

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

“Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif dan kecerdasan emosi”, (Samsudin, 2008 : 2). “Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari pendidikan total yang mencoba mencapai tujuan untuk mengembangkan kebugaran jasmani, mental, sosial serta emosional bagi masyarakat, dengan wahana aktivitas jasmani”, (Sukintaka , 2004 : 16).

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani adalah suatu bagian dari pendidikan keseluruhan yang mengutamakan aktivitas jasmani dan pembinaan hidup sehat untuk pertumbuhan dan pengembangan jasmani, mental, sosial, serta emosional yang serasi, selaras, seimbang. Melalui pendidikan jasmani diharapkan siswa dapat memperoleh berbagai pengalaman untuk mengungkapkan kesan pribadi yang menyenangkan, kreatif, inovatif, terampil, meningkatkan dan pemeliharaan kesegaran jasmani serta pemahaman terhadap gerak manusia. Salah satu contoh aktifitas fisik dalam pendidikan jasmani terdapat pada suatu pola permainan olahraga diantaranya bola basket.

Permainan bola basket merupakan salah satu permainan populer yang menyenangkan, mendidik, menghibur dan menyehatkan. Permainan bola basket adalah permainan yang dimainkan oleh dua regu, dimana masing-masing regu memiliki lima pemain. Bola basket sudah menjadi salah satu materi pelajaran

wajib yang perlu diajarkan kepada peserta didik khususnya di SMP. Disamping itu bola basket juga merangsang lebih cepat motorik anak dan meningkatkan kebugaran jasmani dan dapat menanamkan jiwa-jiwa sosial.

Pada materi pembelajaran bola basket teknik dasar *dribbling* termasuk materi yang sulit untuk dipahami siswa. Dikarenakan ketika melakukan *dribbling* banyak hal yang perlu diperhatikan, seperti: jika melakukan *dribbling* dengan tangan kanan maka bola juga harus berada di sebelah kanan badan, begitu juga sebaliknya, atau ketika melakukan *dribbling* pandangan itu harus ke depan dan tidak boleh ke bola, dan ketika melakukan *dribbling* pantulan bola ke lapangan harus dibuat senyaman mungkin agar bola lebih mudah dikontrol, kadang siswa kurang begitu paham mengenai masalah itu.

Di SMP Negeri 3 Perbaungan dari segi fasilitas-fasilitas olahraga yang ada disana bisa dibidang cukup memadai untuk menunjang proses belajar mengajar pendidikan jasmani khususnya permainan bola basket, seperti adanya lapangan bola basket yang terbilang dalam kondisi baik dan ketersediaan alat dan perlengkapan yang memadai.

Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan Guru Pendidikan Jasmani Bapak Ibrahim Umar Rambe, S. Pd. di SMP Negeri 3 Perbaungan dengan pokok bahasan permainan bola basket menyatakan, materi permainan bola basket merupakan salah satu materi yang kurang diminati oleh siswa. Hal ini mengakibatkan pelaksanaan pembelajaran bola basket khusus sub materi *dribbling* yang dilaksanakan siswa selama ini belum berjalan dengan sungguh-sungguh sebagaimana seperti yang diharapkan pada tujuan pembelajaran. Dan

hasil belajar pada materi permainan bola basket submateri *dribbling* menjadi rendah atau kurang maksimal. Dari 38 siswa yang terdiri dari 20 siswa putra dan 18 siswi putri, pada nilai ulangan harian hanya sekitar 16 orang siswa atau 42,1% saja yang mampu melewati nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu sebesar 75 yang ditetapkan oleh sekolah untuk mata pelajaran Pendidikan Jasmani. Sedangkan sisanya 22 orang siswa atau 57,9% masuk ke dalam kategori tidak lulus. Dari hasil tersebut maka Persentase Ketuntasan Klasikal dikelas tersebut belum terpenuhi yaitu sebesar 80% dari seluruh jumlah siswa.

Untuk itu diperlukan sebuah model pembelajaran yang inovatif yang bisa merangsang minat siswa agar lebih termotivasi dalam mengikuti program pembelajaran pendidikan jasmani materi permainan bola basket sub materi *dribbling* agar proses belajar mengajar dapat terlaksana dengan baik dan tujuan pembelajaran yang sesungguhnya dapat tercapai dengan maksimal.

Salah satu jenis dari model pembelajaran adalah AIR (*Auditory Intellectually Repetition*). *Auditory Intellectually Repetition* (AIR) merupakan model pembelajaran yang mirip dengan model pembelajaran *Somatic Auditory Visualization Intellectually* (SAVI) dan pembelajaran *Visualization Auditory Kinesthetic* (VAK), bedanya hanya pada repetisi yaitu pengulangan yang bermakna pendalaman, perluasan, pemantapan dengan cara siswa dilatih melalui pemberian tugas atau kuis ([http://pendidikan.infogoue.com/model pembelajaraninovatif](http://pendidikan.infogoue.com/model-pembelajaraninovatif)).

Pembelajaran AIR (*Auditory Intellectually Repetition*) adalah pembelajaran dimana siswa dapat saling menukar informasi yang didapatnya atau

mengajak mereka membicarakan tentang materi yang dipelajari sehingga mereka terlibat dalam aktifitas belajar seperti memecahkan masalah, melahirkan gagasan dan sebagainya. Kemudian dilakukan pengulangan yang bermakna pendalaman, perluasan, pemantapan dengan cara siswa dilatih melalui pemberian tugas atau kuis. Dengan kata lain, siswa sepenuhnya berperan dalam proses pembelajaran tersebut.

Maka dengan demikian penulis merasa tertarik mengadakan pengkajian penelitian dengan judul **“Upaya Meningkatkan Hasil Belajar *Dribbling* Dalam Permainan Bola Basket Dengan Menggunakan Model Pembelajaran AIR (*Auditory, Intellectually, Repetition*) Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Perbaungan Kabupaten Serdang Bedagai Tahun Ajaran 2013/2014”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut: 1) Apa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar *Dribbling* dalam permainan bola basket pada siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Perbaungan tahun ajaran 2013/2014? 2) Apakah model pembelajaran yang baru perlu digunakan dalam proses pembelajaran *dribbling* dalam permainan bola basket pada siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Perbaungan Tahun Ajaran 2013/2014 ? 3) Bagaimanakah model pembelajaran AIR (*Auditory, Intellectually, Repetition*) dapat meningkatkan hasil belajar *Dribbling* dalam permainan bola basket pada siswa kelas VIII SMP Negei 3 Perbaungan tahun ajaran 2013/2014?

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas dan untuk menghindari terjadinya interpretasi yang berbeda dan masalah yang lebih luas, maka penulis membatasi masalah yang hendak diteliti pada upaya meningkatkan hasil belajar *Dribbling* dalam permainan bola basket dengan menggunakan model pembelajaran AIR (*Auditory, Intellectually, Repetition*) pada siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Perbaungan tahun ajaran.2013/2014.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, identifikasi masalah, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah penggunaan model pembelajaran AIR (*Auditory, Intellectually, Repetition*) dapat meningkatkan hasil belajar *dribbling* dalam permainan bola basket pada siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Perbaungan Tahun Ajaran 2013/2014.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui penggunaan model pembelajaran AIR (*Auditory, Intellectually, Repetition*) terhadap peningkatan hasil belajar *dribbling* dalam permainan bola basket pada siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Perbaungan Tahun Ajaran 2013/2014.
2. Untuk mengetahui bagaimana model pembelajaran AIR (*Auditory, Intellectually, Repetition*) dapat meningkatkan hasil belajar *dribbling* dalam

permainan bola basket pada siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Perbaungan Tahun Ajaran 2013/2014.

3. Untuk menambah motivasi peserta didik dalam melakukan *dribbling* dalam permainan bola basket karena permainan bola basket itu sangat mudah dilakukan.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini :

1. Masukan bagi mahasiswa FIK Unimed khususnya sebagai calon seorang guru olahraga dalam memilih model pembelajaran yang tepat pada materi pelajaran bola basket.
2. Memberikan informasi kepada guru penjas SMP Negeri 3 Perbaungan tentang penggunaan model pembelajaran AIR (*Auditory, Intellectually, Repetition*) terhadap hasil belajar *dribbling* dalam permainan bola basket siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Perbaungan Tahun Ajaran 2013/2014
3. Sebagai bahan informasi dalam mempertimbangkan memilih model pembelajaran yang tepat pada materi pelajaran *dribbling* dalam permainan bola basket.
4. Bagi penulis penelitian ini bermanfaat untuk menambah pengalaman dalam bidang mengajar khususnya dalam hal model pembelajaran.