

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan sebagai wadah atau tempat seseorang dalam belajar, mencari tahu, menganalisis dan menyimpulkan sesuatu dan kemudian menjadi tahu dan bisa. Kegiatan pendidikan adalah suatu proses sosial yang tidak dapat terjadi tanpa interaksi antar pribadi. Terutama dalam pendidikan jasmani juga merupakan salah satu bagian pendidikan yang sangat berperan penting dan tidak dapat dipisahkan dari tujuan pendidikan pada umumnya. dan disusun secara sistematis untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan, meningkatkan kemampuan dan keterampilan jasmani, kecerdasan dan membentuk watak serta nilai positif untuk mencapai tujuan pendidikan.

Menurut Sudjana (2019 : 29) mengatakan “Pendidikan adalah upaya untuk membantu jiwa anak-anak didik baik lahir maupun batin, dari sifat kodratnya menuju kearah yang lebih baik.

Menurut Dini Rosdiani (2015 : 1) Pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan melalui penyediaan pengalaman belajar kepada siswa berupa aktivitas jasmani, bermain, dan berolahraga yang direncanakan secara sistematis guna merangsang pertumbuhan dan perkembangan fisik, keterampilan, motoric, keterampilan berpikir, emosional, sosial, dan moral. Sementara itu, ada pendapat lain yang mengatakan bahwa Pendidikan jasmani ialah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis dengan tujuan untuk mengembangkan kualitas individu secara kognitif, pemahaman, dan emosional dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan nasional (Rosdiani, 2013 : 23).

Berdasarkan pendapat para ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa Pendidikan jasmani merupakan pendidikan yang menggunakan kegiatan fisik atau hal yang berkaitan dengan aktivitas gerak tubuh

manusia dalam aktivitas jasmani yang telah terencana secara sistematis dan bertujuan untuk meningkatkan potensi individu baik psikomotor, kognitif, afektif, dan emosional. Oleh karena itu, pendidikan jasmani menjadi salah satu mata pembelajaran yang diajarkan di sekolah dari jenjang pendidikan dasar sampai menengah pertama melalui aktivitas fisik. Selain itu pembelajaran pendidikan jasmani dapat membiasakan siswa untuk melakukan pola hidup sehat. Cabang olahraga yang menjadi materi di sekolah salah satunya bola voli. Bola voli merupakan cabang olahraga yang tidak asing lagi bagi masyarakat di Indonesia. Sarana dan prasarana sangat mudah didapatkan.

Bola voli merupakan permainan yang mengandung unsur kekuatan, kecepatan, dan kelenturan. Setiap cabang olahraga mempunyai era dan karakteristik tersendiri, begitu pula dengan permainan bola voli. Dalam permainan atau pembelajaran bola voli sendiri terdapat beberapa teknik dasar yaitu *servis* bawah, *servis* atas, *passing* bawah, *passing* atas, *block*, dan *smash*. Dari keenam teknik dasar tersebut *servis* bawah menjadi teknik dasar yang sangat penting dalam permainan bola voli. Karena *servis* bawah sangat menentukan dalam permainan bola voli. Dan ini menjadi teknik yang harus dikuasai oleh peserta didik.

Servis dalam permainan bola voli dibagi menjadi dua yaitu *servis* atas dan *servis* bawah, begitu pentingnya teknik *servis* dalam permainan bola voli sehingga perlu diajarkan dengan benar agar siswa dapat bermain bola voli dengan baik. Berdasarkan hasil observasi pra penelitian yang dilakukan di kelas IX C SMP Negeri 2 Sajingan Besar Kabupaten Sambas siswa kelas tersebut masih mengalami kesulitan dalam melakukan *servis*, terutama *servis* bawah dalam permainan bola voli.

pembelajaran keberhasilan siswa tidak hanya ditentukan oleh hasil pembelajarannya akan tetapi juga dipengaruhi oleh proses belajar mengajarnya, apabila dalam pembelajaran, proses pembelajaran baik maka pencapaian hasil yang diharapkan akan tercapai, maka dari itu guru harus benar-benar mempersiapkan materi yang akan diajarkan sebelum

melakukan pembelajaran agar dapat melaksanakan tugas profesinya dengan baik. Guru didalam melaksanakan tugas profesinya dihadapan para berbagai tantangan seperti bagaimana cara bertindak atau bersikap yang tepat, apa bahan belajar yang paling sesuai, apa metode penyajian yang paling efektif, permainan apa yang bisa dipakai, apa Langkah-langkah yang paling efisien, sumber belajar mana yang bisa di akses dan bagaimana sistem evaluasi yang dapat mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran. Berdasarkan kondisi tersebut, maka peneliti akan coba menerapkan suatu metode pembelajaran tertentu dalam upaya meningkatkan keterampilan siswa kelas IX C SMP Negeri 2 Sajingan Besar dalam permainan bola voli, khususnya teknik *servis* bawah. Hal ini selaras dengan tujuan pendidikan jasmani, olahraga, dan Kesehatan yaitu untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahrag, dan Kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan Pendidikan nasional. Di antara metode pembelajaran *servis* bawah yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan *servis* bawah bola voli adalah dengan metode bermain.

Metode bermain adalah suatu cara yang digunakan untuk menyampaikan pelajaran dengan mensimulasikan suatu permainan yang berkaitan dengan permainan tersebut, sehingga menghasilkan pembelajaran yang menyenangkan dan dapat membangun motivasi untuk mengajar dalam pelajaran. Tujuan utama dalam metode bermain ini adalah untuk menciptakan kesenangan dan ketertarikan siswa pada proses pembelajaran, metode ini mengurangi sifat kelas yang monoton dan membosankan. Dengan demikian, bermain memberikan kompetensi dan tantangan, bermain juga menciptakan kesenangan, peningkatan daya tarik kelas secara penuh, dan membantu siswa menyenangi pembelajaran.

Pendapat tersebut memungkinkan pembelajaran *servis* bawah dengan menggunakan metode bermain sangat menarik minat siswa khususnya tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) untuk mempelajari permainan bola voli. Sehingga dengan adanya perasaan senang untuk melakukan kegiatan permainan akan dapat meningkatkan keterampilan teknik dasar permainan bola voli terutama dalam hal *servis* bawah.

Kurangnya kreativitas guru dalam menciptakan dalam suasana belajar yang efektif sesuai dengan kebutuhan gerak siswa dalam pembelajaran. Salah satunya dalam metode pembelajaran. Kebanyakan guru masih melihat dari hasil akhir tanpa melihat proses pembelajaran. Hal ini berdampak terhadap siswa karena kurangnya pengetahuan yang diberikan guru sehingga secara tidak langsung akan berpengaruh terhadap kinerja guru dan tidak tercapainya tujuan pendidikan jasmani. Hal ini juga berdampak pada proses pembelajaran dalam menyampaikan materi pada saat pembelajaran.

Sehingga hasil belajar siswa maupun keterampilan *servis* bawah pada siswa kelas IX SMP C Negeri 2 Sajingan Besar Kabupaten Sambas masih rendah, hal ini dibuktikan dari proses pembelajaran oleh guru penjaskes di SMP Negeri 2 Sajingan Besar Kabupaten Sambas, bahwa nilai hasil belajar *servis* bawah bola voli tidak terlalu memuaskan, banyak sekali siswa yang belum tuntas, nilai rata-ratanya dibawah nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 75. Bahkan hanya mencapai 30% saja yang telah mencapai KKM (9 siswa) dari jumlah siswa sebanyak 30 siswa. Maka dari itu, peneliti ingin melakukan penelitian tentang keterampilan *servis* bawah bola voli dengan menggunakan metode bermain pada siswa kelas IX C SMP Negeri 2 Sasingan Besar Kabupaten Sambas dan siswa diharapkan dapat memahami dan tertarik dalam pembelajaran permainan bola voli sehingga dalam melakukan gerakan *servis* bawah ketuntasan dapat meningkat dari sebelumnya dan dapat melakukan gerakan *servis* bawah dengan baik dan benar.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul Upaya Meningkatkan Keterampilan *servis* Bawah Dalam Permainan Bola Voli Dengan Metode Bermain Pada Siswa Kelas IX C SMP Negeri 2 Sajingan Besar Kabupaten Sambas.

B. Masalah dan Sub Masalah

Masalah umum dari penelitian ini adalah “Bagaimanakah upaya meningkatkan keterampilan *servis* bawah dalam permainan bola voli pada siswa kelas IX C SMP Negeri 2 Sajingan Besar Kabupaten Sambas?.” Adapun sub masalah penelitian adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran metode bermain untuk meningkatkan keterampilan *servis* bawah dalam permainan bola voli pada siswa kelas IX C SMP Negeri 2 Sajingan Besar Kabupaten Sambas?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran metode bermain untuk meningkatkan keterampilan *servis* bawah bola voli pada kelas IX C SMP Negeri 2 Sajingan Besar Kabupaten Sambas?
3. Apakah terdapat peningkatan proses belajar *servis* bawah dengan menggunakan metode bermain bola voli pada siswa kelas IX C SMP Negeri 2 Sajingan Besar Kabupaten Sambas?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah yang dikemukakan diatas maka tujuan umum dalam penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan upaya meningkatkan keterampilan *servis* bawah bola voli dengan metode bermain pada siswa kelas IX C SMP Negeri 2 Sajingan Besar Kabupaten Sambas. Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

1. Perencanaan pelajaran metode bermain untuk meningkatkan keterampilan *servis* bawah dalam permainan bola voli siswa kelas IX C SMP Negeri 2 Sajingan Besar Kabupaten Sambas.

2. Pelaksanaan pembelajaran metode bermain untuk meningkatkan keterampilan *servis* bawah dalam permainan bola voli siswa kelas IX C SMP Negeri 2 Sajingan Besar Kabupaten Sambas.
3. Peningkatan proses belajar *servis* bawah dengan menggunakan metode bermain pada siswa kelas IX C SMP Negeri 2 Sajingan Besar Kabupaten Sambas.

D. Manfaat Penelitian

Data dan informasi yang diperoleh dari hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat baik bersifat teoritis maupun praktis yang dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi, rujukan atau koleksi di perpustakaan dan secara khusus membahas tentang peningkatan belajar *servis* bawah dalam permainan bola voli dengan menggunakan metode bermain.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Sekolah

Sebagai bahan pertimbangan terhadap peningkatan kinerja guru.

- b. Guru Mata Pelajaran

Supaya dapat mengembangkan kualitas pembelajaran menjadi lebih menarik, dapat menjalankan tugas sebagai pendidik dengan baik yaitu dengan merencanakan pembelajaran secara matang, dapat mengidentifikasi kesulitan-kesulitan belajar yang dialami oleh siswa dalam pembelajaran.

- c. Siswa

Meningkatkan hasil belajar dan solidaritas siswa untuk menemukan pengetahuan dan mengembangkan wawasan, meningkatkan kemampuan menganalisis suatu masalah pembelajaran dengan metode pembelajaran inovatif.

d. Peneliti

Menambah wawasan serta ilmu pengetahuan mengenai cara belajar yang tepat menjadikan siswa lebih aktif, dan interaktif.

e. Mahasiswa

Sebagai bahan bacaan bagi mahasiswa, khususnya program studi pendidikan jasmani, untuk memperkaya pengetahuan dalam bidang olahraga.

E. Ruang Lingkup Penelitian

1. Variabel Penelitian

Variabel penelitian diartikan sebagai objek atau subjek yang menjadi perhatian dan pengamatan penelitian. Hamid Darmadi, (2013:21), mengatakan bahwa variabel adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Sugiyono (2012: 60) menyatakan bahwa variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud variabel penelitian adalah suatu atribut, nilai-nilai, sifat dari objek-objek, individu dan kegiatan yang mempunyai banyak variasi antara satu dengan yang lainnya yang telah ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari dan dicari informasinya serta ditarik kesimpulannya dalam suatu penelitian.

a. Variabel Tindakan

Judul penelitian tindakan kelas telah menggambarkan tindakan penelitian yang dipilih untuk memecahkan masalah. Selanjutnya Jakni (2017:51), menjelaskan bahwa variabel tindakan merupakan solusi yang ditawarkan dalam memecahkan masalah penelitian yang dirumuskan menjadi variabel masalah penelitian tindakan

kelas (PTK). Sedangkan Kristiyanto (2010:84) mengungkapkan “Tindakan dalam PTK dapat berupa apa saja, mungkin berupa inovasi atau rekayasa (engineering) dalam hal penggunaan pendekatan atau metode, media, asesmen penelitian”. Dalam penelitian ini yang dijadikan sebagai variabel tindakan adalah “Metode Bermain”.

b. Variabel Masalah

Judul Penelitian Tindakan Kelas harus menggambarkan secara jelas masalah yang akan diteliti. Maksudnya adalah judul Penelitian Tindakan Kelas telah jelas variabel masalahnya. Menurut Jakni (2017:50) menjelaskan bahwa variabel masalah adalah gejala dan aktivitas menjadi sumber terjadinya masalah pendidikan dan pembelajaran yang diidentifikasi dalam penelitian, yang akan menjadi fokus, kajian serta dicarikan solusi pemecahannya melalui penelitian tindakan kelas (PTK).

Sugiyono (2010:32) mengatakan bahwa baik penelitian murni maupun penelitian terapan, semuanya berangkat dari masalah, hanya untuk penelitian terapan hasilnya langsung dapat digunakan untuk membuat keputusan. Variabel masalah dalam penelitian ini adalah *servis* bawah dalam permainan bola voli.

2. Definisi Operasional

Untuk menghindari penafsiran yang berbeda dalam penelitian perlu dikemukakan penjelasan istilah. Beberapa penjelasan istilah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. *Servis* Bawah Bola Voli

Servis bawah adalah pukulan yang dilakukan dengan mengayunkan dari arah bawah kemudian memukul bola dengan genggaman tangan mencapai bagian bawah bola.

- Berdiri dengan kaki kiri kedepan, kaki kanan kebelakang
- Bola dipegang oleh tangan kiri
- Lambungkan bola setinggi bahu

- Pada saat bersamaan ayunkan lengan kanan kebelakang, kemudian pukul bola dengan tangan kanan
- Perkenaan bola tepat pada telapak tangan menghadap kearah bola
- Pukulan dilakukan dengan tangan dalam keadaan mengepal
- Setelah bola dipukul, diteruskan dengan melangkahkan kaki kanan kedepan

b. Metode Bermain

Pembelajaran melalui metode bermain akan membuat proses belajar menjadi menyenangkan. Metode bermain ini adalah kegiatan yang sesuai untuk melatih kerja sama yang ada pada diri anak, kreativitas anak untuk bermain dan menyelesaikan permainannya akan membentuk anak menumbuhkan interaksi dengan teman kelompok bermainnya. Metode bermain bersifat menyenangkan, karena anak diikat oleh sesuatu yang menyenangkan. Adapun pelaksanaan metode bermain dalam metode bermain yaitu dengan melibatkan siswa yang menjadi objek dalam penelitian ini untuk aktif dalam pelaksanaan permainannya. Dalam permainannya tentu memiliki peraturan yang harus di pahami setiap siswa salah satunya pembagian kelompok. Setiap siswa akan dibagi menjadi beberapa bagian kelompok yang akan saling berkompetisi dalam permainan.