

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu usaha untuk mewujudkan aktivitas belajar dan mengembangkan setiap potensi yang ada dari peserta didik agar memiliki keterampilan untuk dirinya maupun untuk masyarakat. Menurut Burstiando & Kholis dalam (Atsani, 2020) Pendidikan bersifat universal, bisa terbagi ke dalam beberapa aspek, salah satunya adalah pendidikan jasmani. Didalam dunia pendidikan, pendidikan jasmani juga termasuk dalam mata pelajaran wajib diberikan kepada siswa baik dari tingkat Sekolah Dasar sampai Tingkat Sekolah Menengah Atas. Pendidikan jasmani merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah sebagai media pendorong perkembangan keterampilan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan, sikap sportifitas, pembiasaan pola hidup sehat dan pembentukan karakter (mental, emosional, spiritual dan sosial) dalam rangka mencapai tujuan sistem pendidikan Nasional (Pratiwi, E, 2020: 1).

Menurut Husdarta (2011 : 18) bahwa “ pendidikan jasmani adalah proses pendidikan melalui aktivitas jasmani, permainan atau olahraga yang dipilih untuk mencapai tujuan pendidikan”. Sedangkan menurut Samsudin dalam (Pratiwi, E, 2020: 2) pendidikan Jasmani adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif dan kecerdasan emosi. Adanya pendidikan jasmani disetiap jenjang pendidikan maka setiap siswa diharapkan dapat menjadi insan yang bukan hanya mempunyai fisik dan pribadi yang baik tetapi juga dapat membiasakan diri untuk melakukan pola hidup sehat dan bugar sepanjang hayat. Rusli Lutun dalam Bandi Utama (2011: 3) menyatakan bahwa pendidikan jasmani dapat diartikan sebagai proses sosialisasi melalui aktivitas jasmani, bermain, dan atau olahraga untuk mencapai tujuan pendidikan. Melalui aktivitas jasmani ini peserta didik memperoleh beragam

pengalaman kehidupan yang nyata sehingga benar-benar membawa anak kearah sikap dan tindakan yang baik.

Pendidikan jasmani pada hakikatnya harus memperlakukan siswa sebagai makhluk sosial dan sebuah kesatuan yang utuh, bukan menganggap mereka sebagai seorang yang terpisah antara kualitas fisik dan mentalnya. Sebagai seorang Pendidik/Guru kita harus melihat pengertian pendidikan jasmani secara luas, yaitu pendidikan jasmani bukan hanya sekedar membentuk tubuh atau fisik siswa saja tetapi juga membentuk pikiran, moral serta pola hidup sehat siswa. Hal itulah yang menjadi konsep dasar dalam proses pendidikan jasmani, sehingga dengan adanya proses pembelajaran pendidikan jasmani yang dilaksanakan secara proporsional dan tepat sasaran maka diharapkan adanya perbaikan dalam pikiran (psikis) serta tubuh (fisik) yang berpengaruh pada seluruh aspek kehidupan seseorang. Bukan hanya itu saja, melalui pembelajaran pendidikan jasmani diharapkan bisa terwujudnya tujuan pembangunan nasional pada bidang pendidikan, yaitu terbentuknya manusia yang seutuhnya secara fisik, mental dan emosional.

Pada tingkat SMP / MTs Pendidikan Jasmani juga termasuk kedalam salah satu mata pelajaran wajib dalam kurikulum 2013, yang salah satu matarinya diantaranya adalah “aktivitas permainan bola besar melalui permainan bola voli”. Menurut Rohendi, A (2018: 4) bola voli adalah olahraga beregu yang dimainkan oleh dua tim yang masing-masing tiap tim terdiri dari 6 pemain, dibatasi net, tiap tim memiliki tiga kali sentuhan untuk mengembalikan bola pada tim lawan. Sedangkan menurut Muhammad Suhairi & Utami Dewi (2019: 22) Permainan bola voli adalah suatu permainan yang dilakukan oleh dua tim terdiri dari enam orang pada tiap tim di lapangan yang dibatasi oleh net, saling berlawanan berusaha menghasilkan poin dengan melakukan serangan ke daerah lawan dengan cara meminimalisir kesalahan, melewati bola pada net, dan berusaha menjatuhkan bola ke daerah lapangan lawan. Dalam permainan bola voli teknik dasar yang harus dikuasai, yaitu meliputi *passing* bawah, *passing* atas, servis, block, dan smash (Suhairi & Dewi, 2021). Dari keempat teknik dasar bermain bola voli, *passing* merupakan

salah satu teknik yang sangat penting dalam permainan bola voli, salah satunya adalah *passing* bawah. Menurut Muhajir (2016:26): “*Passing* adalah mengoperkan bola kepada teman setimnya dengan gerakan tertentu, sebagai langkah awal untuk menyusun pola serangan kepada tim lawan”.

Sedangkan *Passing* bawah adalah *passing* yang dilakukan apabila bola yang datang berada di depan atau samping badan setinggi perut ke bawah dengan posisi jari tangan mengepal (Sucifirawati, 2020). Selain itu *passing* bawah digunakan untuk mengoper bola ke teman satu tim, menerima servis dan menahan serangan dari lawan. *Passing* bawah bola voli merupakan teknik pada permainan bola voli yang mendasar, *passing* bawah bola voli digunakan sebagai langkah awal menyusun pola serangan kepada regu lawan.

Proses pembelajaran yang kurang efektif mengakibatkan kurangnya perhatian siswa terhadap materi yang diajarkan, khususnya *passing* bawah bola voli, serta kurangnya motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran *passing* bawah bola voli, yang berpengaruh terhadap pengetahuan serta pemahaman siswa dalam pembelajaran *passing* bawah bola voli yang berkaitan dengan hasil belajar khususnya kompetensi teknik dasar *passing* bawah bola voli.

Kenyataan dilapangan dalam penguasaan teknik *passing* bawah bola voli kondisi yang dialami siswa kelas VII SMP Negeri 4 Galing adalah tidak dapat mempraktikkan gerak dasar yang seharusnya dilakukan dimana masih banyak ditemukan siswa yang melakukan *passing* bawah bola voli dengan posisi kaki lurus, tangan bengkok, perkenaan bola mengenai telapak tangan dan posisi jari tangan yang seperti menggenggam kapak. Selain itu dilihat dari kriteria ketuntasan minimum (KKM) untuk mata pelajaran penjasokes adalah 70, dan ketuntasan secara klasikal yang ditetapkan sekolah 75% dari seluruh siswa. Berdasarkan hasil observasi menunjukkan bahwa dari 22 siswa kelas VII SMP Negeri 4 Galing Kabupaten Sambas, siswa yang mencapai nilai ketuntasan minimum (KKM) untuk materi *passing* bawah bola voli hanya 8 siswa atau 36,36 % dan 14 siswa atau 63,64 % siswa tidak mencapai nilai ketuntasan minimum (KKM).

Sebagai Guru Penjaskes untuk mengatasi situasi tersebut maka harus jeli dan tanggap melakukan suatu terobosan pembelajaran sehingga proses belajar mengajar sesuai dengan yang diharapkan yaitu nilai Keritia Ketuntasan Minimal (KKM) dapat terpenuhi. Maka dari itu perlu adanya suatu terobosan untuk meningkatkan hasil belajar *passing* bawah bola voli pada siswa VII di SMP Negeri 4 Galing Kabupaten Sambas, salah satu pendekatan dalam pembelajaran yang dapat digunakan dalam hal ini adalah dengan menggunakan “pendekatan bermain”. Kelebihan Pendekatan bermain ini adalah membuat suatu pembelajaran menjadi menyenangkan, dan dapat meningkatkan motivasi atau minat siswa dalam pembelajaran, juga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam melakukan *passing* bawah bola voli.

Dan dengan pendekatan bermain diharapkan dapat membuat suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, tidak membuat siswa merasa terpaksa dalam melakukan tugas gerak yang diberikan serta dengan pendekatan bermain siswa akan terdorong untuk selalu bisa memenangkan suatu permainan yang diberikan sehingga secara tidak langsung akan merangsang siswa untuk selalu melakukannya dengan maksimal.

Berdasarkan hal-hal yang dipaparkan di atas, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian guna mengungkap “Meningkatkan Hasil Belajar *Passing* Bawah Bola Voli Menggunakan Pendekatan Bermain Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Galing Kabupaten Sambas”.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka yang menjadi masalah umum dalam penelitian ini adalah “Bagaimana Meningkatkan Hasil Belajar *Passing* Bawah Bola Voli Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Galing Kabupaten Sambas”. Adapun Sub Masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran meningkatkan hasil belajar *passing* bawah bola voli menggunakan pendekatan bermain pada siswa kelas VII SMP Negeri 4 Galing Kabupaten Sambas?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran meningkatkan hasil belajar *passing* bawah bola voli menggunakan pendekatan bermain pada siswa kelas VII SMP Negeri 4 Galing Kabupaten Sambas?
3. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar *passing* bawah bola voli menggunakan pendekatan bermain pada siswa kelas VII SMP Negeri 4 Galing Kabupaten Sambas?

C. Tujuan Penelitian

Melihat rumusan masalah yang telah dijabarkan di atas, maka peneliti mengambil kesimpulan untuk menyusun tujuan penelitian. Tujuan penelitian berkaitan erat dengan rumusan masalah yang ditetapkan dan jawabannya terletak pada kesimpulan penelitian. Tujuan umum dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar *passing* bawah bola voli menggunakan pendekatan bermain pada siswa kelas VII SMP Negeri 4 Galing Kabupaten Sambas dan tujuan khusus dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui :

1. Perencanaan pembelajaran meningkatkan hasil belajar *passing* bawah bola voli menggunakan pendekatan bermain pada siswa kelas VII SMP Negeri 4 Galing Kabupaten Sambas.
2. Pelaksanaan pembelajaran pendekatan bermain dalam meningkatkan hasil belajar *passing* bawah bola voli pada siswa kelas VII SMP Negeri 4 Galing Kabupaten Sambas.
3. Peningkatan hasil belajar *passing* bawah bola voli menggunakan pendekatan bermain pada siswa kelas VII SMP Negeri 4 Galing Kabupaten Sambas.

D. Manfaat Penelitian

Hasil Penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat dalam suatu perkembangan keilmuan (teoritis) dan secara nyata (praktis). Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan dapat dijadikan inspirasi khususnya dibidang bola voli.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Untuk meningkatkan profesionalisme dalam mengajar dan mencoba menerapkan pendekatan bermain sebagai inovasi baru dalam proses pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan.

b. Bagi Siswa

- 1) Menumbuhkan keberanian untuk mengembangkan daya kreasi,
- 2) Siswa berkembang kemampuan daya pikirnya,
- 3) Menumbuhkan kompetensi antar siswa,
- 4) Siswa termotivasi untuk belajar keterampilan secara lebih baik,
- 5) Siswa terdorong untuk aktif dan kreatif dalam mengembangkan kemampuan dan keterampilan.

c. Bagi Sekolah

Dapat memberikan sumbangan pemikiran dan sebagai pertimbangan untuk inovasi model atau pembelajaran pendekatan bermain dalam upaya meningkatkan mutu dan hasil belajar siswa.

d. Bagi Peneliti

Setelah melakukan penelitian ini diharapkan bisa menambah wawasan ilmiah dan sistematis terhadap kemampuan mengajar guru.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Untuk membatasi agar penelitian ini memiliki ruang yang jelas dan tidak melebar kemana-mana, maka peneliti membatasi ruang lingkup

penelitian yaitu “ Meningkatkan Hasil Belajar *Passing* Bawah Bola Voli Menggunakan Pendekatan Bermain Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Galing Kabupaten Sambas”.

1. Variabel Penelitian

Menurut Winarno (2013:26) variabel merupakan objek penelitian, atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian. Setyosari (2010:108) menjelaskan variabel adalah segala sesuatu yang akan menjadi objek pengamatan dalam penelitian. Sedangkan menurut Sugiyono (2012:61), menerangkan variabel adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa Variabel adalah gejala atau peristiwa yang beragam/bervariasi yang menjadi objek dalam suatu penelitian untuk diteliti, dipelajari dan ditarik kesimpulannya. Adapun yang menjadi variabel penelitian adalah sebagai berikut :

a. Variabel Masalah

Variabel masalah adalah gejala atau faktor yang menentukan atau mempengaruhi ada atau munculnya gejala lain, seperti diungkapkan Kristiyanto (2010:83) “ Variabel terikat (y) dalam PTK adalah variabel masalah yang akan diangkat dan dipecahkan melalui siklus-siklus dalam tindakan PTK”. Amirul Hadi (2005:205-206) variabel masalah adalah sering disebut variabel pengaruh sebab berfungsi mempengaruhi variabel lain. Jadi secara bebas berpengaruh terhadap variabel tindakan. Sedangkan menurut Jakni (2017:50) menjelaskan bahwa variabel masalah adalah gejala dan aktivitas yang 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).

Berdasarkan pengertian di atas bahwa variabel masalah adalah variabel yang muncul dan dapat mempengaruhi variabel lain dalam suatu penelitian yang akan dicari jalan keluarnya melalui serangkaian siklus-siklus dalam PTK. Adapun yang menjadi variabel masalah dalam penelitian ini adalah hasil belajar *passing* bawah dalam pembelajaran bola voli.

b. Variabel Tindakan

Variabel tindakan adalah variabel yang ada atau munculnya ditentukan atau dipengaruhi oleh variabel masalah, ada atau munculnya variabel ini karena variabel tindakan tertentu seperti diungkapkan Agus Kristianto (2010:83) bahwa “tindakan dalam PTK juga dapat berupa apa saja, mungkin berupa inovasi atau rekayasa dalam hal penggunaan pendekatan atau metode, media, asesmen atau Penilaian”. Sedangkan menurut Jakni (2017:51), menjelaskan bahwa variabel tindakan merupakan solusi yang ditawarkan dalam memecahkan masalah penelitian yang dirumuskan menjadi variabel masalah penelitian tindakan kelas (PTK). Adapun yang menjadi variabel tindakan dalam penelitian ini adalah “pendekatan bermain”.

2. Defenisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan dalam menafsirkan pengertian variabel dan aspek-aspeknya, maka akan dijelaskan definisi operasional tentang variabel. Dalam penelitian ini terdapat beberapa istilah yang perlu diberikan definisi untuk memperjelas ruang lingkup penelitian, dan menghindari adanya penafsiran yang keliru terhadap istilah yang digunakan. Definisi operasional variabel menurut Sugiyono (2015:38) adalah atribut atau nilai dari objek atau kegiatan yang memiliki variasi tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Definisi variabel penelitian harus dirumuskan untuk menghindari kesesatan dalam mengumpulkan data. Dalam penelitian ini, definisi Operasional variabelnya adalah sebagai berikut:

a. *Passing* Bawah

Passing bawah adalah teknik dasar memainkan bola dengan menggunakan kedua tangan yang di ayunkan dari bawah ke atas sampai sejajar dengan bahu, perkenaan bagian tangan yang mengenai bola adalah dibagian pergelangan tangan bagian bawah, dengan kedua ibu jari saling berdampingan, serta badan condong ke depan posisi kaki dibuka selebar bahu, kaki tumpu berada di depan dan lutut di tekuk. Teknik ini digunakan untuk menerima servis, menerima spike, memukul bola setinggi pinggang ke bawah dan memukul bola yang memantul dari net. *Passing* bawah merupakan teknik untuk mengoperkan bola kepada teman sesama tim di area lapangan sendiri atau sebagai awal dari sebuah penyerangan terhadap lawan dalam suatu pertandingan bola voli.

b. Hasil Belajar

Nawawi (dalam Susanto, 2013: 5) yang menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu. Sedangkan menurut Hamid Darmadi (2010: 175) hasil belajar merupakan prestasi belajar peserta didik secara keseluruhan, yang menjadi indikator kompetensi dan derajat perubahan perilaku yang bersangkutan. Hasil belajar juga sangat berpengaruh dalam kegiatan proses belajar mengajar dan hasil belajar juga mempunyai peranan penting dalam pembelajaran, karena dengan hasil belajar guru dapat mengetahui tingkat kemampuan siswa dalam menanggapi, menguraikan kembali pengetahuan yang sudah terjadi atau di alami dalam proses pembelajaran. hasil belajar juga merupakan kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah melalui kegiatan pembelajaran. peserta didik yang berhasil dalam belajar adalah mereka yang telah mencapai tujuan pembelajaran. Pada Pembelajaran permainan bola voli, hasil belajar diukur melalui keterampilan kognitif, afektif dan

psikomotor, sedangkan pada penelitian ini peneliti mengukur hasil belajar siswa hanya pada ranah psikomotor.

c. Pendekatan Bermain

Pendekatan bermain merupakan bentuk pembelajaran yang dikonsepsi dalam bentuk permainan. Menurut Wahjoedi (1999: 121) bahwa "pendekatan bermain adalah pembelajaran yang diberikan dalam bentuk atau situasi permainan". Dalam pelaksanaannya pembelajaran menggunakan pendekatan bermain adalah dengan menerapkan suatu teknik olahraga ke dalam suatu bentuk permainan, dengan harapan akan meningkatkan motivasi siswa sehingga akan diperoleh hasil belajar yang optimal.