

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam pembangunan suatu bangsa. Pendidikan merupakan suatu alat untuk membangun bangsa melalui peningkatan dan pengembangan kualitas sumber daya manusia. Untuk mewujudkan manusia yang memiliki sumber daya berkualitas, menjadi tanggung jawab utama dari lembaga pendidikan. Lembaga pendidikan harus mampu mempersiapkan peserta didik menjadi subyek yang mampu menampilkan diri sebagai individu yang cerdas, kreatif, bermoral, tangguh dan memiliki kompetensi dalam bidang masing-masing. Pendidikan diharapkan mampu melahirkan calon-calon penerus pembangunan yang kritis, kreatif, profesional dan siap menghadapi tantangan globalisasi tanpa meninggalkan nilai-nilai luhur bangsa. Sesuai dengan Pasal 3 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab.

Ada banyak faktor yang turut mempengaruhi kualitas pendidikan. Salah satu faktor utamanya adalah peran guru di lembaga pendidikan atau sekolah. Faktor-faktor lain seperti lingkungan tempat tinggal, kurikulum, sarana dan prasarana

sekolah memang turut mempengaruhi, namun sosok guru tetap menjadi faktor utama. W. S. Winkel (1983 : 102) mengatakan proses belajar yang dialami siswa akan menghasilkan perubahan-perubahan dalam bidang pengetahuan atau pemahaman, bidang keterampilan, bidang nilai dan sikap. Beban tanggung jawab sebagai jembatan ilmu sekaligus figur panutan dialami oleh seluruh guru mata pelajaran di sekolah.

Berdasarkan Mosston, seperti dikutip Agus S. Suryobroto (2001: 38), mengajar adalah serangkaian hubungan yang berkesinambungan antara guru dengan siswa. Mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) atau biasa disebut Penjasorkes merupakan salah satu contoh mata pelajaran yang tingkat keberhasilannya sangat tergantung oleh keberadaan guru. Guru Penjasorkes dituntut untuk dapat menguasai materi sekaligus metode mengajar yang baik sehingga materi dapat diterima dengan baik oleh siswa. Mata pelajaran Penjasorkes merupakan mata pelajaran yang mempunyai aspek luas, tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan aspek fisik saja, namun Penjasorkes juga berusaha untuk meningkatkan pengetahuan dan meningkatkan kemampuan sosial dengan melatih siswa bersifat jujur dan sportif, mengembangkan kerja sama, dan mengembangkan nilai-nilai ataupun sikap positif dalam dirinya.

Pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah mencakup beberapa cabang olahraga seperti atletik, senam, permainan, pengembangan, bela diri, olahraga air, aktifitas ritmik dan aktivitas luar kelas. Dari beberapa jenis olahraga tersebut, jenis olahraga permainanlah yang paling banyak diminati siswa. Rusli Lutan (2000: 2) mengatakan tujuan ideal pendidikan jasmani itu bersifat menyeluruh

sebab mencakup bukan hanya aspek fisik tetapi juga aspek lainnya yang mencakup aspek intelektual, emosional, sosial dan moral dengan maksud kelak anak muda itu menjadi seseorang yang percaya diri, disiplin, sehat, bugar dan hidup bahagia. Selain itu, menurut Penjelasan UU Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 Pasal 37 ayat 1 disebutkan bahwa bahan kajian pendidikan jasmani dan olah raga dimaksudkan untuk membentuk karakter peserta didik agar sehat jasmani dan rohani, dan menumbuhkan rasa sportivitas.

Selanjutnya dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 dijelaskan bahwa Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan. Sesuai dengan UU tersebut maka SMP Negeri 3 Nglipar telah menyusun buku induk kurikulum sekolah. Kurikulum yang disusun digunakan sebagai landasan dalam menyelenggarakan pembelajaran selama satu tahun ajaran. Kurikulum sekaligus menjadi petunjuk yang memberikan keterangan kepada guru tentang materi yang harus diberikan kepada siswa. Termasuk juga mata pelajaran pendidikan jasmani, semua materi yang harus disampaikan tercantum pada kurikulum yang diturunkan ke silabus.

Olahraga permainan merupakan salah satu materi wajib yang terdapat dalam silabus sekolah menengah pertama. Berdasarkan Permen Nomor 24 tahun 2016 tentang KI dan KD, terdapat sepuluh kompetensi dasar yang diberikan kepada siswa dan salah satunya adalah permainan bola besar sederhana. Materi permainan bola besar biasanya selalu digemari oleh para siswa daripada materi

yang lainnya. Setiap jam pelajaran Penjasorkes, para siswa selalu mengharapkan adanya permainan. Saat pembelajaran permainan, para siswa akan cenderung lebih bersemangat dan aktif karena menyenangkan. Salah satu jenis olahraga permainan bola besar dalam silabus adalah permainan bola voli. Permainan bola voli merupakan suatu permainan kompleks yang tidak mudah dilakukan setiap orang. Sebab dalam permainan bola voli dibutuhkan koordinasi gerak yang baik untuk melakukan semua gerakan yang ada dalam permainan bola voli.

Materi permainan bola voli yang diajarkan disesuaikan dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) pada silabus pembelajaran untuk kelas VII SMP. Adapun isi KI pada silabus adalah mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori. Sedangkan isi KD dalam silabus adalah mempraktekkan gerak spesifik dalam berbagai permainan bola besar sederhana dan atau tradisional. Sedangkan salah satu materi pokok dari KD adalah pemahaman dan praktik gerak spesifik permainan bola besar (bola voli) meliputi *passing* bawah, *passing* atas, servis bawah, servis atas, smash/*spike*, blok/bendungan.

Di SMP Negeri 3 Nglipar, materi permainan bola voli dapat diajarkan dengan baik walaupun ditengah keterbatasan sarana dan prasarana. Halaman sekolah yang berlantai cor dapat digunakan sebagai lapangan bola voli. Hasil pengamatan peneliti selama ini dalam pelaksanaan pembelajaran permainan bola

voli di SMP Negeri 3 Nglipar masih ditemukan hambatan dan masalah yang mempengaruhi proses belajar siswa seperti: kegiatan belajar kurang efektif, proses pembelajaran monoton yang membuat siswa kurang aktif dan tidak bersemangat, serta lama waktu permainan bola voli yang dirasakan oleh siswa masih kurang. Faktor-faktor tersebut akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai rata-rata kelas yang diperoleh siswa SMP Negeri 3 Nglipar setiap tahunnya pada materi permainan bola voli masih rendah. Hasil rata-rata nilai pembelajaran teknik dasar bola voli tersebut belum mencapai hasil belajar seperti yang diharapkan guru karena banyak siswa yang setiap mengikuti kegiatan pembelajaran dengan antusiasme yang kurang.

Selain itu, ternyata sebagian besar siswa belum memahami konsep dan taktik yang digunakan dalam permainan bola voli karena lebih fokus terhadap penguasaan teknik saja. Hal tersebut berimbas pada hasil nilai yang dicapai pada pembelajaran. Pembelajaran yang hanya berorientasi pada pendekatan teknik saja membuat siswa menjadi bosan . Kondisi semacam ini menjadikan tujuan dari pembelajaran pun akan sulit tercapai, pembelajaran tidak memicu anak untuk bergerak. Penyampaian materi yang monoton membuat siswa menjadi tidak tertarik melakukan permainan voli. Sejalan dengan hal tersebut, peneliti mencoba pembelajaran dengan pendekatan bermain. Pendekatan bermain berarti dalam penyapaian pembelajaran tidak hanya terpusat pada guru saja tapi siswa diminta untuk aktif dengan banyak bermain dalam upaya untuk menguasai teknik-teknik dalam permainan bola voli.

Hasil pengamatan peneliti terhadap kegiatan pembelajaran di kelas VII SMP Negeri 3 Nglipar tahun pelajaran 2017/2018 dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Hasil Belajar Sebelum Tindakan.

No.	Nama	Nilai	Ket.
1	Amelia	43	Belum KKM
2	Anas	45	Belum KKM
3	Anastasya	35	Belum KKM
4	Anfalia	43	Belum KKM
5	Anis Dian	25	Belum KKM
6	Anistya	36	Belum KKM
7	Artika	33	Belum KKM
8	Catur	68	Belum KKM
9	Faninda	75	KKM
10	Fredhi	81	KKM
11	Ibnu	63	Belum KKM
12	Ilham	80	KKM
13	Intan	0	Belum KKM
14	Nurul	33	Belum KKM
15	Dinda	42	Belum KKM
16	Yoga	46	Belum KKM
Terendah		0	Belum KKM
Tertinggi		81	KKM
Rata-rata		46,7	Belum KKM

Berdasarkan data tes awal tersebut diketahui bahwa para siswa banyak yang kurang menguasai materi pelajaran. Hal tersebut dapat di lihat pada rata-rata nilai siswa hanya 46,7 dari nilai KKM 70. Dari sebanyak 16 siswa yang mendapatkan nilai diatas KKM hanya 3 siswa. Selain itu, ketidakpuasan siswa juga terjadi karena harus lebih banyak menunggu giliran saat belajar teknik *passing* bawah

bola voli. Gaya komando dan demonstrasi dengan metode pengulangan latihan (*drill*) yang biasa digunakan guru saat mengajar terlihat kurang efektif karena jumlah bola yang ada tidak sebanding dengan rasio jumlah siswa, sehingga terjadi antrian panjang siswa yang menunggu giliran. Siswa yang menunggu giliran terkadang malah asik bercanda dengan yang lain, sehingga tidak fokus terhadap kegiatan pembelajaran. Gaya konvensional seperti latihan berulang-ulang (*drill*) yang sering digunakan guru lebih mengutamakan penguasaan teknik sehingga menekankan latihan teknik di awal kegiatan pembelajaran setelah itu baru diadakan permainan. Pada awal kegiatan siswa cukup antusias, namun menjelang pertengahan kegiatan mulai nampak ketidakpuasan oleh para siswa.

Siswa harus menunggu lama, bahkan terkadang ada yang berebut untuk mendapatkan giliran memukul bola. Selain itu banyak siswa yang menghabiskan waktu menunggu giliran dengan mengobrol, bercanda dengan teman, dan bahkan ada yang hanya melamun. Sebagian besar siswa mengeluhkan kurangnya waktu bermain saat pembelajaran. Bahkan beberapa siswa ada yang dengan polos mengajukan pertanyaan seperti, “Kapan bermainnya, Pak?” atau “Bosan, Pak. Bisa langsung main saja?”. Kurangnya kesempatan siswa untuk bermain membuat siswa menjadi jenuh. Banyaknya waktu siswa yang terbuang membuat kegiatan pembelajaran menjadi kurang efektif sehingga kesempatan siswa untuk mencoba mempraktikkan teknik pukulan menjadi sedikit.

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti merencanakan perbaikan permasalahan dengan menerapkan model pembelajaran permainan voli yang lebih menarik dan disesuaikan dengan karakteristik bahan ajar yang diberikan sehingga

tercipta proses belajar mengajar yang efektif dan efisien. Pemberian pembelajaran permainan bola voli untuk menghilangkan kesan bahwa pembelajaran permainan bola voli itu adalah pembelajaran yang kurang menarik dan membosankan maka model pembelajaran tersebut harus mempunyai kesan menyenangkan dan menantang. Sebuah model pembelajaran dengan pendekatan taktik atau yang biasa disebut dengan *Teaching Games for Understanding (TGfU)* dirasa sesuai dengan kebutuhan permasalahan ini.

Perkembangan dari gaya mengajar yang telah lama dikembangkan di negara maju namun belum banyak berkembang di Indonesia adalah *TGfU (Teaching Games for Understanding)*. Selama 30 tahun terakhir telah terjadi perubahan dalam cara pandang dan pengembangan praktek pengajaran pendidikan jasmani dengan model *teaching games for understanding (TGfU) dan sport education (SE)* yang berdampak pada persiapan dan pelaksanaan pengajaran (Parry, 2014: 128). Konsep ini menekankan pada pemahaman siswa dalam bermain sebelum penguasaan teknik. Hopper, seperti ditulis Caly Setiawan dan Soni Nopembri dalam Jurnal Nasional Pendidikan Jasmani dan Ilmu Keolahragaan (2004 : 56), pengajaran permainan yang memfokuskan pada teknik (*technique focused games*) membuat siswa tidak dapat meningkatkan kemampuannya secara memadai dalam menemukan kesenangan yang pada akhirnya menjadikan permainan sebagai bagian dari gaya hidup sehat mereka. Pengajaran permainan yang berpusat pada permainan itu sendiri adalah inti dari konsep *TGfU*. Seorang siswa melalui konsep ini diharapkan bisa menikmati memainkan suatu olahraga permainan. Setelah itu akan timbul rasa senang

sehingga dengan sendirinya siswa tersebut akan mempelajari teknik yang diperlukan untuk meningkatkan penampilannya. Pengenalan terhadap pendekatan baru ini diharapkan dapat mengembangkan proses kegiatan belajar mengajar Penjasorkes di sekolah-sekolah. Prinsip dari pembelajaran TGFU adalah siswa mudah memahami akan pembelajaran yang diberikan. Siswa mencari apa yang dibutuhkan dalam materi pembelajaran melalui pemahaman dari permainan yang sudah dilakukan.

Lebih lanjut menurut Caly dan Soni dalam Jurnal Nasional Pendidikan Jasmani dan Ilmu Keolahragaan (2004 : 57), model *TGFU (Teaching Games for Understanding)* sebagai salah satu alternatif pendekatan berbasis taktik dapat dijadikan pilihan untuk menyelenggarakan pembelajaran yang membuat siswa lebih aktif dalam bergerak dan mengembangkan kognitif siswa dalam memahami konsep permainan sekaligus penguasaan teknik. Mempertimbangkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk meneliti metode pendekatan taktik yang dapat diterapkan di sekolah menengah pertama. Melalui pendekatan yang berbeda diharapkan siswa lebih termotivasi dan aktif dalam mengikuti pelajaran sehingga pada akhirnya tujuan pembelajaran dapat tercapai. Pembelajaran permainan melalui pendekatan taktik selama ini belum pernah digunakan di SMP Negeri 3 Nglipar sehingga belum diketahui bagaimana penerapannya dan implikasinya pada siswa

## **B. Diagnosis Permasalahan Kelas**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, terdapat diagnosis permasalahan kelas sebagai berikut:

1. Hasil belajar permainan bola voli siswa kelas VII SMP Negeri 3 Nglipar masih rendah.
2. Pendekatan teknik selalu digunakan guru dalam pembelajaran permainan bola voli.
3. Kegiatan pembelajaran permainan bola voli tidak berjalan dengan efektif karena banyak siswa yang kurang aktif bergerak.
4. Sebagian besar siswa kelas VII SMP Negeri 3 Nglipar mengeluhkan sedikitnya waktu bermain dalam kegiatan pembelajaran permainan bola voli.

### **C. Fokus dan Rumusan Masalah**

Mengingat luasnya permasalahan yang ada dalam penelitian ini, maka perlu diadakan pembatasan masalah. Masalah yang difokuskan dalam penelitian ini adalah upaya meningkatkan hasil belajar permainan bola voli melalui metode pendekatan taktik siswa kelas VII SMP Negeri 3 Nglipar. Mengingat keterbatasan waktu dan banyaknya materi pokok maka hasil belajar yang difokuskan adalah keterampilan *passing* bawah bola voli. Atas dasar latar belakang dan fokus masalah di atas maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut, “Apakah metode pendekatan taktik dapat meningkatkan hasil belajar permainan bola voli siswa kelas VII SMP Negeri 3 Nglipar?”

### **D. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar permainan bola voli siswa kelas VII SMP Negeri 3 Nglipar. Hasil belajar meliputi aspek afektif, kognitif, dan psikomotor.

### **E. Manfaat Penelitian**

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan kajian dan pengembangan dalam bidang pendidikan khususnya pengajaran Penjasorkes di sekolah menengah. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan bagi praktisi dunia pendidikan dan pembaca secara umum.

Manfaat penelitian secara praktis diharapkan berguna bagi guru dan siswa. Bagi siswa hasil penelitian ini bermanfaat untuk meningkatkan hasil belajar pada materi permainan bola voli. Bagi guru penelitian ini dapat digunakan untuk meningkatkan kompetensi dalam mengajar dan sebagai hasil karya tulis ilmiah yang berguna untuk menunjang karir.