

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Permainan bola basket adalah permainan beregu yang dimainkan masing-masing oleh 5 orang pemain. Berbeda dengan permainan sepak bola dimana pemain selalu mengandalkan kaki pada waktu bermain, maka bola basket seluruhnya menggunakan kemahiran tangan. Dalam permainan bola basket, terdapat teknik-teknik dasar yang harus dikuasai guna menunjang penampilan seorang pemain dilapangan, teknik-teknik yang dimaksud yaitu; 1) *dribble* bola, 2) Mengoper bola, 3) menembak (shooting).

Sesuai dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) pendidikan jasmani 2007 permainan bola basket merupakan salah satu cabang olahraga permainan yang digunakan sebagai aktifitas fisik dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani. Oleh sebab itu guru sebagai penyelenggara pendidikan sekaligus sebagai motivator. Dalam proses pembelajaran diharapkan dapat membelajarkan siswa hingga siswa memiliki pengetahuan gerak dasar dan teknik serta strategi yang digunakan dalam permainan bola basket.

Sehubungan dengan penjelasan di atas, di SMP Negeri 2 Telaga khususnya kelas VIII. Upaya mengembangkan dan meningkatkan keterampilan dasar olahraga yang dimiliki oleh siswa, telah dilakukan oleh guru dengan menggunakan model pembelajaran yang relevan. Melalui kegiatan ini telah terlihat adanya peningkatan pada keterampilan dasar olahraga yang dimiliki oleh

siswa, khususnya dalam permainan bola basket. Hal ini di buktikan bahwa siswa kelas VIII telah dapat bermain bola basket dengan peraturan sederhana akan tetapi ada kecenderungan mereka melakukan kesalahan pada saat menggiring bola. Kesalahan ini tentu menuai protes dari siswa yang telah memahami cara menggiring bola dengan benar, oleh karena itu siswa yang salah menggiring bola harus terus berlatih Menggiring bola hingga ia dapat melakukannya dengan benar.

Hal ini menimbulkan kekhawatiran guru terhadap dampaknya bagi siswa di masa-masa mendatang. Ketidakmampuan siswa untuk menggiring bola mungkin disebabkan oleh kurang jelasnya atau kurang pemahaman siswa tentang cara menggiring bola dengan baik dan benar.

Berdasarkan deskripsi singkat diatas, penulis ingin mengangkat masalah tentang penggunaan model pembelajaran kooperatif dalam pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani untuk meningkatkan keterampilan menggiring bola pada permainan bola basket, merasa perlu diadakan pengkajian melalui suatu penelitian dengan judul: **“Meningkatkan Keterampilan *Dribble* Bola Pada Permainan Bola Basket Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Telaga”**

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: “Apakah penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* pada keterampilan *dribble* bola pada permainan bola basket siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Telaga meningkat” ?

### 1.3 Cara Pemecahan Masalah

Mengatasi masalah tersebut diatas serta meningkatkan keterampilan *dribble* pada permainan bola basket maka dikemukakan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif dengan langkah-langkah sebagai berikut.

1. Guru memberikan penjelasan tentang cara *dribble* bola dengan benar
2. Siswa dibagi dalam beberapa kelompok kecil
3. Siswa diberikan kesempatan untuk *dribble* bola hingga siswa dapat menggiring bola dengan baik dan benar
4. Bagi siswa yang dapat *dribble* bola dengan baik dan benar di beri penguatan sehingga termotivasi dan menjadi contoh bagi siswa lainnya.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk meningkatkan keterampilan *dribble* bola dalam permainan bola basket melalui model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Telaga.

### 1.5 Manfaat Penelitian

#### 1. *Manfaat Teoritis*

- 1) Bagi siswa, meningkatkan keterampilan *dribble* yang dimiliki sehingga siswa siap untuk mengembangkan siap untuk mengembangkan kompetensi lebih lanjut dalam permainan bola basket.
- 2) Bagi guru, merupakan suatu masukan berupa *experience* dalam melaksanakan dalam proses belajar dengan penemuan sehingga siswa dapat menguasai keterampilan *dribble* bola pada permainan bila basket.

- 3) Bagi sekolah, memberikan kontribusi yang berarti bagi sekolah tempat meneliti dan bagi sekolah lain dalam upaya peningkatan hasil siswa. Meberikan saran dan gagasan baru bagi penentu kebijakan di lingkungan pendidikan dalam upaya pendidikan dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan.
- 4) Bagi peneliti lanjut, merupakan suatu masukan masukan tentang penerapan metode pembelajaran penemuan dalam meningkatkan keterampilan *dribble* bola pada permainan bola basket.

## 2. *Manfaat Praktis*

### a. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi bahan pembelajaran untuk siswa dalam meningkatkan kemampuan *dribble* bola dengan baik dan benar pada permainan bola basket.

### b. Bagi Guru

Dapat menjadi bahan masukan yang obyektif bagi guru mata pelajaran penjaskes tentang perlunya penerapan metode kooperatif tipe *jigsaw* dalam proses pembelajaran bola basket.

### c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini menjadi sumbangsih yang baik bagi pihak sekolah guna pembangunan ilmu pengetahuan khususnya pada mata pelajaran penjaskes.

d. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini sangat bermanfaat bagi peneliti, guna memenuhi persyaratan ujian Sarjana Pendidikan di Universitas Negeri Gorontalo.

