

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pembangunan nasional di bidang pendidikan adalah upaya untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan meningkatkan kualitas manusia Indonesia dalam mewujudkan masyarakat yang adil dan makmur, serta memungkinkan para warganya mengembangkan dirinya dari segala aspek, baik jasmaniah mau pun rohaniah. Dalam Undang Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 (dalam <http://kemenag.go.id/file/dokumen/UU2003.pdf>), dijelaskan bahwa :

Pendidikan adalah usaha dasar terencana untuk mewujudkan suasana proses belajar dan pembelajaran adar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Sebagaimana ditetapkan dalam UU RI NO.II tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional (dalam Cholik,1997, hlm. 1) mengemukakan bahwa :

Tujuan pendidikan termasuk pendidikan jasmani di Indonesia adalah pengembangan manusia Indonesia seutuhnya adalah manusia yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian menatap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan.

Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan seseorang sebagai perorangan mau pun sebagai anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematik melalui berbagai kegiatan jasmani dalam rangka memperoleh peningkatan kemampuan dan keterampilan jasmani, pertumbuhan kecerdasan dan pembentukan watak (Kosasih, 1993, hlm. 2).

Pendidikan jasmani sudah tidak dapat dipisahkan lagi dari sistem pendidikan nasional. Hal ini dapat diamati dari wajibnya pendididkan jasmani diselenggarakan

disetiap jenjang dan tingkat pendidikan. Eksistensi penjas dalam lingkup sistem pendidikan nasional tidak terlepas dari suatu keyakinan terhadap nilai-nilai penjas yang terkandung didalamnya, yang jika disenggarakan dalam situasi dan kondisi pendidikan yang kondusif akan memberikan kontribusi yang cukup berarti terhadap pencapaian tujuan pendidikan secara keseluruhan. Sebagaimana dijelaskan oleh Abduljabar (2011, hlm.94) bahwa :

Tujuan yang hendak dicapai bersifat menyeluruh, bukan hanya tujuan perkembangan fisik, tetapi juga perkembangan kognitif, neuro-mascular, afektif-sosial-emosional, dan bahkan moral sekali pun. Pendidikan jasmani adalah bentukan pendidikan yang menyeluruh menyangkut semua dimensi tubuh manusia.

Kurikulum untuk pendidikan jasmani, terdapat materi ajar pengajaran net game, diantaranya permainan bola voli. Permainan bola voli mulai diperkenalkan dari sejak sekolah dasar hal ini menunjukkan bahwa olahraga permainan bola voli adalah sebagai salah satu alat untuk mencapai tujuan pendidikan. Maksudnya agar para siswa dapat dibentuk dan dikembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat, dan pengenalan lingkungan bersih yang direncanakan secara sistematis.

Salah satu upaya untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran bola voli yang efektif yaitu dengan menggunakan pendekatan bermain yang tepat dan sesuai pada saat pembelajaran kepada siswa. Pendekatan bermain disebut juga pendekatan induktif, merupakan pendekatan yang mengutamakan proses dengan menggambarkan hasil proses pelaksanaan tugas, melaksanakan partisipasi maksimal, pendekatan bermain merupakan cara belajar yang dalam bentuk bermain atau permainan. Menurut (Wahjoeadi, 1999, hlm. 121) “Pendekatan bermain (bermain) adalah pembelajaran yang diberikan dalam bentuk atau situasi permainan (*game situation*)”. Sedangkan menurut (Subroto, 2001, hlm. 7) menyatakan bahwa “Pendekatan bermain dalam permainan adalah untuk meningkatkan kesadaran siswa tentang konsep bermain melalui penerapan teknik yang tepat sesuai dengan masalah atau

situasi permainan (*games situation*) sebenarnya”. Pendapat lain dikemukakan oleh (Tarigan, 2001, hlm.17) bahwa “Pengajaran melalui pendekatan bermain adalah meningkatkan tampilan bermain siswa, dengan melibatkan kombinasi dari kesadaran bermain serta aspek nilai sosial dan penerapan keterampilan kedalam bentuk yang sebenarnya”.

Permainan yang menyenangkan yang inovatif diharapkan bisa membuat siswa menjadi bersemangat dan tumbuh nilai kerjasama dalam proses pembelajaran permainan bolavoli, pendekatan permainan bolavoli yang bisa dipakai dalam pembelajaran permainan bolavoli ialah pendekatan permainan *games situation* atau bisa dikatakan situasi bermain, seperti yang kita kenal levening sistem. Disini pendekatan permainan *games situation* mengajak siswa aktif dalam pembelajaran yang menyenangkan dan inovatif dimana siswa bergerak kreatif dalam permainan semakin meningkat dari yang termudah hingga kompleks.

Kenyataan menunjukkan, bahwa dalam beberapa situasi pembelajaran bolavoli, banyak murid yang nampaknya kurang bekerjasama dengan yang lainnya karena adanya beberapa ketakutan dibenak siswa dalam permainan bolavoli, seperti pada saat ada situasi dimana siswa yang tidak bisa melakukan gerakan keterampilan permainan bolavoli temannya tidak melakukan motivasi atau bantuan sesama teman. Sebenarnya persoalan kerjasama anak dalam mengikuti pembelajaran bolavoli bukan masalah baru, dan hal ini terjadi bukan hanya disekolah-sekolah yang peralatannya memang kurang memadai bahkan disekolah yang memang peralatannya sudah memadai dan standar masih saja ada siswa yang kurang berkerjasama dalam pembelajaran permainan bola voli. Apabila dilihat dari kesalahannya justru ada dalam model permainan dalam proses pembelajaran yang diberikan oleh guru disekolah yang masih menggunakan pendekatan permainan yang diulang-ulang sehingga berkurangnya nilai kerjasama siswa saat pembelajaran permainan bolavoli.

Pada dasarnya banyak cara untuk menumbuhkan nilai kerjasama khususnya bagi siswa-siswi SMA Pasundan 1 Bandung, adalah melakukan aktivitas permainan

melalui pembelajaran permainan bolavoli dengan pendekatan permainan situasi bermain (*games situation*). Menggunakan pendekatan permainan *games situation* yang bersifat peserta didik bergerak aktif dengan mudah tetapi tetap menantang sehingga menjadikan pembelajaran permainan bolavoli lebih menarik dan menyenangkan.

Dari hasil pengamatan peneliti bahwa SMA Pasundan 1 Bandung memiliki sarana dan prasarana olahraga yang cukup baik, khususnya untuk sarana permainan bolavoli. Di SMA Pasundan 1 Bandung juga terdapat beberapa ekstrakurikuler sebagai penunjang dan penyaluran bakat parasiswanya. Dan perkembangan olahraga di SMA Pasundan 1 Bandung dapat dikatakan cukup membanggakan. Dalam permainan bolavoli siswa masih banyak mengalami kendala saat melakukan keterampilan permainan bolavoli, dan kurangnya nilai kerjasama siswa saat pembelajaran permainan bolavoli karena kurang tepatnya pendekatan permainan yang dilakukan oleh guru, permainan yang inovatif disini sangat berperan agar siswa berkembang aspek nilai sosial sehingga siswa tidak jenuh serta bersemangat saat pembelajaran permainan bolavoli, saat pembelajaran kondusif seperti ini maka nilai-nilai sosial dalam diri siswa berkembang seperti nilai kerjasama dan nilai-nilai yang lainnya. Dari hasil pengamatan peneliti bahwa SMA Pasundan 1 Bandung masih menggunakan permainan yang diulang-ulang sehingga nilai sosial siswa tidak berkembang saat pembelajaran permainan bolavoli, dan kurangnya nilai-nilai kerjasama khususnya dalam pembelajaran permainan bolavoli.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, peneliti tertarik untuk memberikan proses pembelajaran bolavoli dengan pendekatan *games situation* terhadap nilai kerjasama siswa. Maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “**Pengaruh Pendekatan Permainan *Games Situation* dalam Pembelajaran Bolavoli Terhadap Pengembangan Nilai Kerjasama Siswa di SMA Pasundan 1 Bandung**”.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas dapat diidentifikasi masalahnya sebagai berikut :

1. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan nilai kerjasama diantara *pree test dan post test* pada siswa yang diberikan perlakuan pendekatan games situation?
2. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan nilai kerjasama diantara *pree test dan post test* pada siswa yang tidak diberikan perlakuan pendekatan games situation?
3. Apakah terdapat perbedaan gain score kelompok eksperimen dengan gain score kelompok kontrol?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka yang menjadi tujuan dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui perbedaan yang signifikan nilai kerjasama diantara *pree test dan post test* pada siswa yang diberikan perlakuan pendekatan games situation.
2. Untuk mengetahui perbedaan yang signifikan nilai kerjasama diantara *pree test dan post test* pada siswa yang tidak diberikan perlakuan pendekatan games situation.
3. Untuk mengetahui perbedaan gain score eksperimen dengan gain score kelompok kontrol.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi pihak yang berkepentingan, yaitu penulis sendiri serta seluruh Pihak Sekolah Menengah Atas Pasundan 1 Bandung, khususnya guru pengajar Pendidikan Jasmani dan pelatih ekstrakurikuler bolavoli disekolah ini.

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Secara Teoritis:

1. Dapat dijadikan sumbangan keilmuan yang berarti bagi dunia pendidikan khususnya bagi guru pendidikan jasmani serta pelatih ekstrakurikuler bolavoli agar dapat menerapkan berbagai macam pendekatan dalam pembelajaran.
2. Dapat memberikan gambaran mengenai pengaruh pendekatan permainan *games situation* terhadap pengembangan nilai kerjasama siswa dalam pembelajaran permainan bolvoli di SMA Pasundan 1 Bandung.

b. Secara Praktis:

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan referensi bagi peneliti lain mengenai pendekatan permainan *games situation* dalam pembelajaran bolavoli terhadap pengembangan nilai kerjasama siswa di SMA Pasundan 1 Bandung.
2. Bagi guru mata pelajaran penjas atau pelatih, penelitian ini diharapkan bermanfaat sebagai bahan masukan dalam mengajar dan meningkatkan kemampuan dalam permainan bolavoli. Dan dapat menjadi inspirasi bagi guru dalam meningkatkan nilai-nilai kerjasama diri siswa.
3. Bagi sekolah, diharapkan dapat menjadi bahan masukan untuk meningkatkan mutu pendidikan.

4. Bagi siswa, dapat menambah pengetahuan dan motivasi untuk dalam melakukan latihan guna meningkatkan kemampuan permainan bolavoli dan meningkatkan prestasi yang lebih tinggi.
5. Bagi kalangan akademis, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan panduan atau pedoman lebih lanjut untuk penelitian selanjutnya.

E. Batasan Masalah Penelitian

Untuk menghindari penafsiran yang terlalu luas maka perlu adanya batasan-batasan sehingga ruang lingkup penelitian jelas. Adapun ruang lingkup permasalahan yang ingin dibahas adalah sebagai berikut :

1. Ruang lingkup penelitian ini adalah pengaruh pendekatan permainan *games situation* dalam pembelajaran bolavoli terhadap mengembangkan nilai-nilai kerjasama.
2. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah pendekatan permainan *games situation*
3. Variabel terikatnya adalah kemampuan permainan bolavoli dan mengembangkan nilai kerjasama.
4. Sampel penelitian ini adalah siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler bolavoli di SMA Pasundan 1 Bandung.
5. Metode yang digunakan adalah metode penelitian eksperimen.
6. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi penelitian.