

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Olahraga adalah kegiatan fisik yang dilakukan untuk menjaga kesehatan dan kebugaran jasmani serta kesejahteraan mental. Bagi kebanyakan orang, olahraga adalah cara untuk bersantai dan menikmati waktu luang, sambil merasa segar dan bugar. Namun, ada juga yang mengambil olahraga dengan serius untuk meraih prestasi (Wicaksono, 2014).

Kondisi manusia Indonesia yang sehat jasmani dan rohani ini baru dapat dicapai apabila manusia sadar dan mau melaksanakan gerakan hidup sehat melalui pendidikan jasmani dan olahraga. Oleh karena itu gerakan memasyarakatkan olahraga dan mengolahragakan masyarakat perlu semakin gencar dilaksanakan diseluruh pelosok tanah air Indonesia. Dengan adanya gerakan tersebut, maka diharapkan akan muncul bibit-bibit olahragawan yang bermutu yang kemudian dapat dibina lebih lanjut secara khusus agar dapat menjadi bintang-bintang olahraga yang dapat mengharumkan nama bangsa dan negara Indonesia (Iskandar, 2019).

Pendidikan jasmani sebenarnya adalah pendidikan yang memerlukan kerja aktif untuk memperoleh kemampuan dan kapasitas tubuh. Oleh karena itu, pendidikan yang sebenarnya tidak dapat

dipisahkan dari kehidupan, melalui pelatihan yang sebenarnya seseorang akan belajar lebih banyak hal yang berkaitan dengan kemampuan emosional, mental dan psikomotorik untuk mencapai tujuan sepanjang kehidupan sehari-hari. Namun, kemajuan teknologi yang semakin modern berarti hanya sedikit komponen kehidupan manusia yang mengalami perubahan dalam jangka panjang. Game online, PlayStation, smartphone, dan teknologi canggih lainnya sedang populer di kalangan siswa sekolah dasar. Hal ini disebabkan oleh banyak variabel. Situasi saat ini menjadi tugas sekolah (PR) bagi para instruktur, khususnya pendidik pelatihan aktual. Pendidikan jasmani dianggap sebagai mata pelajaran yang paling tepat untuk melarikan diri dari situasi yang dihadapi. Melalui gerakan-gerakan aktivitas yang sekarang disampaikan guru, siswa membuat bersiap-siap untuk meninggalkan segala sesuatu di luar pikiran (Hanief et al., 2018).

Ekstrakurikuler merupakan gabungan dari dua kata yaitu ekstra dan kurikuler. Ekstra dicirikan sebagai sesuatu yang melampaui apa yang seharusnya diselesaikan, yang mempunyai arti ekstra. Sementara itu, kurikuler berpasangan merupakan program pendidikan, yaitu suatu rencana yang telah disusun oleh suatu kelompok instruktif yang digunakan untuk mengakui berbagai tujuan yang dipengaruhi oleh diskusi instruktif. Latihan ekstrakurikuler dapat diartikan sebagai program gerak yang

dilaksanakan di luar jam pembelajaran standar rencana pendidikan, yang juga berperan sebagai alternatif terhadap program pelaksanaan program pendidikan. Dalam pelaksanaannya kegiatan ekstrakurikuler ini berada di bawah arahan pihak sekolah dengan inti gerakan ini menyinggung peningkatan pengembangan diri siswa baik dari segi karakter, potensi, bakat, keinginan dan kemampuan siswa yang lebih mendalam. atau melewati yang telah dibuat dalam rencana pendidikan. Gerakan-gerakan dalam ekstrakurikuler merupakan latihan-latihan yang dilakukan di luar jam pelajaran, yang bertujuan untuk membantu pemahaman pengembangan potensi siswa (Shilviana & Hamami, 2020).

Pendidikan Jasmani akan lebih berhasil jika sarana dan prasarana yang dibutuhkan tersedia. Hal ini dikarenakan setiap anak SMP sangat ingin bermain dengan dunia nyata yang bisa diamati secara diam-diam. Tanpa cerita dan parafrase yang bermakna, peluang keberhasilan pendidikan Jasmani tidak akan besar. Apabila pendidikan Jasmani gagal maka akan berdampak negatif terhadap keberhasilan pendidikan secara keseluruhan karena dalam bidang pendidikan. Berdasarkan penelitian ini terlihat bahwa fokus utama penelitian adalah pada proses meningkatkan passing pada bola voli. Faktor lain yang mempengaruhi hasil belajar passing bola voli antara lain motivasi siswa dalam mengikuti proses pengajaran *passing* bola voli dengan menggunakan metode “bermain”

yang dapat meningkatkan hasil belajar passing bola voli (Nugraha & Yuliawan, 2021).

Permainan bola voli selalu berkembang dari tahun ke tahun. Pengembangan-pengembangan yang telah ada terdiri dari aturan permainan, teknik dasar, dan strategi permainan. Dalam permainan bola voli terdapat beberapa teknik dasar. Teknik-teknik tersebut meliputi strategi *passing*, *service*, *block*, dan *smash*. Hal lain yang tidak begitu penting dalam permainan bola voli adalah strategi dan taktik. Untuk mencapai keberhasilan dalam permainan bola voli, pemain diharuskan mampu mengeksekusi semua teknik dan strategi yang *relevan* dengan kompeten (Irwanto, 2021).

Bola voli merupakan olahraga yang dimainkan oleh dua tim pada setiap lapangan yang dipisahkan oleh jaring, sebagaimana dikemukakan PBVSI (Irwanto, 2021). Olahraga bola voli merupakan salah satu jenis permainan bola besar yang berkembang pesat di Indonesia. Pada tahun 1895, seorang pakar pendidikan asal Jepang bernama William G. Morgan di Amerika Serikat menciptakan permainan bola voli yang dengan cepat menyebar ke seluruh dunia. Bola voli adalah permainan ketekunan yang dimainkan oleh dua pemain, dimana setiap pemain memulai dengan dua sampai enam pemain di lapangan dengan panjang 30 kaki (9 meter) untuk setiap pemain, dan pemain yang berbeda maju ke depan net. Dalam

olahraga bola voli, ada beberapa prosedur yang perlu diperhatikan oleh setiap pemain agar dapat memainkan permainan dengan baik. Empat prosedur dasar permainan bola voli adalah: menghancurkan, memblok, mengoper, dan melakukan servis. Dari metode-metode penting tersebut, prosedur-prosedur di bawah ini merupakan kemampuan-kemampuan mendasar (La Kamadi, 2020).

Dalam berbagai jenis olahraga, menguasai teknik dasar sejak dini merupakan kunci utama untuk menjadi pemain yang baik. Dalam konteks ini, penelitian ini akan mengulas tentang pentingnya teknik *passing* atas dalam bola voli. *Passing* di atas sangat penting karena digunakan dalam menerima *service*, menerima umpan dari rekannya, mengoper bola, menghancurkan, yang mengejutkan, mengembalikan bola selama pertandingan. *Passing* atas membutuhkan persiapan yang terkonsentrasi untuk mengontrol arah bola dan mencegah cedera pada jari. Dalam kegiatan ini, penting untuk memperhatikan posisi kaki yang kuat, dengan bantuan kuda-kuda untuk memberikan stabilitas. Selain itu, menjaga keseimbangan tubuh juga sangat penting agar tekanan pada jari-jari kaki dapat dikendalikan dengan optimal saat melakukan langkah-langkah (Septi Sistiasih & Reza Pradana, 2022).

Pendekatan pendidikan jasmani yang dikenal dengan “*Teaching Games for Understanding*” (TGfU) bertujuan untuk mengajarkan anak

bagaimana memahami olahraga melalui dasar-dasar permainan. Untuk memastikan kemajuan pembelajaran sejalan dengan tonggak perkembangan anak. TGFU tidak menekankan teknik bermain olahraga. Pembelajaran pelatihan yang sebenarnya menjadi pengeboran bagi generasi muda melalui pendekatan TGFU. Pembelajaran ini bagus untuk berbagai tingkat siswa yang lebih muda. Pendekatan ini akan memicu penyesuaian sistem pembelajaran yang akan mendorong penggarapan hakikat persekolahan sehingga tujuan pengajaran sebenarnya yang mencakup ruang mental, penuh perasaan dan psikomotorik dapat tercapai. (Agus Pujianto, 2014).

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti pada saat melaksanakan observasi di lingkungan sekolah SMP Negeri 123 Jakarta, terdapat permasalahan yang ditemukan yaitu, banyaknya siswa yang memiliki kondisi fisik terutama pada tangan mereka kurang kuat dan belum terbiasa untuk melakukan gerakan tangan yang benar yang menyebabkan kemampuan *passing* atas menjadi kurang baik bahkan tidak bisa sama sekali, sehingga pada saat bermain mempengaruhi pertahanan karna tidak dapat menahan bola dari lawan khususnya bola-bola tinggi yang berasal dari lawan yang melakukan *floating serve*. Oleh karena itu, penulis sendiri memilih metode *Teaching Games For Understanding*

(*TGFU*) untuk lebih memaksimalkan kemampuan *passing* atas siswa ekstrakurikuler di SMP Negeri 123 Jakarta tersebut.

B. Rumusan Masalah dan Batasan Masalah

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan, maka rumusan masalah yang menjadi fokus penelitian ini adalah “Apakah metode *Teaching Games For Understanding* ini berpengaruh terhadap kemampuan *passing* atas ekstrakurikuler bola voli SMP Negeri 123 Jakarta?”

2. Batasan Masalah

Untuk mendapatkan gambaran dan hasil yang jelas, penulis perlu membatasi permasalahan dalam penelitian ini. Untuk mendapatkan gambaran dan hasil yang masuk akal, pencipta perlu membatasi permasalahan dalam eksplorasi ini. Hal ini diakhiri dengan anggapan agar penelitian tersebut tidak meleset dari pokok-pokok dan sasaran penelitian. Selain itu, ini juga diselesaikan sebagai tahap pengerjaan interaksi eksplorasi yang telah selesai. Batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Fokus pada penelitian ini adalah “Pengaruh *Teaching Games For Understanding* Dalam Meningkatkan Kemampuan *Passing* Atas

Ekstrakurikuler Bola Voli SMPN 123 Jakarta”.

2. Penelitian ini menerapkan metode eksperimen, yaitu suatu metode penelitian di mana peneliti terlibat langsung untuk menyampaikan pengajaran tentang bagaimana *Teaching Games For Understanding* dapat meningkatkan kemampuan *Passing* Atas dalam permainan bola voli.
3. Subjek Penelitian ini adalah di tujukan pada Siswa Ekstrakurikuler Bola Voli SMPN 123 Jakarta.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan dan batasan masalah di atas, maka penulis mencetuskan tujuan dari penelitian ini adalah “untuk meningkatkan kemampuan *passing* atas bola voli pada siswa ekstrakurikuler SMP Negeri 123 Jakarta”.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah disebutkan, maka dapat memperoleh beberapa manfaat dari penelitian ini, yaitu:

1. Secara Teoritis

Dari hasil penelitian ini diharapkan memberikan sumbangan tenaga ataupun materi bagi seorang guru maupun pelatih dan siswa

pada saat kegiatan latihan ekstrakurikuler bola voli agar menambah kualitas latihan tersebut.

2. Secara Praktis

- Bagi Pelatih diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat menambah variasi latihan dan juga dapat melaksanakan evaluasi terhadap program latihan telah dilakukannya.
- Bagi Siswa agar dapat lebih meningkatkan kualitas pada saat berlatih ataupun pada saat bertanding agar mendapat prestasi yang tinggi.
- Bagi Ekstrakurikuler bola voli SMP Negeri 123 Jakarta, sebagai referensi dan bahan evaluasi untuk meningkatkan prestasi yang lebih baik dan mampu bersaing dengan sekolah lainnya.

E. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan persepsi pada judul proposal ini, ilmuwan mencatat batasan istilah untuk mengkarakterisasi implikasi yang lebih terkoordinasi terhadap penelitian.

1. Pengaruh

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia “Pengaruh adalah keadaan dimana terdapat hubungan timbal balik atau hubungan sebab-akibat antara pemberi pengaruh dan yang dipengaruhi”. Jadi, pengaruh

yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu pengaruh pendekatan bermain untuk meningkatkan *Passing* atas Bola voli.

2. *Teaching Games For Understanding*

Teaching Games Understanding (TGFU) merupakan salah satu model pembelajaran pendidikan jasmani yang menarik dan menyenangkan.

Teaching Games For Understanding (TGFU) adalah pendekatan pembelajaran aktif di bidang persekolahan yang diharapkan dapat memahami bagaimana anak-anak memahami cara memanfaatkan mekanisme permainan. *TGFU* tidak fokus pada seni olahraga, sehingga pembelajarannya akan sangat menarik dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Pendekatan *TGFU* menekankan pembelajaran sekolah yang sebenarnya untuk anak-anak. Metode pengajaran *Teaching Games For Understanding (TGFU)* dikaitkan dengan pemilihan metodologi strategis dengan tidak memperhatikan strategi yang diambil, pengambilan imajinasi dalam permainan, kecepatan dinamis dalam permainan dan ketegangan variasi permainan yang berbeda. Metodologi pendidikan ini masuk akal untuk berbagai macam anak kecil. Hal ini akan menyebabkan perubahan cara pandang instruktif yang terfokus pada penggarapan hakikat persekolahan yang sebenarnya sehingga tujuan pelatihan yang sebenarnya, khususnya

penggarapan kemampuan mental, penuh perasaan dan psikomotorik, dapat tercapai (Agus Pujianto, 2014).

3. *Passing Atas*

Passing atas atas mengacu pada teknik mengoper bola atau mengeluarkannya dari atas dengan menggunakan tangan-jari jari. Bola yang muncul dari atas dipadankan dengan jari-jari tangan di atas, agak di depan kepala. Tindakan penyeimbangan dari atas dengan tangan jari-jari ini biasanya dilakukan untuk:

- 1) Mengoper bola ke depan atau menerimanya di atas kepala.
- 2) Memberikan umpan bola kepada pemain untuk melakukan *smash*, yang kadang disebut dengan *set up* (Nugraha & Yuliawan, 2021).

4. Permainan Bola Voli

Permainan bolavoli merupakan salah satu bentuk permainan bola besar yang sudah berkembang pesat di Indonesia. Pada tahun 1895, seorang pakar pendidikan asal Jepang bernama William G. Morgan di Amerika Serikat menciptakan permainan bola voli yang dengan cepat menyebar ke seluruh dunia. Bola voli adalah permainan ketekunan yang dimainkan oleh dua pemain, dimana setiap pemain memulai dengan dua sampai enam pemain di lapangan dengan panjang 30 kaki (9 meter) untuk setiap pemain, dan pemain yang berbeda maju ke

depan net. Dalam olahraga bola voli, ada beberapa prosedur yang perlu diperhatikan oleh setiap pemain agar dapat memainkan permainan dengan baik. Empat prosedur dasar permainan bola voli adalah: *smash*, *block*, *passing*, dan melakukan *service*. Dari metode-metode penting tersebut, prosedur-prosedur di bawah ini merupakan kemampuan-kemampuan mendasar (La Kamadi, 2020).