

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Penelitian**

Pendidikan jasmani merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di semua jenjang pendidikan disamping disiplin dan ilmu lain dari sekolah dasar, sekolah menengah pertama, sekolah menengah atas bahkan di perguruan tinggi. Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari keseluruhan pendidikan yang bertujuan untuk mengembangkan aspek fisik kebugaran, keterampilan gerakan, keterampilan berpikir kritis, sosial keterampilan, logika, stabilitas emosional, sikap moral, sehat gaya hidup, dan pengenalan lingkungan yang bersih. Pendidikan jasmani adalah alat pendidikan atau disebut sebagai salah satu media pendidikan yang dalam prosesnya bisa mewujudkan tujuan dari pendidikan sekaligus pembudayaan (Sofiarini, 2016, hlm. 70) sehingga pendidikan jasmani harus diajarkan kepada setiap siswa pada semua jenjang pendidikan dalam mencapai tujuan tersebut.

Pendidikan jasmani dilaksanakan melalui aktivitas fisik yang bertujuan mendidik siswa secara jasmani dengan materi pelajaran aktivitas jasmani yang dikaitkan dengan permainan menyerupai olahraga. Permainan tersebut dapat mewujudkan tujuan dari pendidikan melalui pembelajaran pendidikan jasmani yang banyak mengandung nilai-nilai positif. Sesuai dengan yang dikemukakan (Mahendra, 2015 hlm. 22) bahwa tujuan pembelajaran pendidikan jasmani itu harus mencakup tujuan dalam domain psikomotor, domain kognitif, dan domain efektif. Nilai-nilai yang ada pada aktivitas olahraga dan permainan yang belum tercapai di dalam pendidikan jasmani diharapkan tercapai di dalam kegiatan ekstrakurikuler. Melalui aktivitas olahraga dan permainan tersebut siswa akan belajar bekerja sama dengan sportif, disiplin, tanggung jawab, *fairplay* dan sebagainya. Selain itu siswa yang mengikuti ekstrakurikuler, Dalam program olahraga mereka tidak hanya mengembangkan keterampilan, tetapi mereka juga belajar untuk menghormati, belajar untuk memenuhi tantangan baru, dan menikmati usaha teman-teman (Brooks, 2000).

Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan tidak hanya berperan dalam hal pengetahuan, kecerdasan dan keterampilan, pendidikan juga berperan membentuk

manusia yang beriman, dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berbudi pekerti luhur, kepribadian mantap dan mandiri, serta memiliki tanggung jawab dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bertanah air.

Pendidikan jasmani dalam penyampainnya menggunakan aktivitas olahraga dan permainan, seperti atletik, permainan bola besar: sepak bola; bola basket; bola voli dan lain-lain sangat perlu untuk melakukan tambahan jam pelajaran demi tercapai tujuan. Penambahan jam tersebut dapat dilakukan di luar jam belajar mengajar melalui kegiatan ekstrakurikuler, sebagai tambahan jam belajar kegiatan ekstrakurikuler juga dapat dijadikan alat untuk mengembangkan minat, bakat, dan potensi siswa. Selain itu kegiatan ekstrakurikuler berpotensi mengurangi perilaku berisiko dengan memadati waktu setelah pulang sekolah yang tidak diawasi, dengan memberikan panutan positif dan interaksi sebaya dan dengan mempromosikan kognitif dan non-kognitif (Crispin dkk., 2017, hlm 3).

Kegiatan ekstrakurikuler olahraga disekolah tersebut adalah kegiatan ekstrakurikuler bolabasket, kegiatan ini merupakan kegiatan beregu, yang mampu mengembangkan bentuk kerja sama dan komunikasi, sehingga dengan nuansa sosial. Hal tersebut menunjukkan bahwa kegiatan olahraga bolabasket tidak hanya baik untuk mengembangkan aspek fisik saja akan tetapi untuk mengembangkan nilai-nilai positif siswa. Sosialisasi melalui olahraga adalah proses yang kompleks di mana individu belajar keterampilan, sikap, nilai-nilai dan cara perilaku yang memungkinkan berfungsi dalam budaya tertentu (Ioan-sabin, 2017, hlm. 47).

Aktivitas olahraga permainan bolabasket juga memiliki nilai-nilai tertentu yang mempunyai sifat rekreatif, permainan bolabasket bisa dimainkan mulai dari anak-anak sampai dewasa, oleh orang-orang yang sudah berusia lanjut, baik oleh pria maupun wanita, dengan aturan permainan yang dimodifikasi sesuai dengan tingkat usia dan kemampuan fisik. Nilai rekreatifnya tercermin dari terpenuhinya kebutuhan seseorang untuk melakukan suatu kegiatan fisik apakah sebagai suatu katarsis atau sekedar sebagai pelepas gejolak emosi kejiwaannya. Olahraga seperti permainan bolabasket banyak potensi yang bermanfaat bagi anak-anak dan remaja yaitu, menyehatkan badan, membantu menghindari obesitas, dan mempercepat pertumbuhan. Partisipasi dalam olahraga remaja seperti bola basket menawarkan banyak manfaat potensial bagi anak-anak dan remaja. Partisipasi olahraga remaja

menyediakan jalan untuk mengembangkan hubungan sebaya, harga diri, dan kualitas kepemimpinan (DiFiori dkk., 2018).

Nilai-nilai yang diperoleh dari perspektif sosial dan etis juga sangat nyata. Permainan bolabasket dengan mudah bisa di modifikasi sesuai dengan tuntutan situasi di dalam interaksi sosial. Jumlah pemainnya tidak harus selalu lima orang saja sesuai peraturan resminya, tetapi bisa kurang atau lebih dari jumlah tersebut (contohnya sekarang ada nomor baru di cabang bolabasket yang sudah di pertandingkan di Olimpiade yaitu 3x3), sehingga mampu merangkul keterlibatan sosial yang lebih tinggi. Permainannya sendiri tidak hanya boleh dimainkan di lapangan keras sesuai dengan ukuran tertentu saja, tetapi bisa dimainkan di atas lapangan apapun yang rata, sepanjang tersedianya ring basket sebagai tempat memasukkan bola. Sering kali di dalam permainan bolabasket yang tidak resmi itu, tidak ada wasit yang memimpin permainan, meskipun demikian para pemainnya dengan spontan mengakui pelanggaran atau kesalahan yang dilakukannya dengan memberikan hak memainkan bola kepada lawan bermainnya, sehingga nilai-nilai positif dalam permainan ini akan selalu terjaga.

Program pengembangan nilai-nilai positif bagi anak muda atau di kenal dengan *Positive Youth Development* (PYD) merupakan pandangan yang memahami remaja merupakan aset pada perkembangan manusia yang memiliki potensi untuk sukses, berkembang dengan sehat, serta memiliki kapasitas untuk berkembang secara positif (Lerner et al., 2016). Penelitian berbagai program pengembangan remaja berorientasi dilatar belakangi hasil temuan komprehensif dari The National 4-H Council mengenai studi *Positive Youth Development* yang dimulai pada tahun 2002, hasil survey tersebut 7.000 remaja dari berbagai latar belakang di 42 negara bagian Amerika Serikat, yang menunjukkan PYD berkontribusi kepada penurunan perilaku beresiko di usia remaja R. Lerner & J. Lerner (2016). PYD memiliki efek pencegahan, dapat juga menjadi proses promotif yang mengalihkan remaja dari kesempatan berperilaku negatif Schmid (2011). Melalui pengembangan program permainan bolabasket di harapkan akan muncul nilai-nilai positif pada saat permainan berlangsung. Melihat nilai-nilai positif yang muncul dalam permainan bolabasket serta meningkatkan keinginan bersaing setiap individu, peranan pemasaran melalui media cetak maupun elektronik akan menambah pesatnya

perkembangan permainan bolabasket baik melalui kompetisi kelompok umur, amatir maupun profesional. Hal ini dikarenakan melalui media informasi menampilkan hasil pertandingan maupun penayangan pertandingan secara langsung maupun tidak langsung dapat memberikan informasi perkembangan terkini tentang permainan bolabasket. Hasil-hasil pertandingan permainan bolabasket dapat menggambarkan keterampilan-keterampilan seseorang berdasarkan data-data statistik. Data-data statistik seperti tembakan, umpan *dribel*, dan *rebound*, serta kerja tim untuk menyerang atau bertahan, adalah persyaratan agar berhasil dalam memainkan olahraga ini (Lamas, Barrera, Otranto, & Ugrinowitsch, 2014, 307), (Sampaio & Janeira, n.d, 2017, hlm 40) (Bazanov & Haljand, 2017, hlm 89).

Penggunaan statistik di Indonesia sudah mulai dianggap penting untuk para pelatih, mulai dari PORDA, PON, liga mahasiswa, dan liga profesional, bahkan di event-event pelajar para pelatih sudah menggunakan statistik akan tetapi penilaian pengambilan keputusan masih belum populer dipertandingan bolabasket. Berdasarkan pengamatan dalam beberapa kejuaraan atau pertandingan ada beberapa faktor yang dapat memberikan kemenangan dalam satu pertandingan salah satunya adalah faktor pelatih dalam merotasi pemain merupakan salah satu hal yang tidak bisa dianggap sepele Clay & Clay (2017, hlm 606).

Berdasarkan hal tersebut bisa di lihat dari data statistik setiap tim melalui pertandingan yang dapat dilihat kinerja para pemain inti, maupun pemain cadangan, dengan adanya data-data statistis tersebut, hal ini dapat digunakan oleh pelatih sebagai bahan evaluasi tim. Belum adanya pengembangan model program bolabasket siswa yang mengikuti ekstrakurikuler bola basket.

Berdasarkan latar belakang tersebut penulis mengungkapkan dan mengkaji tentang permainan bolabasket bagi kalangan remaja siswa yang mengikuti ekstrakurikuler bola basket di SMP Negeri 1 Baleendah serta sampai sejauh mana tingkat keterampilan bermain bolabasket berdasarkan data statistik pada beberapa pertandingan, melalui data-data statistik ini dapat dijadikan salah satu bahan evaluasi dari kekalahan atau kemenangan tim tersebut, dan sebagai acuan pelatih atau para pembina bagaimana menentukan strategi atau taktik yang baik bagi perorangan maupun taktik secara beregu untuk pertandingan selanjutnya yang

akhirnya melalui data statistik tersebut menjadikan daya bersaing secara kompetitif diantara mereka.

## 1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang dalam penelitian ini, penulis menjelaskan rumusan masalah sebagai berikut:

- 1.2.1 Apakah ada peningkatan Keterampilan Bermain Bola Basket melalui pembelajaran Program Base Statistik?
- 1.2.2 Apakah ada peningkatan *Positive Youth Development* (PYD) melalui pembelajaran Program Base Statistik?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah

### 1.3.1 Tujuan Umum

Para pelatih ekstrakurikuler dan cabang olahraga permainan bola basket diharapkan dalam mengevaluasi siswanya atau atletnya berdasarkan data statistik dapat dijadikan bahan untuk menyeleksi atlet yang potensial.

### 1.3.2 Tujuan Khusus

Penulis akan membuat program model pembelajaran bagi tim yang memiliki pemain yang pemain yang kemampuan rendah dengan program model berbasis statistik, kemudian di analisis berdasarkan analisis statistik sehingga akan dijadikan salah satu pendekatan untuk meningkatkan keterampilan bermain, prestasi tim, serta diteliti apakah program model statistik mempunyai peningkatan terhadap keterampilan bola basket dan nilai-nilai positif.

## 1.4 Manfaat Penelitian

Secara Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

- 1.4.1 Secara teoritis dapat dijadikan sumbangan keilmuan mengenai peningkatan performa siswa yang mengikuti ekstrakurikuler bola basket berdasarkan data hasil statistik.
- 1.4.2 Secara kebijakan di harapkan memberi sumbangsih bagi para pemangku kebijakan untuk menyeleksi atlet social yang berpotensi, serta untuk menerima atau menyeleksi siswa yang akan masuk jalur prestasi baik tingkat SMA maupun bagi tingkat mahasiswa.
- 1.4.3 Secara praktis model berbasis statistik dapat digunakan oleh para pelatih sebagai bahan evaluasi dan tim serta dijadikan salah satu alat evaluasi untuk menyeleksi atlet.
- 1.4.4 Secara social penelitian ini dapat dijadikan salah satu media untuk penerimaat siswa baru di lingkungan Pendidikan di setiap daerah.

## **1.5 Struktur Organisasi Skripsi**

BAB I: Pendahuluan yang berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi.

BAB II: Kajian teoritis yang berisikan kajian pustaka atau landasan teoritis, kerangka pemikiran, beberapa pengertian dan konsep dari para ahli mengenai permasalahan penelitian dan hipotesis tindakan.

BAB III: Metode penelitian yang berisikan lokasi dan subyek penelitian, desain penelitian, metode penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data dan analisis data.

BAB IV: Hasil penelitian dan pembahasan yang berisikan temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan data, analisis data dan pembahasan temuan penelitian.

BAB V: Berisi simpulan dan rekomendasi. Pada bab ini penulis menyimpulkan hasil dari analisis temuan yang penulis teliti, juga mengajukan hal-hal penting yang dapat bermanfaat dari hasil penelitian.