

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang terpenting dalam kehidupan manusia, hal ini berarti bahwa setiap manusia berhak mengembangkan kemampuannya dalam pendidikan. Pendidikan secara umum mempunyai arti suatu proses kehidupan dalam mengembangkan diri tiap individu untuk dapat hidup dan melangsungkan kehidupan. Sehingga menjadi individu yang terdidik itu merupakan hal penting. Pendidikan pertama kali yang kita dapatkan di lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat. Pendidikan merupakan invest jangka panjang yang sangat berarti dalam kehidupan manusia. Hal ini di karenakan pendidikan akan menentukan nasib kehidupan bangsa yang berkaitan langsung dalam pembangunan kualitas sumber daya manusia, Pernyataan ini diperkuat oleh tujuan pendidikan nasional yang tercantum pada Undang-undang Republik Indonesia dalam UU No. 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa:

Pendidikan diartikan sebagai 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. Pendidikan nasional bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan YME, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis, serta bertanggung jawab dalam rangka mencerdaskan kehidupan berbangsa.

Tujuan pendidikan pada dasarnya mengantarkan siswa menuju perubahan tingkah laku baik intelektual, moral maupun sosial budaya. Dengan pendidikan diharapkan supaya siswa dapat mengerjakan sesuatu yang sebelumnya tidak dapat dilakukan , baik tingkah-laku ataupun keterampilan. Proses pembelajaran itu berarti adanya kegiatan interaksi antara peserta didik, guru, metode, kurikulum, sarana, dan aspek lingkungan yang terkait untuk mencapai kompetensi pembelajaran. Untuk mencapai kompetensi yang ingin dipenuhi akan tergantung pada proses belajar, karena proses belajar merupakan proses penting bagi perubahan perilaku individu dan mencakup segala sesuatu baik yang dipikirkan

maupun yang dikerjakan. Dalam proses pendidikan di sekolah, kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok yang berarti bahwa berhasil tidaknya pencapaian pendidikan tergantung pada bagaimana proses belajar yang dialami oleh siswa. Dalam proses belajar, akan terjadi bertambahnya perubahan tingkah laku yang bertujuan untuk memperoleh sesuatu yang lebih baik dari sebelumnya, seperti yang dikemukakan oleh Slameto (2003, hlm. 2) bahwa: “Belajar ialah sesuatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.”

Dengan demikian makin banyak usaha belajar yang dilakukan, makin banyak dan makin baik perubahan yang diperoleh. Dalam proses belajar perubahan tidak terjadi sekaligus tetapi terjadi secara bertahap tergantung pada faktor-faktor pendukung belajar yang mempengaruhi siswa. Faktor-faktor ini umumnya dapat dibagi menjadi dua kelompok yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern berhubungan dengan segala sesuatu yang ada pada diri siswa yang menunjang pembelajaran, seperti bakat, kemampuan motorik, dan cara berpikir. Faktor ekstern merupakan segala sesuatu yang berasal dari luar diri siswa yang mengkondisikannya dalam pembelajaran, seperti pengalaman, lingkungan sosial, model pembelajaran, fasilitas belajar dan dedikasi guru.

Pendidikan jasmani merupakan suatu hal yang wajib diajarkan di sekolah dasar, tercantum dalam UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 37 bahwa: “Materi wajib yang harus diakomodir dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah memuat Pendidikan Agama, PKN, Bahasa, Matematika, IPA, IPS, Seni dan Budaya, Penjas, Keterampilan dan jasa, serta muatan lokal”.

Oleh karena itu mata pelajaran pendidikan jasmani wajib diajarkan kepada siswa sekolah dasar. Pendidikan jasmani tidak semata hanya bermanfaat dalam menyempurnakan fisik atau tubuh, tetapi pendidikan jasmani juga bermanfaat mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang berkaitan dengan aktivitas jasmani, mengembangkan percaya diri dan mengembangkan keterampilan gerak dasar, menikmati kesenangan dan keriang, dan juga mengembangkan keterampilan sosial yang memungkinkan siswa secara efektif berhubungan dengan orang lain dalam aktivitas penjas.

Pendidikan jasmani selalu mengandung unsur bermain, aktivitas fisik, dan olahraga. Sebagaimana dikemukakan oleh Mahendra (2009, hlm. 19) bahwa: “Bermain pada intinya adalah aktivitas yang digunakan sebagai hiburan. Kita mengartikan bermain sebagai hiburan yang bersifat fisik yang tidak kompetitif.”

Aktivitas permainan dan olahraga merupakan salah satu aspek yang dipelajari dalam pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan. Permainan bola kecil dan permainan bola besar termasuk kedalam aktivitas permainan dan olahraga. Permainan bola kecil diantaranya : tenis meja, tenis lapangan, bulu tangkis, baseball, softball, kasti, dan lain sebagainya. Sedangkan permainan bola besar di antaranya: sepak bola, futsal, voli, basket, bola tangan dan lain sebagainya. Permainan bola voli termasuk kedalam permainan bola besar yang banyak mengandung unsur aktivitas bermain. Menurut Yudiana (2014, hlm. 36) menjelaskan bahwa:

Permainan bola voli adalah suatu permainan memantul – mantulkan bola (*to volley*) oleh tangan atau lengan dari dua regu yang bermain di atas lapangan yang mempunyai ukuran - ukuran tertentu untuk masing – masing regu lapangan dibagi dua sama besar oleh net atau tali yang di bentangkan di atas lapangan dengan ukuran ketinggian tertentu. Satu orang pemain tidak boleh memantulkan bola 2 kali berturut-turut dan satu regu dapat memainkan bola maksimal 3 kali sentuhan di lapangannya sendiri.

Prinsip bermain bola voli adalah menjaga bola jangan sampai jatuh di lapangan sendiri dan berusaha menjatuhkan bola di lapangan lawan atau mematikan bola dipihak lawan. Permainan dimulai dengan pukulan servis dari daerah servis. Peraturan dasar yang digunakan adalah bola harus di pantulkan oleh tangan, lengan atau bagian depan badan dan anggota badan. Bola harus di sebrangkan ke lapangan lawan melalui atas net.

Fakta di lapangan, siswa Sekolah Dasar (SD) Negeri Gegerkalong dalam mengikuti aktivitas permainan bola besar (bola voli) selalu kurang peminatnya atau kurang berantusias. Pendidikan jasmani khususnya di SD Negeri Gegerkalong, guru penjas cenderung memberikan model pembelajaran yang kurang tepat. Guru penjas di SD selalu melakukan drill dan pendekatan teknik dalam aktivitas penjas, padahal drill dan pendekatan teknik membuat siswa jenuh dan kurang berantusias dalam mengikuti aktivitas penjas. Dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan siswa sering merasa cepat jenuh

karena pendekatan guru yang masih cenderung ke pendekatan teknik. Hal tersebut akan mempengaruhi motivasi siswa untuk belajar pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan agar motivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani tidak berkurang maka dilakukan penerapan aktivitas *volley ball like games*. Selain itu dengan menggunakan pendekatan bermain motivasi anak untuk mengikuti pembelajaran juga akan bertambah. Untuk mengatasi masalah tersebut penulis ingin mencoba memodifikasi aktivitas permainan bola voli, baik dari fasilitas, peraturan, media maupun alatnya agar siswa menjadi tertarik dalam mengikuti aktivitas permainan bola voli.

Berbagai jenis permainan olahraga seperti permainan bola kecil dan permainan bola besar dikelompokkan ke dalam : kelompok permainan invasi, kelompok permainan net, dan kelompok permainan sentuh. Permainan *volley ball like games* termasuk ke dalam permainan net. Dinamakan *volleyball like games* karena permainan ini menyerupai permainan bola voli. Menurut Bahagia (2010, hlm. 26) mengemukakan bahwa:

Volley ball like games adalah salah satu permainan yang masuk dalam kelompok permainan net games. Dinamakan *volley ball like games* karena permainan tersebut berisi dengan berbagai aktivitas bermain yang menyerupai permainan bola voli. Dalam aktivitasnya sarat dengan modifikasi-modifikasi, baik dalam aktivitasnya, aturan main, jumlah pemain, lapangan permainan, obyek permainan, cara memainkan dan sebagainya. Tujuan dari aktivitas ini adalah untuk lebih memudahkan pada peserta didik tentang bagaimana bisa terlibat dalam permainan yang menyerupai bola voli ini.

Di samping itu *volleyball like games* menggunakan fasilitas serta alat dan aturan yang dimodifikasi, diharapkan dengan modifikasi tidak mengurangi makna dari keterlibatan peserta didik dalam aktivitas pembelajaran dengan segala aspek yang terkandung di dalamnya meliputi domain psikomotor, kognitif dan afektifnya. Banyak manfaat yang diperoleh permainan *volley ball like game* yang diantaranya adalah dapat membentuk sikap tubuh yang baik meliputi anatomis, fisiologis, kesehatan dan kemampuan jasmani. Manfaatnya bagi rohani yaitu kejiwaan, kepribadian dan karakter akan tumbuh ke arah yang sesuai dengan tuntutan masyarakat. Terutama fokusnya pada keterampilan berpikir dan keterampilan memecahkan masalah, dan bisa juga keterampilan emosional dan sosial. Serta hasrat gerak siswa terpenuhi, namun didalamnya terkandung unsur

pembelajaran. Karena dalam belajar motivasi itu sangat penting dan sangat menentukan keberhasilan belajar. Seperti yang dikemukakan Sardiman A. M. (2011, hlm. 84) bahwa:

Hasil belajar akan menjadi optimal, kalau ada motivasi. Makin tepat motivasi yang diberikan, akan makin berhasil pula pelajaran itu. Jadi motivasi akan senantiasa menentukan intensitas usaha belajar bagi para siswa.

Dalam teori motivasi terdapat dua bentuk motivasi yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Menurut Yusuf Hidayat (2008, hlm. 57) bahwa:

Motivasi intrinsik adalah dorongan yang bersumber dari dalam diri siswa atau atlet yang menyebabkannya berpartisipasi dalam suatu aktivitas. Ketika siswa atau atlet merasakan kesenangan dan kepuasan atas keterlibatannya dalam aktivitas olahraga maka siswa atau atlet tersebut termotivasi secara intrinsik. Adapun motivasi ekstrinsik diartikan sebagai dorongan yang bersumber dari luar yang menyebabkan siswa atau atlet berpartisipasi dalam suatu kegiatan olahraga. Jika keterlibatannya dalam aktivitas olahraga didasari oleh harapan ingin menjadi juara dan memperoleh medali, hadiah, atau penghargaan dari pihak lain, maka siswa atau atlet tersebut termotivasi secara ekstrinsik.

Oleh sebab itu dengan penerapan aktivitas *volleyball like games* disertai penggunaan pendekatan bermain akan menambah motivasi siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani khususnya permainan bola voli akan meningkat. Hal itu disebabkan karena permainan bola voli merupakan permainan yang tergolong sukar untuk siswa apalagi di tingkat sekolah dasar maka jika penerapan aktivitas *volleyball like games* diberikan pada siswa sekolah dasar akan menambah motivasi siswa dalam belajar pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Selain itu siswa akan merasakan kesenangan dan kepuasan atas keterlibatannya dalam aktivitas olahraga, serta jika diberikan pendekatan bermain siswa akan termotivasi untuk menjadi juara dan memperoleh penghargaan dari guru dan teman-temannya. Hal tersebut yang akan memotivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di sekolah khususnya pembelajaran permainan bola voli, maka dilatar belakangi hal tersebut penulis mengambil judul **“Penerapan Aktivitas *volley ball Like Games* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Permainan Bola Voli”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti mengidentifikasi beberapa masalah yang terjadi dalam pembelajaran yaitu:

1. Bermain pada saat berlangsungnya pembelajaran sehingga motivasi siswa dalam pembelajaran tidak berkurang.
2. Siswa mengalami kejenuhan pada saat pemberian materi yang membuat siswa tidak memperhatikan penjelasan materi dari guru
3. Siswa kurang menyukai permainan bola voli
4. Tingkat ketertarikan siswa terhadap pembelajaran bola voli sangat rendah
5. Kurangnya penunjang sarana dan prasarana di sekolah
6. Tingkat motivasi belajar siswa dalam pembelajaran permainan bola voli masih rendah.

C. Batasan Penelitian

Agar lebih spesifik, maka penulis membatasi masalah penelitian sebagai berikut.

1. Penelitian difokuskan pada peningkatan motivasi belajar permainan bola voli siswa.
2. Permainan yang menjadi model penelitian adalah *volleyball like games*.
3. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pendekatan bermain.
4. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas.
5. Subyek penelitian ini adalah Siswa kelas V SDN Gegerkalong I.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalah dari penelitian ini sebagai berikut.

“ Apakah penerapan aktivitas *volleyball like game* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam permainan bola voli?”

E. Tujuan Penelitian

Sesuai rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar permainan bola voli.

F. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian diharapkan mempunyai manfaat yang baik, baik bagi penulis maupun bagi pembaca. Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Dapat menambah pengetahuan di bidang pembelajaran permainan khususnya *volleyball like games* dan dapat menambah pengetahuan tentang permainan bola voli.

2. Manfaat Praktis

- a. permainan bola voli pada siswa Bagi siswa: Dalam aktivitas *volleyball like games* dapat menambah motivasi belajar
- b. Bagi guru: Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengalaman guru dalam memberikan materi pendidikan jasmani, sehingga mudah dicerna siswa
- c. Bagi peneliti: Dalam penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengalaman bagi peneliti sehingga akan bermanfaat dimasa mendatang.
- d. Bagi sekolah: Penelitian ini diharapkan memberi wawasan dan pengalaman tentang proses belajar pendidikan jasmani dengan menggunakan permainan *volleyball like games*, sehingga dapat diaplikasikan saat pembelajaran di sekolah.