

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kurikulum merupakan perangkat mata pelajaran dan program pendidikan yang diberikan suatu lembaga penyelenggara pendidikan yang berisi rancangan pelajaran yang akan diberikan kepada peserta didik dalam suatu periode pendidikan. Penyusunan perangkat mata pelajaran ini disesuaikan dengan keadaan dan kemampuan setiap jenjang pendidikan dalam penyelenggara pendidikan tersebut. Lama waktu dalam satu kurikulum biasanya disesuaikan dengan maksud dan tujuan sistem pendidikan yang dilaksanakan. Kurikulum ini dimaksudkan untuk dapat mengarahkan pendidikan menuju arah dan tujuan yang dimaksudkan dalam kegiatan pembelajaran secara menyeluruh.

Kurikulum 2013 sering disebut kurikulum berbasis karakter. Kurikulum 2013 sendiri merupakan sebuah kurikulum yang mengutamakan pada pemahaman, keterampilan, dan pendidikan berkarakter, dimana peserta didik dituntut untuk paham atas materi, aktif dalam proses berdiskusi dan presentasi serta memiliki sikap sopan dan disiplin yang tinggi.

Pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses Pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik dan kesehatan untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional.

Melalui pendidikan jasmani, peserta didik disosialisasikan kedalam aktivitas jasmani termasuk keterampilan berolahraga. Pendidikan jasmani adalah suatu bidang kajian yang sungguh luas. Titik perhatiannya adalah peningkatan gerak manusia. Lebih khusus lagi, Pendidikan jasmani berkaitan dengan hubungan antara gerak manusia dan wilayah pendidikan lainnya.

Didalam kurikulum pendidikan jasmani disekolah menenah atas pada umumnya, terdapat beberapa cabang olahraga yang diajarkan diantaranya, cabang olahraga permainan bola besar, permainan bola kecil, olahraga atletik, olahraga senam, dan olahraga aquatik. Kurikulum pendidikan jasmani disusun agar menghasilkan manusia yang memiliki kesehatan dan keterampilan yang baik dalam tantangan global abad 21.

Permainan bola besar merupakan olahraga yang dimainkan dengan bola berukuran besar. Olahraga jenis ini biasanya dimainkan secara berkelompok dan dilakukan disebuah lapangan. Olahraga permainan bola besar terbagi menjadi beberapa macam olahraga yaitu olahraga sepak bola, bola voli, dan bola basket.

Bola basket merupakan salah satu dari banyaknya cabang olahraga yang banyak diminati. Dimulai dari usia anak-anak, remaja, dewasa, sampai usia lanjut. Olahraga bola basket pada masa kini berkembang begitu pesat, selain karena menyehatkan olahraga ini juga sudah banyak dijadikan ajang kompetisi di tayangan televisi sehingga banyak menarik minat orang yang melihatnya. Hal tersebut sangat mempengaruhi perkembangan bola basket di indonesia. Berbagai kejuaraan sekarang banyak dijumpai, di mulai kejuaraan antar pelajar dari sekolah dasar sampai menengah, hingga perguruan tinggi dan kompetisi professional. Kejuaraan-kejuaraan tersebut memunculkan bakat potensi di bidang bola basket di Indonesia.

Teknik *lay up shoot* adalah tembakan yang dilakukan dengan bantuan irama dua langkah, tembakan ini merupakan teknik yang paling aman dan efektif karena dengan teknik *lay up shoot* akan lebih dekat ke keranjang dan memudahkan memasukkan bola.

Ada beberapa kesalahan yang sering sekali dilakukan pada saat melakukan teknik *lay up shoot*, yaitu seringkali tidak memerhatikan irama langkah kaki,

kebingungan kaki mana yang harusnya ditolakkan, dan ada juga yang menyerupai teknik *jump shoot* setelah melakukan tolakkan.

Kesalahan-kesalahan pada saat melakukan teknik *lay up shoot* terjadi juga pada peserta didik kelas XI IPA 7 SMA Negeri 18 Garut, ketika peneliti melakukan observasi. kemungkinan kesalahan-kesalahan itu terjadi karena peserta didik pada pembelajaran sebelumnya kurang baik dalam memahami materi gerakan *lay up shoot* yang disampaikan dan bisa juga tidak dipelajari kembali tentang materi *lay up shoot* setelah pembelajaran diberikan.

Media sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar merupakan suatu kenyataan yang tidak dapat dipungkiri. Dalam proses belajar mengajar kehadiran media dapat membantu guru dalam menyampaikan materi yang akan diberikan kepada peserta didik.

Salah satunya adalah media *audio visual*. Media *audio visual* merupakan media yang mempunyai unsur suara dan gambar. Didalam media *audio visual*, peserta didik dapat mempelajari berbagai hal, contohnya seperti peragaan mengenai cabang olahraga yang mereka sukai.

Melalui media *audio visual*, peserta didik dapat mempelajari materi mengenai gerakan-gerakan atau peragaan yang ada dalam salah satu cabang olahraga tertentu secara berulang sampai benar-benar memahami dan bisa melakukan gerakan tersebut.

World Health Organisation (WHO) atau organisasi kesehatan dunia memberitahukan terkait dengan status *Corona Virus Disease* (Covid 19) yang awalnya hanya wabah menjadi pandemi secara global yang muncul pada tahun 2019.

Di masa pandemi *covid 19*, memberikan dampak yang luar biasa hampir pada semua bidang, salah satunya pada bidang pendidikan. Adanya *covid 19* ini,

menyebabkan proses belajar mengajar di sekolah-sekolah menjadi berubah dari yang tatap muka menjadi pembelajaran jarak jauh. Informasi dan teknologi berperan penting apalagi pada bidang pendidikan khususnya, didalam proses belajar mengajar disekolah mulai dari pengajaran *visual*, media *audio*, dan media *audio visual* pun telah banyak dipakai oleh sekolah-sekolah formal. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah dan tidak menutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan kebutuhan.

Berdasarkan konteks diatas, peneliti bermaksud menggunakan bahan ajar berupa media *audio visual* sebagai alat untuk menyampaikan materi kepada peserta didik, agar peserta didik dapat memahami materi yang disampaikan serta dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik meskipun tidak bertatap muka secara langsung karena keadaan covid 19 yang mengharuskan peserta didik untuk belajar secara daring dirumah.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, peneliti merumuskan masalah menjadi : “Apakah penggunaan media *audio visual* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas XI IPA 7 SMA Negeri 18 Garut dalam melakukan teknik *lay up shoot* permainan bola basket?”.

1.3 Tujuan penelitian

Untuk mengetahui apakah penggunaan media *audio visual* dapat meningkatkan hasil belajar materi *lay up shoot* permainan bola basket pada peserta didik kelas XI IPA 7 SMA Negeri 18 Garut tahun 2021.

1.4 Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharap dapat berguna untuk:

1.4.1 Bagi Sekolah:

- a. Meningkatkan kualitas Pendidikan dan pembelajaran selama masa pandemi covid 19 disekolah.
- b. Sebagai bahan informasi di bidang penelitian dalam melakukan penelitian tindakan kelas pembelajaran Pendidikan jasmani.

1.4.2 Bagi Guru:

- a. Memotivasi guru untuk lebih kreatif dalam pengembangan proses pembelajaran selama masa pandemi *covid 19*.
- b. Memecahkan masalah dalam pembelajaran sehingga adanya peningkatan mutu pembelajaran di masa pandemi *covid 19*.
- c. Tercapainya ketuntasan belajar peserta didik.

1.4.3 Bagi Peserta Didik:

- a. Meningkatkan pemahaman mengenai keterampilan teknik *lay up shoot* permainan bola basket pada masa pandemi *covid 19*.
- b. Meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam permainan bola basket teknik *lay up shoot* di masa pandemi *covid 19*.