

# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang Masalah

Bola basket merupakan olahraga yang terus berkembang setiap waktu seiring perkembangan teknologi pada saat ini. Semakin ke depan peraturan bola basket juga mengalami perubahan-perubahan yang semakin kompleks. Perkembangan ilmu teknologi dan komunikasi yang semakin pesat dalam bidang pendidikan menjadi penting terutama dalam bidang kepelatihan khususnya bola basket. Salah satu cara penggunaan berbagai macam media dalam pembelajaran sesuai dengan tujuan materi dan karakteristik atlet itu sendiri. Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam media berbasis video, akan sangat membantu perkembangan latihan atlet untuk mencapai prestasi yang maksimal.

Dalam teknik bola basket ada beberapa dasar gerak yang perlu diberikan oleh pelatih, yaitu *shoot* (menembak), *passing* (mengumpan), dan *dribble* (menggiring bola). Dari semua teknik dasar, *shoot* (menembak) merupakan yang paling penting karena *shoot* (menembak) merupakan segala usaha memasukkan bola ke dalam ring (*basket*) untuk memperoleh *point* atau nilai. *Shoot* terdiri dari beberapa teknik, antara lain *jump shoot*, *lay up*, *set shoot*, *hook shoot* dan segala macam gerakan dengan upaya memasukkan bola ke dalam ring (Wissel Hal, 1996: 24).

Menurut Danny Kosasih (2008: 13), permainan bola basket dibagi menjadi empat *quarter*, setiap *quarter* berdurasi sepuluh menit. Dengan demikian dapat dibayangkan bagaimana para pemain berusaha untuk mencetak

*point* sebanyak-banyaknya dan pemain yang mempertahankan keranjang atau *ringnya* agar tidak kemasukan bola. Tembakan atau *shooting* adalah usaha memasukkan bola ke keranjang. Menurut Nuril Ahmadi (2007: 18) tembakan atau *shooting* merupakan usaha memasukkan bola ke keranjang. Sedangkan menurut Zollt Hartiyani (2004: 18) tembakan atau *shooting* adalah gerakan untuk mendapatkan angka. Jadi, tembakan atau *shooting* adalah suatu usaha gerakan terakhir untuk mendapatkan angka dengan cara memasukkan bola ke keranjang lawan.

Menembak atau *shooting* merupakan teknik dasar yang lebih penting dari pada teknik dasar lain. Sesuai dengan inti permainan bola basket, yaitu memasukkan bola ke keranjang lawan dengan menembak dan menjaga daerah sendiri agar tidak kemasukkan. Teknik dasar bola basket seperti operan, menggiring, bertahan, dan rayahan digunakan sebagai sarana agar pemain memperoleh peluang yang cukup besar untuk mencetak *point*, akan tetapi setiap pemain harus mampu melakukan tembakan dengan baik. Untuk itu teknik *shooting* perlu dilatihkan, alah satu jenis menembak yang sering dilatihkan adalah *jump shoot*. *Jump Shoot* adalah salah satu tembakan yang sangat penting penggunaannya dalam bola basket. Seorang pemain mahir melakukan tembakan *jump shoot* dengan baik, merupakan ancaman bagi lawan-lawannya. Misalnya pemain tersebut dapat melakukan tembakan *jump shoot* dari situasi apapun, contohnya selagi pemain melakukan *dribble* dan menerima umpan dalam keadaan diam dan bergerak.

Pembelajaran dalam melakukan *shooting* dapat dilakukan dengan cara memberikan informasi teori terlebih dahulu kepada atlet, kemudian mempraktekkan gerakan baik menggunakan peraga terlebih dahulu sebagai contoh maupun pada saat latihan langsung di lapangan dan setelah itu atlet mempraktekkan gerakan yang sudah dijelaskan. Permasalahan pelatih dalam melatih *shooting* biasanya terhambat oleh beberapa faktor, contohnya kurang terampil pelatih dalam memperagakan gerakan *shooting* atau faktor usia pelatih yang sudah tidak memungkinkan untuk memperagakan. Permasalahan tersebut dapat mempengaruhi pembentukan teknik fundamental bola basket atlet, seharusnya pelatih lebih kreatif dalam memberikan informasi gerakan meskipun tanpa memperagakan sendiri, seperti memanfaatkan media audio visual video latihan *shooting* dalam melatih gerak dasar *shooting*. Dengan memanfaatkan media audio visual, selain pelatih dapat lebih mudah memberikan arahan, atlet juga dapat mengembangkan kemampuan kognitif, kreatif, dan inovatif yang lebih baik dengan harapan akan mendapatkan hasil pembelajaran yang lebih maksimal.

Bentuk dari pemanfaatan teknologi informasi dalam media pembelajaran tersebut salah satunya adalah pengembangan media audio visual pembelajaran. Media audio visual atau multimedia memberikan kesempatan kepada atlet untuk berlatih tidak hanya dengan satu sumber seperti *coach* atau *trainer*, tetapi memberikan kesempatan kepada subjek belajar untuk mengembangkan kemampuan kognitif dengan lebih baik, kreatif, dan inovatif.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti akan melakukan penelitian tentang pengaruh pembelajaran menggunakan media audio visual terhadap teknik menembak pada atlet putra klub bola basket Wisnu Murti.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah yang dapat dikaji, antara lain:

1. Teknik shooting diperlukan dalam bola basket,
2. Masih banyak atlet putra klub bola basket Wisnu Murti yang belum dapat melakukan teknik tembakan dengan benar.
3. Belum diketahuinya pengaruh pembelajaran menggunakan media audio visual dengan teknik menembak yang benar pada atlet putra klub bola basket Wisnu Murti.

## **C. Pembatasan Masalah**

Mengingat luasnya permasalahan dan keterbatasan peneliti maka perlu adanya pembatasan masalah yang jelas. Untuk itu peneliti hanya akan mengkaji mengenai pengaruh pembelajaran menggunakan media audio visual terhadap teknik menembak pada atlet putra klub bola basket Wisnu Murti.

## **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah di atas, maka permasalahan tersebut dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Adakah pengaruh pembelajaran menggunakan media audio visual (*video*) latihan *shooting* terhadap teknik menembak atlet putra klub bola basket Wisnu Murti?
2. Manakah yang lebih efektif antara pembelajaran menggunakan media audio visual dan tanpa latihan menggunakan media audio visual terhadap teknik menembak atlet putra klub bola basket Wisnu Murti?

### **E. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh pembelajaran menggunakan media audio visual (*video*) latihan *shooting* terhadap teknik menembak atlet putra klub bola basket Wisnu Murti.
2. Untuk mengetahui efektifitas antara pembelajaran menggunakan media audio visual dan tanpa latihan menggunakan media audio visual terhadap teknik menembak atlet putra klub bola basket Wisnu Murti.

### **F. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat teoritis yang diharapkan dari peneliti adalah metode pembelajaran menggunakan media audio visual dan latihan *shooting drill* terhadap teknik menembak *jump shoot* dalam permainan bola basket pada atlet putra klub bola basket Wisnu Murti, sehingga dapat diketahui efektifitas pengaruh media audio visual dan latihan *shooting drill* untuk meningkatkan

pemahaman atlet dalam melakukan teknik menembak *jump shoot* yang benar.

Sedangkan manfaat praktisnya yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Hasil yang didapatkan dari penelitian ini, diharapkan dapat memberikan sumbangan dan manfaat baik untuk atlet, pelatih, maupun pihak-pihak yang berkompeten dalam cabang olahraga bola basket.
2. Menambah khasanah pengetahuan dan perbendaharaan penelitian dalam cabang olahraga bola basket.
3. Sebagai evaluasi bagi pelatih dan pengajar agar dapat memberikan secara konkrit tentang teknik dasar *shooting* pada permainan bola basket sehingga tidak terjadi salah persepsi bagi anak latihan dan anak didik.