

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan investasi bangsa. Bangsa yang besar akan menginvestasikan bangsanya melalui pendidikan. Pendidikan yang akan membangun bangsa adalah pendidikan yang membangun bangsa secara fisik maupun mental. Menurut (Wibowo, 2015) pentingnya pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan dalam pola pendidikan di Indonesia telah dirumuskan oleh pemerintah dalam Undang-Undang 20 Tahun 2003. Dengan ditetapkan pendidikan jasmani dan olahraga sebagai mata pelajaran yang wajib dibagikan di sekolah, telah membuktikan akan pentingnya pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan diajarkan mulai tingkat Sekolah Dasar (SD) hingga Sekolah Menengah Atas (SMA) dan sederajat.

Pendidikan jasmani adalah suatu aktivitas jasmani yang sangat bermanfaat untuk membangun keterampilan motorik, pemahaman, dan kebiasaan aktif yang sehat serta sportivitas dan kecerdasan emosional (Akbar, 2021). Namun, perkembangan teknologi yang semakin canggih, menyebabkan beberapa elemen kehidupan bergeser.

Tidak sedikit siswa yang asyik dengan *game* online, *smartphone*, dan beberapa teknologi canggih lainnya. Hal ini disebabkan oleh banyak faktor. Keadaan ini menjadi pekerjaan rumah (PR) bagi guru, terutama guru penjasokes.

Pendidikan jasmani dianggap sebagai salah satu mata pelajaran yang paling tepat untuk keluar dari situasi ini. Materi yang disampaikan guru melalui aktivitas gerak, akan memaksa siswa lepas dari gadget.

Menurut (Mashuri dkk., 2018) guru harus mampu mendesain materi pelajaran agar menarik perhatian siswa untuk mengalahkan ketertarikan siswa pada gadget. Anak usia sekolah menengah atas ini masih dalam proses penyempurnaan penalaran, maka dari itu guru hendaknya tidak menganggap bahwa mereka berpikir dengan cara yang sama dengan guru. Maka dari itu diperlukan bimbingan dan perhatian khusus, terutama dari guru pendidikan jasmani yang ditunjuk untuk membina siswa dalam mengajar kemampuan gerak dasar (Fadilah & Wibowo, 2018).

Penyusunan materi pembelajaran pendidikan jasmani hendaknya berdasarkan karakteristik siswa. Ciri yang paling dominan terhadap siswa adalah bermain, maka guru juga dituntut untuk dapat membuat materi pembelajaran menjadi sebuah permainan, bermain mempunyai keterkaitan dengan pendidikan. Keterkaitan itu salah satunya adalah makna bermain dalam pendidikan, dimana dalam melakukan permainan bisa melatih anak untuk lebih kreatif dalam menentukan sesuatu atau tindakan, mengembangkan daya tangkap serta imajinasinya, dapat bekerja sama, melatih kejujuran dan meningkatkan jiwa sosial (Mashuri dkk., 2018).

Menurut (Pambudi & Pramudana, t.t.) pembelajaran yang dirancang dalam bentuk permainan bertujuan untuk memenuhi keinginan gerak siswa yang

di dalamnya terdapat unsur belajar,terlebih dalam mengikuti aktivitas belajar banyak hal yang dirasakan oleh para siswa mulai dari perubahan situasi lingkungan,teman baru, suasana pergaulan dalam konteks bermain yang menyenangkan,hingga situasi kedisiplinan dan tanggung jawab yang akan dirasakan begitu mengikat atau dengan kata lain bermain sambil belajar.

Salah satu materi pendidikan jasmani di sekolah menengah atas yang dapat disajikan dalam bentuk permainan adalah bolavoli. Aspek penting dan dominan dalam pembelajaran permainan bolavoli adalah penguasaan gerak (Suherman, 2016). Melalui aktivitas bermain, sangatlah tepat untuk mengembangkan keterampilan gerak dasar anak di sekolah (Hanief, 2017).

Salah satu permainan yang dapat diaplikasikan dalam permainan bolavoli adalah permainan 3 on 3. Permainan 3 on 3 merupakan permainan bolavoli yang di modifikasi sedemikian rupa dari jumlah pemain,ukuran lapangan dan tinggi net dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam melakukan *passing* bawah bolavoli,permainan ini diharapkan mampu menjadikan solusi yang saat ini menjadi permasalahan pada siswa (Mashuri dkk., 2018).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh penulis pada saat PKL atau magang di SMAN 13 Bekasi,penulis menemukan beberapa temuan sehingga siswa sulit menguasai materi *passing* bawah bolavoli.

Selain itu seringkali siswa putra memainkan bolavoli dengan kaki atau kepala,padahal hal itu tidak diperkenankan. Hal itu berdampak pada nilai belum tuntas yang diperoleh penulis saat mengajar dan juga berdiskusi langsung melalui

guru olahraga di SMAN 13 Bekasi

Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis tertarik untuk menemukan suatu jalan keluar agar siswa dapat mengikuti materi permainan bolavoli dengan penuh semangat.

Peneliti ingin menerapkan permainan 3 on 3 melalui sebuah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul **“Upaya Meningkatkan Kemampuan Passing Bawah Bolavoli Melalui Permainan 3 on 3 Pada Siswa Kelas XI SMAN 13 Bekasi”**

B. Batasan Masalah Dan Rumusan Masalah

1. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas maka adanya pembatasan sebuah masalah. Hal ini bertujuan untuk memperjelas yang akan diteliti. Maka masalah dalam penelitian ini di batasi hanya pada **“Upaya meningkatkan passing bawah bolavoli siswa melalui permainan 3 on 3 kelas XI SMAN 13 Bekasi”**

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang seperti yang telah diuraikan diatas, masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah **“Apakah melalui pendekatan permainan 3 on 3 dapat meningkatkan hasil belajar passing bawah bolavoli siswa kelas XI SMAN 13 Bekasi?”**

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan masalah, hasil penelitian ini bertujuan

1. Bagi siswa :

Dapat meningkatkan aktivitas dan kemampuannya dalam olahraga *passing* bawah bolavoli.

2. Bagi guru :

Memberikan pilihan pemecahan masalah dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa terhadap pembelajaran *passing* bawah bolavoli.

3. Bagi sekolah :

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai informasi untuk mengembangkan proses pembelajaran penjasorkes guna meningkatkan hasil belajar siswa.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan ruang lingkup dan permasalahan yang diteliti, penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat untuk berbagai pihak baik secara teoritis maupun praktis. Manfaat tersebut antara lain sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan kajian untuk memberikan pengetahuan yang luas tentang *passing* bawah pada permainan bolavoli siswa kelas XI, khususnya untuk peneliti dalam memberikan hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

- a. Siswa dapat mengetahui kemampuan teknik dasar Passing bawah dalam permainan bolavoli. Sehingga dari hasil pengukuran siswa dapat mengetahui seberapa kemampuan yang dimiliki.
- b. Peneliti dapat memberikan gambaran tentang passing bawah pada permainan bolavoli, sehingga peneliti dapat memberikan hasil belajar yang tepat dengan kebutuhan siswa.

E. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi salah pengertian pada istilah yang ada dalam proposal ini, maka perlu diberikan penjelasan pada istilah tersebut, yaitu sebagai berikut :

1. Upaya

Upaya meningkatkan motivasi belajar anak dalam kegiatan belajar di sekolah, ada beberapa langkah yang dapat dilakukan oleh guru yaitu memberi angka. Angka dalam hal ini sebagai simbol dari nilai kegiatan belajarnya penelitian ini (Rithaudin & Hartati, 2016).

2. Hasil Belajar

Hasil belajar sebagai salah satu indikator pencapaian tujuan pembelajaran di kelas tidak terlepas dari faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar itu sendiri, adapun faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, sebagai berikut :

- a. Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor internal meliputi : faktor fisik dan faktor psikologis.

b. Faktor eksternal adalah faktor yang ada luar individu. Faktor eksternal meliputi : faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat.

3. Kemampuan

Kemampuan merupakan suatu kapasitas individu untuk mengerjakan berbagai tugas dalam suatu pekerjaan (Chan & Indrayeni, 2018).

4. Permainan 3 on 3

Permainan 3 on 3 merupakan permainan bolavoli yang di modifikasi sedemikian rupa dari jumlah pemain, ukuran lapangan dan tinggi net dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan (Mashuri dkk., 2018).