

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani merupakan suatu kegiatan yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan fisik, rasa sosial, sportif, emosional, dan kebugaran jasmani. Pendidikan jasmani berbeda dengan olahraga, pendidikan jasmani lebih memperhatikan proses daripada hasil. Dalam pendidikan jasmani siswa yang tidak bisa lalu didik hingga bisa. Sedangkan dalam olahraga seseorang yang tidak bisa akan ditinggalkan dan memilih seseorang yang lebih cepat bisa. Sebagai guru haruslah bisa merancang siswa agar mampu melakukan suatu gerakan dengan tahapan-tahapan yang memudahkan siswa melakukan gerak tersebut.

Rancangan atau strategi mengajar dalam pendidikan jasmani menjadi modal awal guru dalam pembelajaran. Cara mengajar yang membosankan dan model pembelajaran yang selalu diulang akan membuat siswa merasa jenuh dan kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani.

Model mengajar dengan cara menyenangkan akan membuat siswa menjadi bersemangat dalam melakukan aktivitas fisik. Bermain salah satu cara membuat pembelajaran menjadi menyenangkan agar siswa semangat

dalam mengikuti pembelajaran. Bermain merupakan kegiatan yang didalamnya tanpa ada paksaan dan timbul karena kemauan seseorang dan kesenangan setelah melakukannya. Mengkaitkan bermain dengan kegiatan negatif terkadang menjadi pola pikir yang salah dan kuno. Dengan bermain siswa akan lupa bahwa dia sedang melakukan pembelajaran pendidikan jasmani dan lupa bahwa gerakan yang dipelajari adalah gerakan yang rumit dan sulit.

Smash dalam bola voli merupakan teknik yang sulit dan jarang dipelajari pada siswa Sekolah Menengah Atas. Teknik *smash* seharusnya menjadi teknik yang mampu diajarkan pada siswa Sekolah Menengah Atas karena *smash* merupakan serangan yang mematikan dan mampu menghasilkan poin dalam bola voli.

Memodifikasi model pembelajaran merupakan cara yang mampu membuat pembelajaran lebih efektif dan berjalan dengan baik. Memodifikasi pembelajaran dengan alat dan permainan dapat membuat siswa menjadi semangat, antusias dan merangsang siswa bergerak tanpa sadar bahwa telah melakukan gerakan yang sulit dan rumit dalam pembelajaran. Pengembangan pada pembelajaran khususnya teknik *smash* dalam bola voli untuk siswa Sekolah Menengah Atas. Yang diharapkan siswa lebih mudah memahami pembelajaran bola voli dan siswa merasa bersemangat dalam melakukannya. Dan pembelajaran bola voli akan terasa menyenangkan karena bermain sambil belajar.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti siswa terlihat kaku pada saat melakukan *smash* bola voli dan terlihat takut pada saat ingin melakukan *smash* bola voli dan dari hasil wawancara dengan guru sekolah menengah atas bahwa model pembelajaran *smash* bola voli memang dibutuhkan, dikarenakan dalam buku bola voli hanya dijelaskan bagaimana teknik dalam melakukan *smash*. Sedangkan bagaimana model pembelajaran atau tahapan-tahapan dalam melakukan *smash* bola voli tidak dijelaskan. Oleh karena itu dengan penelitian ini diharapkan model-model pembelajaran *smash* bola voli dapat menjadi referensi guru dalam pembelajaran bola voli khususnya *smash*. Agar pembelajaran lebih menarik dan siswa tidak takut pada saat melakukan gerakan *smash*, model pembelajaran *smash* ditambahkan dengan permainan.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah, maka fokus penelitian ini adalah Model Pembelajaran *Smash* Bola Voli Dengan Permainan Pada Siswa Sekolah Menengah Atas

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, dan fokus penelitian, maka masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut: “Bagaimana model pembelajaran *smash* bola voli dengan permainan pada siswa Sekolah Menengah Atas”?

D. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan:

1. Menjadi bahan pembandingan dan pertimbangan apabila para peneliti akan mengadakan penelitian tentang pengembangan model permainan bola voli.
2. Memberikan kontribusi bagi pembelajaran di sekolah, meningkatkan ilmu pengetahuan, peningkatan mutu pendidikan dalam aspek pembelajaran terutama dalam pembelajaran pendidikan jasmani.
3. Bagi sekolah / lembaga memberikan keleluasan kepada guru untuk menciptakan strategi atau metode pendekatan dan teknik pembelajaran pendidikan jasmani.
4. Bagi guru dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran, kreativitas guru dalam melaksanakan proses pembelajaran dan menciptakan situasi pembelajaran yang kondusif, kreatif dan menyenangkan.
5. Bagi siswa untuk memunculkan minat belajar pendidikan jasmani, meningkatkan motivasi dalam belajar dan memberikan pembelajaran pendidikan jasmani yang inovatif.
6. Sebagai bahan evaluasi mahasiswa pendidikan jasmani Fakultas Ilmu Olahraga Universitas Negeri Jakarta dalam mengajar olahraga bola voli.