

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu proses yang dilakukan untuk merubah perilaku siswa dan mengajarkan bagaimana memberikan suatu didikan yang tepat dan bermanfaat kepada peserta didik. Salah satu tempat untuk mendapatkan pendidikan adalah disekolah, mulai dari taman kanak-kanak (Tk), sekolah dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA), hingga perguruan tinggi. Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk memperoleh kemampuan individu, baik dalam hal fisik, mental serta emosional. Pengertian ini tidak hanya menunjuk pada pengertian tradisional saja yang menganggap bahwa pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan berasal dari aktivitas fisik, tetapi kita harus mengerti bahwa pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan sebagai suatu proses pembentukan kualitas pikiran dan juga tubuh.

Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan pada dasarnya merupakan bagian rekonstruksi dari sistem pendidikan nasional secara menyeluruh. Pada era globalisasi saat ini pendidikan dikatakan berhasil tergantung pada seberapa besar kualitas pendidikan yang dimiliki oleh negarannya. Salah satu tujuan pendidikan jasmani adalah mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaraan jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani dan olahraga. Salah satu tujuan pendidikan jasmani di sekolah adalah peningkatan kebugaran jasmani bagi peserta didik serta peningkatan kemampuan gerak dasar yang dimiliki oleh siswa. Maka dari itu pendidikan jasmani merupakan pendidikan yang utama untuk menunjang prestasi siswa. Salah satu masalah dalam pendidikan jasmani saat ini ialah belum efektifnya pengajaran pendidikan jasmani disekolah-sekolah, kondisi kualitas pembelajaran pendidikan jasmani disekolah masih rendah. Hal ini disebabkan beberapa faktor salah satunya adalah terbatasnya

sumber-sumber yang digunakan sebagai pendukung proses pembelajaran pendidikan jasmani.

Pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru. Secara umum pembelajaran kooperatif dianggap lebih diarahkan oleh guru, di mana guru menetapkan tugas dan pertanyaan-pertanyaan serta menyediakan bahan-bahan dan informasi yang dirancang untuk membantu peserta didik menyelesaikan masalah yang dimaksud. Guru biasanya menetapkan bentuk ujian tertentu pada akhir tugas.

Kurangnya kreatifitas guru dalam menciptakan suasana pembelajaran yang inovatif dan efektif sesuai dengan kebutuhan gerak siswa dalam pembelajaran. Salah satunya dalam metode pembelajaran. Kebanyakan guru pendidikan jasmani hanya menenkan atau melihat dari hasil akhir tanpa memperhatikan proses pembelajaran. Hal ini berdampak terhadap siswa karena kurangnya pengetahuan yang diberikan oleh guru sehingga secara tidak langsung juga akan berpengaruh terhadap kinerja guru tersebut serta tidak tercapainya tujuan pendidikan jasmani. Hal ini juga akan berdampak terhadap proses pembelajaran siswa yang kurang memperhatikan guru menjelaskan materi pada saat pembelajaran. Proses pembelajaran pendidikan jasmani disekolah tetap menekankan pada proses aktivitas jasmani dengan materi-materi cabang olahraga, salah satunya adalah cabang bola voli. Olahraga bola voli merupakan salah satu olahraga yang digemari masyarakat. Dalam pendidikan jasmani diajarkan teknik keterampilan bolavoli, dimana keterampilan bola voli sebagai salah satu cara untuk menyampaikan tujuan pendidikan yang pelaksanaannya dapat dilakukan di sekolah-sekolah, dari mulai Sekolah Dasar sampai Perguruan Tinggi. Dalam Pendidikan Jasmani keterampilan bola voli diajarkan melalui proses pembelajaran pendidikan jasmani, mulai *passing*, *servis* dan *smash*. Keterampilan bola voli merupakan bagian dari pokok bahasan aktivitas bola besar dalam mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (Penjaskes). Hal yang sama juga

diterapkan di SMA 1 Tekarang, yang dikemas dalam materi pembelajaran bola voli yang diajarkan pada siswa kelas XI MIA (sebelas).

Perinsip permainan bola voli adalah memantulkan atau mengoper bola kepada teman satu regu maksimal sebanyak tiga kali sentuhan dalam bidang lapangan sendiri dan mengusahakan bola melewati melalui jaring masuk ke lapangan lawan. Bila para pemain telah memiliki teknik yang tinggi, serta hasil belajar yang cepat dan tepat serta dengan kecepatan, ketepatan, kekuatan dan kelincahan didukung daya tahan dan stamina yang prima maka permainan akan menjadi dinamis dan kaya gerakan variasi baik bertahan maupun menyerang.

Penguasaan terhadap teknik dasar bermain bola voli merupakan unsur pokok dalam pembelajaran bola voli. Tolak ukur keberhasilan dalam pengajaran bola voli adalah penguasaan keterampilan teknik dasar bermain bola voli yang dimiliki oleh para siswa. Siswa di Sekolah Menengah Pertama pada umumnya belum memiliki keterampilan yang baik., sehingga unsur teknik ini harus mendapat prioritas dalam pembinaan asumsi tersebut membutuhkan seseorang ahli (Pelatih dan Pendidik) yang profesional, artinya mempunyai pengetahuan yang luas memahami dengan benar azas-azas pembelajaran olahraga untuk tujuan yang diharapkan kelancaran dalam pembinaan anak didiknya khususnya dalam materi passing bawah bola voli.

Passing bawah sangat penting dalam permainan bola voli karena merupakan gerakan yang sering digunakan dalam permainan. *Passing* bawah merupakan salah satu teknik yang wajib untuk dikuasai dalam permainan bola voli. *Passing* bawah merupakan gerakan yang paling sering digunakan dalam permainan, untuk itu dasar yang paling utama diajarkan adalah passing bawah. Gerakan *passing* bawah adalah gerakan yang dilakukan dengan menggabungkan kedua lengan dengan posisi salah satu tangan menggenggam tangan lainnya dengan cara tangan yang satu berada diatas telapak tangan lainnya dengan jempol berada diatas kedua tangan. Dengan demikian kesuksesan menciptakan pola-pola penyerangan dan pola-pola pertahanan banyak ditentukan oleh kekuatan pemain dalam melakukan *passing* karena pentingnya penguasaan teknik dasar *passing* bawah maka perlu diadakan pembelajaran

yang menarik agar tidak menimbulkan kebosanan bagi peserta didik, oleh karena itu diperlukan sebuah pendekatan pembelajaran yang dapat memicu ketertarikan siswa dalam proses belajar berkaitan dengan paparan diatas penggunaan pendekatan pembelajaran *Teaching Game For Understanding* diduga dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam proses belajar mengajar.

Pendekatan *Teaching Game For Understanding* merupakan salah satu pendekatan yang mengakomodir kebutuhan anak dalam bermain. Guru penjas sebagai pengelola kelas lebih berperan sebagai fasilitator pembelajaran dan tidak menjadi dominan dengan memberikan contoh-contoh seperti yang terjadi pada pembelajaran yang berbasis teknik. Pendekatan *Teaching Game For Understanding* juga dapat dijadikan sebagai sebuah inovasi yang menuju pada perbaikan pembelajaran penjas di sekolah.

Teaching Game For Understanding adalah suatu pendekatan yang awalnya dikembangkan di Universitas Loughborough, Inggris oleh Bunker dan Thrope pada tahun 1982. *Teaching Game For Understanding* merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang tidak memfokuskan pembelajaran pada teknik bermain olahraga sehingga pembelajaran tidak menjadi membosankan bagi anak. *Teaching Game For Understanding* sangat efektif dalam pembelajaran yang berpusat pada siswa dan permainan. Pendekatan pembelajaran ini menuntut siswa untuk mengerti tentang taktik dan strategi bermain olahraga terlebih dahulu sebelum belajar tentang teknik yang digunakan. Griffin, Mitchell, & Oslin (dalam Saryono & Nopembri (2009:88). Menyatakan bahwa, *Teaching Game For Understanding* merupakan pendekatan pembelajaran yang berfokus pada kemampuan taktik untuk meningkatkan penggunaan hasil belajar teknik, bukan hasil belajar teknik untuk meningkatkan taktik.

Penguasaan hasil belajar teknik-teknik dasar olahraga bola voli oleh siswa harus dicapai melalui proses pembelajaran yang dilaksanakan guru, sehingga dalam melaksanakan proses pembelajaran pendidikan jasmani, guru harus memilih dan memilih pendekatan pembelajaran yang tepat sesuai dengan materi yang diajarkan kepada siswa. Oleh sebab itu perlu bagi guru

menggunakan pendekatan pembelajaran yang tepat agar siswa dapat menguasai teknik *passing* bawah yang diajarkan dalam proses pembelajaran.

Jadi peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) di kelas XI MIA 2 Negeri 1 Tekarang. Dari kompetensi dasar yang ditentukan Depdiknas (2006) untuk ketuntasan pembelajaran secara klasikal bahwa “kelas dikatakan sudah tuntas secara klasikal jika sebanyak 85% siswa di dalam kelas memperoleh nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yakni sebesar 75”. Berdasarkan hasil nilai rata-rata siswa pada pelajaran *passing* bawah dalam permainan bola voli, terlihat bahwa kelas XI MIA 2 Negeri 1 Tekarang baru mencapai nilai rata-rata yaitu 50%. Dari teknik pengumpulan data, maka teknik yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah teknik observasi langsung dan tes pengukuran. Melalui tes dan pengukuran penulis dapat mengetahui nilai rata-rata hasil belajar siswa yang bias dilihat table berikut ini.

Tabel 1.1
Nilai rata-rata kelas XI MIA 2 SMA 1 Tekarang

Kelas IIS	Siswa	Nilai rata-rata	Keterangan
Siswa kelas X1 MIA 2 Siswa Menengah Atas Negeri 01 Tekarang	8	29.41	Baik
	6	21.87	Cukup
	10	50.00	Kurang

Sumber : Wali Kelas XI MIA 2 SMA 1 Tekarang

Hal itu disebabkan bahwa siswa di kelas XI MIA 2 SMA Negeri 1 Tekarang memiliki minat dan motivasi yang kurang terhadap pelajaran pendidikan jasmani khususnya pada materi bola voli, masih tampak beberapa siswa yang mengobrol dengan temannya, tidak percaya diri untuk bertanya, malas-malasan dalam mempraktikkan apa yang telah dijelaskan oleh guru. Sebagian siswa mengeluh dan merasa pembelajaran yang diberikan membosankan. Hal ini menyebabkan hasil kemampuan belajar para siswa menjadi kurang.

Dari permasalahan yang terdapat pada latar belakang, maka peneliti merasa tertarik mengangkat judul “Implementasi penerapan model

pembelajaran kooperatif tipe *Teaching Game For Understanding* (TGFU) terhadap hasil belajar *passing* bawah berbasis bermain pada siswa kelas XI MIA 2 Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Tekarang”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, dapat dirumuskan permasalahan adalah “Bagaimanakah metode Kooperatif tipe *Teaching games for understanding* (TGFU) dapat meningkatkan hasil belajar *passing* bawah pada siswa kelas XI MIA 2 SMA 1 Tekarang?”.

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana metode Kooperatif tipe *Teaching Games For Understanding* (TGFU) dapat meningkatkan hasil belajar keterampilan *passing* bawah pada siswa kelas XI MIA 2 SMA 1 Tekarang.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan yang telah dikemukakan, diharapkan penelitian di kelas XI 2 SMA 1 Tekarang ini mempunyai manfaat antara lain :

1. Manfaat Teoritis

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

2. Manfaat praktis

a. Siswa

Model pembelajaran mereka mendapatkan banyak variasi dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan aktivitas dan kreativitas serta kerja sama dalam pembelajaran.

b. Guru penjaskes

Meningkatkan kualitas mengajar dan mencoba penerapan TGFU (*Teaching Games For Understanding*)

c. Sekolah

Memberikan sumbangan pemikiran dan sebagai pertimbangan untuk inovasi model pembelajar siswa.

d. Bagi peneliti

Menambah wawasan ilmiah dan sistematis terhadap kemampuan mengajar guru.

E. Ruang Lingkup

1. Variabel penelitian

Variabel dapat diartikan suatu konsep yang dimiliki nilai ganda ada suatu faktor lain yang diukur akan menghasilkan skor yang bervariasi yang merupakan gejala yang mengikuti objek penelitian. Hamid Darmadi (2011: 20) menyatakan variabel adalah suatu atribut sifat aspek dari manusia, gejala objek yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh penulis untuk dipelajari dan diambil kesimpulannya. Sejalan dengan pendapat diatas menurut sugiyono (2013:38) variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut. Sedangkan menurut Suharismi Arikunto (2010:161) menyatakan bahwa variabel adalah objek penelitian apa yang menjadi titik dari suatu penelitian. Variabel dalam penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar keterampilan passing bawah bola voli dengan metode kooperatif dengan aspek-aspek yaitu

a. Variabel tindakan

Agus Kristiyanto (2010:84) menyatakan bahwa judul PTK harus menggambarkan tindakan atau *action* yang dipilih. Artinya variabel yang mempengaruhi munculnya variabel yang lain disebut variabel bebas. Variabel tindakan adalah sejumlah gejala atau factor yang menentukan atau mempengaruhi ada tidaknya gejala lain yang berupa tindakan atau *action* yang dipilih untuk memecahkan masalah. Adapun dalam penelitian ini yang dijadikan variabel tindakan adalah “penerapan TGFU (*Teaching Games For Understanding*)”.

b. Variabel masalah

Variabel masalah yang berfungsi menghubungkan variabel satu dengan variabel lain. Hadari Nawawi (2004:57) mengemukakan variabel masalah: “sejumlah gejala atau faktor-faktor atau unsur yang ada atau muncul dipengaruhi atau ditentukan oleh adanya variabel tindakan”. Variabel masalah itu sekaligus merupakan masalah sentral yang telah nyata diangkat dari persoalan praktis dan nyata terjadi di kelas atau ruangan. Oleh karena itu masalah tersebut merupakan masalah riil yang benar-benar terjadi, maka masalah tersebut dapat berupa apa saja dan dari situasi yang spesifik. Oleh karena itu dalam penelitian ini variabel masalah dalam penelitian adalah hasil belajar *passing* bawah bola voli pada siswa kelas XI MIA 2 SMA Negeri 1 Tekarang.

2. Defenisi operasional

Untuk memperjelas ruang lingkup penelitian dan menghindari adanya penafsiran yang keliru terhadap istilah yang digunakan, maka perlu adanya penjelasan istilah peneliti sebagai berikut :

a. TGFU (*Teaching Game For Understanding*)

TGFU adalah suatu pendekatan pembelajaran pendidikan jasmani untuk memperkenalkan bagaimana anak mengerti olahraga dengan konsep bermain. TGFU merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang tidak memfokuskan pembelajaran pada teknik bermain olahraga sehingga pembelajaran tidak menjadi membosankan bagi anak. TGFU sangat efektif dalam pembelajaran yang berpusat pada siswa dan permainan. Pendekatan pembelajaran ini menuntut siswa untuk mengerti tentang taktik dan strategi bermain olahraga terlebih dahulu sebelum belajar tentang teknik yang digunakan.

b. *Passing* bawah dalam permainan bola voli

Passing bawah merupakan teknik dasar bola voli. Teknik ini digunakan untuk menerima servis, menerima spike, memukul bola setinggi pinggang ke bawah dan memukul bola yang memantul dari net. *Passing* bawah merupakan awal dari sebuah penyerangan dalam bola

voli. Keberhasilan penyerangan tergantung dari baik buruknya passing bawah. Apabila bola yang dioperkan jelek, maka pengumpan akan mengalami kesulitan untuk menempatkan bola yang baik untuk para penyerang.

Adapun sub-sub passing bawah dalam permainan bola voli adalah :

1) Persiapan

Bergerak ke arah bola dan atur posisi tubuh, Genggam jari tangan Kedua tungkai merenggang santai, bahu terbuka lebar, Tekuk lutut, tahan tubuh dalam posisi rendah, Bentuk landasan dengan lengan, Ibu jari sejajar, siku terkunci, Lengan sejajar paha, punggung lurus, Pandangan ke arah bola.

2) Pelaksanaan

Terima bola di depan badan, Kaki sedikit diulurkan, lengan tangan diayunkan, Alihkan berat badan ke depan, Pukul bola jauh dari badan, gerakkan landasan ke sasaran, Pinggul bergerak ke depan, Perhatikan saat bola menyentuh lengan.

3) Gerakan

Jari tangan tetap digenggam, siku tetap terkunci, Landasan mengikuti bola ke sasaran, Lengan sejajar di bawah bahu, Pindahkan berat badan ke arah sasaran, Perhatikan bola bergerak ke sasaran.