

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pelajaran Penjasorkes selalu berada dalam sebuah pengembangan olahraga yang mengarah pada permainan dan olahraga. Dalam proses pembelajaran Penjasorkes, guru diharapkan mengajarkan berbagai keterampilan gerak dasar, teknik dan strategi permainan olahraga, internalisasi nilai-nilai yang meliputi sportiftas, jujur, kerjasama, dan pola pembinaan hidup sehat yang dalam pelaksanaannya bukan melalui pengajaran yang konvensional di dalam kelas yang bersifat teoritis.

Selain itu, dalam pembelajaran juga melibatkan unsur fisik, mental intelektual, emosi dan sosial. Aktifitas yang diberikan dalam pembelajaran harus mendapatkan sentuhan, didaktik, metodik, sehingga aktifitas yang dilakukan dapat mencapai tujuan pengajaran. Belajar sebagai suatu bentuk pertumbuhan dalam diri seseorang yang dinyatakan dalam cara-cara bertingkah laku yang baru berkat pengalaman dan latihan. Salah satu materi penjasorkes seperti permainan bolabasket merupakan materi pembelajaran yang berdasarkan pada standar kompetensi yang diajarkan kepada siswa kelas XI yaitu mempraktikkan berbagai teknik dasar permainan dan olah raga, dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.

Teknik dasar permainan bolabasket terdiri dari: (1) lempar tangkap bola (*passing*), (2) memantulkan bola (*dribbling*), (3) menembak bola ke ring basket (*shooting*) (4) berputar badan (*pivot*), (5) olah kaki (*footwork*), (6) melompat (*jumping*) dan (7) gerak tipu dengan bola atau tanpa bola (*fakes and faints*). Dengan demikian teknik dasar permainan bolabasket tidak ada bedanya dengan teknik dasar permainan bolabasket sebenarnya.

Banyak faktor yang menyebabkan hasil belajar Penjasorkes siswa rendah yaitu faktor internal daneksternal dari siswa. Faktor internal antara lain: motivasi belajar, kebiasaan dan rasa percaya diri. Sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang terdapat di luar siswa, seperti; guru sebagai fasilitator kegiatan belajar,

pendekatan pembelajaran, metode, sarana dan prasarana, kurikulum dan lingkungan.

Metode *discovery learning* adalah teori belajar yang didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang terjadi bila pelajaran tidak disajikan dengan pembelajaran dalam bentuk finalnya, tetapi diharapkan siswa mengorganisasi sendiri. Dengan demikian, dengan metode *discovery learning* yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan siswa dengan teknik membagi materi pembelajaran kepada siswa untuk melakukan gerakan *dribble*.

Berdasarkan hasil pengamatan dan pengalaman selama ini, siswa kelas XI SMK Negeri 1 Marisa kurang aktif dalam kegiatan belajar-mengajar yang berkaitan dengan materi pembelajaran bolabasket. Siswa cenderung kurang tertarik, karena metode yang diterapkan guru kurang memberikan kesempatan kepada aktifitas siswa untuk berkreasi, di samping itu pula bolabasket sangat berat dan tidak sesuai dengan keberadaan telapak tangan membuat siswa kurang menguasai kondisi bolabasket, pada saat di *dribble* bola memantul terlalu keras dan mengakibatkan lepas dari telapak tangan, posisi badan ketika *dribble* tidak condong kedepan

Banyak faktor yang menyebabkan hasil belajar Penjasorkes siswa rendah yaitu faktor internal dan eksternal dari siswa. Faktor internal antara lain: motivasi belajar, kebiasaan dan rasa percaya diri. Sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang terdapat di luar siswa, seperti; guru sebagai fasilitator kegiatan belajar, pendekatan pembelajaran, metode, sarana dan prasarana, kurikulum dan lingkungan.

Dari uraian yang dikemukakan, perlu diupayakan sebuah pendekatan dalam pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif. Pembelajaran yang mengutamakan penguasaan kompetensi harus berpusat pada siswa, memberikan pembelajaran dan pengalaman belajar yang relevan dan kontekstual dalam kehidupan nyata dan mengembangkan mental yang kaya dan kuat pada siswa.

Disinilah guru dituntut untuk merancang kegiatan pembelajaran yang mampu mengembangkan kompetensi, baik dalam ranah kognitif, ranah afektif maupun psikomotorik siswa. Pembelajaran yang diberikan dengan metode

berpasangan akan memberikan peningkatan hasil belajar pada siswa kelas XI SMK Negeri 1 Marisa. Hal ini disebabkan, proses pembelajaran yang dilakukan dengan memberikan penugasan kepada siswa untuk menyelesaikan materi pembelajaran *dribble* bolabasket secara aktif.

Keaktifan tersebut tergambar pada keaktifan siswa dalam mempelajari materi berupa *dribble* bolabasket. Hal itu meliputi: sikap permulaan, gerakan pelaksanaan, dan gerak lanjutan. Siswa diberikan gerakan sesuai dengan pembelajaran yang diberikan mulai dari permulaan sampai dengan gerakan rangkaian gerakan *dribble* permainan bolabasket. Didalam proses pembelajarannya, peneliti terdorong untuk membuat penelitian dengan judul: “Upaya Meningkatkan *Dribble* Dalam Permainan Bolabasket Melalui Metode *Discovery Learning* Pada Siswa Kelas XI SMK Negeri 1 Marisa”.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang di atas maka penulis mengidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut: rendahnya kemampuan *dribble* pada siswa disebabkan oleh kurang mengerti dan fahamnya siswa terhadap cara melakukan *dribble* yang baik dan benar. Dalam penguasaan teknik dasar terutama teknik dasar *dribble* dalam permainan bolabasket siswa masih mengalami kesulitan pada teknik dasar tersebut. Metode yang digunakan dalam proses pembelajaran belum efektif. Sementara bila dilihat dari sarana dan prasarana sangat menunjang

1.3 Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang pemikiran diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini, yaitu: “apakah dengan penerapan metode *discovery learning* dapat meningkatkan *dribble* dalam permainan bolabasket pada siswa kelas XI SMK Negeri 1 Marisa”

1.4 Cara Pemecahan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan di atas, maka penulis merumuskan masalah yang paling tepat adalah dengan menggunakan metode *discovery learning*. Adapun langkah-langkah pembelajaran yang digunakan adalah sebagai berikut : Merencanakan pelajaran sedemikian rupa sehingga

pelajaran itu terpusat pada masalah-masalah yang tepat untuk diselidiki para siswa. Menyajikan materi pelajaran yang diperlukan sebagai dasar bagi para siswa untuk memecahkan masalah. Sudah seharusnya materi pelajaran itu dapat mengarah pada pemecahan masalah yang aktif dan belajar penemuan, misalnya dengan menggunakan fakta-fakta yang berlawanan. Guru juga harus memperhatikan cara penyajian yang enaktif, ikonik, dan simbolik. Bila siswa memecahkan masalah di laboratorium atau secara teoritis, guru hendaknya berperan sebagai seorang pembimbing atau tutor. Guru hendaknya jangan mengungkapkan terlebih dahulu prinsip atau aturan yang akan dipelajari, tetapi ia hendaknya memberikan saran-saran bilamana diperlukan. Sebagai tutor, guru sebaiknya memberikan umpan balik pada waktu yang tepat. Menilai hasil belajar merupakan suatu masalah dalam belajar penemuan. Secara garis besar tujuan belajar penemuan ialah mempelajari generalisasi-generalisasi dengan menemukan generalisasi-generalisasi itu.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian tindakan kelas yang ingin di capai oleh peneliti yaitu untuk mengetahui seberapa besar peningkatan kemampuan *dribble* melalui metode *discovery learning* dalam permainan bolabasket pada siswa kelas XI SMK Negeri 1 Marisa.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara Teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan terhadap pengembangan teori olahraga dan dapat memperkuat kedudukan teori olahraga diantara teori-teori keolahragaan yang ada.

- a. Bagi Peneliti penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi peneliti sendiri agar lebih meningkatkan pengetahuan tentang penelitian tindakan kelas dan cara meningkatkan kemampuan *dribble* dalam permainan

bolabasket melalui metode *discovery learning* pada siswa kelas XI SMK Negeri 1 Marisa.

- b. Bagi Guru dapat memberikan bahan masukan yang obyektif bagi guru mata pelajaran penjaskes tentang perlunya penerapan metode *discovery learning* dalam proses pembelajaran.
- c. Bagi Siswa hasil penelitian ini diharapkan menjadi bahan pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan *dribble* yang lebih baik dan benar pada permainan bolabasket.
- d. Bagi Sekolah hasil penelitian ini diharapkan memberikan sumbangan yang bermanfaat bagi sekolah, terutama dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan khususnya pada mata pelajaran penjaskes

1.6.2 Manfaat Praktis

Secara Praktis penelitian ini bermanfaat dan memperdalam ilmu yang penulis dapat untuk diterapkan lapangan bolabasket, juga merupakan suatu tambahan ilmu bagi penulis khususnya memberikan informasi tentang perlunya peningkatan *dribble* pada permainan bolabasket dengan menggunakan metode *discovery learning*.

- a. Bagi Siswa meningkatkan *dribble* melalui metode *discovery learning* dalam permainan bolabasket pada siswa kelas XI SMK Negeri 1 Marisa.
- b. Bagi Guru hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai acuan dan informasi bagi guru dalam meningkatkan *dribble* dan sebagai sumbangsih bagi guru mata pelajaran Penjaskes yang ingin menerapkan metode *discovery learning* dalam permainan bolabasket.
- c. Bagi Sekolah Sebagai bahan informasi tentang peningkatan pembelajaran Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan khususnya materi tentang bolabasket. Selain itu, sebagai bahan masukan bagi SMK Negeri 1 Marisa untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan diharapkan dengan hasil penelitian ini pengembangan ilmu dalam bidang Penjaskes menambah khasanah keolahragaan.

- d. Bagi Peneliti Dapat menambah wawasan berfikir dalam pengembangan daya kreativitas sebagai calon guru kelak dan menambah pengalaman berharga bagi peneliti khususnya tentang *dribble* agar nantinya peneliti bisa mengimplementasikan ilmu pengetahuan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.