

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Setiap insan memiliki kepentingannya masing-masing untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Salah satu kebutuhan manusia adalah kebutuhan akan pendidikan. Pendidikan adalah suatu faktor penting bagi kelangsungan hidup bangsa dan faktor yang mendukung peranan penting di seluruh sektor kehidupan, karena kualitas kehidupan suatu bangsa sangat erat dengan pendidikan. Pendidikan merupakan sebagai suatu proses transfer ilmu antara pengajar dan peserta didik baik itu dari segi pengetahuan, sikap dan watak yang biasanya dilakukan disuatu tempat. Pendidikan jasmani yang dikembangkan di sekolah, memiliki tujuan menyeluruh yaitu keselarasan antara jiwa dan raga. Lebih khusus, tujuan pendidikan jasmani yaitu untuk mengembangkan potensi siswa dalam tiga ranah pendidikan yaitu perkembangan kognitif, afektif dan psikomotor (Budi et al., 2019).

Pada abad 21 keterampilan yang harus dimiliki siswa dalam pembelajaran ini yaitu berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, pemecahan masalah, kreatifitas dan inovasi (Mardiyah & Hosniyeh, 2021). Keterampilan mendorong siswa dalam mengembangkan segala aspek potensi yang ada pada dirinya. Dengan begitu pembelajaran yang didapat akan lebih bermakna. Akan tetapi dalam proses pembelajaran yang ada masih banyak siswa yang belum dapat menuntaskan nilainya pada beberapa pelajaran, salah satunya pelajaran bola basket pada materi *dribbling*. Kerumitan belajar *dribbling* bola basket memicu hasil belajar yang

kurang baik pada beberapa siswa, sehingga muncul anggapan bahwa bola basket pembelajaran yang sulit untuk dilakukan dan dipahami. Hal ini dapat timbul karena siswa mendapat pengalaman belajar yang kurang terstruktur dan kurang terlatihnya pembelajaran bertahap dalam penjelasan materi (Darmadi et al., 2023). Fenomena ini dapat diatasi dengan model pembelajaran yang tepat. Salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran *Direct Instruction* atau model pembelajaran langsung.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SMA PGRI 2 Palembang didapatkan pembelajaran bola basket masih sangat minim dan masih belum sesuai seperti yang diharapkan. Diantara peserta didik dalam pembelajaran bola basket sebagian sudah cukup baik dalam melakukan *dribbling*. Namun, masih ada peserta didik yang pelaksanaan *dribbling* masih lambat dan juga bola yang di *dribbling* masih mudah untuk lawan merebutnya sehingga menyebabkan serangan gagal dan tidak menghasilkan point. Hal ini dilihat dari nilai ulangan terakhir siswa, sebanyak 36 siswa 23 dinyatakan belum tuntas, jika dipersentasekan maka 63% siswa kelas 11 masih belum mendapatkan nilai diatas KKM. adapun kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang diterapkan di sekolah tersebut khususnya kelas 11 yaitu 70. Dalam permainan bola basket perlunya untuk menguasai teknik dasar yaitu *dribbling*. Permainan bola basket sudah diajarkan sejak dini. Namun kenyataannya di tingkat menengah atas, masih ada peserta didik yang belum dapat untuk melakukan *dribbling* dengan baik dan tepat. Oleh karena itu, untuk pengoptimalan pembelajaran *dribbling* bola basket guru harus pandai memilih metode dan model pembelajaran yang sesuai. Pada SMA

PGRI 2 Palembang dalam proses belajar mengajar guru menggunakan model pembelajaran Tournament Games Teams (TGT) atau model lainnya, model pembelajaran ini dilakukan secara berkelompok dan siswa kurang melakukan pembelajaran secara individu sehingga masih ada siswa yang kurang aktif dan susah untuk memahami materi karena masih saling mengandalkan. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran *dribbling* bola basket ini yaitu model *Direct Instruction*.

Model pengajaran langsung (*direct instruction*) dilandasi oleh teori belajar perilaku yang berpandangan bahwa belajar bergantung pada pengalaman termasuk pemberian umpan balik. Model pembelajaran *direct instruction* memiliki tema “*teacher as instructional leader*” (Metzler dalam Ginanjar, 2016). Jadi dapat dikatakan bahwa pengajar sebagai pemimpin instruksi, didalam model pembelajaran *direct instruction* guru adalah sumber mengenai isi pembelajaran, manajemen pembelajaran, dan ketertiban peserta didik dalam pembelajaran.

Karakteristik model *direct instruction* yang berpusat pada guru, akan membuat peserta didik melakukan berbagai gerakan dengan lebih tersusun. Berdasarkan hal tersebut maka, model *direct instruction* atau pembelajaran langsung mampu diterapkan pada mata pelajaran olahraga terukur dan ketangkasan, salah satunya yaitu pembelajaran *dribbling* bola basket.

Dari uraian latar belakang diatas, maka peneliti akan mengkaji permasalahan melalui penelitian eksperimen dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Direct Instruction* terhadap Hasil Belajar *Dribbling* Bola Basket di SMA PGRI 2 Palembang”**.

1.2 Masalah Penelitian

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

- 1) Tingkat pemahaman siswa pada mata pelajaran *dribbling* bola basket masih rendah.
- 2) Siswa masih kurang aktif dan semangat dalam belajar
- 3) Model pembelajaran yang digunakan masih belum cocok untuk materi *dribbling* bola basket

1.2.2 Pembatasan Lingkup Masalah

Permasalahan yang dikaji pada penelitian ini dibatasi dengan hal-hal berikut :

- 1) Model pembelajaran yang digunakan adalah *Direct Instruction*.
- 2) Pengukuran hasil belajar berdasarkan indikator ranah kognitif.
- 3) Materi pembelajaran *Dribbling* bola basket.

1.2.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan penguraian latar belakang dan identifikasi masalah, didapatkan rumusan masalah pada penelitian ini yaitu “Apakah terdapat Pengaruh Model Pembelajaran *Direct Instruction* terhadap Hasil Belajar *Dribbling* Bola Basket Di SMA PGRI 2 Palembang?”.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini disusun berdasarkan perumusan masalah yang ada, adapun tujuan dari penelitian ini yaitu “Untuk Mengetahui Pengaruh Model

Pembelajaran *Direct Instruction* terhadap Hasil Belajar *Dribbling* Bola Basket Di SMA PGRI 2 Palembang”.

1.4 Manfaat Penelitian

a) Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini bermanfaat untuk mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran *Direct Instruction* terhadap Hasil Belajar *Dribbling* Bola Basket, yang secara umum akan memberikan kontribusi dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, memperbaiki mutu pendidikan di Indonesia, serta secara khusus dapat menjadi bahan masukan untuk penelitian selanjutnya.

b) Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat bagi siswa, guru dan juga sekolah.

1. Bagi Siswa

Manfaat yang dapat diperoleh siswa dari penelitian ini yaitu untuk meningkatkan aktivitas serta hasil belajar siswa SMA pada materi *dribbling* bola basket untuk menambah pemahaman siswa tentang *dribbling*.

2. Bagi Guru

Manfaat yang dapat diperoleh guru dari penelitian ini dengan mengajarkan pengetahuan faktual dan prosedural sesuai dengan model *Direct Instruction* pada pembelajaran *Dribbling* bola basket dapat mengoptimalkan pembelajaran, sehingga tercipta pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna.

3. Bagi Sekolah

Manfaat penelitian ini bagi sekolah adalah memberikan kontribusi pada sekolah dalam rangka perbaikan proses pembelajaran bola basket sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.