

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Olahraga merupakan aktivitas sehari-hari yang sering manusia lakukan yang berguna membentuk jasmani dan rohani yang sehat. Sampai saat ini olahraga telah memberikan kontribusi yang positif dan nyata bagi peningkatan kesehatan masyarakat. Selain itu, olahraga juga memiliki peran dalam peningkatan kemampuan bangsa dalam melaksanakan sistem pembangunan yang berkelanjutan. Dalam perkembangannya, olahraga telah menjadi kebutuhan bagi masyarakat untuk menjaga serta meningkatkan kondisi fisik agar tetap bersemangat dalam melaksanakan aktivitas sehari-hari serta memiliki kemampuan untuk berprestasi.

Di Indonesia olahraga dimasyarakatkan tidak hanya sebagai kepentingan pendidikan, rekreasi dan kesegaran jasmani tetapi juga sebagai ajang prestasi. Hal ini dijelaskan dalam Undang-undang RI Nomor 3 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional. Pada BAB II Pasal 4 dijelaskan sebagai berikut: “Keolahragaan nasional bertujuan memelihara dan meningkatkan kesehatan dan kebugaran, prestasi, kualitas manusia, menanamkan nilai moral dan akhlak yang mulia, sportifitas, disiplin, mempererat dan membina persatuan dan kesatuan bangsa, memperkuat ketahanan nasional, serta mengangkat harkat, martabat, dan kehormatan bangsa”, dalam Martiana, (2014:1-2).

Salah satu jenis olahraga yang sedang populer dan banyak di minati oleh kalangan remaja khususnya pelajar dan mahasiswa di luar ataupun dalam negeri saat ini adalah permainan bola basket. Olahraga bola basket semakin berkembang menjadi olahraga yang dimainkan oleh berbagai tingkatan, golongan dan lapisan masyarakat yang memiliki bermacam-macam tingkat kemampuan, permainan ini juga dapat dimainkan di lapangan terbuka (out door) maupun lapangan tertutup (in door). “Permainan bola basket tidak mengenal hasil seri dalam setiap pertandingan. Salah satu regu yang bertanding harus mencapai kemenangan. Bila

terjadi angka sama pada akhir babak, pertandingan dilanjutkan dengan tambahan lima menit dan berapa lima menit berikutnya untuk menentukan pemenang”.

Permainan basket merupakan sebuah permainan yang dimainkan secara beregu, dimana dalam masing-masing regu terdiri dari 5 orang pemain dengan tujuan mencetak angka ke keranjang lawan sebanyak-banyaknya dan mencegah lawan mencetak angka sehingga di akhir pertandingan memperoleh jumlah angka lebih banyak dari lawan, Basket memiliki beberapa teknik dasar yang mutlak harus di kuasai oleh pemain basket agar dapat bermain dengan baik, di antaranya adalah *shooting*, *passing*, *dribbling*, dan *pivot* (memoros).

Teknik dasar dalam permainan bola basket yang wajib di kuasai antara lain, *dribbling*, *passing*, *shooting*, untuk meningkatkan pembelajaran maka teknik dasar tersebut harus di pelajari dan dipraktekkan terlebih dahulu, teknik-teknik tersebut hanya bisa didapatkan dengan latihan teratur dan terprogram dengan baik.

Pembelajaran bola basket terutama teknik *dribble* di SMP Negeri 1 Dungaliyo perlu dilakukan dengan sebaik-baiknya agar menghasilkan peningkatan teknik bermain dengan baik. Namun kenyataan yang ada di SMP Negeri 1 Dungaliyo keterampilan siswa di dalam melakukan *dribble* belum sempurna, hal ini di tandai dengan rendahnya kemampuan siswa dalam menguasai teknik dasar *dribble* rendah ataupun *dribble* tinggi, dan salah satu cara yang tepat dalam peningkatan pembelajaran bola basket yakni menggunakan strategi yang sesuai dengan materi yang diajarkan, strategi yang pas untuk pembelajaran yaitu melalui metode *Explicit Instruction*.

Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti terdorong untuk mengangkat masalah ini dalam sebuah penelitian dengan judul “Meningkatkan Keterampilan *Dribble* Pada Permainan Bola Basket Melalui Model Pembelajaran *Explicit Instruction* Pada Siswa Kelas VII.1 SMP Negeri 1 Dungaliyo”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka yang menjadi identifikasi masalah adalah: Kurangnya keterampilan siswa dalam permainan bola basket terutama teknik dasar bola basket, kurangnya keterampilan siswa dalam melakukan *dribble* bola, kurangnya pemahaman siswa tentang model pembelajaran.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas maka rumusan masalah sebagai berikut. Apakah model pembelajaran *Explicit Instruction* dapat meningkatkan keterampilan menggiring bola (*Dribble*) pada permainan bola basket.

1.4 Cara Pemecahan Masalah

Masalah yang paling mendasar dan menjadi fokus penelitian ini adalah rendahnya keberhasilan siswa dalam meningkatnya keterampilan *dribble*. Solusi yang dapat dilakukan yaitu melalui model pembelajaran *Explicit Instruction*. Berikut ini adalah langkah-langkahnya: (a) Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan siswa, (b) Mendemonstrasikan pengetahuan dan keterampilan, (c) Membimbing pelatihan, (d) Mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik, (e) Memberikan kesempatan untuk latihan lanjutan.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin di capai melalui penelitian ini adalah:

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan diatas, penelitian ini mempunyai tujuan yakni: Meningkatkan keterampilan *dribble* pada permainan bola basket melalui penerapan model pembelajaran *Explicit Instruction* pada siswa kelas VII.1 di SMP Negeri 1 Dungaliyo.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi informasi untuk menambah wawasan dan pengetahuan baru yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran penjasokesrek serta mutu pendidikan yang ada di sekolah khususnya siswa di kelas VII.1 SMP Negeri 1 Dungaliyo bahwa melalui pembelajaran *Explicit Instruction*, dapat dijadikan panduan/acuan di masa sekarang atau pada kelak menjadi guru nanti.

1.6.2 Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak yaitu:

- a. Bagi siswa. Dengan banyaknya metode pembelajaran mereka mendapatkan banyak variasi dalam pembelajaran. Selain itu siswa dapat belajar sambil bermain.
- b. Bagi guru. Untuk meningkatkan kualitas mengajar dan mencoba menerapkan model pembelajaran sebagai inovasi baru dalam proses pembelajaran.
- c. Bagi sekolah. Hasil penelitian ini dapat dijadikan pertimbangan bagi sekolah untuk mengembangkan metode pembelajaran.
- d. Bagi Peneliti. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi dalam melakukan penelitian-penelitian sejenis.