

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Belajar merupakan suatu proses yang dilakukan anak seiring dengan pertumbuhan dan perkembangan fisiologis serta psikologisnya. Oleh sebab itu segala bentuk konsep pembelajaran harus disesuaikan dengan pertumbuhan dan perkembangan anak itu sendiri. Hal ini begitu jelas terlihat pada proses belajar di sekolah, dimana proses belajar anak mengalami perkembangan pada setiap jenjang pendidikan yang dilaluinya, disesuaikan dengan keterampilan anak. Seperti pada pelajaran Penjaskes siswa SMP kelas VII, materi yang dapat mereka pelajari adalah dasar-dasar permainan dalam suatu cabang olahraga, kelas VIII dapat diarahkan pada pemahaman cara melakukan latihan-latihan suatu cabang olahraga, sedangkan kelas IX diarahkan pada pemahaman pola dan teknik dan strategi permainan suatu cabang olahraga.

Intinya dari semua tahap-tahap pembelajaran yang dilaluinya, seorang anak diharapkan dapat memiliki keterampilan pada cabang olahraga tertentu, selain tercapainya bidang kompetensi sesuai yang ditetapkan dalam kurikulum. Namun demikian, perbedaan pada keterampilan yang dimiliki anak baik dari segi kognitif, psikomotor dan afektif tidak dapat diabaikan begitu saja. Karena perbedaan keterampilan ini membagi anak pada tiga tempatan berdasarkan hasil belajar yang mereka raih, yakni tinggi, rata-rata dan rendah. Tidak ada masalah yang timbul jika anak yang mengikuti proses pembelajaran berada dalam tahap tinggi, sedangkan bagi anak yang dalam ranah rata-rata khususnya lagi rendah, harus mendapatkan perhatian yang serius dari guru karena berkaitan dengan keterampilan anak dimasa datang.

Demikian halnya pada siswa kelas VII-5 SMP Negeri 1 Dungaliyo, sesuai dengan tuntutan kurikulum kelas VII SMP, siswa dapat mengkombinasikan keterampilan dasar permainan bolabasket, seperti *dribbling*, *pasing*, dan *shoot*. Akan tetapi tidak demikian halnya yang ditemukan penulis di lapangan. Siswa kelas VII-5 ternyata sebagian besar memiliki kesulitan dalam menguasai teknik dasar permainan bolabasket, yakni

*dribbling*, passing dan shoot. Sehingga pada saat proses pembelajaran berlangsung, sebagian waktu habis digunakan guru untuk mengoreksi satu persatu kesalahan yang dilakukan siswa dalam tugas gerak mengkombinasikan gerakan.

Berdasarkan kenyataan tersebut, maka penulis mengangkat masalah tentang keterampilan *dribbling* yang dimiliki siswa. Hal ini berkenaan dengan kedudukan *dribbling* sebagai teknik yang mendasar, salah satu teknik yang mutlak dikuasai sebelum siswa menguasai teknik dasar lainnya. Alasan lain dari pemilihan *dribbling* sebagai satu masalah yang diangkat dalam penulisan ini, yakni untuk mengatasi masalah yang dihadapi pada keterampilan tidak boleh dilakukan sekaligus, guna kejelasan penyelesaian masing-masing masalah serta untuk menghindarkan kebosanan dalam proses pembelajaran, dan untuk penetapan masalah ini penulis merumuskannya dalam judul outline: Meningkatkan keterampilan *dribbling* dalam permainan bolabasket melalui model pembelajaran *Explicit instruction* pada siswa kelas VII-5 SMP Negeri 1 Dungaliyo.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas identifikasi masalah ini adalah kurangnya pemahaman siswa terhadap teknik dasar *dribbling* dalam permainan bolabasket, kurangnya minat siswa dalam permainan bolabasket, kurangnya keterampilan siswa dalam melakukan teknik dasar *dribbling* dengan baik, minimnya metode yang digunakan oleh seorang guru, siswa tidak mengetahui atau tidak memahami teknik-teknik dasar dalam melakukan *dribbling*, kurangnya siswa memperoleh kesempatan melakukannya. Sehingga mengakibatkan hasil belajar siswa kurang memuaskan terutama pada siswa kelas VII-5 SMP Negeri 1 Dungaliyo.

## **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka permasalahannya dirumuskan sebagai berikut:

“Apakah keterampilan *dribbling* siswa kelas VII-5 SMP Negeri 1 Dungaliyo dapat ditingkatkan melalui model pembelajaran *Explicit instruction*,?”

#### **1.4 Cara Pemecahan Masalah**

Dalam meningkatkan keterampilan *dribbling* dalam permainan bolabasket pada siswa kelas VII-5 SMP Negeri 1 Dungaliyo, dapat dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran *explicit instruction*.

Langkah-langkah dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi oleh siswa pada cabang olahraga permainan bolabasket khususnya gerakan teknik dasar *dribbling* adalah:

1. Adanya masalah yang jelas untuk dipecahkan. Masalah ini harus tumbuh dari siswa sesuai dengan taraf keterampilannya,
2. Mencari data atau keterangan yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah tersebut. Misalnya, dengan jalan membaca buku-buku, meneliti, bertanya, berdiskusi, dan lain-lain,
3. Menetapkan jawaban sementara dari masalah tersebut. Dugaan jawaban ini tentu saja didasarkan kepada data yang telah diperoleh, pada langkah kedua di atas,
4. Menguji kebenaran jawaban sementara tersebut. Dalam langkah ini siswa harus berusaha memecahkan masalah sehingga betul-betul yakin bahwa jawaban tersebut betul-betul cocok,
5. Menarik kesimpulan. Artinya siswa harus sampai kepada kesimpulan terakhir tentang jawaban dari masalah tadi.

Dengan demikian melalui penggunaan model pembelajaran *explicit instruction* diharapkan dapat meningkatkan keterampilan *dribbling* dalam permainan bolabasket pada siswa kelas X1 SMA Negeri 1 Dungaliyo.

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian tindakan kelas ini adalah untuk meningkatkan keterampilan *dribbling* yang dimiliki siswa kelas VII-5 SMP Negeri 1 Dungaliyo melalui model pembelajaran *explicit instruction*.

## 1.6 Manfaat Penelitian

### 1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan informasi untuk menambah pengetahuan baru yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran penjaskesrek serta mutu pendidikan yang ada di negeri ini khususnya siswa di kelas VII-5 SMPN 1 Dungaliyo bahwa melalui model pembelajaran *explicit instruction* dapat dijadikan acuan untuk penelitian berikutnya.

### 2. Manfaat Praktis

Berdasarkan uraian dari manfaat teoritis di atas maka manfaat praktis dalam penelitian ini di harapkan dapat memberi manfaat bagi seluruh komponen di antaranya sebagai berikut :

#### a. Bagi siswa

meningkatkan keterampilan *dribbling* yang dimiliki sehingga siswa siap untuk mengembangkan kompetensi lebih lanjut dalam permainan bolabasket,

#### b. Bagi guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai acuan dan informasi bagi guru dalam meningkatkan keterampilan *dribbling* pada permainan bolabasket,

#### c. Bagi sekolah

Sebagai bahan informasi tentang peningkatan pembelajaran pendidikan jasmani olahraga kesehatan khususnya materi tentang permainan bolabasket. Selain itu, sebagai bahan masukan bagi SMP Negeri 1 Dungaliyo untuk meningkatkan kualitas pembelajaran,

#### d. Bagi peneliti lanjut

merupakan suatu masukan tentang penerapan model pembelajaran *explicit instruction* dalam meningkatkan keterampilan *dribbling* pada permainan bolabasket.