

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan diri kepada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Pendidikan merupakan proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup. Pendidikan memiliki sarana pedagogis, oleh karena itu pendidikan kurang lengkap kalau tidak ada pendidikan jasmani, karena gerak adalah ciri kehidupan, maka dari itu manusia meski meningkatkan gerak sebagai ciri kehidupan, salah satu sarana untuk meningkatkan gerak melalui aktifitas pendidikan jasmani. Dalam proses belajar terdapat dua kegiatan saling berinteraksi aktif antara murid dan guru. Guru memberikan stimulasi baik berupa pertanyaan atau berupa tindakan dan murid bereaksi pada stimulasi tersebut, sehingga terjadilah proses belajar mengajar. Agar proses belajar mengajar dapat dicapai hasil yang sesuai dengan tujuan, maka guru perlu mempertimbangkan dan memilih strategi belajar yang efektif dan efisien.

Pendidikan jasmani merupakan media untuk mendorong perkembangan fisik, perkembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap mental-emosional-sportifitas-spiritual-sosial) serta pembinaan hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas psikis dan fisik yang seimbang. Pendidikan jasmani adalah suatu proses pembelajaran melalui aktifitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan, perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif, kerjasama, dan kecerdasan emosi.

Dari beberapa pengertian tentang pendidikan jasmani disimpulkan bahwa Pendidikan jasmani adalah proses belajar yang menggunakan aktifitas jasmani untuk meningkatkan kebugaran jasmani dan mengandung nilai-nilai pendidikan kepada peserta didik antara lain: apresiasi, percaya diri, harga diri, kooperatif, tanggung jawab, sportifitas, kompetitif dan budaya hidup sehat, merangsang pertumbuhan, dan perkembangan jasmani secara menyeluruh yakni, kognitif, afektif, dan psikomotor.

Untuk mencapai tujuan dari pembelajaran pendidikan jasmani salah satunya dapat melalui pembelajaran permainan bolavoli. Permainan bolavoli merupakan suatu permainan yang kompleks yang tidak mudah dilakukan oleh setiap orang. Sebab, dalam permainan bolavoli dibutuhkan koordinasi gerak yang benar-benar diandalkan untuk melakukan semua gerakan yang ada dalam permainan bolavoli. “Dalam permainan bolavoli ada beberapa teknik dasar yang harus dikuasai. Teknik dasar dalam permainan bolavoli terdiri atas servis, passing bawah, passing atas, block, dan smash”. (Ahmadi, 2007, hlm 20).

Akan tetapi proses pembelajaran permainan bolavoli yang dilakukan di sekolah sering kali penulis menemukan berbagai macam kendala. Kendala-kendala yang dihadapi dalam pembelajaran penjas khususnya pembelajaran bolavoli yaitu pembelajaran kurang merangsang semangat belajar siswa dalam pembelajaran permainan bolavoli. Hal ini disebabkan oleh pendekatan tradisional yang terlalu dominan sehingga waktu belajar terlalu banyak dihabiskan untuk latihan-latihan teknik dasar/drill oleh guru. Dengan pendekatan ini siswa hanya latihan servis atau passing saja. Dengan demikian ada kesan pada siswa, bahwa pembelajaran permainan bolavoli terlalu monoton sehingga siswa merasa bosan dan tidak mengalami proses permainan yang sebenarnya. Selain itu juga penggunaan bolavoli sesungguhnya membuat ketakutan tersendiri bagi siswa karena rasa sakit yang ditimbulkan pada saat melakukan teknik dasar bermain bolavoli, sehingga siswa kurang mengeksplorasi kebutuhannya dalam pembelajaran, minat belajarnya pun kurang terakomodasi

dan perlakuan ini mempengaruhi pada semangat belajar pada pembelajaran bolavoli.

Berkaitan dengan proses pendidikan jasmani materi permainan bolavoli terdapat aspek-aspek sosial yang secara umum menggambarkan nilai kerjasama. Kerjasama merupakan salah satu cara untuk cepat mencapai sebuah tujuan yang diinginkan oleh manusia hampir dalam semua aspek kehidupan. Kerjasama merupakan hal yang paling penting dalam permainan bolavoli, karena tanpa kerjasama yang baik maka strategi apapun tidak akan berhasil dan tepat guna dalam mencapai permainan. Dalam situs <http://www.id.answers.yahoo.com> dijelaskan bahwa :

Kerjasama adalah sebuah bentuk kelompok yang melakukan kegiatan secara bersamaan. Kegiatan ini dilakukan oleh semua kelompok dengan bersamaan agar pekerjaan itu ringan.” Dari penjelasan tersebut maka dengan adanya kerjasama sebuah tujuan tertentu bisa dicapai lebih mudah dan cepat.

Berdasarkan hasil pengalaman ketika penulis melaksanakan kegiatan PPL mengajar di SMAN 3 Bandung yaitu kurangnya motivasi dan kerjasama dari siswa ketika mengikuti materi pembelajaran bolavoli. Siswa terlihat begitu awam dan bingung ketika diberikan materi bolavoli, sehingga ketika siswa diberikan materi permainan bolavoli kebanyakan siswa cenderung diam dan tidak tertarik kepada materi bolavoli tersebut. Setelah diamati ternyata kebanyakan siswa sudah ketakutan duluan ketika diberikan materi bolavoli dan rata-rata mereka tidak memahami tentang permainan bolavoli dari segi aturan maupun teknik dan cara bermainnya.

Oleh sebab itu bila permasalahan ini tidak segera diatasi maka hasil belajar pun tidak kompetitif, untuk memecahkan permasalahan ini maka penerapan aktivitas *volleyball like games* merupakan hal yang tepat diberikan karena bisa meningkatkan kerjasama dan semangat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran bolavoli.

**Aline Noor Fajrina, 2014**

*Penerapan aktivitas volleyball like games untuk meningkatkan kerjasama dan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran bolavoli kelas X IPA 1 SMAN 3 Bandung*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Aktivitas *volleyball like games* adalah sama dengan permainan net game aktivitas permainan ini namaya sesuai ciri yang paling mencolok, yaitu adanya batas pemisah satu/regu dan lainnya. Yaitu dengan net, permainan ini adalah *rallying versus playing to the ground* dijelaskan sebagai kegiatan dimana aktivitasnya harus terjadi rally (adanya kegiatan yang saling mengembalikan objek permainan, serta usaha memaksa lawan untuk tidak mampu mengembalikan objek permainan tersebut).

Bahagia (2010, hlm. 121) “Aktivitas *volleyball like games* adalah permainan yang menyerupai voli, sehingga dilakukan modifikasi di berbagai aktivitas atau alat serta lapangan dan aturan yang digunakan sehingga permainan ini dapat dilakukan oleh berbagai level keterampilan siswa”. Oleh karena itu, penulis sangat tertarik untuk meneliti dan menerapkan seberapa besar manfaat yang diperoleh dengan penerapan aktivitas *volley ball like games* dalam proses belajar mengajar pendidikan jasmani khususnya pada materi bolavoli terhadap peningkatan kerjasama dan motivasi belajar siswa.

Dengan didasari hal-hal yang telah dikemukakan tersebut, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul : **“Penerapan Aktivitas *Volleyball Like Games* Untuk Meningkatkan Kerjasama Dan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Bolavoli Kelas X IPA 1 di SMAN 3 Bandung”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Dari uraian latar belakang diatas, maka identifikasi masalahnya adalah :

1. Kemampuan siswa dalam pembelajaran bolavoli masih rendah.
2. Tingkat ketertarikan siswa terhadap pembelajaran bolavoli sangat rendah.
3. Siswa mengalami berbagai kesulitan saat belajar permainan bolavoli.
4. Kurangnya kerjasama siswa dalam pembelajaran permainan bolavoli.

5. Guru kesulitan mencari strategi yang tepat untuk membuat siswa belajar dengan menyenangkan.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan dalam latar belakang masalah, maka perumusan masalah yang akan ditelusuri dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah aktivitas *volleyball like games* dapat meningkatkan kerjasama siswa dalam pembelajaran bolavoli kelas X IPA 1 di SMAN 3 Bandung ?
2. Apakah aktivitas *volleyball like games* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran bolavoli kelas X IPA 1 di SMAN 3 Bandung ?

### **D. Tujuan Penelitian**

#### **1. Tujuan Umum**

Tujuan umum dari Penelitian Tindakan Kelas ini adalah untuk mengetahui pengaruh aktivitas *volleyball like games* dapat meningkatkan kerjasama dan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran permainan bolavoli kelas X IPA 1 di SMAN 3 Bandung.

#### **2. Tujuan Khusus**

Sementara tujuan khusus peneliti adalah:

- a. Untuk mengetahui bagaimana guru dapat meningkatkan kerjasama dan motivasi belajar siswa melalui aktivitas *volleyball like games* dalam pembelajaran bolavoli.

- b. Untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran permainan bolavoli dengan menggunakan aktivitas *volleyball like games*.
- c. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan aktivitas *volleyball like games*.

## **E. Manfaat Penelitian**

### **1. Secara Teoritis**

Bagi guru pendidikan jasmani, hasil penelitian tindakan kelas ini untuk menyempurnakan pelaksanaan pembelajaran bolavoli disekolah. Penelitian tindakan kelas ini berguna untuk menyajikan salah satu alternatif untuk dapat meningkatkan kerjasama dan semangat belajar siswa dalam pembelajaran bolavoli.

### **2. Secara Praktis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan kontribusi yang berarti bagi semua pihak terutama kepada yang berkecimpung dalam dunia pendidikan, di antaranya

#### **a. Bagi Guru**

Penelitian ini diharapkan menjadi bahan pembelajaran bagi guru untuk lebih kreatif dan inovatif. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan menjadi umpan balik bagi guru dalam menyusun bahan pembelajaran yang lebih variatif dan diharapkan dapat meningkatkan kerjasama dan semangat belajar siswa dalam pembelajaran bolavoli.

#### **b. Bagi Siswa**

Siswa diharapkan memperoleh pengalaman dan pengetahuan yang lebih baik, sehingga mampu meningkatkan keterampilan bermain dalam pembelajaran bolavoli.

#### **c. Bagi Sekolah**

**Aline Noor Fajrina, 2014**

*Penerapan aktivitas volleyball like games untuk meningkatkan kerjasama dan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran bolavoli kelas X IPA 1 SMAN 3 Bandung*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Adanya peningkatan kualitas pembelajaran dan pengajaran yang berakibat terhadap peningkatan kualitas siswa dan tenaga pendidik, sehingga pada akhirnya akan mampu meningkatkan kualitas sekolah secara keseluruhan.

## F. Batasan Istilah

Berkaitan dengan masalah yang diajukan dalam penelitian ini beberapa istilah yang digunakan mengandung pengertian sebagai berikut :

1. Sudjana (2004, hlm. 28):

Pembelajaran dapat diartikan sebagai setiap upaya yang sistematis dan sengaja untuk menciptakan agar terjadi kegiatan interaksi *edukatif* antara dua pihak, yaitu antara peserta didik (warga belajar) dan pendidik (sumber belajar) yang melakukan kegiatan membelajarkan.

2. Husdarta (2009, hlm. 3):

Pendidikan Jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik dan kesehatan untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik hal fisik, mental, serta emosional.

3. Bermain menurut Mulyadi (2004, hlm. 23), secara umum sering dikaitkan dengan kegiatan anak-anak yang dilakukan secara spontan. Terdapat lima pengertian bermain :

- a. Sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai intrinsik pada anak.
- b. Tidak memiliki tujuan ekstrinsik, motivasinya lebih bersifat intrinsik.
- c. Bersifat spontan dan sukarela, tidak ada unsur keterpaksaan dan bebas dipilih oleh anak.
- d. Melibatkan peran aktif keikutsertaan anak.
- e. Memiliki hubungan sistematis yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain, seperti kreativitas, pemecahan masalah, belajar bahasa, perkembangan sosial dan sebagainya.

4. Ahmadi (2001, hlm. 20):

Permainan bolavoli merupakan suatu permainan yang kompleks yang tidak mudah dilakukan oleh setiap orang. Sebab, dalam permainan bola voli dibutuhkan koordinasi gerak yang benar-benar diandalkan untuk melakukan semua gerakan yang ada dalam permainan bolavoli. Dalam permainan bolavoli ada beberapa teknik dasar yang harus dikuasai. Teknik-teknik dalam permainan bolavoli terdiri atas servis, passing bawah, passing atas, block, dan smash.

5. Bahagia (2010, hlm. 121):

Aktivitas *volley ball like games* adalah permainan yang menyerupai voli, sehingga dilakukan modifikasi di berbagai aktivitas atau alat serta lapangan dan aturan yang digunakan sehingga permainan ini dapat dilakukan oleh berbagai level keterampilan siswa.

6. Bowo dan Andy (2007, hlm. 50-51) menjelaskan bahwa dalam pelaksanaan kerjasama harus tercapai keuntungan bersama.

Pelaksanaan kerjasama hanya dapat tercapai apabila diperoleh manfaat bersama bagi semua pihak yang terlibat di dalamnya (win-win). Apabila satu pihak dirugikan dalam proses kerjasama, maka kerjasama tidak lagi terpenuhi. Dalam upaya mencapai keuntungan atau manfaat bersama dari kerjasama, perlu komunikasi yang baik antara semua pihak dan pemahaman sama terhadap tujuan bersama.

7. Menurut Husdarta (2009, hlm. 53) “Motivasi sebagai kondisi yang menggerakkan perilaku dan mengarahkan aktivitas terhadap pencapaian tujuan”.