

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan bukan segala-galanya, tapi segala-galanya berawal dari pendidikan. Untuk itu pendidikan merupakan cara yang paling penting untuk menciptakan manusia yang berkualitas dan berpotensi. Hal ini dikarenakan pendidikan berfungsi untuk meningkatkan kualitas manusia baik secara individu maupun kelompok. Selain itu, pendidikan juga membina dan mengembangkan kematangan berpikir, sehingga peserta didik memiliki kesehatan jasmani, rohani, maupun spritual, dengan kata lain untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia.

Didalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional no. 20 tahun 2003, disebutkan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara.

Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan. Oleh karena itu, pelaksanaan pendidikan jasmani harus diarahkan pada pencapaian tujuan tersebut. Tujuan pendidikan jasmani bukan hanya mengembangkan ranah jasmani, tetapi juga mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan berfikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran dan tindakan moral melalui kegiatan aktivitas jasmani dan olah raga.

Pendidikan jasmani memiliki peran yang sangat penting dalam mengintensifkan penyelenggaraan pendidikan sebagai suatu proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup. Pendidikan jasmani memberikan kesempatan pada siswa untuk terlibat langsung dalam aneka pengalaman

belajar melalui aktivitas jasmani, bermain, dan berolahraga yang dilakukan secara sistematis, terarah dan terencana.

Upaya peningkatan kualitas pembelajaran pendidikan jasmani terus menerus dilakukan oleh pihak-pihak yang terkait, sebagai ujung tombak kegiatan belajar mengajar pendidikan jasmani adalah guru, oleh karena guru memiliki peran penting dalam meningkatkan mutu pendidikan. Peran guru sebagai perencana pengajaran dan pengelola proses pembelajaran harus memahami kondisi dan karakteristik setiap siswa serta menumbuhkan motivasi kepada setiap siswa untuk belajar dan terlibat aktif dalam pembelajarannya.

Proses pembelajaran yang dilakukan oleh banyak guru saat ini cenderung pada pencapaian target materi kurikulum dan hasil belajar dengan standar yang telah ditentukan bukan kepada pemahaman siswa itu sendiri. Hal ini dapat dilihat dari kegiatan pembelajaran yang selalu didominasi oleh guru. Dalam penyampaian materi, biasanya guru menggunakan metode ceramah ataupun demonstrasi yang dalam pelaksanaannya siswa hanya mencatat, dan mendengarkan, melakukan tugas gerak yang diinstruksikan oleh guru dan sedikit peluang bagi siswa untuk bertanya. Dengan demikian, suasana pembelajaran menjadi tidak kondusif sehingga siswa menjadi pasif.

Jika secara psikologis siswa kurang tertarik dengan metode yang digunakan guru, maka dengan sendirinya siswa akan memberikan umpan balik psikologis yang kurang mendukung dalam proses pembelajaran. Indikasinya adalah timbul rasa tidak simpati terhadap guru, tidak tertarik dengan materi-materi pembelajaran, dan lama-kelamaan timbul sikap acuh tak acuh terhadap mata pelajaran.

Dalam hal peningkatan penguasaan gerak siswa ini diperlukan guru kreatif yang dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan disukai oleh peserta didik. Suasana kelas perlu direncanakan dan dibangun sedemikian rupa dengan menggunakan metode pembelajaran yang tepat agar siswa dapat

memperoleh kesempatan untuk berinteraksi satu sama lain sehingga pada gilirannya dapat diperoleh pembelajaran yang optimal.

Mengenai hal tersebut, guru harus menciptakan suasana dan kegiatan belajar sedemikian rupa dengan memenuhi tingkat kemampuan siswa sehingga menghasilkan apa yang harus dikuasai oleh siswa setelah proses pembelajaran berlangsung, sebab pembelajaran memiliki sejumlah tujuan pembelajaran yang harus dicapai oleh siswa itu sendiri.

Untuk itu perlu adanya pendekatan atau metode maupun modifikasi dalam pembelajaran. Didalam memilih, memilih dan melaksanakan pendekatan atau metode pembelajaran penjas, harus disesuaikan dengan kemampuan, keadaan siswa serta keadaan sarana dan prasarana sebagai penunjang proses belajar mengajar. Mengingat kecenderungan siswa SMP masih senang bermain maka salah satu metode yang dapat ditempuh oleh guru dalam proses belajar mengajar pendidikan jasmani yaitu metode *role playing*.

Van Fleet (dalam Juanda 2013:5) menyatakan bermain peran atau *role playing* merupakan:

...Penggunaan sistematis dari metode bermain oleh seorang konselor untuk membawa peningkatan dalam kemampuan siswa sampai penampilan yang optimal di sekolah. Bermain peran juga meliputi penggunaan bermain secara sistematis untuk mengatasi kesulitan-kesulitan anak, mengembangkan pola perilaku adaptif, mengendalikan diri siswa yang agresifnya tinggi, meningkatkan kemampuan berempati, dapat mengelola emosi, dapat menjadi individu yang bertanggung jawab, memiliki interpersonal skill yang bagus dan dapat memecahkan masalah secara efektif dan bijaksana.

Dari pendapat diatas, maka metode mengajar *role playing* lebih ditekankan pada aktivitas bermain untuk merangsang aktivitas belajar. Bermain memiliki pengertian sebagai sebuah aktifitas bermain yang murni mencari kesenangan tanpa mencari “menang dan kalah” (*play*). Peran (*role*) bisa diartikan sebagai cara seseorang berperilaku dalam posisi dan situasi tertentu.

Untuk itu pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* diharapkan dapat meningkatkan penguasaan gerak pada permainan bolabasket.

karena penguasaan gerak dalam permainan bolabasket sangat banyak dan kompleks, dan apabila siswa kelas rendah menerima terlalu banyak penguasaan gerak dalam permainan bolabasket hasil yang diharapkan tidak optimal sehingga peneliti membatasi penguasaan gerak yang akan diteliti yaitu penguasaan gerak membawa bola (*dribbling*), menangkap dan mengumpan bola (*Chest pass*).

Menurut PB. Perbasi dalam Sucipto *et.al* (2010:23) permainan bolabasket adalah:

Permainan yang dimainkan oleh 2 regu yang masing masing regu terdiri dari 5 pemain. Tiap regu berusaha memasukan bola kedalam keranjang lawan dan mecegah regu lawan memasukan bola atau membuat angka/skor. Bola boleh dioper, dilempar, ditepis, digelindingkan atau dipantulkan/dribble kesegala arah, sesuai dengan peraturan.

Dalam pelaksanaannya pembelajaran bolabasket siswa seringkali kesulitan belajar untuk penguasaan gerak dalam permainan bolabasket, karena kebanyakan di lapangan guru sering mengajarkan penguasaan keterampilan teknik dalam pembelajaran, tanpa dibarengi dengan aktivitas permainan.

Terlebih lagi, masalah kurangnya motivasi belajar siswa terhadap pembelajaran penjas disebabkan kurang menariknya metode pembelajaran yang diajarkan oleh guru, kemudian rendahnya partisipasi siswa dalam melakukan aktivitas pembelajaran bolabasket karena pada umumnya bagi siswa SMP pembelajaran bolabasket merupakan pembelajaran baru bagi mereka, sehingga hasil belajar yang diharapkan tidak sesuai.

Berdasarkan penjelasan diatas, Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Metode *Role playing* Terhadap Peningkatan Penguasaan Gerak dalam Permainan Bolabasket pada Ekstrakurikuler Bolabasket SMP N 1 Cicalengka Kabupaten Bandung”.

B. Identifikasi Masalah

Seperti yang telah dikemukakan diatas, bahwa dalam pembelajaran penjas dipengaruhi oleh beberapa faktor, maka beberapa masalah yang timbul dalam pembelajaran penjas dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Siswa kurang berpartisipasi dalam mengikuti kegiatan belajar permainan bolabasket.
2. Penggunaan metode pembelajaran yang kurang variatif.
3. Kurangnya unsur-unsur permainan yang diberikan dalam pembelajaran terutama pada pembelajaran permainan bolabasket.

C. Batasan Masalah

Pembatasan masalah dalam sebuah penelitian diperlukan untuk memudahkan dalam menyederhanakan masalah, disamping itu untuk menghindari timbulnya penafsiran yang terlalu luas dengan tujuan untuk memperoleh gambaran yang jelas. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Metode *role playing* menurut Heriawan *et.al* (2012:131) adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa dilakukan dengan memerankan sebagai tokoh hidup atau benda mati.
2. Permainan olahraga bolabasket adalah permainan beregu yang dimainkan dengan cara memantulkan bola, melempar bola, menangkap bola serta menembak bola ke keranjang lawan Sucipto *et.al* (2010: 23)
3. Instrumen pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini berupa tes penguasaan gerak terdiri dari dua bentuk tes yaitu tes penguasaan gerak membawa bola, melempar dan menangkap bola, kedua bentuk tes tersebut dirujuk dari Nurhasan (2007:189)
4. Lokasi penelitian ini dilakukan di SMPN 1 Cicalengka Kabupaten Bandung.

D. Rumusan Masalah

Ikbal, Anjar M. 2014

PENGARUH METODE ROLE PLAYING TERHADAP PENINGKATAN PENGUASAAN GERAK DALAM PERMAINAN BOLABASKET

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Berdasarkan latar belakang, identifikasi dan batasan masalah diatas maka permasalahan yang menjadi pokok peneliti dapat dirumuskan apakah pengaruh pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* dapat meningkatkan penguasaan gerak dalam permainan bolabasket?.

E. Tujuan penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendapatkan jawaban terhadap masalah yang telah dirumuskan sesuai dengan latar belakang masalah. Maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini untuk mengetahui pengaruh pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* terhadap penguasaan gerak dalam permainan bolabasket.

F. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat dan menjadi bahan masukan serta pertimbangan dalam upaya pengembangan pembelajaran pendidikan jasmani. Adapun mafaat yang dapat diambil dari hasil penelitian ini adalah :

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat meberikan kontribusi bagi pembelajaran di sekolah, meningkatkan ilmu pengetahuan, peningkatan mutu pendidikan dalam aspek pembelajaran terutama pada pembelajaran penjas.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi guru dapat dijadikan acuan oleh para guru pendidikan jasmani guna memperbaiki pembelajaran disekolah.

- b. Bagi sekolah/lembaga memberikan keleluasan kepada guru untuk menciptakan strategi, metode, pendekatan dan teknik pembelajaran penjas.
- c. Bagi siswa untuk memunculkan minat belajar penjas dan memberikan pembelajaran penjas yang inovatif.

DAFTAR PUSTAKA

Heriawan, Adang, et.al. (2012). *Metodelogi Pembelajaran: Kajian Teoritis Praktis*. Banten: LP3G

Nurhasan. (2007). *Tes dan pengukuran dalam pendidikan jasmani*. Bandung:STKIP

Sucipto. et.al (2010). *Permainan Bolabasket*. Bandung: FPOK UPI

Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional no. 20 tahun 2003

Joyce dan Weil (2000). *Metode role playing*. [online]. Tersedia dalam <http://penelitianindakankelas.blogspot.com/2013/01/strategi-bermain-peran-role-playing.html> [diakses 10 Februari 2014]