

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

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 (Rahayu Trisna Ega, 2016). Adapun pendapat lain Pendidikan jasmani, sangat memungkinkan untuk sepadan dengan istilah gerak insani (human movement), karena menggunakan aktivitas jasmani sebagai alat untuk mendapatkan perkembangan yang menyeluruh dalam hal kualitas fisik, mental, dan emosional seseorang (Abduljabar, 2011).

Adapun pendapat dari (M. Agus & Bambang, 2021) Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. Bahkan ditegaskan oleh (Laelatul Arofah, 2019) ” Pendidikan jasmani dan olahraga mempunyai posisi penting terhadap perkembangan sumber daya manusia. Secara kongkrit, pendidikan jasmani merupakan upaya untuk membuat peserta didik sehat seutuhnya, yaitu sehat jasmani (kesegaran jasmani), sehat rohani (moral), dan sehat sosial. Proses dalam pendidikan jasmani dan olahraga mengandung unsur perkembangan jasmani yang membantu perkembangan kognisi serta membiasakan peserta didik pendidikan jasmani dan olahraga untuk mengamalkan nilai-nilai luhur yang diwujudkan gaya hidup peserta didik” (Abadi, Maulana Shofi; Puspitasari, Cahya Ika; Mashuri, Hendra, ;, 2019). Dengan demikian dari pendapat para ahli dapat disimpulkan Pendidikan jasmani adalah pembelajaran yang dilakukan oleh siswa untuk meningkatkan kualitas fisik. Sesuai dengan peraturan Permendikbud tahun 2016 mengenai kompetensi dasar (KD) dalam Pendidikan jasmani meliputi berbagai macam aktivitas fisik diantaranya, permainan bola besar, permainan bola kecil, aktivitas senam, aktivitas atletik, bela diri, Kesehatan dan lain-lain.

Lalu pendapat mengenai Model dalam pembelajaran Pendidikan jasmani yang diajarkan kepada siswa di sekolah berpengaruh besar terhadap kreativitas dan

kebugaran jasmani siswa, sehingga kemampuan seorang guru dalam pemilihan atau menentukan model yang akan digunakan harus tepat dan sesuai dengan karakteristik siswa (Aguss, 2020). Kurang menariknya proses pembelajaran membuat siswa tidak bersemangat untuk melakukan aktivitas gerak yang diberikan, sehingga tingkat kebugaran jasmani siswa menjadi rendah. Dewasa ini masih banyak guru Pendidikan jasmani yang kurang memahami tentang model-model pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Kurangnya pengetahuan guru tentang banyaknya model yang dapat digunakan dalam pembelajaran membuat proses pembelajaran menjadi kurang efektif untuk siswa mengembangkan kreativitasnya.

Menurut (Utamayasa, 2021) Seorang guru mengajar harus efektif dan efisien untuk bisa melaksanakannya harus ditunjang oleh beberapa strategi, salah satunya adalah menerapkan model pembelajaran dalam Pendidikan jasmani. Banyak model yang dapat digunakan sesuai dengan arahan dari (Metzler, 2000). Dari banyaknya model ada satu model yang dianggap dapat meningkatkan keterampilan bermain bola voli yaitu model *Teaching Game For Understanding* (TGFU). Model *Teaching Game For Understanding* (TGFU) dirasa dapat membantu permasalahan yang ada didalam penelitian ini dan merupakan salah satu model pembelajaran dimana peserta didik memahami sendiri konsep materi permainan, dengan adanya model bahwa *teaching game for understanding* (TGFU) merupakan model yang mendorong siswa untuk lebih berpartisipasi dalam proses pembelajaran dan mengembangkan pemahaman mereka sendiri melalui situasi permainan (S. Agus et al., 2022). Model pembelajaran ini juga dapat menunjang dan membantu meningkatkan keterampilan bermain bola voli.

Dalam kegiatan pembelajaran yang peneliti observasi di SMAN 1 Cibingbin, disekolah tersebut menerapkan pembelajaran pendidikan jasmani yang mana hanya ada 3 materi pendidikan jasmani mengenai pembelajaran permainan bola besar yaitu bola voli, bola basket dan futsal. Dalam pembelajarannya pendidikan jasmani disekolah SMAN 1 Cibingbin menerapkan pembelajaran pendekatan teknis terutama dalam permainan bola voli, yang dimana siswa diajarkan bagaimana cara menguasai keterampilan atau teknik dasar keterampilan. Peneliti

melihat kejenuhan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani dimana kegiatan pembelajaran banyak menggunakan pendekatan teknis tanpa memperdulikan kesadaran akan permainan, hal tersebut memicu kejenuhan dalam pembelajaran pendidikan jasmani sehingga kurang mampu mencapai tujuan pembelajaran di sekolah. Cara mengatasi masalah tersebut harus dibahas secara menyeluruh dalam pendidikan jasmani yang biasanya menggunakan kelas praktik. Maka dari itu, peneliti mencoba untuk meminimalisir siswa agar mencari *alternative* untuk mencapai hasil belajarnya, hingga peneliti mencoba memakai jalan *alternativenya* dengan menggunakan model pembelajaran yang dianggap bisa mengefektifkan dari berbagai model pembelajaran seperti model pembelajaran TGT, model pembelajaran PBL, dsb. Sampai pada akhirnya peneliti memilih model pembelajaran Teaching Game For Understanding (TGFU) yang bisa menjadi jalan alternatif yang diharapkan (Sumarno et al., 2022).

Bola voli merupakan olahraga yang populer di seluruh dunia karena sifatnya yang menyenangkan dan fleksibilitasnya dapat dimainkan di mana saja, termasuk pantai, *Outdoor*, maupun *indoor* (Nugroho et al., 2021). Bola voli bisa dijelaskan sebagai serangkaian latihan dengan durasi sedang yang melibatkan serangan yang berulang dengan intensitas tinggi, diikuti oleh periode singkat pemulihan aktif yang rendah hingga istirahat pasif (Annisa, 2022).

Kemampuan bermain dapat ditingkatkan dengan melibatkan siswa dalam permainan sederhana. Mereka diharapkan untuk mendalami keterampilan taktis dan meningkatkan kesadaran taktis melalui bentuk permainan, seperti diskusi kelompok selama jalannya permainan (Karisman, 2020). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa keterampilan dasar yang perlu dikuasai dalam permainan bola voli, antara lain passing bawah, passing atas, dan servis. Pertandingan bola voli melibatkan 6 pemain inti dan 6 pemain cadangan dalam sebuah regu, dengan teknis bahwa regu yang mencapai 25 poin lebih dulu akan menjadi pemenang set. Biasanya, pertandingan terdiri dari 2 set, dan jika kedua regu memiliki set yang sama, maka akan ada set tambahan dengan skor mencapai 15 poin.

Dalam pembelajaran disekolah permainan bola voli baik itu ekstrakurikuler atau intrakurikuler seorang guru harus memiliki kemampuan dalam memberikan bentuk-bentuk permainan yang mengarah pada jenis keterampilan yang ada dalam bola voli. Pentingnya permainan ini untuk mengatasi kejenuhan atau bosannya siswa dalam mengikuti pembelajaran permainan bola voli. Melalui penerapan model pembelajaran yang tepat akan menciptakan pembelajaran permainan bola voli menjadi lebih sederhana, efektif dan kondusif yang akan membantu siswa untuk mengerti, memahami dan mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran *Teaching Game For Understanding* (TGUFU) merupakan suatu pendekatan pembelajaran pendidikan jasmani untuk memperkenalkan bagaimana anak belajar melalui bentuk-bentuk permainan (Arias-Estero et al., 2020).

Dengan apa yang telah diamati dilapangan pada pembelajaran bola voli, ditemukan beberapa masalah yaitu siswa merasa kesulitan dalam menguasai permainan, dan keaktifan siswa. Salah satu penyebabnya adalah proses belajar mengajar cenderung mengarah pada teknik penguasaan keterampilan sehingga pembelajaran menjadi kurang menarik dan membuat siswa mudah merasa bosan ditambah dengan model pembelajaran yang kurang tepat. Adapun penelitian terdahulu mengemukakan TGUFU telah mampu meningkatkan tingkat aktivitas siswa dan membuat siswa senang dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani pada sekolah di hongkong dalam (Ardini et al., 2022). TGUFU menunjukkan peningkatan yang signifikan terhadap keterampilan taktis dan tingkat kepercayaan diri pada siswa pendidikan jasmani (Astuti, 2020) .

Berdasarkan permasalahan dan penelitian terdahulu , dan perlu didasari bahwa peneliti mengharapkan dari siswanya keaktifan terhadap keterampilan bermain siswa yang tinggi selama proses pembelajaran agar materi pembelajaran yang diterima siswa dapat dikuasai dengan baik. Maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “ Pengaruh Model *Teaching Game For Understanding* (TGUFU) Terhadap Keterampilan Bermain Bola Voli”.

1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas maka rumusan masalahnya yaitu :

1. “Apakah model *Teaching Game For Understanding* (TGFU) dapat berpengaruh terhadap keterampilan bermain bola voli?”.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan diatas maka tujuan penelitian yaitu :

1. “Untuk mengetahui pengaruh model *Teaching Game For Understanding* (TGFU) terhadap keterampilan bermain bola voli”

1.4 Manfaat penelitian

a) Manfaat Teoritis

Setelah melakukan penelitian ini diharapkan untuk memberikan beberapa manfaat teoritis dan praktis

- a) Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya ilmu pengetahuan dan memberikan manfaat terhadap dunia Pendidikan khususnya dalam Pendidikan olahraga kesehatan.
- b) Penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi bagi penelitian lain yang lebih mendalam mengenai model pembelajaran *Teaching Game For Understanding* (TGFU) terhadap keterampilan bermain bola voli.

b. Manfaat Praktis

- a) Bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan dalam penerapan model *Teaching Game For Understanding* (TGFU) disekolah menengah atas.
- b) Bagi Guru, memperoleh sumber yang mampu membantu mengatasi permasalahan hasil belajar siswa dalam bermain bola voli
- c) Bagi Siswa, dapat menjadi pengetahuan dan pemahaman baru tentang hasil belajar siswa dalam bermain bola voli

1.5 Struktur organisasi

Penyusunan skripsi ini terdiri dari lima bab. Adapun uraian isi penulisan setiap babnya adalah sebagai berikut :

1. Dalam BAB I pendahuluan berisi uraian tentang pendahuluan dan merupakan awal dari penyusunan skripsi ini. Bab ini tersusun atas latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat dan struktur organisasi penelitian.
2. Selanjutnya BAB II mengenai Kajian Pustaka, Kerangka Berfikir, dan Hipotesis. Bab ini berfungsi untuk landasan teoritis dalam menyusun pertanyaan penelitian dan tujuan.
3. Kemudian BAB III Metode Penelitian, berupa tentang penjabaran secara rinci mengenai metode penelitian, termasuk beberapa komponen seperti, desain penelitian, populasi/sampel, partisipan dan lokasi penelitian, instrument penelitian, prosedur penelitian, teknik pengumpulan data dan analisis data.
4. Selanjutnya BAB IV Temuan dan Pembahasan. Bab ini berisi tentang dua hal utama, yaitu pengolahan data dan analisis data analisis data untuk menghasilkan temuan berkaitan dengan masalah penelitian, pertanyaan penelitian, hipotesis, tujuan penelitian, dan pembahasan atau analisis penemuan. untuk menghasilkan temuan berkaitan dengan masalah penelitian pertanyaan penelitian dan tujuan penelitian serta pembahasan atau analisis temuan (untuk mendiskusikan hasil temuan yang dikaitkan dengan dasar teoritis yang telah dibahas di BAB II)
5. Terakhir BAB V Kesimpulan dan Saran Bab ini menyajikan penafsiran dan pemaknaan penelitian terhadap hasil analisis temuan.