

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sekolah sebagai salah satu institusi pendidikan secara langsung bertanggung jawab penuh terhadap kinerja pendidikan yang berkualitas serta mampu membenahi segala aspek yang menjadi wewenang dalam pelaksanaan manajemen sekolah. Diantaranya adalah melalui peningkatan proses pembelajaran agar menjadi lebih bermutu sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai. Proses pembelajaran yang diterapkan harus memperhatikan spesifikasi dari karakteristik mata pelajaran serta perkembangan peserta didik sehingga tercipta suasana dilapangan yang kondusif, menyenangkan, efektif dan tampak semangat dalam mengikuti pelajaran. Proses pembelajaran yang diharapkan mengarah pada perkembangan 3 ranah atau aspek yaitu: kognitif, afektif dan psikomotor.

Pendidikan Jasmani olahraga dan kesehatan merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di sekolah, yang mempelajari dan mengkaji gerak manusia secara interdisipliner.

Badan Standar Nasional Pendidikan (2006: 702):

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas, emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan jasmani.

Pelaksanaan pendidikan jasmani bukan melalui pengajaran konvensional di dalam kelas yang bersifat kajian teoritis, namun melibatkan unsur fisik, mental, intelektual, emosional dan sosial. “Aktivitas yang diberikan dalam pengajaran harus mendapatkan sentuhan didaktik-metodik, sehingga aktivitas yang dilakukan dapat mencapai tujuan pengajaran” (Departemen Pendidikan Nasional, 2003: 5-6).

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek

1

rangka mencapai tujuan pendidikan nasional. (Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional).

Selama ini telah terjadi kecenderungan dalam memberikan makna mutu pendidikan yang hanya dikaitkan dengan aspek kemampuan kognitif. Pandangan ini telah membawa akibat terabaikannya aspek-aspek moral, akhlak, budi pekerti, seni, psikomotor, serta life skill. Dengan diterbitkannya Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dan Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan akan memberikan peluang untuk menyempurnakan kurikulum yang komprehensif dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional. Menurut Dauer dan Pangrazi (1989: 1) mengemukakan bahwa :

Pendidikan Jasmani adalah fase dari program pendidikan keseluruhan yang memberikan kontribusi, terutama melalui pengalaman gerak, untuk pertumbuhan dan perkembangan secara utuh untuk setiap anak. Pendidikan Jasmani didefinisikan sebagai pendidikan dan melalui gerak dan harus dilaksanakan dengan cara-cara yang tepat agar memiliki makna bagi anak. Pendidikan jasmani merupakan program pembelajaran yang memberikan perhatian yang profesional dan memadai pada domain-domain pembelajaran, yaitu psikomotor, kognitif dan afektif.

Dalam proses belajar mengajar disekolah mutu dan kualitas pembelajaran perlu ditingkatkan melalui penerapan model, sebagai pemecahan permasalahan pada saat ini yang dihadapi guru. Tercapainya tujuan pendidikan jasmani, model-model pembelajaran belum banyak diterapkan di sekolah karena rendahnya pemahaman guru, dalam mengimplementasikan di sekolah. Dalam aktivitas pembelajaran bola voli yang menarik dan diminati siswa adalah tugas seorang guru dalam memberikan pengajaran. Oleh karena itu guru harus mampu menyesuaikan kebutuhan yang diinginkan siswa sesuai materi pembelajaran

Siska Dwi Nurfiyani, 2016

UPAYA MENINGKATKAN PEMAHAMAN BERMAIN BOLAVOLI MELALUI PENERAPAN MODIFIKASI PERMAINAN DAN MEDIA PEMBELAJARAN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

tersebut. Guru juga harus mampu menerapkan pendekatan, model, metode dan strategi yang sesuai.

Hasil observasi SD Negeri Kencana Indah 3 Kecamatan Rancaekek Tahun Ajaran 2015/2016 menunjukkan bahwa para peserta didik SD tersebut secara umum memiliki kemampuan menengah ke bawah, disamping beberapa peserta didik memiliki intelegensi diatas rata-rata. Dalam sebuah observasi kelas, dapat diketahui bahwa para peserta didik di kelas V memiliki minat dan motivasi yang kurang terhadap pelajaran pendidikan jasmani khususnya materi permainan bola voli, peserta didik lebih menyukai dan sangat antusias terhadap aktivitas permainan sepak bola. Dikarenakan peserta didik berpendapat bahwa permainan bola voli lebih sulit untuk dimainkan dan peserta didik merasa takut dengan bola besar yang jatuh di atas dirinya, peserta didik selalu berpikiran bahwa dirinya tidak mampu untuk melakukan tugas gerak yang diberikan oleh guru. Dan juga kompleksitas gerak dalam permainan tersebut sangatlah kompleks. Dan masih tampak beberapa peserta didik yang mengobrol dengan temannya, diam karena tidak paham, takut atau malas dalam mengerjakan tugas gerak yang diberikan oleh guru. Sebagian besar peserta didik mengeluh dan merasa tidak mampu mengerjakan tugas gerak tersebut, karena guru dalam memberikan materi kurang bervariasi yang membuat anak merasa bosan dan jenuh.

Sikap kemampuan peserta didik tidak sama dalam melakukan gerak dasar permainan bolavoli, seperti penulis mengamati saat mengajar permainan bolavoli di Kelas V SD Negeri Kencana Indah 3 Kecamatan Rancaekek Kabupaten Bandung dalam presentasi hasil belajar peserta didik menunjukkan bahwa 80% peserta didik belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu 72. Hal ini menunjukkan bahwa dalam pembelajaran bolavoli menjadi masalah yang harus dicari jalan pemecahan atau solusinya.

Kurang berkembangannya proses belajar mengajar penjasorkes di SD karena tidak adanya sarana dan prasarana pembelajaran yang tersedia di sekolahan tersebut. Sehingga guru penjasorkes dalam melaksanakan proses pembelajaran

bersifat monoton, tidak menarik dan membosankan maka peserta didik tidak memiliki semangat dan motivasi dalam mengikuti pelajaran penjasorkes.

Dari permasalahan yang dihadapi guru penjas dalam menyampaikan materi khususnya pemahaman peserta didik yang kurang dalam mengikuti pembelajaran permainan bolavoli, maka peneliti merasa tertarik melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) pada peserta didik kelas V SD Negeri Kencana Indah 3 Kecamatan Rancaekek dengan judul "Meningkatkan Pemahaman Bermain BolaVoli Melalui Penerapan Modifikasi Permainan dan Media Pembelajaran Pada Peserta Didik Kelas V SD Negeri Kencana Indah 3 Rancaekek Kecamatan Rancaekek". Dengan jumlah peserta didik 35 yang terdiri dari 17 peserta didik laki-laki dan 18 peserta didik perempuan. Permasalahan ini timbul dari hasil pengamatan/ observasi di SD Negeri Kencana Indah 3 Kecamatan Rancaekek yaitu pada pembelajaran permainan bolavoli.

Dari permasalahan diatas maka penting adanya penelitian tindakan kelas pembelajaran permainan bolavoli untuk menciptakan semangat dan motivasi peserta didik sehingga peserta didik dapat tertarik dan menyenangkan pembelajaran penjasorkes. Peserta didik mempunyai peluang untuk mengeksplorasikan gerak secara luas dan bebas sesuai dengan tingkat kemampuan yang dimiliki peserta didik serta bermanfaat bagi pertumbuhan dan perkembangan peserta didik.

Modifikasi secara umum diartikan sebagai usaha untuk mengubah atau menyesuaikan. Namun secara khusus modifikasi adalah suatu upaya yang dilakukan untuk menciptakan dan menampilkan sesuatu hal yang baru, unik dan menarik. Menurut Bahagia dan Suherman, (2000: 42) menyatakan bahwa:

Modifikasi adalah mengembangkan materi pembelajaran dengan cara meruntutkannya dalam bentuk aktivitas belajar yang potensial untuk menuntun, mengarahkan, dan membelajarkan peserta didik dari yang tadinya tidak bisa menjadi bisa, modifikasi pembelajaran juga lebih menekankan pada kegembiraan dan kesenangan untuk peserta didik dalam situasi pembelajaran.

Media merupakan alat yang harus ada apabila kita ingin memudahkan sesuatu dalam pekerjaan. Media merupakan alat Bantu yang dapat memudahkan pekerjaan. Setiap orang pasti ingin pekerjaan yang dibuatnya dapat diselesaikan dengan baik

dan dengan hasil yang memuaskan. Media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan dalam proses pembelajaran sehingga memudahkan tenaga pengajar dalam menyampaikan materi yang akan diajarkan. Media pembelajaran bisa berupa gambar, modul, buku teks, alat-alat teknologi dan sejenisnya. Secara harfiah media diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Sedangkan media pengajaran menurut Gagne dan Raiser dalam Mulyani Sumantri (1999: 176) yaitu “Alat-alat fisik dimana pesan-pesan instruksional dikomunikasikan.” Sedangkan Media Pengajaran menurut Dinje Borman dalam Mulyani sumantri (1999:177) mendefenisikan “Media pengajaran sebagai setiap alat, baik hardware maupun software yang dipergunakan sebagai media komunikasi dan yang tujuannya untuk meningkatkan efektifitas proses belajar mengajar”.

Asosiasi pendidikan nasional (*nasional education association/NEA*) memiliki pengertian yang berbeda. Media adalah bentuk bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar dan dibaca, dari beberapa pendapat mengenai media terdapat persamaan diantara batasan tersebut yaitu bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga terjadinya proses belajar.

Pelaksanaan modifikasi sangat diperlukan bagi setiap guru pendidikan jasmani sebagai salah satu alternatif atau solusi dalam mengatasi permasalahan yang terjadi dalam proses belajar mengajar pendidikan jasmani.

Tujuan melakukan modifikasi fasilitas maupun perlengkapan guru pendidikan jasmani agar materi pelajaran yang sulit menjadi lebih mudah dan disederhanakan tanpa harus takut kehilangan makna dan apa yang akan diberikan. Hal tersebut tidak akan mengurangi aktivitas peserta didik dalam melaksanakan pelajaran pendidikan jasmani melainkan sebaliknya, peserta didik akan lebih aktif karena peserta didik difasilitasi untuk lebih banyak bergerak dan leluasa untuk mengekspresikan gerak, dengan bermain dalam suasana riang gembira.

Alasan penggunaan modifikasi permainan dan media pembelajaran tersebut adalah untuk meningkatkan daya tarik peserta didik bahwa permainan bolavoli adalah permainan yang sangat menyenangkan. Dengan modifikasi permainan dan media pembelajaran ini peserta didik akan dengan mudah mengikuti pembelajaran bolavoli, karena keaktifan peserta didik akan dikembangkan sehingga pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan dengan uraian latar belakang masalah tersebut, maka dapat teridentifikasi beberapa masalah yang muncul saat proses kegiatan belajar mengajar penjas berlangsung yaitu, secara umum kurangnya pemahaman bermain bolavoli. Adapun beberapa indikator yang menyebabkan peserta didik kurang paham dalam melakukan permainan bolavoli antara lain:

1. Rendahnya kemampuan peserta didik dalam melakukan teknik dasar dan penguasaan permainan.
2. Kurangnya keterampilan guru memberikan materi pembelajaran.
3. Keterbatasan media pembelajaran yang dimiliki oleh sekolah saat pembelajaran permainan bolavoli.
4. Kurangnya kreasi guru dalam menggunakan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik dalam pembelajaran permainan bolavoli.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan analisa masalah, maka penulis merumuskan masalah dalam penelitian ini, Apakah melalui penerapan modifikasi permainan (2 vs 2, 3 vs 3, 5 vs 5 dan 6 vs 6) dan media pembelajaran (Bola lunak) dapat meningkatkan pemahaman bermain bolavoli pada peserta didik kelas V SD Negeri Kencana Indah 3 Rancaekek?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui tingkat pemahaman dan penguasaan peserta didik dalam bermain bolavoli
2. Untuk mengetahui dampak dari optimalisasi penggunaan metode penerapan modifikasi permainan dan media pembelajaran dalam pembelajaran bolavoli.
3. Untuk mengetahui pengaruh efektifitas pembelajaran bolavoli melalui penerapan modifikasi permainan dan media pembelajaran pada peserta didik kelas V SD Negeri Kencana Indah 3 Kecamatan Rancaekek Kabupaten Bandung.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian tindakan kelas ini diharapkan akan memberikan manfaat teoritis maupun praktis sebagai berikut:

1. Secara teoritis dapat digunakan sebagai masukan (bahan pemikiran) keilmuan dan informasi bagi lembaga pendidikan yang dalam hal ini adalah sekolah maupun perorangan, seperti guru pendidikan jasmani, mahasiswa, dan para pembaca mengenai peningkatan pemahaman bermain bolavoli melalui penerapan modifikasi permainan dan media pembelajaran.
2. Secara praktis dapat dijadikan acuan bagi guru pendidikan jasmani untuk mengatasi kesulitan dalam mengajar pembelajaran bolavoli.

F. Cara Pemecahan Masalah

Dari permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran bolavoli agar dapat meningkatkan pemahaman bermain bolavoli yang lebih baik dan menghasilkan permainan bolavoli lebih jauh dan menyenangkan bagi peserta didik maka penulis menggunakan metode penerapan modifikasi permainan dan media pembelajaran.

Siska Dwi Nurfiani, 2016

UPAYA MENINGKATKAN PEMAHAMAN BERMAIN BOLAVOLI MELALUI PENERAPAN MODIFIKASI PERMAINAN DAN MEDIA PEMBELAJARAN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Permasalahan ini akan dipecahkan melalui:

1. Upaya – upaya peningkatan pemahaman melalui pembelajaran aktivitas bolavoli pada peserta didik kelas V SDN Kencana Indah 3 Kec. Rancaekek .
2. Proses pelaksanaan melalui proses penelitian tindakan kelas (*class action research*), dimana pelaksanaanya dilakukan melalui siklus-siklus dalam tahapan penelitian.
3. Setiap siklus terdiri dari 2 tindakan, dan dalam penelitian ini peneliti menggunakan 2 siklus.