

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar yang merancang pembentukan perilaku dan tumbuh kembang manusia. Sejalan dengan isi Undang – Undang No. 20 Tahun 2003, tentang sistem pendidikan nasional bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan 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 dan negara.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa pendidikan itu sangat penting untuk keseluruhan umat manusia. Untuk mewujudkan itu semua, memerlukan generasi – generasi yang pintar, bertanggungjawab dan memiliki jiwa raga yang sehat, salah satunya dengan pendidikan jasmani.

Menurut Utama (2011, hlm. 2) mengemukakan bahwa “pendidikan jasmani merupakan salah satu usaha sadar untuk menciptakan lingkungan yang mampu mempengaruhi potensi peserta didik agar berkembang ke arah tingkah laku yang positif melalui aktivitas jasmani”. Selanjutnya pendidikan jasmani dijelaskan juga oleh Bucher (dalam Utama, 2011, hlm. 3) mengemukakan bahwa “pendidikan jasmani merupakan bagian yang integral dari seluruh proses pendidikan yang bertujuan mengembangkan fisik, mental, emosi, dan social, melalui aktivitas jasmani yang telah dipilih untuk mencapai hasilnya”.

Menurut Rink (dalam abduljabar, 2011, hlm. 81) mengemukakan bahwa:

Kontribusi unik pendidikan jasmani terhadap pendidikan secara umum adalah perkembangan tubuh yang menyeluruh melalui aktivitas jasmani. Jika aktivitas jasmani ini dipandu oleh para guru yang kompeten, maka hasil berupa perkembangan utuh insani menyertai perkembangan fisikalnya. Hal ini dapat dicapai ketika aktivitas jasmani menjadi budaya dan kebiasaan jasmani atau pelatihan jasmani.

Berdasarkan beberapa uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang menggunakan aktivitas jasmani melalui aktivitas fisik, permainan dan cabang olahraga sebagai wahana untuk

meningkatkan kemampuan siswa agar berkembang secara menyeluruh baik, fisik, mental, kognitif maupun sikap kepribadiannya.

Dalam hal ini guru pendidikan jasmani diharapkan bisa melaksanakan prosesnya sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Dalam hal ini perlu adanya pembaharuan dalam merancang pembelajaran pendidikan jasmani yang sesuai dengan tujuan dan tingkat perkembangan siswa, akan tetapi pada kenyataannya dalam pembelajaran pendidikan jasmani masih jauh dari yang diharapkan, karena untuk mencapai proses pembelajaran yang efektif banyak faktor yang menjadi penghambat dalam proses pelaksanaannya. Sejalan dengan hal yang terjadi di SD Pertiwi Kec. Bandung Wetan yang menjadi tempat observasi penulis dalam proses pembelajaran masih sangat kurang baik dalam melaksanakan tugas gerak yang diajarkan oleh guru, salah satunya dalam pembelajaran permainan bolavoli.

Permasalahan yang terjadi pada saat proses pembelajaran permainan bolavoli di kelas V SD Pertiwi Kec. Bandung Wetan sangat tidak efektif karena rendahnya kemampuan siswa, serta kemampuan pada pemahaman siswa tentang permainan bolavoli menyebabkan antusias siswa dalam kegiatan pembelajaran permainan bolavoli terlihat sangat kurang efektif, misalnya: siswa menjadi lebih cepat bosan pada pembelajaran permainan bolavoli serta terlihat bingung dengan peraturan permainan bolavoli.

Dari permasalahan yang terjadi pada pembelajaran permainan bolavoli kebanyakan dari pihak perempuan yang mengeluh untuk tidak mau melakukan permainan bolavoli. Banyak siswa yang tidak nyaman dalam melakukan permainan bolavoli dikarenakan siswa bingung dengan peraturan dan kurang menguasai keterampilan teknik dasar dalam permainan bolavoli.

Dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani di tingkatan Sekolah Dasar, pemahaman pembelajaran bolavoli harus dijelaskan secara menarik, karena tidak semua siswa menyukai permainan bolavoli dengan berbagai alasan. Tentunya guru Pendidikan jasmani harus mampu membuat suasana pembelajaran yang menarik sehingga peserta didik termotivasi untuk belajar menikmati jenis permainan itu (permainan bolavoli dan sejenisnya). Peserta didik sangat mungkin untuk diberi pemahaman tentang permainan bolavoli agar siswa merasa senang

saat melakukan pembelajaran permainan bolavoli dengan menerapkan model *role playing*.

Menurut Primasari, Rustiana (dalam Astuti dan Sutarni, 2011, hlm. 2):

Role play adalah suatu model pembelajaran yang bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosial, mempelajari nilai-nilai sosial dan moral serta pencerminannya dalam perilaku memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Berarti *Role play* atau bermain peran merupakan pembelajaran yang berfungsi untuk menumbuhkan imajinasi siswa, keaktifan siswa, dan argumen-argumen siswa untuk memecahkan permasalahan yang ada.

Dengan menggunakan model *role play*, siswa bisa bermain peran berdasarkan kemampuan mereka. Melatih percaya diri mereka, kemudian ketika mereka sudah mulai percaya diri otomatis mereka tidak takut lagi untuk melakukan yang di intruksikan oleh guru. Seperti yang peneliti ambil ini menggunakan permainan bolavoli dengan model *role playing*. Jadi para siswa bisa menemukan apa yang harus mereka lakukan ketika bermain bolavoli. Contohnya mengambil keputusan ketika hendak memberikan passing bawah kepada teman sejawatnya. Kemudian mengambil keputusan ketika mereka melakukan passing atas dan memberikannya kepada teman se-timnya agar bisa mematikan permainan lawan dan mendapatkan point untuk timnya.

Model *role playing* ini lebih mengutamakan ketangkasan mereka dalam menampilkan jati diri mereka. Dilihat dari cara mereka mengambil keputusan, mendukung teman se-timnya, dan mencari ruang kosong ketika permainan berlangsung. Peneliti disini menggunakan model *role playing* dikarenakan menurut peneliti model ini cocok digunakan dalam permainan bolavoli.

Permainan bolavoli di tuntut untuk banyak berpikir terutama dalam pengambilan keputusan (*decision making*) dan keterampilan bermain (*skill execution*). Maka dari itu diperlukan jati diri yang baik agar bisa cepat mengambil keputusan. Menggunakan model *role playing* ini bisa memberikan gambaran kepada peneliti untuk lebih memberikan keleluasan kepada siswa dalam mengeksplorasi diri. Agar para siswa bisa menjadi individu yang lebih berkembang tidak menjadi pemalu bahkan tidak mau ikut dalam pembelajaran penjas terutama dalam permainan bolavoli ini.

Penelitian terdahulu terkait penggunaan metode *role playing* dilakukan oleh Hunayani dan Santoso (2018, hlm. 43) dalam penelitiannya mengemukakan bahwa:

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar lompat jauh gaya jongkok melalui penggunaan alat bantu pada siswa kelas IV SD Negeri Ngadirejo Tahun Ajaran 2016/2017. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, tiap siklus terdiri atas perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subyek penelitian adalah siswa kelas IV SD Negeri Ngadirejo Kecamatan Tegalrejo yang berjumlah 17 siswa. Sumber data berasal dari guru dan siswa. Teknik pengumpulan data adalah dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi atau Arsip. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui penggunaan alat bantu box kardus dengan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar lompat jauh siswa dari prasiklus diperoleh data 18% yang tuntas. Pada siklus I diperoleh data 36% tuntas. Pada siklus II yang tuntas 82%. Dari data di atas Proses belajar mengajar menggunakan alat bantu box kardus dengan metode *role playing* menunjukkan adanya peningkatan hasil yang signifikan. Dengan demikian pembelajaran pada penjasorkes dalam belajar lompat jauh gaya jongkok bagi siswa kelas IV semester I tahun pelajaran 2016-2017 di SDN Ngadirejo Kecamatan Tegalrejo Magelang, dengan alat bantu box kardus dengan metode *role playing*.

Kekosongan dari penelitian tersebut hanya diterapkan pada pembelajaran lompat jauh saja, ternyata *role playing* juga dapat dilakukan pada cabang olahraga bolavoli.

Hasil penelitian lain terkait *role playing*, terdapat pada penelitian Purwoko dan Indriarsa (2015, hlm. 473) menjelaskan bahwa :

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar lompat jauh gaya jongkok melalui penggunaan alat bantu pada siswa kelas IV SD Negeri Ngadirejo Tahun Ajaran 2016/2017. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, tiap siklus terdiri atas perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subyek penelitian adalah siswa kelas IV SD Negeri Ngadirejo Kecamatan Tegalrejo yang berjumlah 17 siswa. Sumber data berasal dari guru dan siswa. Teknik pengumpulan data adalah dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi atau Arsip. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui penggunaan alat bantu box kardus dengan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar lompat jauh siswa dari prasiklus diperoleh data 18% yang tuntas. Pada siklus I diperoleh data 36% tuntas. Pada siklus II yang tuntas 82%. Dari data di atas Proses belajar mengajar menggunakan alat bantu box kardus dengan metode *role playing* menunjukkan

adanya peningkatan hasil yang signifikan. Dengan demikian pembelajaran pada penjasorkes dalam belajar lompat jauh gaya jongkok bagi siswa kelas IV

semester I tahun pelajaran 2016-2017 di SDN Ngadirejo Kecamatan Tegalrejo Magelang, dengan alat bantu box kardus dengan metode *role playing*.

Dari pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa kekurangan dari penelitian ini adalah tidak dijelaskan guru melakukan kegiatan yang dapat memancing imajinasi siswa dalam *role playing* sebelum masuk pada materi ajar. Sedangkan penelitian yang peneliti lakukan sebelum dilakukan siklus 1 sampai dengan siklus 2, peneliti selalu melakukan kegiatan yang dapat memancing imajinasi siswa, sehingga dapat memainkan perannya masing-masing.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka peneliti mengambil kesimpulan untuk membuat judul penelitian yang berjudul “Upaya Meningkatkan Pemahaman Bermain Bolavoli Melalui Model *Role playing*”.

1.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang di atas, agar focus terhadap permasalahan umum pada penelitian harus dibuat dalam bentuk rumusan masalah secara khusus supaya tercapai tujuan penelitian. Penelitian ini adalah penerapan *role playing* untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran permainan bolavoli di SD Pertiwi Kec. Bandung Wetan.

1.3 Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian ini adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap permainan bolavoli dengan penerapan metode *role playing*. Penelitian ini mempunyai tujuan: untuk mengetahui apakah penerapan *role playing* dapat mengembangkan pemahaman siswa dalam pembelajaran permainan bolavoli.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Teoritis

Hasil penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dalam memperkaya konsep tentang pemahaman bermain dan hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi institusi pendidikan sebagai bahan masukan dalam pengembangan pemahan bermain.

1.4.2 Kebijakan

1) Bagi penulis

Sebagai pengalaman berharga dan pengetahuan dalam membuat penelitian tindakan kelas dalam penerapan *role playing* untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran permainan bolavoli.

2) Bagi sekolah

Memberikan informasi kepada pihak sekolah sejauh mana pemahaman bermain bolavoli.

1.4.3 Praktik

Sebagai bahan masukan dan informasi yang dibutuhkan oleh guru untuk dapat melaksanakan proses pembelajaran pendidikan jasmani, sehingga dalam pembelajaran dapat diterapkan beberapa pendekatan agar siswa tidak merasa jenuh dan bosan.

1.4.4 Isu serta aksi sosial

Dengan adanya penelitian pemahaman bermain bolavoli ini dapat diketahui sejauh mana dan menjadi referensi untuk penelitian yang akan datang, menjadi referensi untuk guru sebagai tolak ukur pembelajaran dan penelitian ini dapat bermanfaat bagi banyak orang.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi merupakan sistematika penulisan skripsi yang disajikan untuk memberikan gambaran setia bab, urutan penulisannya, serta keterkaitan antara sub bab dengan bab lainnya dalam membentuk kerangka utuh skripsi. Struktur organisasi skripsi terdiri atas lima bab utama beserta lampiran yang diuraikan sebagai berikut:

1. BAB I : Pendahuluan
2. BAB II : Kajian Pustaka
3. BAB II : Metode Penelitian
4. BAB IV : Hasil Temuan dan Pembahasan
5. BAB V : Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi