

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bermain merupakan suatu aktivitas yang dapat dilakukan oleh semua orang, dari anak-anak hingga orang dewasa, tidak terkecuali penyandang cacat. Pada masa anak-anak bermain merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupannya dan cenderung merupakan kebutuhan dasar yang hakiki. Para ahli pendidikan mengatakan bahwa anak-anak identik dengan bermain, karena hampir semua hidupnya tidak lepas dari bermain. Lutan (1997) menyatakan bahwa, "manusia cenderung menjadikan bermain sebagai satu kebutuhan dasar hakiki oleh karena itu manusia disebut sebagai makhluk bermain (*home ludens*)."

Bermain dapat menimbulkan keriang, kelincahan, relaksasi dan harmonisasi sehingga seseorang cenderung bergairah. Sukintaka (1980:7) mengatakan bahwa "kegairahan dapat memudahkan timbulnya inspirasi, sehingga anak-anak dapat dengan mudah melakukannya, tanpa harus ada paksaan dan hambatan." Melalui bermain, anak-anak mudah mengikuti irama gerak sesuai dengan pola gerakan yang diharapkan. Bahkan bermain dapat mendorong seseorang untuk melakukan kegiatan dengan antusias. Seperti dikatakan Carr (1991), "bermain dapat merangsang motivasi anak untuk melakukan kegiatan."

Sebagaimana sifatnya, anak-anak mudah terbangkit minatnya untuk bermain. Permainan yang dapat dilakukan dengan mudah cenderung menimbulkan tantangan pada anak untuk mengerahkan semua ketangkasnya.

Siswa yang terbangkit semangatnya, akan melanjutkan kegiatannya dan melupakan segala kelelahan yang dialaminya. Rasa senang yang ada pada anak didik merupakan modal utama untuk menimbulkan situasi kondusif untuk melaksanakan kegiatan pendidikan. Namun rasa senang itu akan makin terpenuhi bila yang bermain atau semua yang bermain akan bersungguh-sungguh.

Berkaitan dengan pengaruh permainan terhadap keterampilan siswa dijelaskan oleh Sukintaka (1980: 4), sebagai berikut:

Permainan yang diberikan kepada siswa bukan saja bentuk permainan yang menyenangkan melainkan juga mempunyai nilai-nilai yang penting yaitu sebagai penunjang sosialisasi. Di dalam kegiatan tersebut anak belajar bagaimana bergaul dengan anak lain, bekerjasama dalam berbagai kegiatan dan memainkan peranan sebagai pemimpin dan sebagai pengikut serta menilai diri dan kemampuannya secara realistis dengan membandingkan diri dengan kemampuan teman sebayanya.

Permainan bolabasket merupakan salah satu cabang olahraga yang paling banyak digemari hampir di seluruh dunia. Begitu juga di Indonesia, permainan bolabasket banyak juga peminatnya, dari anak kecil, remaja sampai orang dewasa sekalipun menyukai permainan bolabasket. Permainan bolabasket baik untuk sekedar menyalurkan hobi atau untuk meraih prestasi dalam cabor bolabasket tersebut, karena permainan bolabasket sangat menarik untuk dimainkan. Selain itu, jika dilakukan secara teratur akan banyak manfaat yang diperoleh, seperti untuk menjaga kesehatan, menunjang perkembangan fisik, mental dan sosial. Maka olahraga ini dimasukkan ke dalam kurikulum pendidikan jasmani di semua jenjang pendidikan formal.

Mengenai definisi permainan bolabasket tertuang dalam buku peraturan bolabasket (2008:1) yaitu, “Bolabasket dimainkan oleh dua (2) regu yang masing-masing terdiri dari lima 5 pemain. Tujuan dari masing-masing regu adalah untuk memasukan bola ke keranjang lawan dan berusaha mencegah regu lawan memasukan bola.”

Bolabasket merupakan permainan yang dinamis atraktif terutama berkenaan dengan cara memainkan bola baik pada saat pertandingan. Dalam permainan bolabasket setidaknya pemain harus menguasai beberapa teknik dasar yaitu *dribbling*, *passing*, *catching*, *rebound*, *shooting* dan *footwork*, permainan bolabasket semakin menarik ketika para pemain memperagakan teknik *passing* dengan berbagai jenis passing antara lain *chest pass*, *bounce pass*, *over head pass*.

Bolabasket merupakan kegiatan fisik yang cukup kaya struktur pergerakannya. Dilihat dari taksonomi gerak umum, bolabasket bisa secara lengkap diwakili oleh gerak-gerak dasar yang membangun pola gerak yang lengkap, dari mulai pola gerak lokomotor, nonlokomotor, sekaligus manipulatif. Keterampilan dasar ini dianggap sebagai keterampilan dasar fundamental, yang sangat berguna bagi perkembangan keterampilan-keterampilan lain yang lebih kompleks.

Dilihat dari cara memainkannya, bolabasket bisa dikategorikan sebagai cabang olahraga yang sepenuhnya bersandar pada keterampilan dasar manipulatif. Memainkan bola dengan kedua tangan, melempar, menangkap, menembak. Dari segi pergerakannya, bolabasket memperlihatkan keterampilan lokomotor tinggi, gabungan lompatan dan lari yang begitu dinamis sambil lempar bola ketika

melayang, menunjukkan bahwa seorang pemain bolabasket adalah orang memiliki kemampuan tinggi dalam koordinasi, kelincahan, kecepatan, dan daya tahan di samping kekuatan.

Dengan demikian, tidak bisa dibantah lagi, bahwa pemain bolabasket akan menimba berbagai manfaat dari permainan yang ditekuninya. Selain manfaat fisik yang jelas berhubungan dengan peningkatan kebugaran jasmani dan peningkatan keterampilan tingkat tinggi, seorang pemain bolabasket pun bisa memetik manfaat secara mental-emosional serta sosial dari olahraga bolabasket.

Alasan penulis melakukan penelitian ini yaitu karena dilihat secara teknis siswa sudah mengerti dan memahami bolabasket, namun dalam pelaksanaannya siswa merasa kesulitan dalam melakukan kerjasama tim dalam permainan bolabasket. Permainan dasar lempar tangkap merupakan inti dari permainan bolabasket. Dengan permainan dasar lempar tangkap, siswa dapat lebih memahami fungsi dari teknik passing untuk melakukan kerjasama tim dalam permainan bolabasket. Sehingga pengaruh permainan dasar lempar tangkap pengaruhnya lebih dirasakan oleh siswa dalam meningkatkan keterampilan passing, dan secara tidak langsung kerjasama tim dalam permainan bolabasket pun dapat lebih meningkat.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, maka penulis ingin meneliti dan mengungkapkan dalam suatu karya ilmiah tentang “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Terhadap Hasil Pembelajaran Siswa Dalam Permainan Bolabasket di SMAN 13 Bandung”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan dalam latar belakang masalah, maka rumusan masalah yang akan ditelusuri dalam penelitian ini adalah “Apakah Terdapat Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Terhadap Hasil Pembelajaran Keterampilan Bolabasket di SMAN 13 Bandung”.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan kepada ruang lingkup dan latar belakang permasalahan serta permasalahan penelitian di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Apakah terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif terhadap hasil pembelajaran keterampilan bolabasket di SMA Negeri 13 Bandung.

D. Manfaat Penelitian

1. Secara Praktis

Memberikan sumbangan pemikiran yang bisa dijadikan tambahan referensi bagi pelaksanaan penelitian yang relevan di masa yang akan datang.

2. Secara Teoritis

Dapat digunakan sebagai masukan (bahan pemikiran) keilmuan dan informasi bagi lembaga pendidikan yang dalam hal lain adalah sekolah maupun bagi perorangan, seperti guru pendidikan jasmani, pelatih basket, mahasiswa, para pembaca dan pemerhati olahraga mengetahui seberapa besar mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif terhadap pembelajaran siswa dalam permainan bolabasket.

E. Pembatasan Penelitian

Untuk menghindari timbulnya penafsiran – penafsiran yang luas dan agar tidak menyimpang dari permasalahan yang diteliti, maka yang akan menjadi fokus penelitian adalah :

1. Penelitian ini hanya difokuskan pada penerapan model pembelajaran kooperatif terhadap hasil pembelajaran siswa dalam olahraga bolabasket
2. Untuk penelitian ini hanya ditekankan pada model pembelajaran kooperatif tipe student team learning (pembelajaran tim siswa)
3. Untuk penelitian ini hanya ditekankan pada keterampilan passing dan catching pada olahraga bolabasket
4. Sample penelitian adalah siswi yang mengikuti ekstrakurikuler bolabasket
5. Lokasi penelitian di SMAN Negeri 13 Bandung

F. Definisi Istilah

Untuk lebih memahami dan memudahkan istilah – istilah maka penulis akan menjelaskan istilah-istilah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Model pembelajaran menurut Trianto (2007:2) adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang dapat kita gunakan untuk mendesain pola – pola mengajar secara tatap muka di dalam kelas atau mengatur tutorial untuk menentukan material atau perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku, program, media komputer dan kurikulum.
2. Pembelajaran kooperatif menurut Juliantine (2011:54) adalah suatu strategi belajar mengajar yang menekankan pada sikap atau perilaku bersama dalam

bekerja atau membantu diantara sesama dalam struktur kerjasama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri dari dua orang atau lebih.

