

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Jasmani adalah suatu proses aktivitas jasmani yang dirancang dan disusun secara sistematis untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan fisik, meningkatkan kemampuan dan keterampilan, serta pembentukan watak bagi setiap warga Negara, yang dilakukan oleh lembaga pendidikan (Samsudin, 2008). Menanamkan kebiasaan hidup sehat sangat baik dilakukan sejak usia sekolah, sehingga disaat dewasa perilaku mereka sudah menjadi sebuah tingkah laku yang biasa dilakukan tanpa adanya paksaan dari manapun. Maka dari itu Pendidikan Jasmani tidak hanya mengembangkan keterampilan fisik tetapi juga mental.

Permainan bola voli merupakan salah satu cabang olahraga yang wajib diajarkan di sekolah-sekolah termasuk di SMA. Permainan bola voli merupakan salah satu cabang olahraga yang digunakan sebagai alat dan sarana pendidikan. Permainan bola voli sangat bermanfaat dalam pembentukan jasmani. Perkembangan rohani siswa juga akan terbentuk dengan baik. Permainan bola voli akan berkembang secara baik meliputi unsur-unsur seperti daya pikir, kemauan perasaan, pengendalian diri, rasa percaya diri, kerja sama sesama tim, disiplin, dan rasa tanggung jawab. Akan tetapi keberhasilan suatu pembelajaran bola voli di pengaruhi oleh guru, siswa, sarana prasarana, yang tersedia di sekolah, dan media pembelajaran.

Suatu realita, dalam kegiatan sehari-hari di dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) bidang studi Pendidikan Jasmani berlangsung, masih banyak guru yang belum memberdayakan seluruh potensinya dalam mengelola pembelajaran baik dalam menguasai materi maupun dalam menggunakan media pembelajaran melainkan hanya menggunakan *talk and board* (berbicara dan menulis) sementara materi-materi dalam Pendidikan Jasmani dilakukan tidak hanya di dalam ruangan saja melainkan praktek di lapangan dan luar ruangan dalam praktek di lapangan sering sekali di dapati pembelajaran Pendidikan Jasmani yang kurang efektif dan efisien. (Harsuki, 2003)

Menjelaskan pembelajaran Pendidikan Jasmani ada empat komponen utama sebagai tujuan sangat penting dalam pengembangan program Pendidikan Jasmani yaitu, (1) rangsangan pertumbuhan dan perkembangan organik (2) keterampilan *neomuscular motoric* (3) perkembangan emosional.

Di dalam pengajaran Pendidikan Jasmani. Kebanyakan guru jarang menggunakan media pembelajaran atau alat bantu yang memudahkan siswa untuk mempelajari permainan bola voli. Jika di kaji lebih dalam lagi dengan menggunakan informasi atau dengan cara menjelaskan dengan rinci akan mempermudah siswa untuk memahami materi sehingga pembelajaran Pendidikan Jasmani dapat tersampaikan secara efektif dan efisien sehingga siswa dapat menangkap materi apa yang kita sampaikan dengan cepat. Hal ini karena kurangnya kreativitas para guru saat menyampaikan materi dan ketersediaan alat di sekolah sangat minim sehingga pembelajaran Pendidikan Jasmani kurang efektif,

Menurut (Rahadi, 2003) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan dengan begitu seorang guru dapat memanfaatkan media pada proses pembelajaran, maka pembelajaran Pendidikan Jasmani akan lebih efektif dan efisien. Media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap keberhasilan suatu pembelajaran, berkaitan dengan hal tersebut diharapkan guru dapat mencari atau menciptakan media pembelajaran yang sesuai dengan situasi dan kondisi siswa maupun peralatan yang tersedia di sekolah sehingga pembelajaran dapat berlangsung sesuai dengan tujuan yang diharapkan, sarana yang lengkap dapat memudahkan guru untuk mengajar dengan target-target tertentu yang menjadi tujuan pembelajaran.

Berbanding terbalik sarana yang ada di sekolah yang tidak lengkap akan menyulitkan bagi guru untuk mencapai target-target tujuan pembelajaran, hal ini terjadi pada pembelajaran *smash* bola voli di SMAN 83 Jakarta Utara. Kondisi nyata disekolah jumlahnya sangat terbatas jadi perbandingan antara jumlah bola dengan jumlah siswa sangat tidak sesuai selain itu ditambah dengan kurang aktifnya siswa dalam mempraktekan dan mencoba teknik *smash* permainan bola voli dengan berbagai alasan diantara takut dengan bola dan takut untuk melompat ada juga tanganya yang belum kuat untuk memukul bola sangat jelas dari gambaran tersebut bahwa proses pembelajaran *smash* pada permainan bola voli menjadi tidak efektif pada akibatnya target kurikulum menjadi sangat rendah.

Melihat permasalahan di atas maka suatu pemikiran yang muncul bahwa perlu adanya sebuah media pembelajaran atau alternatif dan modifikatif untuk

mengganti bola voli yang harganya memang sedikit mahal, media alternatif tersebut harus harus bermanfaat bisa mewakili karakteristik bola voli. Dari permasalahan tersebut maka penulis menentukan judul penelitian tindakan kelas ini, yaitu "**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SMASH BOLA VOLI DENGAN MEDIA PEMBELAJARAN PADA SISWA KELAS X SMAN 83 JAKARTA UTARA.**"

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, maka penulis membatasi ruang lingkup penulisan skripsi ini agar tidak menyimpang dari analisis yang dilakukan. Permasalahan yang akan menjadi pembahasan peneliti adalah:

1. Sekolah yang di teliti dalam penelitian ini adalah SMAN 83 Jakarta Utara.
2. Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMAN 83 Jakarta Utara.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang berkaitan dengan penelitian ini. Maka dapat dirumuskan sebagai berikut, "Apakah media pembelajaran dapat meningkatkan pembelajaran *smash* bola voli pada siswa kelas X SMAN 83 Jakarta Utara?"

D. Kegunaan Penelitian

Berdasarkan penelitian yang saya buat, maka diharapkan dapat berguna bagi:

1. Siswa SMAN 83 Jakarta Utara
 - a. Dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

b. Dapat meningkatkan hasil belajar *smash* bola voli.

2. Bagi Para Guru

a. Dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

b. Dapat meningkatkan motivasi belajar bagi siswa SMAN 83 Jakarta Utara dapat memberikan informasi tentang pembelajaran.

3. Bagi Pihak Sekolah

a. Dapat memberikan acuan untuk mengambil kebijakan dalam peningkatan mutu hasil belajar pembelajaran Pendidikan Jasmani.

b. Dapat menimbulkan minat dan motivasi guru untuk melakukan penelitian tindakan kelas dalam rangka meningkatkan profesionalisme dan KBM.

