

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peran sangat penting di setiap kehidupan manusia, karena pendidikan berpengaruh terhadap perkembangan yang terjadi agar tidak tertinggal jauh oleh kemajuan teknologi yang terjadi di masa yang akan datang. Pendidikan yang kita peroleh berawal dari proses belajar antara satu orang dengan orang lain sehingga terjadi proses pembelajaran. Pendidikan merupakan sebuah pengetahuan yang dimiliki oleh seseorang yang diajarkan kepada generasi penerus untuk mencapai sebuah keberhasilan.

Proses pembelajaran dalam dunia pendidikan tidak terlepas dari peran pendidik dan peserta didik itu sendiri. Peserta didik merupakan seseorang yang belum mencapai kedewasaan dan memiliki sejumlah potensi dasar yang perlu dikembangkan (Ramli, 2015: 68). Peserta didik mengembangkan potensinya melalui proses pendidikan. Peserta didik memerlukan orang lain yang lebih dewasa untuk mendidiknya sehingga menjadi pribadi yang dewasa, memiliki jiwa spiritual, aktivitas dan kreatifitas sendiri.

Guru sebagai pendidik yaitu dimana seorang guru harus menjadi tokoh panutan bagi peserta didik dan lingkungannya (Surahman dan Mukminan, 2017: 4). Seorang guru harus memberikan contoh yang baik bagi anak didiknya. Selain itu seorang guru sangat berperan penting dalam proses pembelajaran untuk membantu siswa untuk belajar dengan baik. Dalam proses pembelajaran guru harus mampu menguasai materi yang diberikan dan juga

harus bisa mengembangkan inovasi pembelajaran. Belajar bisa dilakukan dimana saja dengan memanfaatkan teknologi.

Ada beberapa pembelajaran yang dapat disampaikan dengan memanfaatkan teknologi berupa materi pelajaran bahkan berupa video pembelajaran. Akan tetapi untuk pelajaran PJOK jika hanya menyampaikan materi saja tanpa harus praktek akan sulit untuk memahami sebuah teknik gerakan yang baik dan benar. Karena pada umumnya pendidikan olahraga lebih kepada praktek dari pada teori. Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan merupakan pembelajaran yang melibatkan aktivitas fisik guna memperoleh kemampuan dan keterampilan jasmani serta mendorong pertumbuhan dan perkembangan peserta didik.

Pembelajaran PJOK merupakan suatu pembelajaran yang bukan hanya mengajarkan mengetahui dari seorang guru kepada siswanya, dalam proses pembelajaran ini seorang pendidik juga dapat mengoptimalkan potensi yang ada pada diri siswa. Kegiatan olahraga terdiri dari berbagai macam cabang seperti atletik, permainan, olahraga air, dan olahraga bela diri. Olahraga Bola Basket adalah salah satu olahraga permainan yang dilakukan dalam proses pendidikan. Dalam menghadapi suatu pertandingan, sangat penting dalam penguasaan teknik dasar permainan bola basket. Beberapa prinsip dasar dalam permainan bola basket yang harus dikuasai antara lain, penguasaan bola (*ball handling*), Menangkap bola (*Catching*), Mengoper bola (*Passing*), Menembakkan bola (*shooting*), Mendribble bola (*Dribbling*) (Mulyawan, 2019: 40).

Salah satu teknik dasar yang penting adalah dribbling. Bagi pemula teknik dribble yang benar sulit untuk dilakukan. Teknik dribble yang benar memerlukan latihan dan ketekunan. Seorang guru memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran, ia harus mampu memberikan kepuasan dan pelayanan dalam proses belajar-mengajar di dalam kelas. Salah satu keterbatasan guru saat melaksanakan kegiatan belajar mengajar, ialah kurangnya menciptakan lingkungan yang kondusif sehingga peserta didik kurang senang saat menerima materi pembelajaran. Ketika materi olahraga dilaksanakan, tanpa disadari untuk siswa yang masih baru mengenal permainan bola basket, susah untuk memahami setiap teknik gerakan. Dampak dari permasalahan tersebut akan berpengaruh pada tingkat kebugaran jasmani dan penguasaan keterampilan gerak.

Berdasarkan hasil observasi di SMP Negeri 2 Sumenep, pada siswa kelas VII masih banyak yang kurang memahami penjelasan mengenai materi yang seharusnya di perlukan contoh gerakan pada saat pelaksanaan pembelajaran. Hal itu bisa terjadi dikarenakan seorang guru yang hanya menggunakan penjelasan teori saja, sehingga siswa tidak mampu mengeksplorasi hasil materi yang didapat sebagai bentuk gerakan yang nyata. Beberapa penyebabnya yaitu kurangnya inovasi seorang guru saat pelaksanaan pembelajaran dan juga kurangnya sarana yang memadai ketika melaksanakan praktek di lapangan. Maka dari hal itu, siswa kurang tertarik dan kurang memahami mengenai penjelasan guru. Jadi dibutuhkan inovasi guru yang nantinya mampu membuat siswanya lebih paham salah satunya dengan

memanfaatkan teknologi untuk mengembangkan proses pembelajaran yang lebih menarik. Bukan semua siswa yang tidak memahami penjelasan yang disampaikan oleh guru, melainkan dari sekian siswa lebih banyak yang tidak memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Bukan hanya itu saja, banyak ditemui di lingkungan sekitar bahwa sebuah permasalahan dapat disebabkan oleh media pembelajaran, lingkungan, materi, guru, maupun metode yang digunakan dalam penyampaian materi pembelajaran. Pada dasarnya jenjang SMP (Sekolah Menengah Pertama) merupakan jenjang pendidikan menengah, dimana seorang anak masih senang bermain.

Teknik *dribble* merupakan teknik yang paling sulit dalam permainan bola basket, apalagi untuk siswa yang masih belum sama sekali mengenal permainan ini. Hal ini tentunya sangat sulit bagi siswa dalam penguasaan teknik *dribble* yang masih belum tepat dan maksimal. Hal tersebut dapat disebabkan kurangnya penggunaan metode pembelajaran yang digunakan saat pembelajaran berlangsung. Dalam pembelajaran bola basket terutama teknik *dribble* membutuhkan metode yang cocok agar peserta didik dapat memperoleh hasil belajar yang maksimal. Metode ialah cara yang digunakan untuk menerapkan perencanaan yang sudah disusun dalam kegiatan untuk mencapai sebuah tujuan yang diinginkan (Hidayat, dkk. 2020: 73). Jadi metode adalah sebuah langkah yang membantu proses kegiatan pembelajaran secara efektif dan efisien.

Metode pembelajaran juga dapat membantu siswa untuk meningkatkan keterampilan siswa. Salah satu metode yang dapat digunakan

dalam pembelajaran *dribble* ialah pembelajaran melalui metode *Part And Whole*. *Part-whole* merupakan pendekatan *motor learning* yang mengajarkan aktivitas jasmani berdasarkan klasifikasi keterampilan dan informasi yang diterima. *Part and whole* (bagian-keseluruhan) akan sesuai untuk pembelajaran teknik dasar, yaitu dari bagian-bagian teknik hingga teknik secara keseluruhan (Jiwa, 2019: 67). Jadi dapat dikatakan metode *part and whole* ini merupakan metode pembelajaran yang dilakukan secara bertahap, dari tahap pengenalan atau pembelajaran bagian hingga gabungan dari keseluruhan bagian.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara kepada guru PJOK di SMP Negeri 2 Sumenep tanggal 12 Agustus 2021, menyampaikan bahwa terdapat kurangnya penguasaan teknik dasar *dribble* dalam permainan bola basket pada siswa kelas VII. Dari jumlah 288 siswa sekitar 70 % masih belum bisa melakukan teknik dasar *dribble* dengan baik dan benar. Hal tersebut bisa terjadi karena siswa masih peralihan dari sekolah dasar sehingga pemberian materi teknik dasar bola basket saja tidak cukup melainkan dibutuhkan metode pembelajaran yang cocok berupa praktek langsung untuk memberikan contoh dan pembelajaran secara bertahap kepada siswa. Teknik *dribble* merupakan hal yang paling dasar dalam permainan bola basket. *Dribble* diartikan teknik penguasaan bola dengan cara memantulkan bola ke lantai lapangan, lalu diiringi dengan kaki dan tangan secara berirama. Dari hal tersebut, salah satu upaya agar siswa dapat menerima materi gerak dasar *dribble* dengan menggunakan metode *Part And Whole* serta mengikuti kegiatan pembelajaran

dengan semangat dan maksimal. Kegiatan tersebut diharapkan agar siswa mampu meningkatkan kemampuan dalam melakukan teknik *dribble*.

Sering kali terjadi ketika guru menyampaikan materi tanpa menggunakan metode yang sesuai dengan kebutuhan, siswa tidak dapat menerima materi dengan baik. Ketika hal itu dibiarkan akan berdampak pada keterampilan siswa dalam mempraktekkan gerak dasar. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti mengangkat judul “Pengaruh Metode *Part And Whole* Pada Permainan Bola Basket untuk Meningkatkan Keterampilan Gerak Dasar *Dribble* Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Sumenep”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya keterampilan gerak dasar *dribble* karena peralihan dari sekolah dasar, sehingga masih baru mengenal permainan bola basket.
2. Siswa kurang memahami gerakan *dribble* atau tidak bisa mengaplikasikan dengan benar dikarenakan metode pembelajaran yang tidak sesuai dengan kebutuhan siswa.

C. Batasan Masalah

Dari identifikasi masalah di atas maka peneliti memberikan batasan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Siswa kelas VII SMP Negeri 2 Sumenep yang menjadi subjek penelitian
2. Penggunaan metode *part and whole* untuk meningkatkan keterampilan gerak dasar *dribble* siswa kelas VII SMP Negeri 2 Sumenep

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan keterampilan gerak dasar *dribble* sebelum diaplikasikannya metode *part and whole* pada permainan bola basket siswa kelas VII SMP Negeri 2 Sumenep?
2. Apakah ada peningkatan keterampilan gerak dasar *dribble* setelah diterapkannya metode *part and whole* pada permainan bola basket siswa kelas VII SMP Negeri 2 Sumenep?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari dilakukannya penelitian ini adalah:

1. Mengetahui kemampuan keterampilan gerak dasar *dribble* sebelum diaplikasikannya metode *part and whole* pada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Sumenep.
2. Mengetahui peningkatan keterampilan gerak dasar *dribble* setelah diterapkannya metode *part and whole* dalam permainan bola basket pada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Sumenep.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan keterampilan gerak dasar *dribble* dalam permainan bola basket serta bisa menjadi kebijakan yang tepat dalam proses pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Dapat memperoleh wawasan dan pengalaman dalam proses pembelajaran di kelas khususnya pada pembelajaran PJOK materi teknik dasar *dribble* dalam permainan bola basket.

b. Bagi Siswa

Siswa dapat meningkatkan keterampilan gerak dasar *dribble* permainan bola basket. Sehingga dapat pula meningkatkan pemahaman siswa pada materi tersebut.

c. Bagi Guru

Guru mampu memberikan metode pembelajaran yang sangat mudah diterima oleh siswa pada proses pembelajaran.

d. Bagi Sekolah

Sebagai solusi untuk meningkatkan keterampilan gerak dasar siswa dalam proses pembelajaran juga meningkatkan kreativitas seorang guru.

G. Definisi Operasional

1. Siswa

Siswa merupakan orang yang melakukan pembelajaran di suatu lembaga guna memperoleh ilmu yang bermanfaat untuk kehidupannya. Seorang peserta didik ialah orang yang belum mencapai kedewasaan, sehingga perlu bantuan dan bimbingan dari orang yang lebih dewasa untuk menjadi pribadi yang lebih baik lagi.

2. Metode *Part and Whole*

Metode *part and whole* merupakan metode pembelajaran yang dilakukan secara bertahap, dari tahap pengenalan setiap bagian hingga penggabungan dari keseluruhan bagian.

3. Keterampilan Gerak Dasar *Dribble*

Keterampilan gerak dasar *dribble* merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang dalam melakukan sebuah gerakan teknik *dribble* dalam permainan bola basket.

