

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Permainan bola basket merupakan salah satu olahraga yang paling digemari oleh penduduk Amerika Serikat dan penduduk di belahan bumi lainnya, antara lain di Amerika Selatan, Eropa Selatan, Lithuania, dan juga di Indonesia.

Demikian halnya di sekolah-sekolah, permainan bola basket dimasukkan dalam satu mata pelajaran pokok bahkan masuk dalam tiap even-even olahraga permainan tingkat pelajar. Khususnya di sekolah-sekolah Gorontalo, hampir setiap sekolah terdapat lapangan bola basket, dan juga permainan bola basket merupakan permainan yang tidak sedikit peminatnya. Sering kali para siswa di sekolahan menghabiskan waktu istirahat untuk bermain bola basket.

Di sekolah SMA Negeri 1 Kabila juga terdapat lapangan basket, dan setiap terdapat jam pelajaran yang kosong mereka seringkali meluangkan waktu untuk bermain basket. Khususnya kelas X, sering kali mereka mengajak teman baik sesama kelas X maupun kelas XI dan XII.

Namun pada saat observasi serta pengamatan peneliti, terlihat para siswa terutama kelas X mengalami kesulitan dalam melakukan teknik dasar dalam permainan bola basket, khususnya gerakan *bounce pass*. Lemparan pantulan sangat berguna ketika lawan yang menghadap lebih tinggi dan tangannya menjulur ke atas. Dengan cara memantulkan bola di atas lantai/lapangan dekat kaki lawan.

Hal ini menjadi kekhawatiran guru penjaskes dimana kurangnya pemahaman dan kemampuan siswa dalam melakukan gerakan *bounce pass* pada permainan bola basket. Pada pembelajaran yang diterapkan oleh guru sebelumnya masih belum dikatakan meningkat, dikarenakan masih adanya kekurangan dalam melakukan gerakan-gerakan dalam permainan bola basket, khususnya gerakan *bounce pass*.

Dengan permasalahan di atas penulis ingin menerapkan sebuah metode pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan para siswa dalam melakukan gerakan *bounce pass*, yakni metode *role playing*.

Dengan melihat permasalahan yang ditemui maka dalam penelitian ini penulis berkeinginan menerapkan metode *role playing* untuk meningkatkan teknik dasar *bounce pass* dalam permainan bola basket pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Kabila.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang nantinya akan dibahas dalam karya ilmiah ini, yakni : kurangnya penguasaan teknik dasar bola basket, para siswa terutama kelas X mengalami kesulitan dalam melakukan teknik dasar dalam permainan bola basket, serta adanya kendala dalam teknik dasar *bounce pass* di SMA Negeri 1 Kabila disebabkan kurangnya penguasaan teknik dasar *bounce pass*.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penulisan karya ilmiah ini yakni sebagai berikut: apakah metode *role playing* dapat meningkatkan teknik dasar *bounce pass* dalam permainan bola basket pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Kabila?

1.4 Cara Pemecahan Masalah

Permasalahan yang telah diajukan sebelumnya dapat dipecahkan melalui metode *role playing* sebagai berikut :

1. Peneliti menyiapkan materi yang akan diterapkan.
2. Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari materi, dua hari sebelum kegiatan belajar mengajar.
3. Peneliti membentuk kelompok siswa yang anggotanya 5 orang.
4. Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
5. Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakukan gerakan sesuai materi yang sudah disiapkan.
6. Masing-masing siswa duduk dikelompoknya, masing-masing sambil memperhatikan mengamati gerakan yang sedang diperagakan.
7. Setelah selesai, masing-masing siswa diberikan kertas sebagai lembar kerja untuk membahas.

8. Masing-masing kelompok menyimpulkan hasil kesimpulannya.
9. Peneliti memberikan kesimpulan secara umum
10. Peneliti melakukan evaluasi

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan yang diinginkan peneliti untuk dicapai melalui penelitian tindakan kelas ini adalah untuk meningkatkan teknik dasar *bounce pass* melalui metode *role playing* dalam permainan bola basket pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Kabila.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dalam penelitian tindakan kelas kali ini, adalah :

1.6.1 Manfaat Teroritis

Dengan diterapkannya metode *role playing* dalam permainan bola basket khususnya teknik dasar *bounce pass*, siswa bisa menjadi terampil dalam menguasai gerakan dari gerak yang sifatnya sederhana ke gerak yang sifatnya kompleks dan sebagai bahan masukan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani dan olahraga sehingga dapat disajikan lebih menarik.

1.6.2 Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa : agar dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai bahan untuk dapat mengatasi kekurangmampuan dalam melakukan gerakan *bounce pass*. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi motivasi dalam proses belajar mengajar sehingga hasil belajar yang baik dapat dicapai.
- b. Bagi guru : Memberikan tambahan pengetahuan yang dapat menyelesaikan permasalahan yang timbul dalam kegiatan pembelajaran serta untuk menjadi motivasi untuk lebih jeli dan kreatif melaksanakan tugas pembelajaran.
- c. Bagi sekolah : Memberi sumbangan yang berarti dan pengajaran tempat meneliti dalam upaya pengembangan minat dan bakat serta penggunaan metode pembelajaran yang efektif dan efisien. Dapat memberikan tambahan pemahaman dalam menghadapi permasalahan dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM)

- d. Bagi peneliti selanjutnya : Sebagai bahan pedoman dalam penerapan metode pembelajaran selanjutnya. Dapat memberikan tambahan pengetahuan dan kesimpulan dari penelitian tersebut.