

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah proses pembelajaran yang didapat oleh setiap manusia (peserta didik) untuk dapat membuat manusia (peserta didik) itu mengerti, paham, dan lebih dewasa serta mampu membuat manusia (peserta didik) lebih kritis dalam berpikir.

Hal serupa pengertian pendidikan menurut UU No. 20 Tahun 2003: Pengertian pendidikan berdasarkan UU No.20 Tahun 2003 adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Salah satu mata pelajaran yang sering kita jumpai di sekolah yaitu Pendidikan Jasmani. Pendidikan Jasmani merupakan suatu proses pembelajaran melalui aktivitas fisik/olahraga. Menurut Bagus Ramadhani & Tri Widodo (Nugroho & Yuliandra, 2021) “Olahraga adalah suatu aktivitas fisik yang berhubungan dengan kesehatan. Olahraga tidak hanya berguna untuk kesehatan fisik, melainkan juga olahraga juga dapat meningkatkan kualitas hidup seseorang secara keseluruhan” yang memiliki tujuan untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan motorik, kesehatan mental, emosional, spiritual, sosial dan pembiasaan hidup sehat. Didalam pendidikan jasmani, terdapat cabang olahraga salah satunya basket yang termasuk kedalam materi pokok pendidikan jasmani.

Olahraga basket adalah salah satu jenis permainan beregu, prinsip utama dalam permainan beregu adalah kerjasama satu regu dengan tujuan mencapai kemenangan. Untuk mencapai tujuan yang dimaksudkan kepada setiap pemain lebih dulu menguasai teknik dasar dalam permainan bola basket.

Dalam permainan bola basket terdapat beberapa teknik yaitu *passing*, *shooting* dan *dribble*. Adapun teknik *dribble* adalah menggiring bola merupakan salah satu keterampilan yang sangat penting dan mendasar dalam permainan bola basket. Teknik ini wajib dikuasai dengan baik, karena satu tim tidak akan dapat mengembangkan permainan mereka apabila tidak mempunyai keterampilan menggiring bola dengan baik.

*Problem Based Learning* atau pembelajaran berbasis masalah adalah salah satu jenis model pembelajaran yang mengarahkan siswa pada suatu masalah yang harus dipecahkan

melalui pertanyaan sehingga siswa terpancing untuk berfikir (Eviani, Utami, & Sabri, 2014:4). *Problem Based Learning* (PBL) merupakan model pembelajaran yang melibatkan siswa untuk lebih aktif dalam aktivitas penemuan sehingga membelajarkan siswa melalui suatu masalah yang disajikan dengan tujuan untuk melatih kemampuan pemecahan masalah yang melibatkan aktivitas mental siswa untuk memahami suatu konsep pembelajaran (Utomo, Wahyuni, & Hariyadi, 2014:6).

Untuk menunjang perkembangan pemahaman peserta didik kelas XI SMA Kristen Tarus dalam hal peragaan teknik atau taktik permainan tersebut, diperlukan alat pembelajaran yang mampu memberikan pengaruh positif terhadap penanaman pemahaman peserta didik. Salah satu cara untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dalam hal peragaan teknik atau taktik permainan tersebut, adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang cocok untuk merangsang pemahaman peserta didik. Sehingga, dengan menerapkan model pembelajaran diharapkan pada akhirnya peserta didik akan mengerti manfaat dari melakukan teknik yang benar dan penerapan taktik dalam permainan.

Sesuai pengamatan dan permasalahan penulis di lapangan selamadi SMA Kristen Tarus ditemukan beberapa siswa yang tidak sesuai dalam melakukan *dribble*, sehingga hasil *dribble* dilakukan masih sering salah dan tidak terkontrol. Kesalahan yang sering dilakukan adalah siswa melakukan *dribble* dengan cara memukul bola, melakukan *dribble* terlalu tinggi dan pandangan tidak fokus kedepan. Ada 2 faktor utama yang mempengaruhi kesalahan yang dilakukan oleh siswa. Pertama, pada saat kegiatan belajar mengajar mata Pelajaran Penjas orkes menggunakan pembelajaran yang belum interaktif dan guru masih menggunakan pendekatan ortodoks (lama), sehingga siswa banyak belum menguasai kompetensi teknik dasar *dribble* dalam permainan bola basket.

## **B. Identifikasi masalah**

Berdasarkan latarbelakang yang telah dipaparkan di atas Model pembelajaran PBL belum pernah diterapkan di sekolah, pembelajaran interaktif dengan menggunakan teknologi informatika belum terlaksanakan dalam pembelajaran PJOK dan pelaksanaan model-model pembelajaran masih kurang dalam pembelajaran PJOK.

## **C. Rumusan Masalah**

Dari latar belakang di atas permasalahan penelitian ini dapat dirumuskan sebagai “Bagaiman pengaruh model PBL dalam meningkatkan teknik *dribble* bola basket pada siswa kelas XI

SMA Kristen Tarus?''.

#### **D. Tujuan masalah**

Sesuai dengan permasalahan yang penulis teliti, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut“ ingin mengetahui pengaruh modelPBL dalam meningkatkanteknik *dribble* bola basket pada siswa kelas XI SMA Kristen Tarus”.

#### **E.Manfaat Praktik.**

##### **1. Bagisiswa**

manfaat penelitian ini bagi siswa adalah untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar bola basket *dribble* dan meningkatkan motivasi siswa dalam permainan bola basket, sehingga siswa dapat mengetahui gerakan yang benar.

##### **2. Bagiguru.**

manfaat penelitian ini bagi guru dapat memanfaatkan model *problem based learning* untuk meningkatkan belajar siswa.