

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani dan olahraga di sekolah dasar telah menjadi bagian dari proses pendidikan secara keseluruhan dengan maksud mengubah perilaku peserta didik. Pada kenyataannya lemahnya kualitas pembelajaran bermain bolavoli di SDN 032 Tilil Kota Bandung mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa. Dalam proses pembelajaran yang diberikan oleh guru hanya berupa teknik saja, seperti guru mencontohkan gerakan tehnik servis, kemudian passing, dan cara bermain yang sebenarnya. Kemudian dominasi dari guru pada pembelajaran membuat terbaikannya siswa untuk turut serta memecahkan masalahnya sehingga siswa tidak memiliki kesempatan untuk belajar lebih banyak dan memiliki pemahaman yang kurang, dimana hal tersebut membuat siswa kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran seperti siswa mengalami kesulitan dalam melaksanakan keterampilannya. Seperti yang disampaikan oleh Husdrata, H. J. (2009, hlm. 22) “Pendidikan jasmani tidak bisa dilakukan dengan cara demikian. Pendidikan jasmani adalah suatu proses yang terencana dan bertahap yang perlu dibina secara hati-hati dalam waktu yang diperhitungkan”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran pendidikan jasmani haruslah berorientasi pada siswa.

Untuk menjadi solusi dari masalah tersebut maka dilakukan penerapan aktivitas *volley-like games* dengan cara memodifikasi aktivitas permainan bolavoli, baik dari fasilitas, peraturan, media maupun alatnya agar siswa menjadi lebih tertarik dalam mengikuti aktivitas permainan bolavoli, sehingga diharapkan siswa lebih meningkat keterampilan bermainnya dan lebih luas pemahaman tentang aktivitas permainan bolavoli.

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-like games* termasuk ke dalam permainan net. Dinamakan *volley-like games* karena permainan ini menyerupai permainan bolavoli. Menurut Bahagia & Mujianto (2009, hlm. 121) “*Volley ball like games* adalah permainan yang menyerupai

voli, sehingga dilakukan modifikasi di berbagai aktivitas atau alat serta lapangandan aturan yang digunakan sehingga permainan ini dapat dilakukan oleh berbagai level keterampilan siswa”.

Disamping itu *volley-like games* menggunakan fasilitas serta alat dan aturan yang dimodifikasi, diharapkan dengan dimodifikasi tidak mengurangi makna dan keterlibatan peserta didik dalam aktivitas pembelajaran dengan segala aspek yang terkandung didalamnya meliputi domain psikomotor, kognitif, dan afektifnya. Setelah mengetahui teori *volley-like games* diatas, peneliti berpendapat bahwa manfaat dari permainan *volley-like games* itu sendiri yaitu memudahkan siswa dalam melakukan gerakan-gerakan dasar yang ada dipertandingan bolavoli sebenarnya selain itu permainan *volley-like games* lebih menarik sehingga siswa tidak merasa bosan.

Untuk mendukung penerapan aktivitas *volley-like games* agar berjalan dengan baik maka digunakanlah penggunaan model *movement problem based learning* yang berarti adalah model pembelajaran berbasis masalah yang secara umum menuntun siswa kepada pemecahan masalahnya sendiri atau dengan kelompok. Menurut Barret (dalam Wibowo dkk. 2013, hlm. 51) bahwa “Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar”. Berarti bahwa pelaksanaan pembelajaran nantinya siswalah yang akan memecahkan masalah yang mereka hadapi dalam pembelajaran, karena tugas guru dalam pelaksanaan penggunaan model ini adalah sebagai fasilitator atau pembimbing.

Dalam penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Stephani Yane pada tahun 2016 dengan judul “Peningkatan Servis Panjang Bulutangkis Melalui Model *Problem Based Learning*”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa melalui model *problem based learning* terbukti dapat meningkatkan keterampilan servis panjang bulutangkis. Penelitian tersebut diterapkan pada siswa SMA yang hanya meneliti hasil belajar saja.

Mengacu pada uraian latar belakang dan permasalahan yang dihadapi oleh siswa kelas V SDN 032 Tilil Kota Bandung. Maka peneliti tertarik untuk

mengembangkan penelitian PBL dengan mengambil judul “Penerapan Model *Movement Problem Based Learning Volley – Like Games* dalam Pembelajaran Bolavoli”

1.2 Rumusan Masalah

Bertitik tolak dari latar belakang yang telah disampaikan diatas peneliti menyusun rumusan masalah sebagai berikut:

Apakah penerapan model *movement problem based learning volley-like games* dapat meningkatkan hasil belajar dalam permainan bolavoli pada siswa kelas V SDN 032 Tilil Kota Bandung?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah ingin mengetahui penerapan model *movement problem based learning volley-like games* terhadap hasil belajar dalam permainan bolavoli di kelas V SDN 032 Tilil Kota Bandung.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.4.1 Secara Teori

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan sumbangan mengenai model *movement problem based learning* bagi lembaga pendidikan dalam mengoptimalkan kegiatan belajar mengajar pendidikan jasmani materi *volley-like games*.

1.4.2 Secara Kebijakan

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi solusi dari setiap masalah pendidikan jasmani yang ada khususnya dalam menerapkan model *movement problem based learning* di lingkungan sekolah dasar.

1.4.3 Secara Praktik

a. Sekolah

Memberikan sumbangan bagi pihak sekolah dalam usaha meningkatkan hasil belajar permainan bolavoli dengan memberikan informasi dan pemecahan masalah mengenai pembelajaran penjas pada siswa kelas V SDN 032 Tilil Kota Bandung.

b. Guru

Dapat memberikan informasi kepada guru pendidikan jasmani mengenai meningkatnya pembelajaran permainan bolavoli pada siswa kelas V SDN 032 Tilil Kota Bandung.

c. Siswa

Dapat memberikan sumbangan bagi siswa dalam usaha meningkatkan hasil belajar pembelajaran permainan bolavoli.

1.4.4 Secara Sosial

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi sebuah referensi untuk penelitian-penelitian yang akan datang. Memperkuat teori maupun pendapat mengenai penerapan aktivitas *volley-like games* dengan menggunakan model *movement problem based learning*.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi merupakan sistematika penulisan skripsi yang disajikan untuk memberikan gambaran kandungan setiap bab, urutan penulisannya, serta keterkaitan antara sub bab dengan bab yang lainnya dalam membentuk kerangka utuh skripsi. Struktur organisasi skripsi terdiri atas lima bab utama beserta lampirannya yang diuraikan sebagai berikut:

1.5.1 Bab I : Pendahuluan

Bab pertama yang menyajikan latar belakang sebagai dasar dilakukannya penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan masalah penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

1.5.2 Bab II : Kajian Pustaka

Bab kedua merupakan kajian pustaka yang memberikan penjelasan serta teori teori yang mendukung mengenai topik yang diangkat dalam penelitian.

1.5.3 Bab III : Metode Penelitian

Bab ketiga ini menguraikan tentang desain penelitian, partisipan, populasi dan sampel, instrument penelitian, prosedur penelitian, dan analisis data.

1.5.4 Bab IV : Temuan dan Pembahasan

Bab keempat ini menguraikan tentang hasil penelitian dan pembahasan dari data yang telah diperoleh.

1.5.5 Bab V : Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi

Bab kelima ini menguraikan tentang simpulan, implikasi dan rekomendasi dari hasil analisis temuan penelitian sekaligus mengajukan hal hal penting yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian tersebut.