

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha setiap insan untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi yang ada dalam diri baik secara jasmani maupun secara rohani. Dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dimiliki dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Usaha yang dilakukan bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai atau norma dan mewariskannya kepada generasi berikutnya untuk dapat dikembangkan dalam kehidupan yang terjadi dalam suatu proses yang bernama pendidikan.

Salah satu mata pelajaran yang terdapat dalam pendidikan nasional adalah mata pelajaran Pendidikan Jasmani. 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. Lingkungan belajar diatur secara seksama untuk meningkatkan pertumbuhan dan

perkembangan seluruh ranah, jasmani, psikomotor, kognitif, dan afektif setiap siswa. (Samsudin, 2019, p. 3).

Menurut Rosdiani (2014) Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan dalam memilih aktivitas fisik, permainan atau olahraga untuk mencapai tujuan pendidikan. Pendidikan jasmani sering kali diartikan sebagai olah raga. Dari perspektif pembangunan manusia terlihat jelas bahwa pendidikan jasmani merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari pembangunan umat manusia secara keseluruhan.

Menurut Aguss (2020) Pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan memiliki kepentingan yang relatif sama dengan program pendidikan lainnya dalam hal domain pembelajaran, yaitu sama-sama mengembangkan tiga domain utama: psikomotor, afektif, dan kognitif. Pendidikan jasmani harus menimbulkan perbaikan dalam pikiran maupun yang mempengaruhi seluruh aspek-aspek dan jiwa dari kehidupan seseorang, melalui penekanan-penekanan pada tiga domain pendidikan yaitu; kognitif, afektif dan psikomotor. Pendidikan jasmani menjadi salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dari jenjang pendidikan dasar hingga pendidikan menengah atas yang menggunakan aktivitas fisik dalam mencapai tujuan pendidikan, namun pada hakikatnya pembelajaran ini disampaikan dalam bentuk permainan dan olahraga. Pendidikan jasmani yang baik harus mampu meningkatkan pengetahuan siswa tentang prinsip-prinsip gerak, pengetahuan tersebut akan membantu siswa mampu memahami bagaimana sebuah keterampilan dipelajari hingga tingkatnya lebih tinggi. Dengan demikian

siswa dapat menguasai keterampilan gerak yang baik secara keseluruhan agar lebih bermakna.

Dalam Kurikulum 2013 menjelaskan bahwa didalam kurikulum sekolah, salah satu mata pelajaran yang diajarkan dalam pendidikan jasmani adalah permainan bola besar, yang tidak terkecuali materi olahraga bola voli. Bola voli adalah salah satu cabang olahraga dari permainan. Tujuan permainan ini adalah agar setiap regu dapat melewati bola secara teratur (baik) melalui atas net sampai bola menyentuh pada lantai yang mengakibatkan bola mati. Dalam permainan bola voli ada beberapa teknik dasar. Teknik dasar tersebut adalah *passing*, *smash*, *service* dan *blocking*.

Dari keempat teknik dasar tersebut, *smash* merupakan salah satu teknik pukulan yang terdapat dalam ruang lingkup materi pembelajaran kurikulum pendidikan jasmani di Sekolah Menengah Pertama. Dalam permainan bola voli *smash* digunakan sebagai serangan setelah menerima bola dari hasil *service* dari lawan. Dalam melakukan *smash*, harus memiliki koordinasi baik secara individu maupun dengan rekan satu tim untuk menghasilkan *smash* yang baik dan mematikan kedaerah lawan. Teknik *smash* sangat berperan dalam permainan bola voli dalam upaya mendapatkan kemenangan suatu tim disamping dengan gerakan teknik dasar yang lain. Kalau dibandingkan dengan unsur-unsur teknik dasar yang lainnya, teknik *smash* sangat sulit diterapkan dalam proses pembelajaran siswa. Dalam melakukan teknik dasar *smash* bola voli yang benar, siswa harus memiliki ketepatan saat melakukan awalan *smash*,

ketepatan saat melakukan tolakan *smash*, ketepatan saat melakukan pukulan *smash* dan saat melakukan pendaratan *smash*. Untuk mendapatkan kualitas *smash* yang baik dan benar harus melalui proses pembelajaran yang sistematis dan terprogram.

Banyak faktor yang menjadi penyebab kurangnya minat siswa dalam melakukan kegiatan aktifitas fisik dalam pelajaran penjas. Salah satu dari faktor tersebut adalah siswa yang kurang memperhatikan guru, merasa belum terbiasa melakukan *smash*, merasa kesulitan dalam melakukan rangkaian gerakan, kebanyakan siswa merasa takut jika bola terkena badan dan menimbulkan rasa sakit pada bagian tangan terutama pada siswa perempuan. Berdasarkan karakteristik siswa Sekolah Menengah Pertama yang memiliki rentang usia 11-15 tahun, masa anak ini memiliki sifat sebagai anak besar yang tidak mau dianggap sebagai kanak-kanak atau anak kecil lagi. Namun belum bisa meninggalkan pola kekanak-kanakannya.

Dengan berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan saat peneliti melakukan PKM di SMPN 158 Jakarta dan melakukan observasi di sekolah SMP Global Insani School, peneliti menemukan masalah yang dialami oleh siswa Sekolah Menengah Pertama yaitu masih banyak siswa yang kurang fokus dalam mengikuti kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani, merasa kesulitan dan belum terbiasa khususnya untuk siswa perempuan yang takut sakit jika terkena bola pada bagian tangan pada saat ingin melakukan *smash* bola voli.

Sesuai dengan kurikulum pendidikan jasmani Sekolah Menengah Pertama, salah satu indikator didalamnya bahwa peserta didik mencoba tugas gerak spesifik permainan bola voli kedalam permainan sederhana atau tradisional dilandasi nilai-nilai disiplin, percaya diri, sportif dan kerja sama. Penerapan pembelajaran menggunakan cara bermain yang menyenangkan dengan harapan siswa menjadi tertarik dan mampu meningkatkan minat dan semangat siswa dalam melakukan aktivitas fisik, mengingat karakteristik siswa Sekolah Menengah Pertama yang belum bisa meninggalkan sifat kekanak-kanakannya. Sehingga siswa dalam mengikuti pembelajaran tanpa ada paksaan dan timbul karena kemauannya sendiri.

Pemilihan model pembelajaran dalam bentuk permainan yang tepat akan berdampak pada tersampainya materi ajar yang telah direncanakan sebelumnya. Penerapan permainan dalam pembelajaran mampu membuat siswa menjadi semangat, antusias dan merangsang siswa bergerak tanpa sadar bahwa siswa telah melakukan gerakan yang sulit dalam pembelajaran. Pembuatan model pembelajaran, khususnya pada teknik *smash* dalam bola voli pada siswa Sekolah Menengah Pertama, yang diharapkan siswa lebih mudah memahami pembelajaran bola voli dan siswa merasa bersemangat dalam melakukannya dan tentunya pembelajaran akan terasa lebih menyenangkan.

Dengan demikian, peneliti akan memberikan pembelajaran bola voli menggunakan model pembelajaran yang tepat dengan mengacu kepada tujuan pendidikan dan karakteristik dalam memberikan pengajaran kepada siswa dalam

bentuk permainan yang mengarah kepada gerakan *smash*. Bentuk-bentuk dari permainan ini harus dikemas secara menarik dan menyenangkan sehingga diharapkan siswa mampu bergerak secara aktif, memiliki motivasi, berani dan percaya diri dalam melakukan permainan bola voli. Berdasarkan uraian diatas maka peneliti ingin meneliti lebih lanjut bagaimana kegiatan belajar mengajar yang dapat menghadirkan suasana yang menyenangkan dalam berbagai bentuk permainan untuk pembelajaran *smash* bola voli dengan judul “Model Pembelajaran *Smash* Bola Voli Dengan Permainan Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama”.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah dan alasan yang telah di kemukakan diatas, maka fokus dari penelitian ini adalah model pembelajaran *smash* bola voli dengan permainan pada siswa Sekolah Menengah Pertama.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan fokus penelitian di atas, dapat dirumuskan sebagai masalah yang akan diteliti, yaitu;

Bagaimana model pembelajaran *smash* bola voli dengan permainan pada siswa Sekolah Menengah Pertama?

D. Kegunaan Hasil Penelitian

Kegunaan hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan kegunaan diantaranya adalah:

1. Menjadi bahan pembandingan dan pertimbangan apabila para peneliti akan mengadakan penelitian tentang pengembangan model pembelajaran bola voli untuk tingkat Sekolah Menengah Pertama.
2. Memberikan kontribusi bagi pembelajaran disekolah, meningkatkan ilmu pengetahuan, peningkatan mutu pendidikan dalam aspek pembelajaran terutama dalam pembelajaran pendidikan jasmani.
3. Bagi sekolah / lembaga memberikan materi sumbangan yang bermanfaat bagi sekolah, terutama dalam rangka perbaikan pembelajaran.
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, memudahkan siswa dalam mempelajari teknik *smash* serta menyenangkan.