

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Bagi masyarakat Indonesia pendidikan adalah hal yang penting. Pendidikan adalah serangkaian sistem yang ditunjukkan untuk mengembangkan segala potensi dan cara terbaik dalam membentuk manusia yang bermutu dan mempunyai kearifan. Proses pembelajaran harus diperhatikan dalam upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan. Melalui proses belajar yang efektif dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Guru atau tenaga pendidik harus mengembangkan proses pembelajaran yang unik dan menarik dalam melibatkan siswa yang aktif dalam hal aspek kognitif, psikomotor, dan efektif akan menjadikan proses pembelajaran yang efektif (Junaedi & Wisnu, 2016).

Melalui aktivitas jasmani pendidikan mempunyai tujuan sebagai pembimbing, penuntun yang positif dan baik, dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran penjas disekolah yang dimulai dari anak usia dini hingga ke jenjang menengah atas, aktivitas jasmani membentuk dan menciptakan rangsangan-rangsangan yang mempengaruhi potensi dalam diri siswa. Tujuan yang diharapkan dari aktivitas jasmani yaitu dengan terwujudnya pendidikan meliputi ranah kognitif, afektif dan psikomotor (Hartanti et al., 2020).

Pendidikan dapat disimpulkan bahwa suatu proses untuk membentuk, mengembangkan dan membimbing sumber daya manusia yang bermutu dan mempunyai kualitas dengan aspek pendidikan yaitu dengan ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Peran guru atau tenaga pendidik sangat dibutuhkan dalam proses belajar mengajar karena guru sebagai pembimbing dan penuntun disekolah.

Pentingnya Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) lebih mengutamakan pembinaan pola hidup sehat dan aktivitas jasmani untuk peserta didik sebagai sarana mengembangkan potensi diri dalam diri siswa melalui aktivitas fisik. Olahraga permainan salah satu bentuk aktivitas jasmani yang ada di dalam pembelajaran disekolah, sehingga pencapaian materi pelajaran dapat diterapkan

dalam aktivitas bermain. Didalam kurikulum di sekolah terdapat salah satu materi wajib olahraga yaitu bola basket (Junaedi & Wisnu, 2016).

Salah satu cabang olahraga yang saat ini menjadi populer dan berkembang di kalangan masyarakat Indonesia adalah bola basket. Tingkat koordinasi gerak yang cukup kompleks dan efisien ada didalam olahraga bola basket. Contoh gerak koordinasi berjalan, lari, menembak, melempar, melempar dan menangkap. Bola dimasukkan ke dalam keranjang tim lawan dan sebanyak mungkin mencetak angka yang dimainkan dengan masing-masing regu tim yang beranggota kan dari lima orang pemain merupakan cara bermain dari olahraga bola basket. Tujuan permainan bola basket adalah memasukk n bola ke dalam keranjang lawan dan berusaha agar tim lawan tidak mencetak poin. Maka dari itu dibutuhkan kerjasama pemain dalam pertandingan. Agar tujuan permainan bola basket tercapai, maka diperlukan penguasaan atau keterampilan teknik yang baik dan benar. Fundamental harus di latih secara sistematis, berulang ulang agar dapat dikuasai oleh pemain yang dapat menghasilkan kualitas baik pada pemain. Yang harus dipelajari pada teknik dasar bola basket adalah *dribble* atau menggiring bola (Yusuf, 2017).

Bola basket permainan yang mudah dipahami apabila siswa memiliki kemampuan dalam menguasai teknik dasar. Didalam bola basket terdapat beberapa teknik dasar seperti menggiring bola (*dribbling*), mengoper bola (*passing*) serta menangkap bola (*catching*). *Dribble* dalam teknik dasar yang paling dominan di dalam olahraga bola basket. Kegunaanya untuk menggiring bola kedepan hingga ke dalam daerah lawan daripada menggunakan *passing* (Yusuf, 2017). Sedangkan *dribble* atau menggiring bola adalah gerakan menuju ke ring dengan membawa bola. Teknik yang mendasar yaitu *dribble* dalam bola basket. Seseorang yang memiliki kemampuan tinggi, maka semakin mahir melakukan permainan bola basket. Menggiring bola ada dua gaya yaitu: menggiring bola dengan posisi rendah dan posisi tinggi. Menggiring bola dengan posisi rendah agar bisa menyusup dan mengacaukan daerah pertahanan tim lawan. Menggiring bola tinggi agar dapat mendekati posisi ke daerah lawan secepatnya.

Dalam permainan bola basket salah satu teknik yang paling dasar adalah *dribble* menurut Kosasi, (2008) suatu teknik fundamental yang menyenangkan dan

mengangumkan. (hidayatullah, 2014) salah satu teknik yang harus lebih dahulu dilatihkan pada pemula yaitu *dribble* karena teknik ini salah satu kunci utama dalam permainan bola basket, terutama saat melakukan penyerangan, mengontrol jalannya bola dari pemain satu ke pemain lain agar menghasilkan suatu gerakan untuk menghasilkan poin. (Ilmiah, 2016) bagian terpenting dalam individual dan tim yang tidak dapat dipisahkan adalah *dribble*. Karena memiliki tujuan untuk mencetak angka sebanyak-banyaknya supaya bisa memenangkan pertandingan, maka *dribble* teknik penting untuk menunjang permainan supaya lebih baik. Melatih teknik *dribble* terlebih dahulu lebih efektif dari pada teknik yang lain. (Arif, 2013) menggiring bola melibatkan aktivitas gerak yang ada pada diri kita dan pergerakan yang tidak bisa direncanakan, melainkan tindakan reflek saat permainan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 17 Desember 2022 di SMP Negeri 2 Bojonegoro pada pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, diketahui permasalahan yang terjadi yaitu: rendahnya penguasaan keterampilan atau kemampuan teknik *dribble* dalam permainan bola basket pada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Bojonegoro. Saat melakukan *dribble* masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam melakukan teknik *dribble* dengan benar. Dari jumlah 30 siswa kelas VII terdapat 7 siswa atau 25% yang masuk kategori lulus. Sedangkan yang tidak lulus sebanyak 25 siswa atau 75%.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian kemampuan *dribble* bola basket di SMP Negeri 2 Bojonegoro. Oleh karena itu muncul pemikiran dari peneliti untuk memberikan model variasi pembelajaran sirkuit *training dribble* agar bisa meningkatkan hasil belajar teknik dasar *dribble* bola basket pada siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Bojonegoro.

Menurut Fransuka et al., (2015) Mengatakan “ada tiga unsur yang sangat menentukan dalam membentuk suatu regu bola basket, yaitu: ketahanan fisik (*physical condition*), (*fundamentals*) yang penguasaan teknik dasar dan kerja sama (berupa strategi atau pola)”. Di dalam permainan bola basket harus menguasai keterampilan dasar yang baik agar bisa menguasai permainan. Dengan variasi pembelajaran Keterampilan dasar tersebut dilatih.

Proses komunikasi hakekatnya adalah proses pembelajaran, berkaitan dengan ide baru dari guru yang memberikan model atau variasi pembelajaran, siswa

mempunyai peranan yang penting dalam meningkatkan proses belajar. Agar proses belajar siswa merasa tidak jenuh seorang guru harus lebih variatif dalam melaksanakan pembelajaran. Dengan memberikan pembelajaran yang kreatif dan inovatif, dapat menarik perhatian siswa dan membuat akan lebih senang dan antusias.

Dalam penelitian ini, peneliti tertarik untuk meneliti keterampilan *dribble* bola basket pada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Bojonegoro. Oleh sebab itu Dengan memberikan metode pembelajaran sirkuit supaya dapat mengetahui perubahan hasil kemampuan *dribble* bola basket siswa pada kelas VII SMP Negeri 2 Bojonegoro.

Dengan menggunakan variasi pembelajaran sirkuit *training* agar dapat meningkatkan hasil belajar *dribble* bola basket pada siswa kelas XI IPA dan XI IPS di SMA Negeri 1 Tempeh Kabupaten Lumajang dengan peningkatan 33,42%. (Hartanti et al., 2020). Pembelajaran kooperatif terpadu *circuit training* meningkatkan aktivitas, keterampilan dan hasil belajar Permainan bola basket pada siswa kelas VIII-H SMP Negeri 4 Pati dengan presentasi ketuntasan sebesar 75,5. (Salmawati, 2022). Pengaruh model pembelajaran sirkuit training terhadap hasil belajar *dribble* bola basket SDIT Al Uswah Surabaya kelas V yang berjumlah 54 siswa dengan peningkatkan 16% (Desy & Dwi 2018). Hasil belajar *dribble* dengan variasi pembelajaran sirkuit dapat meningkatkan *dribble* bola basket.

SMP Negeri 2 Bojonegoro dipilih peneliti sebagai tempat atau lokasi penelitian karena peneliti cukup mengetahui perkembangan pendidikan di SMP Negeri 2 Bojonegoro dan peneliti memilih kelas VII dikelas VII baru diterapkan kurikulum merdeka jadi peneliti menganggap bahwa dengan kurikulum baru peserta didik dalam masa beradaptasi dan mendapatkan pembelajaran dengan metode yang tepat.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik dalam melakukan penelitian yang berjudul pengaruh metode pembelajaran sirkuit *training* terhadap peningkatan keterampilan *dribble* bola basket di SMP Negeri 2 Bojonegoro.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas dapat dirumuskan apakah metode sirkuit *training* dapat meningkatkan keterampilan *dribble* pada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Bojonegoro?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui adakah peningkatan terhadap keterampilan *dribble* bola basket dengan metode sirkuit *training* pada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Bojonegoro.

## 1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini bisa digunakan sebagai wawasan atau masukan penting bagi guru Pendidikan Jasmani, sebagai cara alternatif dalam meningkatkan kualitas belajar mengajar di sekolah khususnya pembelajaran bola basket. Manfaat penelitian di rinci sebagai berikut :

### 1.4.1 Manfaat Praktis

- 1.4.1.1 Manfaat bagi Guru, Meningkatkan kemampuan dan pengetahuan guru dalam menerapkan metode pembelajaran yang kreatif guna meningkatkan kemampuan siswa
- 1.4.1.2 Dalam pembelajaran PJOK suasana pembelajaran jadi menyenangkan dan menciptakan keantusiasan siswa dalam proses belajar.
- 1.4.1.3 Siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran.
- 1.4.1.4 Tujuan pembelajaran akan tercapai dengan salah satu cara siswa melakukan model permainan dan mendorong untuk banyak bergerak.
- 1.4.1.5 Siswa dapat lebih aktif dan atusias dalam pembelajaran sehingga guru bisa menjadi pengawas dan motivator sesuai harapan.

### 1.4.2 Manfaat Teoritis

- 1.4.2.1 Dapat menjadi karya ilmiah, refrensi peneliti setelahnya.
- 1.4.2.2 Dapat menjadikan wawasan dalam ilmu pendidikan jasmani khususnya bola basket.
- 1.4.2.3 Dapat dijadikan sebagai literatur dan refrensi dalam penelitian selanjutnya.

## 1.5 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penelitian ini difokus dengan kemampuan *dribble* bola basket di SMP Negeri 2 Bojonegoro.





**UNUGIRI**