

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kegiatan olahraga yang sudah digemari oleh hampir masyarakat di Amerika salah satunya adalah permainan bola basket. Bola basket sebagai olahraga rekreasi, prestasi digemari oleh orang tua, anak muda laki-laki maupun perempuan. Bahkan di Indonesia pun sangat banyak penggemar bola basket terutama dikalangan remaja.

Anak-anak sangat menyukai mata pelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan ini, dikarenakan mata pelajaran ini terdapat suatu proses pembelajaran yang dapat menimbulkan rasa senang dan percaya diri anak, selain itu juga mata pelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan dapat menyegarkan jasmani dan rohani. Dalam pendidikan jasmani dan kesehatan yang ada disekolah memiliki banyak materi serta teori pembelajaran yang dapat merangsang para siswa untuk mengikuti secara gembira, salah satunya adalah materi olahraga dalam hal ini adalah bola basket.

Sehingga peneliti ingin meneliti permainan basket khususnya pada gerak dasar *dribbling*. Peneliti ingin lebih meningkatkan gerak dasar tersebut dengan penggunaan metode yang lebih efektif sehingga para siswa dapat lebih mudah mempelajari permainan bola basket khususnya pada gerak dasar *dribbling*.

Namun pada kenyataan hasil observasi di kelas V SDN 1 Bulango Timur Kabupaten Bone Bolango, didapati atau ditemui dari 17 siswa yang diobservasi, pada penilaian sikap yang masuk pada kategori cukup ada 10 orang siswa dan

kategori kurang ada 6 orang siswa. pada penilaian pengetahuan ada 7 orang siswa yang cukup dan 10 orang siswa yang cukup, sedangkan untuk penilaian keterampilan ada 14 orang siswa yang masuk pada kategori kurang dan 3 orang siswa masuk pada kategori kurang sekali. Dari data ini dapat diketahui bahwa dari 17 orang siswa belum memiliki gerak dasar *dribbling* bola. Untuk mengatasi masalah tersebut, maka seorang guru penjasorkes harus memilih metode sesuai dengan materi yang diajarkan.

Agar Kompetensi pembelajaran pendidikan jasmani dapat terlaksana sesuai pedoman, maksud dan tujuan sebagaimana yang ada dalam kurikulum 2013 maka pendidikan jasmani dan kesehatan harus mampu membuat pembelajaran yang efektif dan menyenangkan, pembelajaran yang efektif adalah pengajaran yang reflektif yaitu menggunakan pendekatan moderen, sebagai pengganti pengajaran tradisional. Salah satu pokok bahasan dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan disekolah dasar adalah gerakan dasar *dribbling* dalam permainan bola basket. Karena setiap pembelajaran pendidikan jasmani olahraga disekolah pasti banyak menggunakan gerakan menggiring. Metode modeling dalam gerak dasar *dribbling* sangat penting karena banyak siswa yang kurang memperhatikan gerakan tersebut pada saat pembelajaran. Oleh karena itulah penulis melakukan penelitian dengan judul. “Meningkatkan Gerak Dasar *Dribbling* Dalam Permainan Bola Basket Melalui Metode Modeling Pada Siswa Kelas V SDN 1 Bulango Timur”.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang nantinya akan dibahas dalam karya ilmiah ini, yakni : kurangnya penguasaan gerak dasar *dribbling* dalam permainan bola basket seperti posisi tangan saat berkenaan dengan bola masih tidak tepat, posisi kaki saat *mendribbling* bola tidak benar, posisi badan yang tidak sesuai dengan gerakan seharusnya, serta penggunaan metode pembelajaran yang masih kurang efektif.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang serta pengamatan identifikasi masalah diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penulisan karya ilmiah ini yakni sebagai berikut: apakah metode modeling dapat meningkatkan gerak dasar *dribbling* dalam permainan bola basket pada siswa kelas V SDN 1 Bulango Timur?

1.4 Cara Pemecahan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas, maka penulis mencoba memecahkan masalah yang ada dalam proses belajar mengajar penjas khususnya materi bola basket dapat dipecahkan melalui :

- a. Melalui metode modeling yang baik dan benar kedalam pembelajaran penjas, maka hasil belajar siswa dikelas V SDN 1 Bulango Timur dapat ditingkatkan.
- b. Dengan penggunaan metode modeling yang berkesinambungan maka ketuntasan hasil belajar siswa dalam pembelajaran penjas mengenai materi

tentang gerak dasar *dribbling* dalam permainan bola basket pada siswa dikelas V SDN 1 Bulango Timur dapat ditingkatkan.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan yang diinginkan peneliti untuk dicapai melalui penelitian tindakan kelas ini adalah untuk meningkatkan gerak dasar *dribbling* dalam permainan bola basket melalui metode modeling pada siswa kelas V SDN 1 Bulango Timur.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dalam penelitian tindakan kelas kali ini, adalah :

1.6.1 Manfaat Teroritis

- a. Bagi siswa, lebih berperan aktif dalam proses pembelajaran, membantu untuk menguasai dan memahami materi pelajaran dengan baik tentang gerak dasar *dribbling* pada permainan bola basket.
- b. Bagi guru, dapat merencanakan proses pembelajaran yang lebih aktif, efektif dan efisien, dapat mengetahui permasalahan yang muncul dalam pembelajaran, dan sebagai acuan guna menyusun program keaktifan dalam pembelajaran.
- c. Bagi sekolah, mendapatkan informasi tentang metode modeling pada pembelajaran dan sebagai rekomendasi untuk digunakan serta dapat meningkatkan kualitas dan mutu pembelajaran.
- d. Bagi peneliti, mendapatkan fakta bahwa dengan melalui metode modeling dapat meningkatkan kemampuan gerak dasar *dribbling* pada permainan bola basket dalam pembelajaran penjasorkes.

1.6.2 Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa : dapat mengatasi ketidakmampuan dalam melakukan gerak dasar *dribbling* pada permainan bola basket.
- b. Bagi guru : Memberikan tambahan pengetahuan yang menyelesaikan permasalahan yang timbul dalam kegiatan pembelajaran serta untuk memotivasi untuk lebih jeli dan kreatif melaksanakan tugas pembelajaran.
- c. Bagi Sekolah : sebagai sumbangsih dalam menggunakan metode pembelajaran yang efektif dan efisien
- d. Bagi Peneliti Selanjutnya : sebagai bahan pedoman dalam penerapan metode pembelajaran selanjutnya serta dapat memberikan tambahan pengetahuan dan kesimpulan dari penelitian tersebut.