

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang sangat penting dalam kehidupan manusia, karena pendidikan akan membantu merubah atau membentuk kepribadian anak di masa depan. Disamping itu, pendidikan juga berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan meningkatkan mutu kehidupan serta martabat manusia. Tantangan dunia pendidikan di jaman ini menuntut pendidik memodifikasi pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Sekolah sebagai lembaga pendidikan mampu menyelenggarakan proses belajar mengajar, memegang peran penting dalam rangka pembentukan sikap dan pengetahuan serta budi pekerti yang dapat menunjang proses pertumbuhan. Selain itu sekolah dapat mengembangkan potensi siswa sehingga mampu memperoleh pendidikan dari lingkungan keluarga dan masyarakat. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dalam proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (Cossio et al., 2014).

Pendidikan yang berhubungan dengan kegiatan olahraga juga diberikan disetiap jenjang sekolah. Olahraga merupakan kegiatan yang sudah tidak asing lagi bagi setiap orang. Dalam dunia pendidikan, olahraga dimasukkan dalam salah satu pembelajaran pendidikan jasmani. Pembelajaran yang berhubungan dengan aktivitas

jasmani diberikan dari jenjang yang paling rendah hingga jenjang yang lebih tinggi dalam kata lain pendidikan jasmani diberikan dari SD, SMP, SMA. Olahraga pendidikan adalah pendidikan jasmani dan olahraga yang dilaksanakan sebagai bagian proses pendidikan yang teratur dan berkelanjutan untuk memperoleh pengetahuan, kepribadian, keterampilan, kesehatan, dan kebugaran jasmani (Dharmadi, 2013). Mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan yang diajarkan di sekolah memiliki peran khusus dan penting yaitu memberikan kesempatan kepada setiap peserta didik untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan yang terpilih. Pembekalan pengembangan pola pikir yang baik, sekaligus membentuk pola hidup sehat dan bugar sepanjang hayat. Pada mata pelajaran PJOK, siswa mampu mengekspresikan keinginannya melalui aktivitas fisik yang dilakukan secara individu atau kelompok. Potensi peserta didik yang terpendam juga dapat dimunculkan melalui bakat atau keahlian siswa yang biasanya takut atau malu untuk diperlihatkannya ketika di dalam kelas. Pada dasarnya pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan berpikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran dan tindakan moral melalui aktivitas jasmani dan olahraga (Sugden & Wright, 2017) (Department for Education, 2013).

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan salah satu bidang studi yang menjadi muatan dalam kurikulum sekolah dasar (SD) (Pitetti, Baynard,

& Agiovlasis, 2013). Permainan dan olahraga merupakan salah satu ruang lingkup pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Tidak hanya aspek psikomotor yang menjadi fokus dalam pembelajaran pendidikan jasmani, namun kurikulum mencakup empat kompetensi, yaitu (1) kompetensi sikap spiritual, (2) sikap sosial, (3) pengetahuan, dan (4) keterampilan. Kompetensi tersebut dicapai melalui proses pembelajaran intrakurikuler, kokurikuler, dan/atau ekstrakurikuler (Bailey, 2014). Suatu proses pembelajaran dikatakan efektif apabila seorang guru dapat mengembangkan pembelajaran yang menarik. Pembelajaran dikatakan sebagai pembelajaran yang efektif apabila didukung dengan perangkat pembelajaran yang baik. Perangkat pembelajaran yang baik juga harus didukung dengan rancangan kegiatan pembelajaran yang bervariasi dengan mengembangkan model pembelajaran agar kegiatan belajar mengajar berjalan dengan baik, mudah dipahami, dan menarik. Dengan begitu peserta didik menjadi lebih bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan dapat memahami materi yang disampaikan.

Pada hakikatnya pendidikan jasmani adalah pendidikan yang berhubungan dengan aktivitas fisik dengan tujuan untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan jasmani, mental dan emosional individu. Salah satu materi pembelajaran siswa kelas V dalam matapelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yaitu bola besar (permainan bolavoli). Kompetensi Dasar (KD) yang harus dikuasai oleh peserta didik dalam pembelajaran bola besar (permainan bolavoli) sebagai berikut: Memahami variasi dan kombinasi teknik dasar permainan bola besar. Kompetensi Inti (KI): Mempraktikkan variasi dan kombinasi teknik dasar

berbagai permainan bola besar (permainan bolavoli) dengan koordinasi yang baik (Alawiyah, 2015).

Permainan bolavoli merupakan permainan tempo cepat yang dimainkan oleh dua regu yang terdiri dari enam orang tiap regunya. Dan dimainkan di atas lapangan berbentuk persegi panjang dengan ukuran 18x9 m dan dibagi menjadi dua bagian dibatasi oleh net. Didalam permainan bolavoli terdapat beberapa teknik dasar, antara lain servis, *passing* bawah, *passing* atas, *smash*, dan *block*. Teknik paling dasar dalam permainan bolavoli yang harus dikuasai adalah *passing* bawah (Miltner & Wurm, 2017). Dalam melakukan teknik dasar *passing* bawah bolavoli terdapat indikator-indikator gerakan yang perlu diperhatikan antara lain: sikap persiapan, sikap perkenaan, dan sikap akhir. Pada masing-masing indikator, seorang guru pendidikan jasmani diharapkan mampu memperhatikan dengan teliti dalam proses pembelajaran, agar peserta didik mampu melakukan dan mengikuti pembelajaran dengan baik.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 1 November 2022 pada saat dilaksanakannya kegiatan pembelajaran PJOK tentang materi *passing* bawah bolavoli pada peserta didik kelas V.B SD Negeri Kayuringin Jaya XVI Kota Bekasi. Dengan jumlah peserta didik yang mengikuti pembelajaran PJOK sebanyak 28 yang terdiri dari 15 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Pada observasi awal ditemukan bahwa beberapa peserta didik melakukan beberapa kesalahan dalam melakukan teknik *passing* bawah bolavoli. Hasil observasi yang dilakukan peneliti pada pembelajaran permainan

bolavoli (*passing* bawah) diperoleh hasil efektifitas pembelajaran *passing* bawah bolavoli yang diikuti oleh 28 siswa, 33.33% benar dan 66.67% salah pada teknik posisi kaki. 33.33% benar dan 66.67% salah pada teknik sikap badan. 26.67% benar dan 73.33% salah pada teknik posisi lengan. 26.67% benar dan 73.33% salah pada teknik perkenaan bola. Serta yang mencapai KKM baru 35.48%

Observasi awal dilakukan oleh peneliti ketika berlangsung proses pembelajaran pendidikan jasmani dan kegiatan wawancara dilakukan dengan guru pendidikan jasmani yang mengajar di kelas SD Negeri Kayuringin Jaya XVI Kota Bekasi. Hasil wawancara dengan guru yang bersangkutan memperoleh hasil sebagai berikut: sedikit materi tentang *passing* bawah bolavoli diberikan diawal pembelajaran dan kemudian dilanjutkan dengan praktik. Banyak peserta didik yang tidak memperhatikan penjelasan guru, sehingga saat praktik dimulai peserta didik tidak bisa melakukan gerakan dengan benar. Banyak siswa (mayoritas siswa putri) yang kurang berminat dan takut (merasa sakit) saat melaksanakan praktik *passing* bawah bolavoli, sehingga mereka hanya memilih duduk dan bercanda ditepi lapangan.

Dari beberapa permasalahan yang diungkapkan guru pengajar di atas, guru dapat menggunakan beberapa pendekatan yang akan menyelesaikan permasalahan tersebut. Seperti pendekatan bermain yang dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menambah keaktifan siswa, membuat siswa lebih memahami materi yang disampaikan, dan dapat mengangkat keberanian siswa putri untuk melakukan praktik tersebut. Sedangkan hasil dari pengamatan observasi pelaksanaan praktik,

peneliti menyimpulkan bahwa siswa belum terbiasa dengan sikap posisi kaki jongkok, badan sedikit condong ke depan, dan lengan diluruskan. Kebanyakan siswa meloncat saat menerima *passing* dan kedua lengan tidak diluruskan dan dirapatkan. Perkenaan bola terhadap lengan selalu mengenai kepalan tangan sehingga mengakibatkan arah bola tidak sesuai yang diinginkan. Maka dari itu, pendekatan bermain merupakan salah satu solusi yang tepat untuk memecahkan permasalahan tersebut sehingga bisa meningkatkan hasil belajar peserta didik. Seperti penelitian yang telah dilakukan oleh (Agustine, 2017) hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan pendekatan bermain berpengaruh positif dalam meningkatkan hasil belajar yang ditandai dengan peningkatan dan ketuntasan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Passing Bawah Bolavoli Melalui Pendekatan bermain Pada Siswa Kelas V.B SDN Kayuringin Jaya XVI Kota Bekasi Tahun 2022/2023”.

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 V yaitu kelas V.B SD Negeri Kayuringin Jaya XVI Kota Bekasi. Untuk menghindari kesalahpahaman, maka perlu pembatasan permasalahan sebagai berikut:

- a. Pendekatan bermain yang dimaksud dalam penelitian disini adalah dimana dalam proses pembelajaran menggunakan pendekatan bermain, yang mengarah pada permainan yang sebenarnya.
- b. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK)
- c. Sumbek dalam penelitian ini kelas V.B SDN Kayuringin Jaya XVI Kota Bekasi Tahun 2022/2023

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan batasan masalah di atas maka rumusan masalah penelitian ini adalah “Apakah dengan pendekatan bermain dapat meningkatkan hasil belajar *passing* bawah permainan bolavoli pada siswa kelas V.B SD Negeri Kayuringin Jaya XVI Kota Bekasi?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan perumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah “Untuk mengetahui apakah dengan pendekatan bermain dapat meningkatkan hasil belajar *passing* bawah permainan bolavoli pada siswa kelas V.B SD Negeri Kayuringin Jaya XVI Kota Bekasi”.

D. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini di harapkan dapat berguna bagi berbagai pihak, baik secara umum begitu pula secara khusus, manfaat hasil hasil penelitian secara umum, yaitu:

1. Guru, yaitu untuk meningkatkan kualitas mengajar dan mencoba menerapkan model pembelajaran sebagai inovasi baru dalam proses pembelajaran.

2. Siswa, dengan banyaknya model pembelajaran mereka mendapat banyak variasi dalam pembelajaran, selain itu siswa dapat belajar sambil bermain
3. Sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan pertimbangan sekolah untuk mengembangkan model-model pembelajaran.

Sedangkan hasil penelitian untuk secara khususnya yaitu sebagai peneliti ingin mendapatkan hasil dari pembelajaran dengan pendekatan bermain terhadap peningkatan keterampilan *passing* bawah permainan bolavoli di SD Negeri Kayuringin Jaya XVI Kota Bekasi.

E. Definisi Operasional

Sehubungan dengan judul tersebut, maka untuk menghindari agar persoalan yang dibicarakan dalam penelitian ini tidak menyimpang dari tujuan semula dan supaya didalam penelitian tidak terjadi 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 (sebagai kursus untuk belajar) (Al-Tabany, 2015). Model pembelajaran yang dimaksud dalam penelitian ini adalah model pembelajaran bermain.

2. Model pendekatan bermain

Dalam menyampaikan suatu materi agar siswa merasa senang dan sesuai dengan karakteristiknya maka disampaikan melalui bermain. Menurut (Amri, 2013) 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. Dalam penelitian ini yaitu penerapan model pembelajaran pendekatan bermain pada materi pembelajaran *passing* bawah

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 (Daryono, & Almy, 2021). 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. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan siswa yang diperoleh setelah kegiatan belajar (Nugraha, 2020). Hasil belajar dalam penelitian ini adalah kemampuan

siswa melakukan *passing* bawah setelah kegiatan pembelajaran dengan pendekatan bermain.