

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah suatu proses pendidikan tentang dan melalui aktivitas jasmani, dengan permainan atau olahraga yang terpilih untuk mencapai tujuan pendidikan. Pendidikan jasmani merupakan wahana pendidikan, yang memberikan kesempatan bagi anak untuk mempelajari hal-hal yang penting, oleh karena itu pelajaran pendidikan jasmani tidak kalah penting dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya. Menurut Sunarya (2007:49) menjelaskan, bahwa "Pada tataran individu, pendidikan jasmani dapat mengembangkan pola hidup sehat, mengurangi tekanan atau stres, meningkatkan kinerja, meningkatkan daya saing dan membentuk sikap para peserta didiknya." Faktor yang mempengaruhi pendidikan jasmani antara lain: Suasana akademik, penyelenggara, infrastruktur, dan sumber daya manusia.

Seperti telah diuraikan diatas bahwa salah satu faktor yang mempengaruhi pendidikan jasmani adalah sumber daya manusia (SDM). Sumber daya manusia ini adalah guru, siswa, dan sivitas akademik. Hal yang berkenaan dengan siswa terhadap beberapa hal penting yang mengemuka saat ini yaitu: motivasi siswa dengan hasil belajar.

Dalam proses belajar, motivasi sangat diperlukan, sebab seseorang yang tidak mempunyai motivasi dalam belajar, tak akan mungkin melakukan aktivitas belajar. Menurut Maslow (1970) yang dikutip oleh Djamarah (2002:115) menyatakan, bahwa "tingkah laku manusia harus dibangkitkan dan diarahkan oleh kebutuhan-kebutuhan tertentu, seperti kebutuhan fisiologis, rasa aman rasa cinta, penghargaan, aktualisasi diri, mengetahui dan

mengerti, dan kebutuhan estetik.” Kebutuhan-kebutuhan inilah yang mampu memotivasi tingkah laku seseorang untuk melakukan aktivitas olahraga.

Hingga saat ini, salah satu masalah utama dalam pendidikan jasmani di Indonesia ialah belum efektifnya pengajaran pendidikan jasmani di sekolah-sekolah. Kondisi ini disebabkan beberapa faktor, diantaranya ialah terbatasnya kemampuan guru pendidikan jasmani dan terbatasnya sumber atau buku yang digunakan untuk mendukung proses pengajaran pendidikan jasmani serta masih kurangnya penerapan model-model pembelajaran yang dilakukan di sekolah-sekolah.

Banyak faktor yang mempengaruhi rendahnya pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah-sekolah, salah satunya adalah kurang kreatifnya guru pendidikan jasmani di sekolah dalam membuat dan mengembangkan strategi pembelajaran yang berakibat guru miskin akan model-model pembelajaran, sehingga dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dilaksanakan dalam kondisi monoton dan belum sepenuhnya melibatkan peserta didik secara fisik, kognitif dan mental dalam proses belajarnya. Hal ini disebabkan karena umumnya guru pendidikan jasmani hanya menggunakan strategi komando atau model tradisional dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan fakta dan pengamatan dilapangan bahwa masih banyak guru pendidikan jasmani di Indonesia yang belum mengenal model pembelajaran *teaching game for understanding* (TGFU) terutama dalam permainan bolavoli, disebabkan oleh kurangnya pengetahuan guru pendidikan jasmani terhadap model-model pembelajaran yang berkembang di Indonesia. Kebanyakan guru pendidikan jasmani lebih mengenal strategi komando atau model pembelajaran tradisional. Kondisi tersebut mendorong penulis untuk melakukan kajian terhadap pengaruh TGFU terhadap kesadaran taktis dalam pendidikan jasmani.

Pada pelaksanaannya, pembelajaran pendidikan jasmani lebih menekankan pada kesadaran taktis mendorong peserta didik dalam memecahkan segala permasalahan yang ada didalam permainan atau pertandingan dalam suatu cabang olahraga. Permasalahan tersebut pada dasarnya adalah bagaimana menerapkan ketrampilan teknik dalam suatu permainan atau pertandingan yang sesungguhnya. Maka Untuk mengembalikan pola pembelajaran yang baik di perlukan cara, gaya dan model mengajar yang menyenangkan. Hal ini siswa berorientasi pada pengembangan nilai-nilai yang diperlukan sebagai penanaman rasa senang dalam ajang sosialisasi melalui TGFU.

Seperti yang dikemukakan Bunker dan Thorpe (1986) yang dikutip dalam Metzler (2000:122) *Teaching Game For Understanding*, adalah, "Pengajar permainan untuk pemahaman yang di dasarkan enam komponen dasar dalam pembelajaran yaitu permainan, apresiasi permainan, kesadaran taktikal, pembuatan keputusan yang akurat, eksekusi keterampilan, dan penampilan." TGFU bertumpu pada pengembangan pengetahuan peserta didik didalam memahami suatu permainan, untuk itu peran para peserta didik sangat dibutuhkan untuk tercapainya tujuan pembelajaran. TGFU adalah suatu pola pembelajaran dengan lebih menekankan pada pemahaman tentang permainan. Berkaitan dengan uraian diatas, TGFU yang dilakukan pada penerapannya pola pemahaman permainan pada pembelajaran pendidikan jasmani lebih cenderung pada model pendekatan taktis. Ma'mun dan Subroto (2001:3) menjelaskan, bahwa "Pendekatan taktis dalam pembelajaran adalah untuk meningkatkan kesadaran siswa tentang konsep bermain melalui penerapan teknik yang tepat sesuai dengan masalah atau situasi dalam permainan sesungguhnya."

Dalam gaya komando ini guru pendidikan jasmani harus aktif karena penjelasan, penyampaian materi di berikan oleh guru pendidikan jasmani itu sendiri. Unsur-unsur khas gaya komando

- Semua keputusan dibuat oleh guru
- Menuruti petunjuk dan melaksanakan tugas
- Merupakan Kegiatan utama siswa
- Menghasilkan tingka kegiatan yang tinggi
- Mengembangkan prilaku disiplin.

Menurut Ma'mun dan Subroto (2001:33), mengemukakan tentang bolavoli sebagai berikut:

Permainan bolavoli bermula dimainkan untuk aktivitas rekreasi, yaitu bagi para usahawan. Permainan ini kemudian berkembang dan menjadi populer di daerah pariwisata dan dilakukan di lapangan terbuka, yaitu pertama kali di Amerika Serikat pada waktu musim panas tiba. Ketika pada abad ke-19 kaum industriawan dan pengusaha di Amerika Serikat merasakan kebutuhan kegiatan untuk melepaskan ketegangan dari kesibukan pekerjaan mereka sehari-hari, maka dibutuhkan sebuah bentuk permainan rekreasi.

Untuk memenuhi kebutuhan para pengusaha dalam kegiatan rekreasi, William C, Morgan, seorang pemimpin dan ahli olahraga dari YMCA Holyoke Massachussets yang menganjurkan olahraga tennis. Namun, cabang olahraga itu terlalu merepotkan karena membutuhkan perlengkapan yang banyak seperti raket, bola, dan alat-alat lainnya. Tetapi permainan ini memberikan inspirasi, utamanya dalam hal adanya jaring di tengah-tengah lapangan sebagai pembatas sehingga setiap pemain terhindar dari kemungkinan untuk mengalami kontak badan dengan lawan, seperti dalam permainan bolabasket. Atas dasar inspirasi tersebut pada tahun 1895 jaring tenis dipertinggi dengan ketinggian kurang lebih 6 kaki (2 meter), sementara alat bermainnya adalah bola. Bola tersebut kemudian dimainkan

dari tangan ke tangan dan dipukul melampaui atas jaring, dengan aturan bola dipukul sebelum mengenai lantai.

Dalam perkembangannya cabang olahraga bolavoli dewasa ini sudah menunjukkan tingkat perkembangan yang cukup baik. Hal ini selain ditunjukkan dengan sudah memasyarakatnya olahraga bolavoli, juga ditunjukkan dengan animo masyarakat terhadap permainan bolavoli. Terlepas dari hal tersebut permainan bolavoli dewasa ini juga semarak dan banyak berkembang pada instansi baik pada instansi pemerintah maupun swasta. Namun permainan bolavoli untuk di sekolah-sekolah khususnya diperkotaan kurang diminati siswa, karena kebanyakan siswa memilih olahraga permainan lain yang sudah populer seperti sepakbola, bolabasket, futsal dll. Dari permasalahan tersebut penulis mencoba akan menerapkan permainan bolavoli dalam penelitian ini, selain untuk lebih memperkenalkan permainan bolavoli juga untuk meningkatkan minat siswa terhadap permainan bolavoli.

Dari sisi pembelajaran olahraga permainan, terbatasnya penggunaan atau pendekatan model mengajar pun berakibat pada rendahnya kesadaran siswa dalam aspek taktis permainan. Hal ini dapat terjadi karena umumnya guru pendidikan jasmani masih berorientasi pada pembelajaran teknik dasar dari permainan yang sedang dipelajari.

Dari permasalahan tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya kesadaran taktis bermain peserta didik karena pembelajaran belum mengoptimalkan keterlibatan peserta didik dalam memecahkan masalah. Pembelajaran taktis dalam pembelajaran permainan bolavoli menekankan pada aspek bagaimana membelajarkan peserta didik untuk memahami konsep bermain bolavoli, jadi bukan mengajarkan permainan bolavoli tingkat tinggi yang sukar dilakukan oleh peserta didik. Permainan bolavoli itu

sendiri merupakan olahraga permainan yang dimainkan oleh satu tim, dan dalam satu tim tersebut terdiri dari 6 (enam) orang pemain.

Oleh sebab itu permainan bola voli sering disebut dengan permainan beregu. Mengenai batasan bolavoli Yudiana (2002:7) menjelaskan, bahwa “Bolavoli adalah olahraga yang dimainkan oleh dua tim dalam setiap lapangan dengan dipisahkan oleh sebuah net.” Selain itu permainan bolavoli merupakan permainan beregu yang membutuhkan kerjasama yang baik dari para pemain yang tergabung dalam tim tersebut. Setiap pemain harus mempunyai keterampilan teknik dasar bolavoli yang baik. Oleh sebab itu penguasaan keterampilan teknik dasar menjadi syarat mutlak bagi keberhasilan seorang pemain. Pelatih atau guru penjas harus menjadikan teknik dasar sebagai prioritas utama dalam proses latihan atau pembelajaran bolavoli di sekolah terutama bagi siswa yang baru mengenal atau melakukan permainan bolavoli.

Dengan mengambil judul ”Pengaruh Model Pembelajaran *Teaching Game For Understanding* Terhadap Kemampuan Pasing Bawah Bolavoli Kelas VII Di SMP Swadaya 1 Bandung”

B. Rumusan Masalah

Pelaksanaan pembelajaran bolavoli di sekolah saat ini masih cenderung menggunakan konsep pendekatan pembelajaran yang sifatnya tradisional yang menekankan pada penguasaan teknik dasar dan berorientasi pada keterampilan teknik bermain bolavoli, sehingga melupakan pemahaman peserta didik terhadap hakikat permainan bolavoli itu sendiri. Memang dengan pendekatan seperti itu dapat meningkatkan keterampilan teknik dasar peserta didik, tetapi kekurangannya adalah peserta didik tidak dapat memahami kapan

dan pada situasi apa teknik dasar itu dipergunakan ketika bermain, sehingga peserta didik hanya mengikuti instruksi guru. Model pendekatan seperti itu tidak dapat merangsang minat peserta didik untuk melibatkan diri secara penuh dalam pembelajaran bolavoli, dan juga tidak dapat mengembangkan kesadaran taktis bermain peserta didik dalam situasi permainan yang sebenarnya.

Berdasarkan latar belakang yang telah diungkapkan di atas, maka rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah: Apakah pembelajaran bolavoli dengan menggunakan model *Teaching game for understanding* berpengaruh secara signifikan terhadap keterampilan bermain bolavoli siswa?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang penulis rumuskan, maka tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

”Untuk mengetahui keterampilan bermain pasing bawah siswa pada permainan bolavoli menggunakan model TGFU.”

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun secara praktis yaitu sebagai berikut:

1. Secara teoritis

Mengembangkan model-model pembelajaran olahraga khususnya model pembelajaran *teaching game for understanding*

2. Secara praktis

Dapat memberikan masukan yang berarti kepada para guru pendidikan jasmani di sekolah menengah pertama sebagai bahan pertimbangan dalam proses belajar mengajar, khususnya dalam memberikan masukan yang berarti kepada para guru pendidikan jasmani dalam menyampaikan materi permainan bolavoli dengan menerapkan pola pemahaman permainan dan sebagai acuan penelitian dengan sample dan populasi yang lebih luas.

E. Batasan Penelitian

Suatu penelitian perlu membatasi ruang lingkup agar tidak terlalu luas supaya sesuai dengan tenaga, waktu dan biaya untuk memecahkannya. Ruang lingkup dalam penelitian ini adalah :

1. Variabel bebasnya adalah model pembelajaran teaching game for understanding (TGFU).
2. Variabel terikatnya adalah keterampilan bermain siswa pada permainan bolavoli.
3. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMP Swadaya 1 Bandung, dan yang menjadi Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII A dengan jumlah sampel sebanyak 20 orang dan kelas VII B dengan jumlah sampel sebanyak 20 orang.

F. Anggapan Dasar Penelitian

Untuk menentukan suatu hasil pembelajaran pendidikan jasmani dalam hal ini permainan bolavoli. Guru hendaknya melakukan tes keterampilan siswanya, supaya mengetahui tingkat keberhasilan guru tersebut. Apabila dihubungkan dengan proses pembelajaran permainan bolavoli, TGFU lebih menekankan pada pemahaman permainan kepada siswa. Dalam pembelajarannya dapat membuahkan hasil yang positif, hal tersebut

dapat dilihat dengan cara penampilan siswa dalam melakukan permainan lebih baik karena dilakukan melalui kesadaran taktis dan mampu menggunakan keterampilannya. Melalui model pembelajaran TGFU juga memberikan kesempatan siswa untuk berlatih meningkatkan keterampilan dan pemahaman masalah dalam permainan bolavoli. Berdasarkan uraian di atas, TGFU lebih menggunakan permainan yang telah dimodifikasi sebagai alat untuk mengajarkan keterampilan teknis dan taktis. Maka penggunaan model pembelajaran yang diberikan kepada siswa berpengaruh terhadap hasil belajar. Jadi, anggapan dasar penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran TGFU memberikan dampak positif terhadap keterampilan bermain permainan bolavoli. Tetapi sebelum ada hasil yang nyata belum dapat dipastikan.

Berdasarkan uraian di atas, maka penelitian ini bertitik tolak pada asumsi sebagai berikut :

- a. Setiap siswa pada kelas dengan model pembelajaran TGFU memiliki latar kemampuan yang bervariasi.
- b. Guru yang mengajar di setiap kelas memiliki kemampuan mengajar yang dapat dianggap sama.
- c. Model pembelajaran menentukan keberhasilan proses belajar mengajar.

G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara yang harus diuji dalam rangka mencapai jawaban yang sebenarnya, seperti yang dikemukakan oleh Arikunto (2007:67), bahwa “Hipotesis dapat dijadikan suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul.”

Berdasarkan uraian anggapan dasar yang telah di jelaskan, maka hipotesis yang diajukan peneliti adalah model pembelajaran TGFU memberikan hasil yang signifikan terhadap keterampilan bermain siswa dalam permainan bolavoli dibanding dengan model pembelajaran tradisional.

H. Batasan Istilah

Dalam penelitian ini terdapat beberapa istilah yang pengertiannya perlu penjelasan terlebih dahulu, hal ini dimaksudkan untuk menghindari kesalah fahaman dalam penafsirannya. Dibawah ini diuraikan pendapat para ahli pada beberapa penjelasan istilah yang dipergunakan, sebagai berikut :

1. Menurut Sunarya (2007:49) menjelaskan, bahwa “Pada tataran individu, pendidikan jasmani dapat mengembangkan pola hidup sehat, mengurangi tekanan atau stres, meningkatkan kinerja, meningkatkan daya saing dan membentuk sikap para peserta didiknya.”
2. Menurut Slameto (2010:2) menjelaskan, bahwa “Belajar adalah Suatu proses yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.”
3. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006:200) menjelaskan, bahwa “Hasil belajar adalah nilai yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, dinyatakan dalam bentuk skala nilai berupa huruf, kata, dan simbol.”
4. Menurut Parazi dalam Suherman (2008:3) menjelaskan, bahwa Pendidikan Jasmani adalah pendidikan yang mengaktualisasikan potensi-potensi aktivitas manusia berupa sikap

tindak, dan karya yang diberi bentuk, isi, dan arah menuju kebulatan pribadi sesuai dengan cita-cita kemanusiaan.

5. Menurut Bunker dan Thorpe (1986) yang dikutip oleh Metzler (2000:122) menjelaskan, bahwa *Teaching game for understanding* adalah Pengajar permainan untuk pemahaman yang di dasarkan enam komponen dasar dalam pembelajaran yaitu permainan, apresiasi permainan, kesadaran taktikal, pembuatan keputusan yang akurat, eksekusi keterampilan, dan penampilan.

6. Permainan bolavoli bermula dimainkan untuk aktivitas rekreasi, yaitu bagi para usahawan. Permainan ini kemudian berkembang dan menjadi populer di daerah pariwisata dan dilakukan di lapangan terbuka, yaitu pertama kali di Amerika Serikat pada waktu musim panas tiba. Ketika pada abad ke-19 kaum industriawan dan pengusaha di Amerika Serikat merasakan kebutuhan kegiatan untuk melepaskan ketegangan dari kesibukan pekerjaan mereka sehari-hari, maka dibutuhkan sebuah bentuk permainan rekreasi. (Ma'mun dan Subroto, 2001:33)

7. Kesadaran taktis adalah Kemampuan untuk mengidentifikasi masalah-masalah taktik yang muncul selama permainan berlangsung, sekaligus kemampuan memilih jawaban yang tepat untuk memecahkannya. Jawabannya mungkin berupa keterampilan menentukan elemen teknik yang akan diterapkan. (<http://harianung.wordpress.com> 2010 /04 /03/ pembelajaran - penjasorkes/)

8. Permainan bolavoli menurut Yudiana (2001-2004:7) menjelaskan. bahwa “Permainan bolavoli adalah olahraga yang dimainkan oleh dua tim dalam setiap lapangan dengan dipisahkan oleh sebuah net.