

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Penelitian**

Pendidikan memiliki peranan penting bagi kehidupan manusia dalam meningkatkan kedudukannya, melalui pendidikan manusia memperoleh pengetahuan (wawasan) dan keterampilan yang dapat membantu meningkatkan harkat hidup seseorang baik secara pribadi maupun secara masyarakat.

Pengetahuan, pembentukan sikap, dan keterampilan merupakan sesuatu yang penting dalam pandangan masyarakat. Masyarakat beranggapan pendidikan merupakan sebuah tabungan yang nantinya akan diperoleh seseorang di masa yang akan datang. Berlangsungnya proses pendidikan membutuhkan waktu yang panjang dan diorganisir dalam lingkungan sekolah maupun luar sekolah. Agar pendidikan dapat dimiliki oleh seluruh lapisan masyarakat sesuai dengan kemampuan masing-masing individu, maka pendidikan menjadi tanggung jawab pihak-pihak yang terkait.

Sekolah merupakan lembaga pendidikan yang berfungsi sebagai lembaga sosial lembaga ekonomi non profit. Sebagai lembaga sosial, sekolah dapat memberikan pelayanan kebutuhan pendidikan dan pengajaran bagi masyarakat, sedangkan sebagai lembaga ekonomi non profit, sekolah menghasilkan sumber daya manusia yang memiliki kompetensi ekonomi untuk hidup dan berkembang di tengah masyarakat. Pendidikan sebagai suatu proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup.

Pada hakekatnya kegiatan belajar mengajar merupakan suatu proses interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dan siswa dalam satuan pembelajaran. Guru sebagai salah satu komponen dalam proses belajar mengajar merupakan pemegang peran yang sangat penting. Guru bukan hanya sekedar penyampai

materi saja, tetapi lebih dari itu guru dapat dikatakan sebagai sentral pembelajaran.

Sebagai pengatur sekaligus pelaku dalam proses belajar mengajar, gurulah yang mengarahkan bagaimana proses belajar mengajar itu dilaksanakan. Karena itu guru harus dapat membuat suatu pengajaran menjadi lebih efektif dan menarik, sehingga bahan pelajaran yang disampaikan akan membuat siswa merasa senang dan merasa perlu untuk mempelajari bahan pelajaran tersebut.

Pendidikan jasmani merupakan bagian yang integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan. Pendidikan jasmani menggunakan media fisik untuk mengembangkan kesejahteraan total setiap orang. Menurut Abduljabar (2010, hlm.3) pendidikan melalui fisik adalah “aktivitas jasmani yang tujuannya mencakup semua aspek perkembangan kependidikan, termasuk pertumbuhan mental dan sosial siswa.” Pendidikan jasmani pada hakekatnya merupakan suatu proses yang diarahkan untuk mendorong, membimbing, mengembangkan, serta membina kemampuan jasmani dan rohani pelakunya. Melalui pendidikan jasmani diharapkan seseorang mempunyai jasmani dan rohani yang sehat, sehingga melaksanakan tugas untuk kepentingan sendiri maupun bagi kepentingan bangsa.

Pada kenyataannya pendidikan jasmani merupakan suatu bidang kajian yang sungguh luas. Titik perhatiannya adalah peningkatan gerak manusia. Lebih khusus lagi, penjas berkaitan dengan hubungan antara gerak manusia dan wilayah pendidikan lainnya. Hubungan dari perkembangan tubuh, fisik dengan pikiran dan jiwanya. Fokusnya pada pengaruh perkembangan fisik terhadap wilayah pertumbuhan dan perkembangan aspek lain dari manusia itulah yang menjadikannya unik.

Pendidikan jasmani yang diajarkan di sekolah mempunyai peranan penting untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan yang terpilih dan dilakukan secara sistematis. Pembekalan pengalaman belajar itu diarahkan untuk membina pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik sekaligus membentuk pola hidup sehat dan bugar sepanjang hayat.

Pendidikan jasmani secara keseluruhan bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial, penalaran stabilitas nasional, dan lain sebagainya. Pada hakekatnya pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan kegiatan pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani untuk mencapai tujuan pendidikan bukan prestasi dalam cabang olahraga, akan tetapi tidak menutup kemungkinan adanya pengembangan prestasi bagi siswa yang memiliki bakat dan kemampuan dalam cabang olahraga tertentu.

Di dalam Kurikulum Pendidikan Jasmani 2013 dijelaskan tentang beberapa materi pendidikan jasmani, salah satunya adalah permainan bola kecil, seperti yang diungkapkan Asep (dalam <http://asepended.blogspot.com/2013/05/download-sk-kd-kurikulum-2013.html>) salah satu Kompetensi Inti yang tercantum didalamnya adalah :

Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.

Adapun Kompetensi Dasar yang ingin dicapai adalah menganalisis variasi dan kombinasi salah satu keterampilan permainan bola kecil untuk peningkatan keterampilan.

Mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan di SMA bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan dalam mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani dan olahraga yang terpilih, meningkatkan pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik, meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar, meletakkan landasan karakter moral yang kuat melalui internalisasi nilai-nilai yang terkandung di dalam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan,

mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggungjawab, kerjasama, percaya diri dan demokratis, mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri, orang lain dan lingkungan, memahami konsep aktivitas jasmani dan olahraga di lingkungan yang bersih sebagai informasi untuk mencapai pertumbuhan fisik yang sempurna, pola hidup sehat dan kebugaran, terampil, serta memiliki sikap yang positif.

Aktivitas permainan softball merupakan salah satu aktivitas permainan yang digemari dan mulai populer di Indonesia. Ini dapat dilihat dari semakin banyaknya didirikan perkumpulan-perkumpulan softball, banyaknya kejuaraan yang diselenggarakan baik itu ditingkat kota, daerah maupun nasional, dan juga masuknya softball di mata pelajaran serta kegiatan ekstrakurikuler sekolah. Ini menjadi bukti bahwa softball memiliki daya pikat tersendiri di setiap kalangan.

Permainan softball bisa dijadikan olahraga rekreasi dan olahraga prestasi. Sebagai olahraga rekreasi softball merupakan olahraga yang mengandung unsur permainan sehingga anak-anak sampai orang dewasa bisa memainkannya. Situasi dan kondisi ini sangat mendukung terhadap proses pembinaan dan pengembangan cabang olahraga softball selanjutnya, menuju tercapainya prestasi yang optimal.

Untuk bisa bermain softball di lingkungan sekolah ini tentu tidak bisa dilakukan secara singkat, namun harus melalui proses pembelajaran serta penguasaan teknik dasar. Dalam pembelajaran aktivitas softball di perlukan suatu upaya dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan dan pengajaran salah satunya adalah dengan memilih strategi dan model pembelajaran yang tepat dalam menyampaikan materi pelajaran agar terbentuk motivasi belajar siswa. Misalnya dengan membimbing siswa untuk bersama-sama terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan mampu membantu siswa berkembang sesuai dengan taraf intelektualnya akan lebih menguatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep yang diajarkan dalam aktivitas permainan softball. Pemahaman ini memerlukan minat dan motivasi. Tanpa adanya minat menandakan bahwa siswa tidak mempunyai motivasi untuk belajar. Untuk itu, guru harus memberikan suntikan dalam bentuk motivasi sehingga dengan bantuan itu anak didik dapat keluar dari kesulitan belajar.

Kecenderungan pola pembelajaran di sekolah saat ini adalah bersifat teacher centered. Kecenderungan pembelajaran demikian, mengakibatkan lemahnya pengembangan potensi diri siswa dalam pembelajaran sehingga prestasi belajar yang dicapai tidak optimal. Salah satu alternatif metode pembelajaran yang dapat dikembangkan untuk memenuhi tuntutan tersebut adalah metode pembelajaran *role playing*.

Dari persoalan-persoalan yang telah dijelaskan, penulis mencoba menerapkan metode pembelajaran *role playing* untuk melihat seberapa besar pengaruhnya terhadap hasil belajar dalam permainan softball. Maka, berdasarkan uraian permasalahan tersebut penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai **“Pengaruh Metode Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar dalam Permainan Softball.”**

## **B. Identifikasi Masalah Penelitian**

Dalam penelitian adanya identifikasi masalah sangatlah penting untuk memperjelas permasalahan yang timbul dalam penelitian. Masalah dalam penelitian ini dilatarbelakangi oleh beberapa alasan, diantaranya yaitu dalam permainan softball, siswa hanya menerima informasi dari guru, sehingga kreatifitas dan pengalaman belajar siswa tidak berkembang. Hal ini mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa. Maka dalam penelitian ini penulis mengidentifikasi masalah yang muncul dalam penelitian, yaitu:

1. Kurangnya hasil belajar siswa dalam menguasai permainan softball
2. Keterampilan permainan softball sangat kompleks sehingga sulit dikuasai
3. Kurang tepatnya penerapan metode pembelajaran yang digunakan

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa kurang tepatnya penerapan metode pembelajaran dan kompleksnya gerakan dari teknik permainan softball menjadi hal yang berpengaruh pada rendahnya hasil belajar. Hal ini menjadi permasalahan-permasalahan yang muncul dan akan dibahas secara jelas dalam penelitian ini.

### **C. Batasan Masalah**

Agar penelitian ini memperoleh sasaran yang sesuai dengan tujuan yang diharapkan, maka perlu adanya pembatasan masalah untuk memperoleh gambaran yang jelas. Oleh sebab itu, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 9 Bandung
2. Penelitian ini hanya difokuskan pada hasil belajar aspek psikomotor dalam pembelajaran permainan softball
3. Lokasi penelitian dilaksanakan di lapang SMAN 9 Bandung dan lapang softball UPI Bandung
4. Populasi dan Sampel
  - a. Populasi  
Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMAN 9 Bandung.
  - b. Sampel  
Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa putra kelas XII IPA 1 sebanyak 16 orang.
5. Instrumen yang dipakai dalam penelitian ini adalah tes keterampilan softball *The O'Donnell Softball Test*

### **D. Rumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Apakah metode pembelajaran *role playing* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar dalam permainan softball?

### **E. Tujuan Penelitian**

Atas dasar latar belakang dan rumusan masalah yang telah diuraikan, penelitian ini bertujuan sebagai berikut: Untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar dalam permainan softball.

### **F. Metode Penelitian**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang di dalamnya melibatkan manipulasi pada kondisi subjek yang diteliti, dibarengi usaha kontrol yang ketat pada faktor-faktor luar dan melibatkan subjek pembanding atau metode ilmiah yang sistematis yang dikerjakan untuk membangun jalinan yang melibatkan fenomena sebab-akibat.

Metode penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang bisa menguji dengan benar hipotesis yang menyangkut jalinan kausal (sebab-akibat). Di dalam studi eksperimen peneliti merekayasa sangat sedikit satu variabel, mengontrol variabel lain yang relevan, serta mengobservasi efek atau pengaruhnya pada satu atau lebih variabel terikat. Di dalam penelitian pendidikan variabel yang dapat dimanipulasi terhitung metode pengajaran, tipe penguatan, pengaturan lingkungan belajar, tipe materi belajar, serta ukuran grup belajar. Hal ini senada dengan apa yang diungkapkan oleh Sugiyono (2013, hlm.107) bahwa:

Dalam penelitian eksperimen ada perlakuan (*treatment*), dengan demikian metode eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.

### **G. Manfaat/Signifikansi Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan akan bermanfaat bagi siswa, bagi guru, dan bagi lembaga pendidikan berupa manfaat teoritis sekaligus manfaat praktis, antara lain:

#### **1. Bagi Siswa**

- 1) Meningkatkan pembelajaran anak

- 2) Meningkatkan rasa percaya diri dan rasa senang terhadap proses pendidikan jasmani
- 3) Merasakan suasana kompetitif dalam pembelajaran
- 4) Meningkatkan pemahaman, pengetahuan, pemikiran konsep belajar melalui metode pembelajaran role playing

## 2. **Bagi Guru**

- 1) Memberikan pengetahuan dan pengalaman dalam penerapan metode pembelajaran pada siswa
- 2) Meningkatkan pemahaman tentang penerapan metode-metode pembelajaran
- 3) Mengembangkan kemampuan penerapan metode-metode pembelajaran dalam pendidikan jasmani

## 3. **Bagi Sekolah**

- 1) Memberikan kontribusi bagi sekolah dalam mengembangkan pembelajaran
- 2) Mendorong siswa untuk berprestasi melalui Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efisien, dan Menyenangkan (PAIKEM)
- 3) Mampu mengembangkan pendekatan pembelajaran sesuai dengan tuntutan lingkungan