

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Kemendikbud, 2013)

Pendidikan merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam kehidupan manusia di era global ini. Kemajuan teknologi di berbagai bidang yang terus berkembang menuntut kita untuk memiliki pengetahuan atau wawasan yang memadai di berbagai bidang yang ada dalam kehidupan sehari-hari. Untuk itu diharapkan dengan adanya pendidikan manusia dapat mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan kreatifitasnya untuk bisa sejajar dengan perkembangan teknologi yang ada. Agar hal tersebut dapat tercapai salah satu faktor yang menentukan adalah proses pembelajaran khususnya di sekolah sebelum seseorang terjun langsung dalam masyarakat.

Dalam proses pembelajaran di sekolah seorang guru harus dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif, nyaman, dan menyenangkan sehingga peserta didik dapat aktif mengembangkan potensi dirinya. Dalam menciptakan suasana belajar tidak boleh lepas dari norma yang ada untuk mencapai tujuan pembelajaran yang

diharapkan. Proses pembelajaran yang nyaman, menyenangkan, dan menuntut peserta didik lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran bisa didapat melalui mata pelajaran pendidikan jasmani.

Dalam sistem pendidikan nasional salah satu mata pelajaran yang wajib untuk dilaksanakan adalah pendidikan jasmani. Dalam pembelajaran pendidikan jasmani siswa secara langsung dituntut untuk bergerak aktif selama proses pembelajaran. Karena pada hakikatnya pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik. Pada kenyataannya pendidikan jasmani tidak hanya meningkatnya aspek fisik saja. Tujuan yang ingin dicapai melalui pendidikan jasmani pun mencakup pengembangan individu secara menyeluruh. Tujuan dari pendidikan jasmani menurut Rusli Lutan (Caly Setiawan dkk, 2009: 21), tujuan yang ingin dicapai bukan saja perkembangan aspek fisik tetapi juga aspek mental, sosial, dan moral.

Untuk dapat mencapai tujuan pendidikan jasmani yang mencakup banyak aspek tersebut bukanlah hal yang mudah. Diperlukan kerjasama dari berbagai komponen seperti dinas pendidikan, guru penjas, dan peserta didik. Seperti yang kita ketahui banyak orang yang menganggap pendidikan jasmani itu kurang penting karena masyarakat belum melihat secara pasti dan jelas manfaat yang didapatkan dengan adanya pendidikan jasmani di sekolah. Salah satu faktornya adalah kurangnya jam pelajaran yang disediakan bagi mata pelajaran pendidikan jasmani untuk para peserta didik. Dalam satu minggu aktif peserta didik hanya mendapatkan 2 jam pelajaran pendidikan jasmani. Sangat tidak sebanding dengan mata pelajaran yang lain,

dan hanya dengan 2 jam pelajaran selama satu minggu tentu saja manfaat yang dirasakan oleh para peserta didik juga tidak optimal. Sehingga muncul pendapat masyarakat bahwa kegiatan pendidikan jasmani kurang penting. Hal tersebut berkaitan erat dengan kurikulum yang tersedia untuk pendidikan jasmani, yang hanya memberikan sedikit ruang untuk pendidikan jasmani dalam proses pembelajaran di sekolah.

Permainan bola basket menjadi salah satu materi yang diajarkan pada mata pelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan di SMA Tulus Bhakti Islam Darussalam. Secara umum peserta didik memiliki keterampilan yang berbeda-beda dalam melakukan aktivitas jasmani, dalam hal ini adalah permainan bola basket. Permainan ini memang termasuk salah satu permainan yang populer di kalangan SMA/SMK, tetapi karena teknik dasarnya yang kompleks dan peraturan permainan yang susah dipahami membuat banyak peserta didik yang tertarik untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran bola basket yang diadakan di luar jam pelajaran atau dalam kegiatan ekstrakurikuler. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam bermain bola basket.

Hasil pengamatan awal peneliti dengan Pak Nanda yang menjadi salah satu guru olahraga di SMA Tulus Bhakti Kota Bekasi mengatakan pada saat pembelajaran penjas kes materi *Dribble* anak cenderung menemui kesulitan dalam mempelajarinya siswa gampang kehilangan bola dan kesulitan menguasai bola.

Pembelajarannya bersifat monoton kurang menarik sehingga membuat siswa

cepat bosan dan motivasi mereka untuk mengikuti pembelajaran berkurang. Pak Nanda juga menjelaskan KKM (Kreteria Ketuntasan Minimal) untuk mata pelajaran penjaskes kelas XI SMA Tulus Bhakti adalah 75, sehingga semua materi pelajaran penjaskes harus mencapai nilai minimal 75. Tapi pada kenyataannya masih banyak siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal dalam pembelajaran Bolabasket khususnya *Dribble*. Rata-rata nilai kelas menunjukkan angka 31% dari jumlah siswa, mendapat nilai dibawah 75 menjadi bukti kongkrit hasil belajar siswa masih belum mencapai KKM. Hal tersebut terjadi disebabkan oleh siswa pada saat pembelajaran kurang memperhatikan penjelasan guru, merasa pembelajaran kurang menarik, siswa asik ngobrol sendiri, terlalu banyak menunggu giliran sehingga siswa menjadi malas dalam pembelajaran

B. Batasan dan Rumusan Masalah

1. Batasan Masalah

Agar pokok permasalahan dalam penelitian ini tidak menyimpang atau meluas, maka penulis akan membatasi masalah pada :

- a. Penelitian ini berfokus pada teknik *Dribble* bolabasket dengan pembelajaran *ballhandlin*.
- b. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK).
- c. Subjek Penelitian menggunakan siswa kelas X SMA Tulus Bhakti Kota Bekasi.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan hal-hal yang telah diuraikan di atas, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut: “Bagaimana peningkatan Apakah kemampuan teknik *Dribble* pada permainan bolabasket siswa kelas XI IPA 1 SMA Tulus Bhakti Kota Bekasi dari segi kognitif, afektif dan psikomotor”.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan di atas maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bahwa *Ballhandling* dapat meningkatkan keterampilan teknik *Dribble* permainan bolabasket pada siswa kelas XI IPA 1 SMA Tulus Bhakti Kota Bekasi Tahun Ajaran 2022/2023.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memenuhi manfaat secara teoritis dan manfaat secara praktis.

1. Manfaat secara Teoritis.

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk menambah wawasan, pengetahuan tentang upaya meningkatkan keterampilan *Dribble* bolabasket dengan *ballhandling*.
- b. Dapat menambah khasanah pustaka sehingga dapat dijadikan dasar bahan kajian untuk penelitian lebih lanjut.

2. Manfaat secara Praktis

- a. Bagi siswa, menambah wawasan tentang *ballhandling*

- b. Bagi SMA Tulus Bhakti Kota Bekasi, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan dan bahan evaluasi guru pendidikan jasmani dan Kesehatan dalam proses belajar mengajar ataupun kegiatan ekstrakurikuler bolabasket.
- c. Bagi penulis, penelitian dapat dijadikan sarana penerapan teori yang didapat pada perkuliahan dan menambah pengetahuan atau pengalaman penulis.
- d. Bagi pelatih bolabasket, penelitian diharapkan memberikan informasi yang berguna dalam pembinaan dan meningkatkan prestasi bolabasket.

E. Defenisi Operasional

Agar tidak terjadi salah pengertian pada istilah yang ada dalam proposal ini, maka perlu diberikan penjelasan pada istilah tersebut, yaitu sebagai berikut :

1. Upaya

Upaya adalah usaha seseorang dalam mencapai atau meraih sesuatu (Amirudin, 2019). Dalam penelitian ini upaya yang dimaksud adalah upaya pembelajaran *Dribble* bolabasket.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar sebagai salah satu indikator pencapaian tujuan pembelajaran di kelas tidak terlepas dari faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar itu sendiri. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar (Sugiarto, 2014), sebagai berikut :

- a. Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor internal meliputi: faktor jasmaniah dan faktor psikologis.
- b. Faktor eksternal adalah faktor yang ada di luar individu. Faktor eksternal meliputi: faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat.

Hasil belajar yang dimaksud adalah hasil belajar *Dribble* bolabasket dengan *ballhandling*.

3. Ballhandling

Ballhandling merupakan teknik dasar keterampilan memainkan bola yang ditujukan agar pemain memiliki kemampuan mengenali bola, menguasai dan memainkan bola sehingga teknik dasar yang lain dapat dilakukan dengan baik (Arifianto & Fardi, 2021).

4. Dribble

Dribble merupakan gerakan memantulkan bola yang bertujuan untuk mendekati ring lawan atau menunggu posisi tepat teman untuk melakukan *passing* (Arifianto et al., 2021).

5. Permainan Bolabasket

Permainan bola basket merupakan permainan sederhana yang dimainkan oleh dua regu dan setiap regunya berjumlah lima orang pemain yang bertujuan untuk memasukkan bola ke basket lawan dan mencegah lawan memperoleh nilai (Raihan J, 2020).