dalam literatur saat ini. Namun, jika guru memahami konsep dasar atau teori-teori pembelajaran yang berkaitan dengan proses pembelajaran, mereka dapat secara kreatif mencoba dan mengembangkan model pembelajarannya sendiri yang unik. Ini akan memungkinkan pembentukan model baru, termasuk versi pembelajaran guru yang relevan, yang secara alami memperluas lingkup model pembelajaran yang sudah ada. Karena mereka memiliki kemampuan untuk membuat teknik pembelajaran mereka sendiri, guru memiliki otoritas untuk memilih strategi pembelajaran yang paling cocok untuk mata pelajaran dan mata pelajaran tertentu. Karena sangat penting bagi pendidik untuk memahami pentingnya pendekatan pengajaran modern.

Contoh ini menunjukkan bahwa strategi digunakan untuk berhasil atau berhasil mencapai tujuan. Suatu rencana, teknik, atau rangkaian tindakan yang dimaksudkan untuk mencapai tujuan. Dalam bidang pendidikan, "strategi pembelajaran" dapat didefinisikan sebagai suatu rencana yang mencakup berbagai langkah yang diambil untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) memiliki peran penting dalam sistem pendidikan di Indonesia. Sebagai bagian integral dari kurikulum pendidikan, mata pelajaran ini tidak hanya mengajarkan keterampilan

fisik dan kebugaran, tetapi juga mendorong perkembangan sosial, emosional, dan intelektual siswa. PJOK bertujuan untuk mempromosikan gaya hidup sehat dan aktif, serta mengembangkan sikap sportif, kerjasama tim, dan kepemimpinan di antara siswa.

Di Indonesia, PJOK diajarkan mulai dari tingkat sekolah dasar hingga sekolah menengah atas. Kurikulum PJOK mencakup berbagai kegiatan fisik seperti berlari, lompat, berenang, permainan bola, senam, dan olahraga lainnya. Selain itu, PJOK juga menyelipkan pembelajaran tentang kesehatan fisik dan mental, nutrisi, serta keamanan dan keselamatan dalam berolahraga.

Salah satu tujuan utama dari PJOK adalah untuk meningkatkan kesehatan siswa secara keseluruhan. Dengan meningkatkan kebugaran fisik melalui latihan rutin dan pengembangan keterampilan motorik, PJOK membantu mengurangi risiko obesitas, penyakit jantung, dan masalah kesehatan lainnya yang terkait dengan gaya hidup tidak aktif. Penekanan pada kesehatan mental juga semakin penting dalam kurikulum PJOK saat ini, dengan pembelajaran tentang manajemen stres, keterampilan sosial, dan resolusi konflik.

Selain manfaat langsung bagi kesehatan fisik dan mental siswa, PJOK juga memberikan kontribusi signifikan dalam pengembangan karakter dan kepribadian siswa. Olahraga mengajarkan nilai-nilai seperti disiplin, ketekunan, kerja keras, fair play, dan tanggung jawab pribadi. Siswa juga belajar menghargai keberagaman, menghormati perbedaan, dan bekerja sama dalam mencapai tujuan bersama.

Namun, meskipun PJOK memiliki peran yang penting, masih ada beberapa tantangan yang dihadapi dalam implementasinya di lapangan. Salah satu tantangan utama adalah kurangnya fasilitas olahraga yang memadai di banyak sekolah, terutama di daerah pedesaan. Fasilitas olahraga yang terbatas dapat menghambat kemampuan siswa untuk mengikuti kegiatan fisik dengan baik. Selain itu, terbatasnya waktu dan tenaga pengajar yang terlatih dalam mengajar PJOK juga menjadi masalah yang perlu diatasi.

Selain dari sisi infrastruktur dan pengajaran, ada juga perdebatan mengenai relevansi kurikulum PJOK dalam menghadapi tren teknologi dan perubahan gaya hidup modern. Di era di mana banyak siswa lebih cenderung

menghabiskan waktu mereka di depan layar gadget, tantangan untuk mempertahankan minat dan partisipasi dalam kegiatan fisik menjadi lebih besar. Oleh karena itu, ada kebutuhan untuk terus mengadaptasi kurikulum PJOK agar tetap relevan dan menarik bagi generasi muda saat ini.

Secara keseluruhan, PJOK merupakan bagian integral dari pendidikan di Indonesia dengan dampak yang signifikan tidak hanya dalam pengembangan kesehatan fisik dan mental siswa, tetapi juga dalam pembentukan karakter dan nilai-nilai positif. Meskipun dihadapkan dengan sejumlah tantangan, pentingnya PJOK sebagai bagian dari kurikulum pendidikan tidak boleh diremehkan. Dengan terus mengembangkan strategi pengajaran yang inovatif, memperbaiki fasilitas olahraga, dan meningkatkan pelatihan bagi pengajar, Indonesia dapat terus memajukan kualitas PJOK untuk masa depan yang lebih sehat dan lebih baik bagi generasi mendatang.

Meskipun sebenarnya *dribble* adalah teknik utama dalam bermain bolabasket, *dribble* memiliki keunggulan khusus dalam permainan bolabasket karena memungkinkan serangan balik cepat dan pergi lebih cepat menuju gawang ring lawan untuk menerobos pertahanan lawan. *dribble* dapat berubah dalam arah dan kecepatan, dan memasukkan bola ke dalam keranjang atau ring lawan adalah aspek yang menarik dari permainan bolabasket. Menurut Khoeron dalam (Perdima, 2017), mengatakan *dribbling* adalah menggiring bola untuk menghindari lawan dan mencetak poin. Metode ini dapat digunakan dengan memantulkan bola ke lantai dengan ritme tertentu. Selain itu, *dribble* dilakukan dengan memosisikan bola tepat di bawah tubuh. Kesimpulan yang dapat dibuat dari kutipan di atas *dribble* adalah membawa bola dari segala arah sesuai dengan peraturan yang ada. Karena bola dipantulkan ke lantai saat berjalan atau berlari, seseorang dapat membawa bola lebih dari satu langkah.

B. Pembatasan Masalah

Agar pembahasan dalam penelitian ini tidak terlalu meluas, maka penelitian ini hanya berkisar pada tiga variabel yaitu Strategi pembelajaran Sebagai variabel bebas, hasil belajar *dribble* bolabasket sebagai variabel terikat dan percaya diri sebagai variabel atribut.

Pada variabel strategi pembelajaran akan dibahas mengenai dua strategi pembelajaran yakni penerapan Strategi Pembelajaran Inkuiri (SPI) dan Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah (SPBM). Percaya diri akan ditentukan melalui hasil tes yang dikategorikan menjadi percaya diri tinggi dan percaya diri rendah. *dribble* bola basket diperoleh melalui hasil tes *dribble* bola basket.

C. Rumusan Masalah

Dengan mempertimbangkan keterbatasan penelitian ini, masalah yang dihadapi oleh penelitian ini adalah:

1. Apakah terdapat perbedaan antara Strategi Pembelajaran Inkuiri (SPI) dan Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah (SPBM) terhadap hasil belajar *dribble* bolabasket pada siswa kelas X SMA 1 PSKD?
2. Apakah terdapat interaksi antara Strategi Pembelajaran Inkuiri (SPI) dan Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah (SPBM) terhadap hasil belajar *dribble* bolabasket pada siswa kelas X SMA 1 PSKD?
3. Apakah terdapat perbedaan antara Strategi Pembelajaran Inkuiri (SPI) dan Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah (SPBM) bagi siswa yang memiliki percaya diri tinggi terhadap hasil belajar *dribble* bolabasket pada siswa kelas X SMA 1 PSKD?
4. Apakah terdapat perbedaan antara Strategi Pembelajaran Inkuiri (SPI) dan Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah (SPBM) bagi siswa yang memiliki percaya diri rendah terhadap hasil belajar *dribble* bolabasket pada siswa kelas X SMA 1 PSKD?

D. Kegunaan Penelitian

Dilihat dari perspektif teoritis dan praktis, studi ini diharapkan akan dapat membantu memperoleh pengetahuan di bidang pembelajaran, khususnya pembelajaran bola basket.

Sebaliknya, dari sudut pandang praktis, diharapkan bahwa temuan penelitian ini akan memberikan perspektif baru kepada banyak pihak, yang mencakup, tetapi tidak terbatas pada:

a) Bagi Siswa :

Olahraga bolabasket memudahkan siswa memahami teknik passing meningkatkan kemampuan aktifitas bergerak anak yang pada akhirnya

menghasilkan kebugaran fisik anak seiring dengan peningkatan kemampuan intelegensi dan sosialnya.

b) Bagi Guru :

meningkatkan kemampuan guru penjaskes sebagai peneliti untuk memperkaya pengalaman mengajar, mendidik, melatih, dan membina anak didik melalui pengayaan media pembelajaran yang diberikan kepada siswa sebagai alat informasi selama proses belajar mengajar.

c) Bagi Sekolah :

sebagai referensi dan rekomendasi untuk pengembangan dan pengorganisasian kegiatan di bidang pendidikan olahraga dan rekreasi, serta penyediaan fasilitas dan perlengkapan sekolah.

d) Bagi Peneliti Berikutnya :

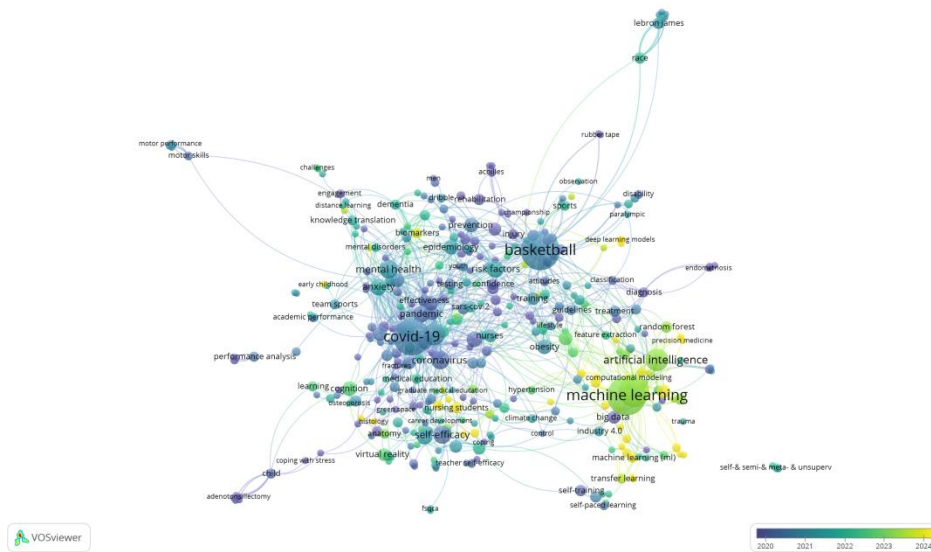
sebagai sumber acuan bagi peneliti yang akan datang untuk mempermudah pencarian data penelitian.

E. State Of The Art

Peneliti melakukan dua analisis: satu analisis bibliometrik untuk membandingkan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya tentang topik yang sama, dan yang kedua adalah tinjauan literatur untuk memastikan pemahaman yang luas dan menyeluruh tentang topik tersebut. Rangkuman dari kedua analisis tersebut diberikan di bawah ini.

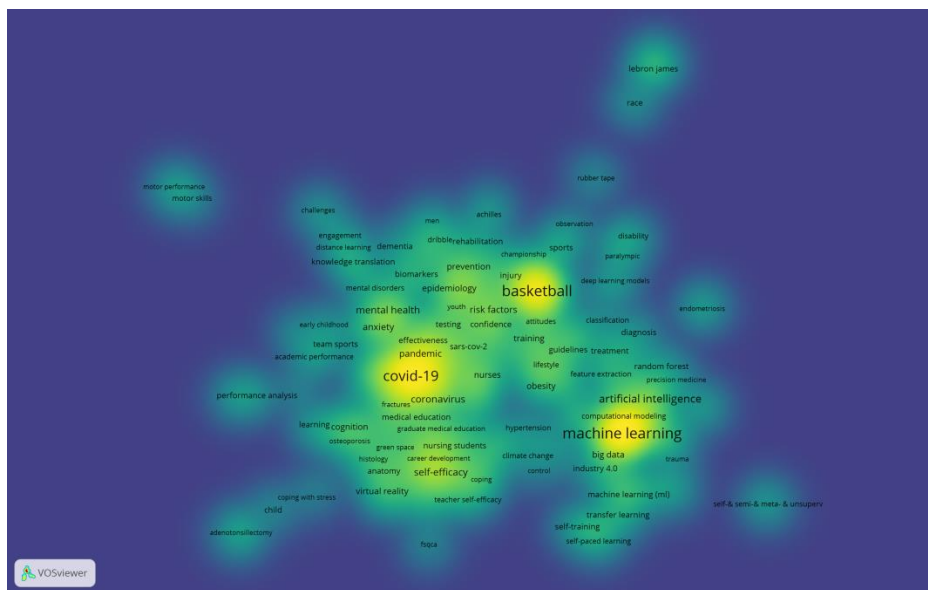
1. Analisis Bibliometrik

Untuk analisis bibliometrik, peneliti paling sering menggunakan database Scopus, Crossreff, dan PubMed. Untuk pemetaan bibliometrik, peneliti menggunakan Publish or Perish dan VOSviewer. Berikut ini adalah data yang dikumpulkan:



Gambar 1. 1 Visualisasi Keterhubungan Variable Berdasarkan Tahun

Gambar 1.1 di atas menunjukkan bahwa peneliti sebelumnya telah menyelidiki variabel berikut: strategi pembelajaran, pendidikan jasmani, percaya diri, dan *Dribble* bola basket. Perangkat lunak VOS Viewer mendukung analisis visualisasi kepadatan kata kunci penulis. Hasilnya adalah sebagai berikut:



Gambar 1. 2 Visualisasi Kepadatan Kata Kunci Kejadian Bersama (Co-Occurence)

Gambar 1.2 menunjukkan representasi visual dari kata kunci strategi pembelajaran, pendidikan jasmani, kepercayaan diri, dan bola basket *Dribble*. Visualisasi kepadatan kata kunci setiap node dipelut memiliki warna yang bergantung pada kepadatan item di node tersebut. Dengan kata lain, warna node

bergantung pada jumlah objek di lingkungan node tersebut. Area kuning memiliki kata kunci yang lebih sering muncul, tetapi area hijau memiliki kata kunci yang lebih jarang muncul (Liao et al., 2018). Strategi pembelajaran, pendidikan jasmani, percaya diri, dan *Dribble* bola basket semua berada di area hijau kekuningan. Ini menunjukkan bahwa variabel tersebut telah dipelajari, meskipun belum diamati secara komprehensif dengan siswa Sekolah Menengah Atas.

Berdasarkan analisis bibliometrik di atas, peneliti akan melakukan penelitian tentang pengaruh strategi pembelajaran dan percaya diri terhadap hasil belajar bola basket *Dribble* pada responden siswa Sekolah Menengah Atas.

2. Tinjauan Literatur

Pembelajaran berdiferensiasi dimulai dengan memetakan kebutuhan belajar, merancang pembelajaran berdasarkan hasil pemetaan, dan mengevaluasi dan merenungkan apa yang telah dipelajari. Ketiga langkah tersebut saling berhubungan dan saling melengkapi untuk menghasilkan pembelajaran yang memenuhi kebutuhan siswa. Guru memiliki peran penting untuk memastikan bahwa langkah pembelajaran berdiferensiasi. Hasil observasi menunjukkan bahwa guru telah menjalankan langkah-langkah pembelajaran berdiferensiasi dengan baik meskipun ada kekurangan. Asesmen diagnostic telah disebutkan oleh guru setelah pemetaan kebutuhan belajar siswa dengan cara mereka sendiri (Kamar et al., 2020; Purwanto et al., 2020; Septiana et al., 2022).

Sebagai pengembang media pembelajaran, guru harus memahami perbedaan pendekatan belajar agar mereka dapat memilih strategi pembelajaran yang paling sesuai dengan kebutuhan siswa. memfasilitasi proses belajar, membentuk individu, mendukung perbedaan, mendorong interaksi, dan mendorong belajar kontekstual. Namun, sekarang kita tahu bahwa guru masih gagal mengatur pembelajaran sesuai dengan harapan siswa dan kurikulum. Selain itu, guru kadang-kadang tidak dapat memahami pembelajaran siswa. Menurut Fuadi (2014)

Berdasarkan *State Of The Art* di atas, sebagian besar pendidikan menunjukkan bahwa strategi pembelajaran paling sering digunakan di sekolah tinggi. Namun, ada kemungkinan bahwa strategi pembelajaran juga dapat diterapkan pada siswa sekolah menengah atas. Selain itu, penelitian sebelumnya

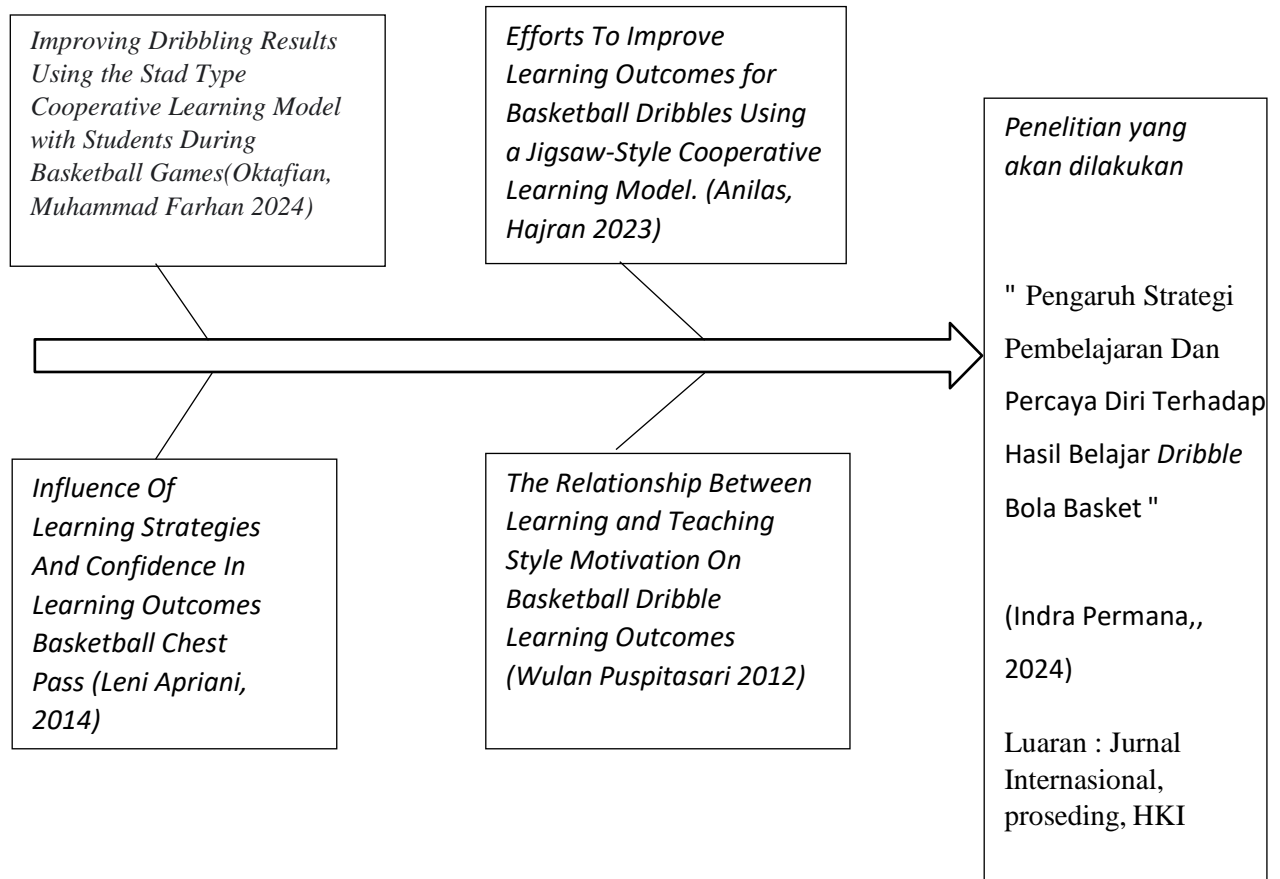
menunjukkan bahwa strategi pembelajaran dan kepercayaan diri dapat meningkatkan hasil belajar. bola basket *Dribble* jika digunakan bersama model pemecahan masalah.

Oleh karena itu, peneliti akan mengembangkan hal-hal berikut:

- a. Strategi pembelajaran akan dikembangkan akan diintegrasikan dengan hasil belajar *Dribble* bola basket, karena model ini jarang.
- b. Hasil dari pendekatan pembelajaran ini digunakan untuk materi permainan bola basket dalam satu pertemuan di kelas X.
- c. Sasaran eksperimen adalah siswa dari sekolah menengah atas yang berada di kelas X.
- d. Target strategi pembelajaran ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa tentang bola basket *dribble*.
- e. Eksperimen peneliti adalah Saskatchewan Education model ini sangat relevan dengan strategi pembelajaran
- f. Tidak diragukan lagi, pendekatan pembelajaran yang akan dikembangkan peneliti akan sangat membantu memperluas lingkup pendidikan dan pembelajaran di sekolah menengah atas. Namun, ada kemungkinan bahwa penelitian ini dapat digunakan sebagai penelitian lanjutan yang berkaitan dengan model atau media yang lebih luas.

F. Roadmap Penelitian

Berikut ini adalah garis besar penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini, yang menunjukkan bahwa penelitian ini merupakan kelanjutan dari penelitian sebelumnya:



Gambar 1. 3 Road Map Penelitian

Penelitian di atas menunjukkan bahwa penelitian ini merupakan lanjutan dari beberapa penelitian sebelumnya oleh peneliti. Pada penelitian ini, peneliti menggabungkan strategi pembelajaran dan keyakinan dengan hasil belajar siswa sekolah menengah atas. Sebelumnya, peneliti dan tim telah melakukan penelitian dengan fokus *dribble* bola basket.