

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan merupakan media untuk mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap-mental-emosional-sportivitas-spiritual-sosial), serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang

Pendidikan diselenggarakan dengan memberikan keteladanan, membangun kemauan, dan mengembangkan kreatifitas peserta didik dalam proses pembelajaran. Keberhasilan pendidikan sebagian besar ditentukan oleh guru yang mampu dan terampil mengelola proses belajar mengajar. Karena guru merupakan ujung tombak di dalam proses pembelajaran yang memiliki peran dan fungsi strategis dalam upaya mencapai tujuan pendidikan. Guru yang mampu dan terampil selalu meningkatkan pengetahuan dan keterampilan sejalan dengan kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK).

Guru Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan memiliki peranan yang strategis dalam menyiapkan generasi bangsa dalam upaya meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani peserta didik. Oleh karena itu penyelenggaraan pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan harus lebih dikembangkan ke arah yang lebih optimal sehingga peserta didik akan lebih

inovatif, terampil, kreatif, memiliki pengetahuan dan pemahaman terhadap gerak manusia.

Pembelajaran Sekolah Menengah Pertama terutama di kelas VII dan VIII terdapat materi mempraktikkan berbagai teknik dasar permainan dan olahraga, serta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya termasuk permainan bolavoli. Disamping itu berdasarkan pengamatan peneliti yang dilakukan di beberapa SMP baik Negeri maupun Swasta di Kota Depok, serta hasil wawancara dengan beberapa orang guru Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan, didapat beberapa kesimpulan di antaranya pembelajaran Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan telah disampaikan oleh guru dengan berbagai materi yang sesuai dengan standar isi/silabus namun untuk materi permainan bolavoli siswa kurang termotivasi untuk mengikuti pelajaran dikarenakan oleh beberapa hal diantaranya: anak takut akan kerasnya bola dengan merasakan sakit bila bola menyentuh tangan, net terlalu tinggi sehingga anak tidak bisa leluasa menyeberangkan bola pada saat *smash*, lapangan terlalu luas hingga pada saat service bola tidak bisa melewati net, dan masih banyak faktor-faktor eksternal dan internal yang mempengaruhinya.

Di dalam proses pembelajaran sesungguhnya masih terlihat banyak siswa yang kurang aktif mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan khususnya materi bolavoli karena beberapa hal, antara lain: siswa malu karena merasa tidak bisa, siswa takut kena bola karena merasakan sakit, cuaca di lapangan yang panas karena terik matahari sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan tidak dapat tercapai dengan baik. Maka dari itu peneliti mengangkat

masalah ini ke dalam sebuah penelitian pengembangan dengan maksud untuk mempermudah siswa sekolah dalam proses pembelajaran.

Menurut Sukmadinata (2005:164) penelitian dan pengembangan adalah “suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan”. Sedangkan menurut Winarno (2011:76) penelitian pengembangan merupakan “penelitian yang berupaya mengembangkan produk tertentu sesuai dengan kebutuhan masyarakat saat ini”.

Berdasarkan beberapa kajian di atas maka dapat diambil pemahaman bahwa pengembangan adalah upaya yang dilakukan dengan langkah-langkah tertentu untuk mengembangkan suatu produk baru maupun penyempurnaan produk yang sudah ada. Dalam hal ini adalah model pembelajaran passing bawah permainan bolavoli.

Permainan bolavoli menurut Ngatiyono (2004:151) merupakan suatu permainan olahraga yang dimainkan oleh dua regu yang saling berhadapan dan tiap regu berjumlah enam orang, dimainkan dilapangan yang dipisahkan oleh net dengan cara melewatkan bola secara teratur melalui atas net sampai bola menyentuh lantai di daerah lawan. Bermain dan permainan adalah dua istilah yang sering dipakai secara bergantian di dunia olahraga. bermain merupakan bentuk kata kerja sedangkan permainan adalah kata benda. Siswa bermain bisa diartikan peserta didik melakukan suatu permainan, misalnya siswa bermain permainan bolavoli. Oleh karenanya dalam pembahasan teori-teori bermain yang ditemui di dalam berbagai kepustakaan, penggunaan kedua istilah ini sering pula digunakan bersama. Seperti contoh dalam

bahasa Belanda yang terdapat dalam bukunya Trisnowati Tamat dan Moekarto (2006:46) digunakan istilah “*Spel En Spelen*” dan dalam bahasa Inggris “*Games and Play*”. Berbagai pernyataan yang menyebutkan bahwa bermain dan permainan harus dipahami oleh guru Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan, karena pada kenyataannya permainan itu telah lama disenangi dan mempengaruhi kepribadian serta kehidupan manusia.

Permainan bolavoli merupakan suatu permainan yang kompleks yang tidak mudah dilakukan oleh setiap orang, dikarenakan dalam permainan bolavoli membutuhkan koordinasi yang benar-benar bisa diandalkan untuk melakukan semua gerakan yang ada dalam permainan bolavoli. Walaupun begitu permainan bolavoli sangat cepat berkembang dan merupakan salah satu cabang olahraga yang populer sekali di Indonesia setelah cabang olahraga sepakbola dan bulutangkis. Di dalam buku yang diterbitkan oleh PP.PBVSII (2014: 35) permainan bolavoli terdiri beberapa teknik dasar, yaitu: (1) teknik dasar passing (passing bawah dan atas); (2) *service* (*service* bawah dan *passing*); (3) smash, dan (4) membendung (*block*). Begitu kompleksnya permainan bolavoli menuntut guru untuk mengembangkan pembelajaran bolavoli dengan cara yang menyenangkan. Untuk itu dalam penelitian ini penulis mencoba mencari upaya untuk meningkatkan hasil belajar salah teknik dasar *passing* bawah permainan bolavoli yang dikemas dengan judul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar *Passing* Bawah Permainan Bolavoli Berbasis Permainan Untuk Siswa Kelas VII.SMP Muhammadiyah 4 Depok.

B. Batasan dan Rumusan Masalah

1. Batasan Masalah

Penelitian ini membahas tentang upaya peningkatan hasil belajar *passing* bawah permainan bolavoli melalui pendekatan bermain pada siswa kelas VII yaitu kelas VII.B SMP Muhammadiyah 4 Depok. Yang dimaksud dengan pendekatan bermain disini adalah dimana dalam proses pembelajaran menggunakan pendekatan bermain, yang mengarah pada permainan yang sebenarnya.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan batasan masalah di atas maka rumusan masalah penelitian ini adalah “Apakah dengan pendekatan bermain dapat meningkatkan keterampilan *passing* bawah permainan bolavoli pada siswa kelas VII.B SMP Muhammadiyah 4 Depok?”

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan perumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah “Untuk mengetahui apakah dengan pendekatan bermain dapat meningkatkan keterampilan *passing* bawah permainan bolavoli pada siswa kelas VII.B SMP Muhammadiyah 4 Depok”.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini di harapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak, baik secara teoritis begitu pula secara praktis, manfaat hasil hasil penelitian secara umum, yaitu:

1. Teoritis

Berdasarkan penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan referensi bagi guru PJOK dalam melaksanakan proses pembelajaran serta dapat memberikan informasi secara ilmiah dan dapat sebagai bahan kajian dalam meningkatkan dan mengembangkan mutu proses pembelajaran bolavoli khususnya teknik-teknik dasar.

2. Praktis

- a. Guru, yaitu untuk meningkatkan kualitas mengajar dan mencoba menerapkan model pembelajaran sebagai inovasi baru dalam proses pembelajaran.
- b. Siswa, dengan banyaknya model pembelajaran mereka mendapat banyak variasi dalam pembelajaran, selain itu siswa dapat belajar sambil bermain
- c. Sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan pertimbangan sekolah untuk mengembangkan model-model pembelajaran.

E. Definisi Operasional

Sehubungan dengan judul tersebut, maka untuk menghindari agar tidak salah penafsiran istilah yang digunakan, maka perlu adanya penegasan istilah yang meliputi:

1. Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang dapat kita gunakan untuk mendesain pola-pola mengajar secara tatap muka di dalam kelas atau mengatur tutorial, dan untuk menentukan material atau perangkat

pembelajaran termasuk didalamnya buku-buku, film-film, tipe-tipe, program-program, media komputer, dan kurikulum (Trianto, 2011:2).

2. Model pendekatan bermain

Dalam menyampaikan suatu materi agar siswa merasa senang dan sesuai dengan karakteristiknya maka disampaikan melalui bermain. Cholik dan Lutan (2010: 31) bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan secara sadar, suka rela tanpa paksaan, dan tak sungguhan dalam batas waktu, tempat dan ikatan peraturan. Berdasarkan penjelasan di atas dapat peneliti simpulkan bahwa bermain adalah merupakan kegiatan yang dilakukan secara sadar, sukarela, tanpa paksaan dalam batas waktu, tanpa ikatan peraturan.

3. *Passing* bawah permainan bolavoli

Passing bawah adalah teknik memainkan bola dengan sisi lengan bawah bagian dalam baik dengan menggunakan satu atau pun dua lengan secara bersamaan. (Ahmadi, 2007: 23). Dalam penelitian ini kemampuan siswa untuk melakukan teknik dasar *passing* bawah permainan bolavoli yang diukur dengan tes keterampilan *passing* bawah permainan bolavoli yang meliputi ranah afektif, kognitif dan psikomotor.

4. Permainan bolavoli

Bolavoli merupakan permainan yang dimainkan oleh dua tim dalam setiap tim dan dipisahkan oleh sebuah net, permainan menggunakan tangan dengan cara dipantulkan atau di voli (PBVSI, 2014: 2).