

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Jasmani adalah suatu proses pendidikan seseorang sebagai perorangan atau anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematis. Kegiatan jasmani bertujuan untuk memperoleh pertumbuhan jasmani, kesehatan dan kesegaran jasmani, kemampuan dan keterampilan, kecerdasan dan perkembangan watak, serta kepribadian yang harmonis dalam rangka pembentukan manusia Indonesia berkualitas berdasarkan Pancasila. Dapat diartikan juga sebagai suatu proses pendidikan aktivitas jasmani, yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan, dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif, dan kecerdasan emosi pada anak.

Lingkungan belajar diatur secara seksama untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan ranah jasmani, psikomotor, kognitif, dan afektif. Setiap siswa yang menjadikan pendidikan jasmani adalah bagian penting dari proses pendidikan, yang artinya penjas bukan hanya dekorasi atau ornamen yang ditempel pada program sekolah sebagai alat untuk membuat anak sibuk. Melalui penjas yang diarahkan dengan baik, anak akan mengembangkan keterampilan yang berguna bagi pengisian waktu senggang, terlibat dalam aktivitas kondusif untuk mengembangkan hidup sehat, berkembang secara sosial, dan menyumbang pada kesehatan fisik dan mentalnya.

Pendidikan jasmani merupakan wahana pendidikan, yang memberikan kesempatan bagi anak untuk mempelajari hal-hal yang penting. Oleh karena itu, penjas tidak kalah penting dibandingkan dengan pelajaran lain seperti; Matematika, Bahasa, IPS dan IPA. Di kalangan guru penjas sering adanya anggapan bahwa pelajaran pendidikan jasmani dapat dilaksanakan seadanya, sehingga pelaksanaannya cukup dengan cara menyuruh anak pergi ke lapangan, menyediakan

bola sepak untuk laki-laki, dan bola voli untuk perempuan. Guru hanya mengawasi di pinggir lapangan atau ditinggal begitu saja. Adapun pendidikan jasmani adalah salah satu mata pelajaran yang tercantum di dalam kurikulum sekolah yang merupakan salah satu pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani sebagai media untuk mencapai tujuan dari pendidikan. Seperti yang dijelaskan oleh Abduljabar (2010:27) yang menjelaskan bahwa: “Proses pendidikan yang memiliki tujuan untuk mengembangkan penampilan manusia melalui media aktivitas jasmani yang terpilih untuk mencapai tujuan pendidikan”

Sehubungan dengan pendapat tersebut, pendidikan jasmani dapat mengembangkan domain psikomotor, afektif dan kognitif siswa. Pendidikan jasmani juga merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari pendidikan lainnya. Dengan adanya pendidikan jasmani di sekolah-sekolah dapat diupayakan peranan pendidikan untuk mengembangkan kepribadian individu. Seperti menurut Mahendra. (2009:3): “Pendidikan jasmani pada hakekatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistic dalam kualitas individu baik dalam hal fisik, mental serta emosional”.

Mata pelajaran ini memiliki peran penting dalam meningkatkan dan mengembangkan kualitas individu secara fisik, mental, serta emosional. Karakteristik pendidikan jasmani seperti ini tidak terdapat pada mata pelajaran lain karena hasil belajar penjas tidak terbatas pada perkembangan tubuh saja tetapi menyangkut semua dimensi manusia, seperti halnya tubuh dan pikiran. Dalam kehidupan sehari-hari seorang manusia atau siswa membutuhkan kemampuan untuk berinteraksi dengan orang lain.

Dalam perkembangannya ternyata dalam pembelajaran pendidikan jasmani banyak sekali berkembangnya metode-metode pembelajaran. Perkembangan tersebut tentu harus diikuti dengan pemahaman serta pengaplikasiannya. Sehingga seorang guru dituntut untuk memiliki pengetahuan dan pemahaman yang baik.

Selain mengalami masa transisi terutama dalam berperilaku mereka memiliki sifat heterogen yang dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya: faktor lingkungan dan pergaulan, oleh sebab itu dua faktor tersebut memiliki peran penting dalam membentuk perilaku sosial anak, karena pada saat remaja melakukan proses dimana anak memiliki kebebasan untuk memilih, menguasai dan menentukan dirinya.

Proses pembelajaran penjas ditujukan untuk guru agar dalam proses belajar mengajar mengacu pada tujuan kurikulum, seperti memahami bagaimana macam-macam olahraga permainan, teknik dasar, dan cara penerapannya. Guru diharapkan dapat merumuskan tujuan pembelajaran dengan jelas dan secara spesifik dalam bentuk perilaku yang baik. Guru pun diharapkan dapat menggambarkan secara jelas isi tugas yang diberikan, serta dapat diukur dan dievaluasi tingkat pencapaiannya, yang salah satunya dapat di uji pada olahraga permainan bolavoli.

Permainan bolavoli merupakan permainan beregu yang kompleks dan tidak mudah dilakukan oleh orang pada umumnya, karena permainan ini membutuhkan gerak koordinasi yang baik serta adanya kerjasama regu kelompok yang baik agar tidak terjadi kesalahan dalam komunikasi regu kelompok. Permainan bolavoli adalah permainan yang dimainkan oleh dua tim yang berlawanan mencetak skor yang tinggi untuk memenangkannya. Permainan ini berkembang pesat dari zaman dahulu sampai sekarang baik di perkotaan bahkan di pedesaan.

Dalam permainan bolavoli ini memerlukan fisik yang prima pada setiap orang pemainnya, terutama pada kekuatan lengan yang sangat penting dalam permainan ini. Seperti yang dijelaskan menurut Yudiana dan Subroto (2010:25) bahwa:

Permainan bolavoli adalah permainan beregu yang menuntut adanya kerjasama dan saling pengertian dari masing-masing regu. Walaupun begitu, permainan bolavoli sangat cepat berkembang dan merupakan salah satu cabang olahraga yang populer di Indonesia setelah cabang olahraga sepakbola dan bulutangkis.

Dalam permainan bolavoli ini ada beberapa teknik dasar yang harus diketahui dan dikuasai oleh setiap para pemainnya. Seperti menurut Yunus (1992:68) yang mengemukakan bahwa “Teknik-teknik dalam bola voli meliputi ; (1) Servis (2) Pas

(3) Umpan (4) Spike dan (5) Bendungan/*blocking*” serta yang dikemukakan menurut Nuril (2007:20) bahwa: “Teknik-teknik dalam permainan bolavoli terdiri atas servis, passing bawah, passing atas, block dan smash/spike”. Servis dilakukan untuk mengawali suatu pertandingan voli. Pemain melakukan servis, ada tiga macam servis yaitu: Servis Atas, yakni *service* dengan awalan melemparkan bola keatas seperlunya. Kemudian, server melompat untuk memukul bola dengan ayunan tangan dari atas. Servis Bawah, yakni *service* dengan awalan bola berada di tangan yang tidak memukul bola. Tangan yang memukul bola bersiap dari belakang badan untuk memukul bola dengan ayunan tangan dari bawah. Servis Mengapung, yakni *service* atas dengan awalan dan cara memukul yang hampir sama.

Awalan servis mengapung adalah melemparkan bola ke atas. Akan tetapi tidak terlalu tinggi (tidak terlalu tinggi dari kepala). Tangan yang akan memukul bola bersiap di dekat bola dengan ayunan yang sangat pendek. Pas atau *passing* adalah teknik pengembalian bola dari tim lawan untuk mengembalikan bola kepada lawan. Umpan adalah pemberian bola dari teman satu tim kepada rekannya untuk mengoperkan bola ke daerah tim lawan. *Spike* adalah bentuk serangan yang paling banyak digunakan untuk menyerang dalam upaya memperoleh nilai suatu tim dalam permainan voli. Bendungan atau *blocking* adalah teknik untuk menahan serangan dari lawan, biasanya berupa serangan smash.

Di dalam permainan bolavoli tersebut terdapat keterampilan yang harus dikuasai oleh pemain seperti memantulkan bola, mengoper bola dan memukul bola. Dalam proses belajar di sekolah masih banyak siswa yang merasa kesulitan untuk melakukan setiap gerakannya, dan siswa merasa tidak senang dalam menjalankan kegiatan pembelajaran penjas di sekolahnya. Oleh karena itu, guru harus membuat materi semenarik mungkin dan semudah mungkin untuk diberikan kepada siswa agar membuat siswa senang serta nyaman, memahami dan dapat melakukan aktivitas penjas di sekolah khususnya dalam pembelajaran bolavoli.

Untuk memperoleh kemampuan teknik yang baik dalam melakukan aktivitas bolavoli, siswa harus melakukan pembelajaran atau latihan yang sistematis dan terarah. *Teaching Games for Understanding* (TGfU) adalah salah satu pendekatan pembelajaran pendidikan jasmani untuk memperkenalkan bagaimana materi yang akan diajarkan kepada siswa dengan bentuk konsep dasar bermain.

Model pembelajaran TGfU merupakan salah satu pendekatan yang mengakomodir anak dalam aktivitas bermain. Guru berperan sebagai fasilitator pembelajaran dan menjadi domain dalam memberikan contoh-contoh kepada siswa dalam proses pembelajaran penjas. Seperti yang dikatakan Bunker dan Throp (1982) dan Metzler (2000) “*Teaching Games for Understanding* (TGfU) adalah sebuah model intruksi yang berfokus pada pengembangan kemampuan pelajar-pelajarnya untuk memainkan permainan”. Model TGfU berfokus pada pengembangan kemampuan peserta didiknya untuk melakukan proses pembelajaran dengan permainan sehingga pembelajaran akan lebih dinamis dan sesuai dengan tahap perkembangan anak.

Pendekatan model pembelajaran TGfU menuntut anak untuk mengerti bagaimana taktik dan strategi dalam permainan olahraga dan menekankan pada pemahaman suatu pembelajaran melalui permainan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGfU ini merupakan salah satu pendekatan pada siswa yang secara garis besarnya dapat memenuhi kebutuhan bermain anak dan juga melangsungkan proses belajar dengan waktu yang bersamaan.

Di dalam proses pembelajaran bolavoli di SMA Negeri 2 Cimahi menunjukkan bahwa ditemukan beberapa masalah, diantaranya siswa mengalami kesulitan dalam keterampilan bermain bolavoli, dikarenakan belum pahamnya siswa dengan macam-macam tugas pemain di dalam suatu tim, juga belum pahamnya memposisikan gerakan saat bermain bolavoli, seperti kapan pemain harus melakukan *spike*, atau *smash*, bahkan posisi saat menerima servis dari tim lawan. Juga siswa belum paham tentang bagaimana pentingnya komunikasi antar rekan terutama dalam permainan

bolavoli, siswa merasa ingin menunjukkan keterampilannya sendiri tanpa berkomunikasi dengan rekan satu timnya.

Salah satunya dikarenakan siswa yang kurang aktif dalam melakukan suatu gerakan saat melakukan aktivitas pembelajaran penjas khususnya pada olahraga permainan bolavoli. Itu dikarenakan model pembelajaran yang kurang efektif dan kurang mendukung serta kurang menyenangkan yang membuat siswa merasa bosan serta malas untuk melakukan proses pembelajaran tersebut, yang menyebabkan siswa sulit memahami dan melakukan pembelajaran bolavoli. Untuk meminimalisir hal tersebut peneliti mencoba model TGfU untuk diterapkan pada proses pembelajaran aktivitas bolavoli di sekolah tersebut.

Untuk mengetahui tingkat keefektifitas dan keberhasilan dari model pembelajaran TGfU yang diterapkan terhadap aktivitas belajar bolavoli di sekolah, maka perlu dikaji dan diteliti secara lebih dalam mengenai teori maupun praktek mengenai **“Implementasi Model *Teaching Games for Understanding* (TGfU) dalam Pembelajaran Aktivitas Bolavoli”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka masalah pokok dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut “Bagaimana Implementasi model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU) terhadap hasil belajar aktivitas Bolavoli di SMA Negeri 2 Cimahi?”

C. Tujuan Penelitian

Dalam segala aspek bentuk kegiatan, tujuan merupakan dasar pemikiran yang paling utama, tanpa adanya tujuan suatu kegiatan tidak akan jelas dan berjalan dengan lancar. Adapun dalam penelitian ini penulis memiliki tujuan yang hendak dicapai. Berdasarkan rumusan masalah maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu Bagaimana Implementasi Model *Teaching Games for Understanding* (TGfU) terhadap hasil belajar aktivitas Bolavoli di SMA Negeri 2 Cimahi.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari hasil penelitian ini dapat digunakan oleh mereka yang memerlukan, dan merupakan harapan yang didambakan oleh setiap peneliti.

Manfaat dibagi menjadi dua, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis. Dalam penelitian ini mudah-mudahan memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Secara teoritis

Penelitian ini dapat mendorong, menguatkan, serta memberikan ide pemikiran yang berharga bagi pengembangan model-model pembelajaran dalam pendidikan jasmani yang akan dilakukan di sekolah. Serta dijadikan masukan bagi pengkaji dan pelaksanaan proses belajar mengajar secara efektif dan efisien.

2. Secara Praktis

- a. Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dan bahan masukan bagi guru dalam pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU) yang efektif membentuk perilaku sosial yang baik terhadap siswanya.
- b. Sebagai bahan masukan bagi para peneliti cabang olahraga permainan Bolavoli dalam memberikan materi yang efektif, variatif dan efisien.

E. Batasan Penelitian

Batasan penelitian ini sangat diperlukan dalam setiap penelitian agar masalah yang diteliti lebih terarah. Supaya masalah yang akan dibahas tidak menyimpang dari masalah yang sebenarnya dan agar penelitian dilakukan secara mendalam juga karena keterbatasan waktu dan dana, maka tidak semua masalah dapat teridentifikasi akan diteliti. Untuk itu peneliti akan memberikan batasan yang telah diidentifikasi akan diteliti, adapun ruang lingkup penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Populasi dan objek dalam penelitian ini adalah siswa-siswi di SMA Negeri 2 Cimahi.
2. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI khususnya kelas XI IPS 2.

3. Variable terikat dalam penelitian ini adalah aktivitas permainan Bolavoli.
4. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah Model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU).
5. Instrumen dalam penelitian ini adalah lembar observasi untuk menganalisa pembelajaran aktivitas bermain bolavoli.
6. Lokasi penelitian di SMA Negeri 2 Cimahi.

F. Struktur Organisasi

Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas tentang isi skripsi, disajikan uraian dari sistematika skripsi, adapun struktur organisasi skripsi ini terdiri dari:

BAB I: Pendahuluan

Bab ini menjelaskan tentang uraian:

- A. Latar Belakang Penelitian
- B. Rumusan Masalah
- C. Tujuan Penelitian
- D. Manfaat Penelitian
- E. Batasan Penelitian
- F. Struktur Organisasi Skripsi

BAB II: Kajian Pustaka, Kerangka Pemikiran dan Hipotesis Penelitian.

Bab ini memuat tentang uraian:

- A. Kajian Teoritis
 1. Pengertian Pendidikan Pasmani
 2. Tujuan Pendidikan Jasmani
 3. Pendidikan Jasmani di Sekolah

B. Model Pembelajaran

1. Konsep Model Pembelajaran
2. Fungsi Model Pembelajaran

C. Model Pembelajaran *Teaching Games for Understanding*

1. Pengertian Model TGfU
2. Prinsip-Prinsip Model TGfU

D. Permainan Bolavoli

1. Pengertian Bolavoli
2. Sejarah Bolavoli

E. Karakteristik siswa Sekolah Menengah Atas (SMA)

F. Kerangka Pemikiran

G. Hipotesis Tindakan

BAB III: Metode Penelitian

Dalam bab ini memuat tentang uraian:

- A. Jenis Penelitian
- B. Lokasi dan Subjek Penelitian
- C. Data Penelitian
- D. Metode Penelitian
- E. Rencana Tindakan
- F. Instrument Penelitian
 1. Instrumen penelitian
 2. Catatan Lapangan
- G. Tehnik Analisis Data
- H. Data dan Cara Pengambilannya

BAB IV: Hasil Penelitian dan Pembahasan

Dalam bab ini memuat tentang uraian:

- A. Hasil Penelitian

B. Pembahasan dan Diskusi Temuan

1. Pembahasan
2. Diskusi Temuan

BAB V: Kesimpulan, Implikasi dan Rekomendasi

Bab ini membahas kesimpulan dari hasil penelitian yang dilakukan, implikasi membahas tentang dampak langsung setelah dilakukannya penelitian, dan saran yang membangun sebagai acuan terhadap penelitian selanjutnya.