

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran aktivitas *volley ball likes game* merupakan salah satu aktivitas pembelajaran dalam mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (PJOK), yaitu termasuk dalam kelompok aktivitas pembelajaran permainan bola besar. Tujuan pembelajaran aktivitas *volley ball likes game* harus relevan dengan tujuan pembelajaran PJOK. Menurut Mahendra (2012, hlm. 22) “Tujuan pendidikan jasmani yaitu memberikan kesempatan kepada anak untuk mempelajari berbagai kegiatan yang membina sekaligus mengembangkan potensi anak, baik dalam aspek fisik, mental, sosial, emosional, dan moral. Singkatnya, pendidikan jasmani bertujuan untuk mengembangkan potensi setiap anak setinggi-tingginya. Secara sederhana tujuan pendidikan jasmani meliputi tiga ranah (domain), yaitu domain kognitif, domain psikomotor dan domain afektif”. Dipertegas dalam kurikulum KTSP 2006 yang terdapat dalam situs (<https://halil4.wordpress.com/sk-kd/>) bahwa tujuan Mata Pelajaran PJOK adalah agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani dan olahraga yang terpilih
2. Meningkatkan pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik.
3. Meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar
4. Meletakkan landasan karakter moral yang kuat melalui internalisasi nilai-nilai yang terkandung di dalam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan
5. Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggungjawab, kerjasama, percaya diri dan demokratis
6. Mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri, orang lain dan lingkungan
7. Memahami konsep aktivitas jasmani dan olahraga di lingkungan yang bersih sebagai informasi untuk mencapai pertumbuhan fisik yang

sempurna, pola hidup sehat dan kebugaran, terampil, serta memiliki sikap yang positif.

Juliantine dkk.(2012, hlm. 6) mengemukakan bahwa : “Pendidikan jasmani merupakan alat pendidikan yang menggunakan aktivitas fisik dan olahraga sebagai media untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan”. Dengan demikian bahwa aktivitas fisik dan olahraga bukan sebagai tujuan dalam pembelajaran PJOK tapi sebagai media alat untuk mencapai tujuan pendidikan. Dalam Undang-undang (UU) Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS) Nomor. 20 Tahun 2003 “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 diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara” (2013, hlm. 2). Selanjutnya dalam Bab II pasal 3 dikemukakan bahwa tujuan pendidikan adalah “.....untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab” (2013, hlm. 6).

Dengan demikian tujuan pembelajaran PJOK, termasuk pembelajaran aktivitas *volley ball likes game*, bukan hanya semata untuk mengembangkan aspek pertumbuhan fisik, keterampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, tapi juga terkait dengan masalah-masalah keimanan, ketaqwaan, akhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Untuk mencapai tujuan-tujuan tersebut, dalam kurikulum pendidikan formal (kurikulum KTSP 2006) mata pelajaran PJOK telah dirancang berbagai aktivitas pembelajaran yang meliputi aktivitas pembelajaran permainan dan olahraga, aktivitas pengembangan, aktivitas senam, aktivitas ritmik, aktivitas air, pendidikan luar kelas, dan kesehatan. Rincian seluruh aktivitas pembelajaran menurut kurikulum 2006 dapat dilihat pada Lampiran 1.

Tujuan pembelajaran dari seluruh ruang lingkup aktivitas pembelajaran tersebut, harus merujuk pada pencapaian tujuan pembelajaran PJOK dan tujuan pendidikan. Dalam kurikulum 2013 rumusan tujuan pembelajaran dari setiap aktivitas pembelajaran telah dirumuskan dalam bentuk Kompetensi Dasar (KD).

Menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan yang terdapat dalam situs (<https://urip.files.wordpress.com/2013/02/kurikulum-2013-kompetensi-dasar-smp-ver-3-3-2013.pdf>) kompetensi dasar adalah “Kompetensi Dasar merupakan kompetensi setiap mata pelajaran untuk setiap kelas yang diturunkan dari Kompetensi Inti. Kompetensi Dasar adalah konten atau kompetensi yang terdiri atas sikap, pengetahuan, dan ketrampilan yang bersumber pada kompetensi inti yang harus dikuasai peserta didik”. Rumusan Kompetensi Dasar untuk aktivitas permainan bola besar khususnya bagi siswa kelas VIII SMP, adalah sebagai berikut:

- 1.1 Menghayati dan mengamalkan nilai-nilai agama yang dianut dalam melakukan aktivitas jasmani, permainan, dan olahraga, dicerminkan dengan:
 - a. Pembiasaan perilaku berdoa sebelum dan sesudah pelajaran
 - b. Selalu berusaha secara maksimal dan tawakal dengan hasil akhir
 - c. mempraktikkan kebiasaan baik dalam berolahraga dan latihan
- 2.1 Berperilaku sportif dalam bermain
- 2.2 Bertanggung jawab terhadap keselamatan dan kemajuan diri sendiri dan orang lain, lingkungan sekitar, serta dalam penggunaan sarana dan prasarana pembelajaran
- 2.3 Menghargai perbedaan karakteristik individual dalam melakukan berbagai aktivitas fisik
- 2.4 Menunjukkan kemauan kerjasama dalam melakukan berbagai aktivitas fisik dalam bentuk permainan
- 2.5 Toleransi dan mau berbagi dalam penggunaan sarana dan prasarana
- 2.6 Disiplin selama melakukan berbagai aktivitas fisik
- 2.7 Belajar menerima kekalahan dan kemenangan dalam permainan
- 3.3 Memahami variasi dan kombinasi teknik dasar permainan bola besar
- 4.1 Mempraktikkan variasi dan kombinasi teknik dasar berbagai bentuk permainan bola besar dengan koordinasi yang baik

Untuk mencapai KD tersebut ditempuh melalui proses belajar mengajar dengan menggunakan berbagai metode, strategi, pendekatan, alat dan media pembelajaran tertentu. Termasuk mengimplementasikan pembelajaran aktivitas *volley ball likes game*.

Secara *inhern*, *volley ball likes game* mengajarkan kepada anak berbagai hal baik dalam domain Kognitif, Afektif, maupun Psikomotorik. Menurut Mahendra (2012, hlm. 12) domain kognitif adalah “Domain kognitif mencakup pengetahuan tentang fakta, konsep, dan lebih penting lagi adalah penalaran dan kemampuan memecahkan masalah”. Dalam domain kognitif, *volley ball likes game* mengajarkan tentang bagaimana anak dapat mengambil sebuah keputusan secara cepat dan tepat ketika mengantisipasi bola yang datang dari lawan. Misalnya, ketika bola yang datang dari servis lawan, dengan secara tiba-tiba arahnya berubah, maka dalam waktu sekian detik si anak (penerima) harus membuat keputusan baik dalam hal bergerak ke arah jatuhnya bola (melangkah ke depan, bergeser ke kanan maupun kiri, bergerak mundur dan lain sebagainya) maupun cara memainkan bolanya (passing bawah dengan satu tangan, passing bola dengan dua tangan, passing atas dan lain sebagainya). Begitu juga ketika pelaku mengantisipasi datangnya bola dengan arah yang mendekati garis keluar (*out*), maka pelaku harus mengambil keputusan untuk mengambil bola tersebut atau membiarkannya dengan resiko yang ada. Sejalan dengan yang diungkapkan oleh Subroto dan Yudiana (2010, hlm. 25) “permainan bola voli mengajarkan juga kepada pelakunya untuk dapat mengantisipasi gerak bola, lawan, dan teman seregu untuk selanjutnya memutuskan gerak dan perilaku apa yang harus ditampilkan saat bermain, sehingga bola atau permainan tetap dapat dikontrol atau dikendalikan. Permainan bola voli melatih pelakunya untuk belajar menangkap informasi, dan selanjutnya memutuskan. Dengan demikian permainan bola voli melatih keterampilan berfikir”.

Kemudian domain afektif menurut Mahendra (2012, hlm. 12) adalah “Domain afektif mencakup sifat-sifat psikologis yang menjadi unsur kepribadian yang kukuh”. Dalam domain afektif *volley ball likes game* mengajarkan tentang bagaimana sifat-sifat psikologis siswa yang akan muncul pada saat melakukan aktivitas *volley ball likes game* seperti sikap kejujuran, misalnya bola yang harusnya keluar (*out*) dikatakan masuk sehingga hal ini dapat merugikan tim lawan. Kemudian sikap sportif seperti, mau menerima keputusan wasit, kemudian

menerima kekalahan dan tidak bersikap arogan pada saat timnya kalah sehingga tercermin sikap positif dan *fair play*. Lalu kerjasama, misalnya pada saat salah seorang pelaku akan mengoperkan bola voli dengan cara dipassing bawah kepada temannya dia harus memperkirakan agar bola yang dioperkan tidak menyulitkan teman satu regunya yaitu dengan cara sedikit dilambungkan. Selain itu sikap tanggung jawab dan disiplin seperti, setelah melakukan kegiatan aktivitas *volley ball likes game* siswa bisa merapikan kembali peralatan yang sudah dipakai dan menyimpannya kembali ke tempatnya, juga menghitung lagi bola yang sudah dipinjam sehingga jumlahnya sama seperti pada saat akan dikembalikan dan lain sebagainya. Dalam hal ini tentunya anak dapat mengembangkan konsep diri dan kepribadiannya.

Menurut Mahendra pula (2012, hlm. 11) bahwa domain psikomotorik adalah “pengembangan domain psikomotorik secara umum dapat diarahkan pada dua tujuan utama, pertama mencapai perkembangan aspek kebugaran jasmani, dan kedua, mencapai perkembangan aspek perseptual motorik”. Lebih lanjut ditegaskan oleh Mahendra (2012, hlm. 11) tentang aspek kebugaran jasmani dan perseptual motorik bahwa “Kebugaran jasmani menunjuk pada aspek kualitas tubuh dan organ-organnya, seperti kekuatan (otot), daya tahan (jantung-paru), kelentukan (otot dan persendian); sedangkan kebugaran motorik menekankan aspek penampilan yang melibatkan kualitas gerak sendiri seperti kecepatan, kelincahan, koordinasi, power, keseimbangan dll”. Pada domain psikomotorik *volley ball likes game* mengajarkan tentang rangsangan penguasaan gerak terhadap aktivitas fisik yang dilakukan anak seperti siswa mengoper-operkan bola secara berpasangan, memantul-mantulkan bola ditempat sendiri sebanyak tiga kali lalu menyebrangkannya ke lapangan lawan, melakukan mini games seperti 3 vs 3 dengan peraturan yang dimodifikasi dan lain sebagainya dengan cara yang mereka kuasai sehingga akan muncul berbagai pengalaman belajar yang beragam dan tidak menutup kemungkinan bahwa siswa akan terus melakukan pergerakan sampai mereka benar-benar menguasai dan dapat mengendalikan pergerakan bola

dan pergerakan sendiri, maka dari itu mereka akan belajar dari penguasaan yang mudah ke yang kompleks.

Secara *kohern*, melalui intervensi guru penjas yang profesional, yaitu melalui penerapan berbagai model, strategi dan pendekatan dalam pembelajaran, pembelajaran aktivitas *volley ball likes game* mengajarkan kepada anak berbagai hal sesuai dengan tujuan pendidikan bahwa pembelajaran itu harus diarahkan kepada tujuan pembelajaran yang menyeluruh baik dalam dimensi moral, sosial, spiritual, dan intelektual. Contohnya, pada pembelajaran aktivitas *volley ball likes game* guru menerapkan model pembelajaran Hellison. Tujuan model Hellison ini ialah untuk membina kedisiplinan siswa dan tanggung jawab. Penerapan model ini menunjang terhadap pencapaian kompetensi dasar domain afektif, kemudian jika metode yang digunakan adalah metode keseluruhan/bagian/campuran, yaitu cara menyajikan tugas-tugas gerak dengan menampilkan keterampilan secara keseluruhan/bagian/campuran yang bertujuan untuk menguasai keterampilan aktivitas *volley ball likes game*. Dengan demikian penggunaan metode ini mendukung terhadap pencapaian kompetensi dasar di bidang psikomotorik. Contoh lain, misalnya guru menerapkan pendekatan taktis dimana tujuan pendekatan taktis menurut Subroto (2010, hlm. 5) yaitu “meningkatkan kemampuan bermain melalui pemahaman terhadap keterkaitan antara taktik permainan dan perkembangan keterampilan, memberikan kesenangan dalam proses bermain, belajar memecahkan masalah-masalah dan membuat keputusan selama bermain” dengan demikian pendekatan ini bertujuan untuk mengembangkan domain kognitif, afektif dan psikomotorik dalam suasana bermain. Tentunya dalam hal tersebut, ketiga domain ini dapat menciptakan belajar siswa agar mengarah kepada tujuan pendidikan dan dapat mencapai Kompetensi Dasar (KD).

Jadi selama anak bermain bola voli, yang dikondisikan oleh guru penjas yang profesional dalam lingkup pendidikan merupakan kunci utama untuk mencapai kompetensi dasar tersebut. Dengan kata lain jumlah anak memainkan bola voli atau lama waktu anak dalam memainkan bola voli merupakan esensi

dari sebuah proses pembelajaran. Semakin banyak anak memainkan bola voli baik secara *inhern* maupun *kohern* semakin banyak hal yang dipelajari. Menurut Nasution (2012, hlm. 86) “Dari semua asas didaktik boleh dikatakan aktivitaslah asas yang terpenting oleh sebab belajar sendiri merupakan suatu kegiatan. Tanpa kegiatan tak mungkin seorang belajar”. Selanjutnya, Nasution (2012, hlm. 89) mengungkapkan pendapat *Piaget* yang menyatakan bahwa “anak berpikir sepanjang ia berbuat. Tanpa perbuatan, anak tak tak berfikir. Agar anak berfikir sendiri, ia harus diberi kesempatan untuk berbuat sendiri”.

Dalam konteks pembelajaran PJOK, Adang Suherman (2009, hlm. 115) menjelaskan bahwa “Aktivitas belajar adalah waktu yang dihabiskan oleh sebagian besar siswa (lebih dari 50%) untuk melakukan aktivitas belajar secara aktif”. Artinya dalam waktu aktivitas pembelajaran itu siswa harus aktif karena dengan adanya aktivitas, siswa akan mendapat pengalaman belajar

Belajar merupakan suatu kegiatan. Banyak macam-macam kegiatan yang dapat dilakukan oleh anak-anak disekolah, tidak hanya mendengarkan dan mencatat. Nasution (2012, hlm. 91) mengkategorisasikan aktivitas belajar yang dikemukakan oleh *Paul B. Diedrich* kedalam 8 aktivitas belajar, yaitu:

- I. *Visual activities* (13) seperti membaca, memperhatikan: gambar, demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain dan sebagainya.
- II. *Oral activities* (43) seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan interviu, diskusi, interupsi, dan sebagainya.
- III. *Listening activities* (11) seperti mendengarkan uraian, percakapan, diskusi, music, pidato, dan sebagainya.
- IV. *Writing activities* (22) seperti menulis cerita, karangan, laporan, tes, angket, menyalin dan sebagainya.
- V. *Drawing activities* (8) seperti menggambar, membuat grafik, peta, diagram, pola, dan sebagainya.
- VI. *Motor activities* (47) seperti melakukan percobaan, membuat konstruksi, model, mereparasi, bermain, berkebun, memelihara binatang dan sebagainya.
- VII. *Mental activities* (23) seperti menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan, dan sebagainya.
- VIII. *Emotional activities* (23) seperti menaruh minat, merasa bosan, gembira, berani, tenang, gugup, dan sebagainya.

Berdasarkan hasil tiga kali observasi dilapangan, terdapat beberapa catatan yang terkait dengan pembelajaran PJOK. Beberapa catatan lapangan yang telah diobservasi yaitu, dari segi lingkungan, sarana prasarana, media dan alat pembelajaran, metode pembelajaran, dan kesesuaian pembelajaran dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

Dari segi lingkungan pembelajaran terlihat sudah kondusif, ini dibuktikan dengan keadaan lingkungan belajar yang sudah tertib baik siswa, guru, peraturan dan hal-hal yang terkait didalamnya.

Dari segi sarana prasarana, penggunaan sarana prasarana pembelajaran pun terlihat sudah tertib dengan adanya sistem *rolling/giliran* untuk penggunaan sarana prasarana yang sesuai pada materi pembelajaran PJOK. Sistem *rolling/giliran* pada penggunaan sarana prasarana ini biasanya dilakukan dalam jangka waktu 2-3 minggu sekali untuk setiap kelasnya. Jadi, guru dituntut dapat menyelesaikan materi pembelajaran dengan baik dan mencapai tujuan pembelajarannya. Namun pada aktivitas pembelajaran permainan bola basket dan aktivitas pembelajaran permainan bola voli, terlihat guru kurang memanfaatkan sarana prasarana yang sudah ada. Siswa hanya melakukan *drilling* pada tugas geraknya di wilayah itu saja, sehingga masih banyak beberapa titik dilapangan yang terlihat kosong. Jika melihat lapangan basket secara keseluruhan yang luasnya 24,9 meter x 11,5 meter dan lapangan voli yang luasnya 31 meter x 11,4 meter dengan jumlah siswa yang rata-rata tiap kelasnya 30 orang, maka dapat kita simpulkan bahwa guru bisa lebih memanfaatkan sarana prasarana agar terlihat lebih efektif guna tercapainya tujuan pembelajaran.

Dari segi pemanfaatan waktu, terlihat dalam aktivitas pembelajaran permainan bola basket dan aktivitas pembelajaran permainan bola voli masih kurang efektif. Hal tersebut dirasa kurang efektif karena, pada faktanya masih ada siswa yang menunggu giliran atau antrian untuk bisa memainkan bola ataupun melakukan *drilling*. Tugas gerak yang melibatkan siswanya harus menunggu giliran/antrian, akan berdampak pada hasil belajar yang diperoleh nantinya. Saat siswa harus menunggu giliran, tak jarang siswa yang terlihat hanya berdiam diri

saja, kemudian terlihat bosan, dan akhirnya ada saja beberapa siswa yang memanfaatkannya dengan bergurau bersama temannya. Tentunya guru harus lebih bisa memanfaatkan kondisi dan waktu belajar yang hanya dilakukan 2x40 menit untuk siswa SMP.

Dari segi media pembelajaran yang disediakan oleh guru dan sekolah dirasa cukup, namun seringkali pemanfaatan media pembelajaran yang kurang efektif membuat siswa harus lama menunggu giliran untuk menggunakan media dan alat pembelajaran. Ketika penulis melakukan observasi, terlihat ada 1 bola basket yang layak pakai tidak digunakan pada saat guru melakukan *drilling*. Padahal bola tersebut masih bisa dimanfaatkan untuk pembelajaran agar siswa tidak terlalu banyak yang menunggu giliran atau antrian dalam memainkan bola ataupun *drilling*. Pada materi aktivitas pembelajaran permainan bola voli pun terlihat antrian panjang ketika siswa melakukan *drilling*, walaupun semua bola digunakan namun sistem antrian panjang ini akan memakan waktu yang kurang efektif, karena siswa hanya akan mendapatkan kesempatan memainkan bola sebanyak 2-3 kali saja. Dari hal-hal tersebut, apabila guru dapat memodifikasi media pembelajarannya mungkin siswa akan lebih leluasa untuk mendapatkan kesempatan dalam memainkan bola atau alat lainnya sesuai materi yang sedang diajarkan.

Dari segi metode pembelajaran, metode yang diberikan oleh guru terhadap siswa ialah metode komando. Dimana metode ini gurulah yang menjadi subjeknya, guru yang menyiapkan seperangkat kegiatan belajarnya, guru yang memberikan aba-aba atau komado, dan guru yang mendemonstrasikannya. Tentunya dalam metode komando ini terdapat untung dan rugi, contohnya dari segi keuntungannya yaitu memberikan kesempatan untuk menyampaikan bahan ajar atau praktik yang cukup banyak dengan waktu yang tidak lama. Dari segi kerugiannya yang paling menonjol dari metode komando ini ialah siswa sering kehilangan kemandiriannya, sangat bergantung kepada guru dan menurunkan daya kreasinya. Disamping metode komando, masih banyak metode-metode pembelajaran lainnya yang bisa membuat pembelajaran lebih efektif lagi atau

menggabung beberapa metode sesuai materi yang diajarkan, memungkinkan pembelajaran dapat dilakukan lebih efektif lagi.

Terakhir dari segi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dari hasil obeservasi yang penulis amati, guru rata-rata memberikan materi sesuai silabus saja dan kurang sesuai dengan RPP yang sudah ada. Sehingga RPP terbilang hanya sebagai dokumen saja. Pada faktanya masih ada ketidaksesuaian antara RPP dan pembelajaran yang diberikan.

Materi pembelajaran yang dilakukan ketika penulis melakukan observasi adalah aktivitas pembelajaran permainan bola basket dan aktivitas pembelajaran permainan bola voli. Beberapa fakta masalah terkait waktu aktif belajar siswa adalah kemampuan guru secara pedagogis untuk menata dan mengelola lingkungan, seperti alat atau media pembelajaran, karakteristik gerak siswa, tempat, ruang dan waktu yang tersedia sehingga, menciptakan partisipasi belajar siswa. Siswa dalam pembelajaran PJOK tidak hanya belajar gerak saja, tetapi hal lainnya juga. Kenyataan disekolah masih terjadi waktu aktif belajar yang kurang efektif. Ini terjadi karena guru belum mahir menata baik dari segi pemanfaatan waktu, media, metode, RPP dan lain sebagainya. Oleh sebab itu, apabila masalah dalam pembelajaran tersebut tidak segera diatasi, maka waktu aktif belajar siswa akan tidak efektif dan memungkinkan hasil belajar siswa tidak akan tercapai secara maksimal. Untuk memecahkan permasalahan ini tentunya perlu dicarikan solusi. Berdasarkan judul yang penulis angkat berkaitan dengan pembelajaran bola voli, solusi yang akan penulis berikan ialah menggunakan permainan pendekatan yang menyerupai permainan bola voli yaitu aktivitas *volley ball likes game*. Hal ini memungkinkan sebagai salah satu cara yang diberikan kepada siswa untuk lebih banyak bergerak dan dapat mengembangkan waktu aktif belajarnya. Dengan aktivitas *volley ball likes game*, selain bisa membuat game-game yang menyerupai pendekatan permainan bola voli, hal lainnya seperti lapangan, bola, net dan lainnya itu dapat dimodifikasi.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka permasalahan yang terkait dengan pembelajaran aktivitas permainan bola voli yang terjadi dapat diidentifikasi oleh penulis sebagai berikut :

1. Dilihat dari ukuran lapangan dan jumlah siswa, pemanfaatan penggunaannya masih terlihat kurang sehingga tujuan belajarnya tidak tercapai maksimal.
2. Masih kurang efektifnya waktu aktif belajar dalam aktivitas pembelajaran permainan bola voli maupun bola basket dari segi pemanfaatan waktu
3. Dengan jumlah bola voli yang dirasa masih kurang, namun jika pembelajarannya dapat dimodifikasi lagi memungkinkan semua siswa bergerak dan tidak terjadi menunggu giliran untuk melakukan aktivitas gerak pada pembelajaran bola voli, baik itu pada *drilling* maupun *game*.
4. Metode pembelajaran yang diberikan guru dirasa masih kurang efektif, sehingga interaksi guru dan siswa terlihat kurang terjalin.
5. Adanya ketidaksesuaian antara pembelajaran dengan RPP.
6. Minat siswa dalam mengikuti pembelajaran permainan bola voli masih rendah.
7. Kurangnya motivasi dan partisipasi dari diri siswa untuk mengikuti pembelajaran permainan bola voli dengan baik.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi tersebut permasalahan dibatasi pada aktivitas pembelajaran permainan bola voli dalam rangka mengembangkan waktu aktif belajar. Merujuk pada identifikasi masalah di poin ke- 2 dan 4, mengenai kurang efektifnya waktu aktif belajar serta metode dan pendekatan pembelajaran yang diberikan oleh guru khususnya dalam aktivitas pembelajaran permainan bola voli, maka ruang lingkup penelitian ini difokuskan pada pengembangan waktu aktif

belajar melalui implementasi permainan pendekatan yang menyerupai permainan bola voli yaitu aktivitas *volley ball likes game* pada aktivitas pembelajaran permainan bola voli di sekolah. Alasan pembatasan masalah ini dikarenakan :

1. Melihat akan keterbatasan waktu, dari pengerjaan tugas akhir penulis, batas waktu bimbingan tidak lebih dari 6 bulan dan mengenai lama masa study penulis, penulis menargetkan untuk selesai 4 tahun. Hal ini berkaitan dengan predikat cumlaude yang ingin dicapai oleh penulis.
2. Biaya, masalah biaya tentunya apabila penulis tidak dapat mencapai target maka penulis harus mengeluarkan biaya lagi untuk mengontrak skripsi pada semester selanjutnya. Disamping itu, selama membuat tugas akhir dalam bentuk skripsi ini pun, tidak sedikit biaya yang dikeluarkan demi kesempurnaan tulisan yang penulis buat.
3. Kemampuan penulis, dalam hal teori-teori pembelajaran yang sudah ada, penulis mencoba mengembangkannya dengan kemampuan yang penulis bisa. Tentunya kemampuan penulis dalam mengembangkan tulisannya dibatasi disekitar aktivitas pembelajaran permainan bola voli.
4. Untuk lebih memfokuskan penelitian penulis, penelitian dilakukan di kelas VIII.3 SMP Negeri 1 Bandung.

D. Rumusan Masalah

Merujuk pada batasan masalah di atas, maka penulis mencoba merumuskan masalah yang ingin diteliti yaitu : “ Bagaimana implementasi pembelajaran aktivitas *volley ball likes game* dalam mengembangkan waktu aktif belajar siswa kelas VIII.3 di SMP Negeri 1 Bandung? ”

E. Tujuan Penelitian

Tujuan daripada tugas akhir yang penulis buat ini, yaitu untuk memperbaiki proses pembelajaran, khususnya untuk meningkatkan Waktu Aktif

Belajar (WAB) melalui implementasi pembelajaran aktivitas *volley ball likes game*.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat khususnya sebagai berikut :

1. Secara teoritis, untuk menguatkan dan mengembangkan teori-teori pembelajaran yang sudah ada. Secara khusus teori-teori pembelajaran aktivitas permainan bola voli.
2. Secara praktis dapat menjadi acuan :
 - a) Bagi guru, dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam proses belajar mengajar disekolah dengan melakukan pembelajaran melalui pendekatan-pendekatan yang menyerupai pembelajaran sesungguhnya.
 - b) Bagi siswa, diharapkan dapat memberikan pengaruh yang cukup baik dengan menumbuhkan minat serta motivasi dan partisipasi siswa dalam mengembangkan waktu aktif belajarnya pada aktivitas *volley ball likes game*.
 - c) Bagi sekolah, sebagai tambahan sumber informasi agar bisa lebih meningkatkan sistem pengajaran di sekolah, sehingga tujuan dari pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai sesuai harapan dapat dijadikan sebagai suatu pertimbangan manakah antara *volleyball like games* dengan *volley ball game* yang dapat lebih diterapkan pada pembelajaran permainan bola voli di sekolah.
 - d) Bagi peneliti, dapat menambah wawasan terkait dengan *volley ball like games* dalam mengembangkan waktu aktif belajar.