

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan Jasmani dan Olahraga pada dasarnya merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan berfikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran, dan tindakan moral melalui aktivitas jasmani dan olahraga. Berbicara tentang Lingkungan pendidikan, di seluruh sekolah yang ada di Indonesia baik itu di tingkat SD, SMP, SMA pelajaran yang paling diminati para siswa yaitu Olahraga (penjaskes), terutama cabang Olahraga bola basket, bola basket ini merupakan olahraga permainan yang tidak kalah menarik dengan permainan lainnya dan sangat diminati oleh siswa terutama siswa yang ada di provinsi Gorontalo.

Dalam pembinaan bakat siswa pada olahraga bola basket ini, tidak cukup mengandalkan jam pelajaran pendidikan jasmani kesehatan dan olahraga (penjaskes). Sebab pelajaran penjaskes itu dibatasi oleh waktu dan tidak menoton mempelajari permainan bola basket itu saja. Namun masih banyak jenis permainan yang dipelajari pada setiap proses tatap muka kegiatan belajar mengajar (KBM), hal ini tentunya menjadi kendala utama bagi para siswa itu sendiri, terutama pada teknik melakukan shooting. Sistem pendidikan di Indonesia ternyata telah mengalami banyak perubahan. Perubahan-perubahan itu terjadi karena telah dilakukan berbagai usaha pembaharuan dalam pendidikan. Akibat pengaruh itu pendidikan semakin mengalami kemajuan.

Sejalan dengan kemajuan tersebut, pendidikan di sekolah-sekolah telah menunjukkan perkembangan yang sangat pesat. Perkembangan itu terjadi karena terdorong adanya pembaharuan tersebut, sehingga di dalam pengajaran pun guru selalu ingin menemukan metode dan peralatan baru yang dapat memberikan semangat belajar bagi semua siswa. Bahkan secara keseluruhan dapat dikatakan bahwa pembaharuan dalam sistem pendidikan yang mencakup seluruh komponen yang ada. Pembangunan di bidang pendidikan barulah ada artinya apabila dalam

pendidikan dapat dimanfaatkan sesuai dengan kebutuhan masyarakat dan bangsa Indonesia yang sedang membangun.

Pada hakekatnya kegiatan belajar mengajar adalah suatu proses interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dan siswa dalam satuan pembelajaran. Guru sebagai salah satu komponen dalam proses belajar mengajar merupakan pemegang peran yang sangat penting. Guru bukan hanya sekedar penyampai materi saja, tetapi lebih dari itu guru dapat dikatakan sebagai sentral pembelajaran. Sebagai pengatur sekaligus pelaku dalam proses belajar mengajar, gurulah yang mengarahkan bagaimana proses belajar mengajar itu dilaksanakan. Karena itu guru harus dapat membuat suatu pengajaran menjadi lebih efektif juga menarik sehingga bahan pelajaran yang disampaikan akan membuat siswa merasa senang dan merasa perlu untuk mempelajari bahan pelajaran tersebut.

Guru mengemban tugas yang berat untuk tercapainya tujuan pendidikan nasional yaitu meningkatkan kualitas manusia Indonesia, manusia seutuhnya yang beriman dan bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, berbudi pekerti luhur, berkepribadian, berdisiplin, bekerja keras, tangguh, bertanggung jawab, mandiri, cerdas dan terampil serta sehat jasmani dan rohani, juga harus mampu menumbuhkan dan memperdalam rasa cinta terhadap tanah air, mempertebal semangat kebangsaan dan rasa kesetiakawanan sosial. Sejalan dengan itu pendidikan nasional akan mampu mewujudkan manusia-manusia pembangunan dan rnebangun dirinya sendiri serta bertanggung jawab atas pembangunan bangsa.

Berhasilnya tujuan pembelajaran ditentukan oleh banyak faktor di antaranya adalah faktor guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar, karena guru secara langsung dapat mempengaruhi, membina dan meningkatkan kecerdasan serta keterampilan siswa. Untuk mengatasi permasalahan di atas dan guna mencapai tujuan pendidikan secara maksimal, peran guru sangat penting dan diharapkan guru memiliki cara/model mengajar yang baik dan mampu memilih model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan konsep-konsep mata pelajaran yang akan disampaikan.

Untuk itu diperlukan suatu upaya dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan dan pengajaran salah satunya adalah dengan memilih strategi atau cara dalam menyampaikan materi pelajaran agar diperoleh peningkatan shooting dalam permainan bola basket. Misalnya dengan membimbing siswa untuk bersama-sama terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan mampu membantu siswa berkembang sesuai dengan taraf intelektualnya akan lebih menguatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep yang diajarkan.

Untuk itu sebagai seorang guru disamping menguasai materi, juga diharapkan dapat membuat siswa dapat berpikir dan berkembang dengan sendirinya dengan cara menemukan bagaimana cara melakukan tehnik-tehnik dasar shooting dalam permainan bola basket menurut informasi-informasi yang mereka temukan sehingga siswa dapat berkembang melalui pemahaman yang mereka temukan.

Berdasarkan uraian tersebut di atas penulis mencoba menerapkan salah satu model pembelajaran, yaitu model pembelajaran penemuan (*discovery*) untuk mengungkapkan apakah dengan model penemuan (*discovery*) dapat meningkatkan shooting dalam permainan bola basket.

Penulis memilih model pembelajaran ini mengkondisikan siswa untuk terbiasa menemukan, mencari, mendiskusikan sesuatu yang berkaitan dengan pengajaran. Dalam model pembelajaran penemuan (*discovery*) siswa lebih aktif dalam memecahkan untuk menemukan sedangkan guru berperan sebagai pembimbing. Dari latar belakang tersebut di atas maka penulis dalam penelitian ini mengambil judul **“meningkatkan keterampilan gerak dasar *shooting* dalam permainan bola basket melalui model pembelajaran *discovery* pada siswa kelas VII A smp negeri 1 telaga”**

1.2 Identifikasi Masalah

1. Identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah bahwa siswa kurang memahami dan rendahnya keterampilan siswa melakukan tehnik dasar shooting dalam permainan bola basket.
2. Masih kurang sarana dan prasarana lapangan bola basket di lingkungan smp negeri 1 telaga.
3. Masih kurangnya peminat cabang olahraga bola basket dilingkungan smp negeri 1 telaga khususnya siswa kelas VII 1.

1.3 Rumusan Masalah

Apakah ada peningkatan model pembelajaran *discovery* terhadap *shooting* dalam permainan bola basket pada siswa kelas VII 1 smp negeri 1 telaga?

1.4 Pemecahan Masalah

Sesuai permasalahan diatas penelitian ini bertujuan untuk:Penerapan model pembelajaran *discovery* terhadap *shooting* pada permainan bola basket dengan langkah langkah sebagai berikut :

- 1) Perencanaan
- 2) Pelaksanaan
 - a. Merumuskan masalah
 - b. Membuat jawaban sementara hipotesis
 - c. Mengumpulkan data
 - d. Perumusan masalah kesimpulan
 - e. Mengomunikasikan

3) System penilaian

.Dari beberapa penerapan bentuk perlakuan diatas dengan penggunaan model pembelajaran *discovery* maka untuk mengukur masalah keterampilan siswa dalam melakukan.tehnik dasar shooting, dapat dipecahkan.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah ingin mengetahui Apakah ada peningkatan model pembelajaran *discovery* terhadap *shooting* dalam permainan bola basket pada siswa kelas VII A smp negeri 1 telaga.

1.6 Manfaat penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

1. Manfaat bagi siswa

Menambah pengetahuan bagi siswa dapat mengetahui bagaimana model pembelajaran *discovery*.

2. Manfaat bagi guru

Sebagai tambahan ilmu pengetahuan bagi guru dalam meningkatkan kemampuan shooting siswa melalui model *discovery*

3. Manfaat bagi sekolah

Sebagai nilai tambahan untuk sekolah dalam peningkatan kemampuan siswa melalui penerapan penelitian yang dilakukan peneliti.

4. Manfaat bagi peneliti

Penelitian ini menambah wawasan pengetahuan peneliti, sehingga dapat memiliki tambahan bekal untuk melatih siswa di kemudian hari.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Manfaat bagi siswa

Siswa dapat berpkir dan menemukan hal-hal yang baru melakukan *shooting* pada permainan bola basket.

2. Manfaat bagi guru

Dapat dijadikan pedoman untuk melatih siswa khususnya dalam permainan bola basket serta dalam pembuatan model pembelajaran.

3. Manfaat bagi sekolah

Manfaat untuk sekolah yaitu hasil dari kemampuan siswa meningkat sehingga menunjang prestasi olahraga di sekolah itu sendiri.

4. Manfaat bagi peneliti

Mendapat satu pengalaman yang sangat berharga, berupa model pembelajaran *discovery*