

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Proses belajar mengajar merupakan inti dari proses pendidikan secara keseluruhan, karena dalam proses ini terjadi perubahan tingkah laku menuju tercapainya tujuan yang diharapkan. Belajar diarahkan kepada beberapa perubahan yang terjadi dalam diri seseorang, biasanya dicerminkan oleh perilaku yang dapat diamati dan ini akan menjadi perubahan yang relatif permanen. Menurut Singer yang dikutip oleh Supandi (1992:24), “Belajar adalah perubahan yang relatif tetap yang disebabkan oleh praktek atau pengalaman yang lampau.”

Dalam lingkungan sekolah kegiatan belajar diatur dalam beberapa satuan mata pelajaran. Pendidikan jasmani adalah mata pelajaran yang tercantum dalam kurikulum. Pendidikan jasmani memusatkan perhatiannya kepada perubahan psikomotor yang dilakukan melalui belajar keterampilan gerak, hal ini sesuai dengan yang dijelaskan oleh Kiran (1992:12) adalah sebagai berikut: “Perubahan internal dalam bentuk gerak (motor) yang dimiliki individu yang disimpulkan dari perkembangan prestasinya yang relatif permanen dan ini semua merupakan hasil dari suatu latihan.” Untuk mencapai tujuan yang diharapkan dari proses belajar mengajar tersebut banyak faktor yang mempengaruhinya, terutama pada pembelajaran keterampilan gerak.

Pada tingkat usia sekolah dasar, setiap hari para siswanya melakukan kegiatan bermain di luar jam aktif belajar. Sungguh sulit bagi mereka untuk duduk diam, mereka selalu bergerak lari ke sana ke mari, melompat, melangkah,

Refnal Septian, 2012

Pengaruh Pendekatan Bermain Terhadap Hasil Belajar Permainan Bola Voli di SD Cihampelas 3 Kota Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

melempar, dan terus lari lagi. Seperti yang dikemukakan Smith, yang dikutip oleh Sukintaka (1992:2) mengemukakan sebagai berikut, “Bermain adalah dorongan langsung dari dalam diri setiap individu yang bagi anak-anak merupakan pekerjaan.”

Besar kecilnya keinginan untuk bergerak pada anak-anak tidak selalu sama, dorongan bergerak tidak dapat diajarkan tetapi merupakan pembawaan masing-masing. Hal ini perlu diarahkan oleh pendidik atau guru agar gerakan dalam kegiatan bermain bisa bermanfaat. Dengan demikian bahwa dalam peristiwa bermain merupakan suatu kegiatan yang harus dilakukan dengan sungguh-sungguh, sehingga perubahan-perubahan yang terjadi pada diri anak dapat tercapai melalui bermain tersebut. Ella (2008:6) menjelaskan bahwa, “Pelajaran pendidikan jasmani di sekolah bukan mengejar prestasi (aspek skill) tetapi menyalurkan dorongan-dorongan untuk aktif bermain.” Berkaitan dengan hal di atas pembelajaran pendidikan jasmani sangat mengutamakan unsur gerakannya dan bukan untuk pencapaian prestasi.

Di lingkungan sekolah peran seorang guru selama pembelajaran berlangsung seharusnya tidak terlalu mendominasi pembelajaran. Guru tidak hanya memberikan banyak materi tanpa memperhatikan kemampuan siswa untuk berpartisipasi aktif. Sehingga menyebabkan suasana pembelajaran menjadi tidak kondusif, siswa menjadi pasif, dan partisipasi belajar siswa pun terhadap pembelajaran menjadi rendah. Salah satu contoh, dalam pembelajaran bola voli, guru yang mengajar hanya berdasarkan pada teknik-teknik bermain voli yang diketahuinya, yaitu hanya mengajarkan teknik sebatas pemahaman akan teknik

dasar permainan bola voli tersebut. Guru dianggap sebagai para ahli, dan siswa harus merespon apa yang diinstruksikan guru dan kontrol terhadap organisasi belajar siswa sangat ketat, karena sangat mengutamakan kedisiplinan.

Monotonnya proses pelaksanaan pembelajaran, terutama dalam penggunaan metode yang digunakan guru akan membosankan dan kurang menarik sehingga menyebabkan kurangnya minat siswa untuk mengikuti pelajaran, selain itu pembelajaran membuat mereka bosan dan tidak menarik. Siswa merasa jenuh dan malas, dan pembelajaran akan terasa tidak hidup, jika masalah seperti ini terjadi maka guru perlu mencari pemecahan masalah tersebut agar siswa merasa terlibat dan berkesan dalam pembelajaran.

Dalam kurikulum pendidikan jasmani di sekolah dasar, permainan bola voli merupakan salah satu bentuk pembelajaran pendidikan jasmani yang menyertakan proses bermain di dalamnya. Bola voli dalam pendidikan jasmani bukan untuk prestasi, melainkan untuk memperoleh pengalaman koordinasi gerak dalam permainan bola voli, dan yang terpenting dari berbagai macam gerakan melalui permainan bola voli adalah tingkat kebugaran jasmani anak menjadi meningkat, dan bisa juga melihat bakat kemampuan anak dalam penampilan bermain bola voli.

Terkadang dalam pembelajaran bola voli di sekolah, pengajar terlalu terpaku pada materi inti, tak jarang hal ini membuat para siswa merasa jenuh dan pelajaran pendidikan jasmani hanya pelajaran yang diikuti apa adanya, tanpa partisipasi siswa yang intensif. Guru yang mengajar hanya berdasarkan pada teknik-teknik bermain voli yang diketahuinya, yaitu hanya mengajarkan teknik

sebatas pemahaman akan teknik dasar permainan bola voli tersebut. Dan jika siswa melakukan teknik bermain bola voli yang tidak sesuai dengan pemahaman guru, maka teknik tersebut salah, meskipun sebenarnya itu merupakan teknik yang paling sesuai pada tingkat usia sekolah dasar dan efektif dalam lingkungan kondisi saat itu.

Proses pembelajaran bola voli di sekolah tidak dilihat dari hasilnya saja melainkan dari proses pelaksanaan pembelajarannya, namun dalam prakteknya hasil belajar tetap dibutuhkan untuk menggambarkan adanya perubahan perilaku siswa baik secara kognitif, afektif dan psikomotor ke arah yang lebih baik. Dalam situs <http://abhecuek.wordpress.com/tag/kurikulum-penjas> menjelaskan bahwa:

Esensi, isi dan arah pengembangan pembelajaran Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) 2006 tetap masih bercirikan tercapainya paket-paket kompetensi, yaitu:

- Menekankan pada ketercapaian kompetensi siswa baik secara individual maupun klasikal.
- Berorientasi pada hasil belajar (*learning outcomes*) dan keberagaman. Penyampaian dalam pembelajaran menggunakan pendekatan dan metode yang bervariasi.
- Sumber belajar bukan hanya guru, tetapi juga sumber belajar lainnya yang memenuhi unsur edukatif.
- Penilaian menekankan pada proses dan hasil belajar dalam upaya penguasaan atau pencapaian suatu kompetensi.

Di atas disebutkan pada poin kedua bahwa orientasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan 2006 adalah hasil belajar (*learning outcome*). Dalam pembelajaran permainan bola voli hasil belajar diukur melalui keterampilan kognitif, afektif dan psikomotor, sedangkan pada penelitian ini peneliti mengukur keterampilan siswa pada ranah psikomotor.

Hasil belajar dapat menjadi indikator perubahan perilaku siswa khususnya secara psikomotorik dalam hal keterampilan bermain bola voli. Hasil ini dapat diamati dan terukur, terlihat dari kemampuan seseorang bermain bola voli. Selain itu dapat dilakukan melalui tes keterampilan teknik dasar permainan bola voli. Maka indikator pencapaian hasil belajar teknik permainan bola voli dapat ditunjukkan dengan penguasaan siswa terhadap keterampilan teknik permainan bola voli yang meliputi teknik dalam bermain bola voli yaitu servis, pasing atas, pasing bawah dan *spike*. Hasil belajar permainan bola voli adalah salah satu indikator bahwa siswa telah mampu melakukan teknik-teknik bermain bola voli dan mengetahui tentang cara bermain bola voli.

Pada proses pembelajaran seorang guru harus benar-benar mampu menarik perhatian agar siswa menyenangi pembelajaran yang diberikan. Kemudian yang tidak kalah pentingnya berbagai bentuk variasi dan bentuk permainan disetiap pembelajaran, karena dengan suasana pembelajaran yang menyenangkan akan memudahkan siswa untuk menyerap materi yang diberikan. Dengan adanya permasalahan tersebut, maka penulis mencoba untuk menerapkan suatu pembelajaran dengan pendekatan bermain. Dalam pendekatan bermain menuntut siswa untuk dapat aktif dalam proses pembelajaran, siswa tidak diam dan mendengarkan penjelasan dari guru selama pembelajaran, namun ikut aktif sehingga siswa tidak merasa jenuh dengan pembelajaran yang monoton, karena dengan menerapkan model pembelajaran bermain siswa tidak hanya bermain tetapi harus tetap serius dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan pada latar belakang masalah di atas dan karakteristik kesulitan permainan bola voli, serta masalah-masalah yang sering dihadapi dalam proses pembelajaran permainan bola voli di sekolah dasar, penulis terdorong untuk melakukan penelitian tentang pengaruh pendekatan bermain terhadap hasil belajar permainan bola voli.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang penulis paparkan sebelumnya, maka masalah dalam penelitian ini adalah, “Bagaimanakah pengaruh pendekatan bermain terhadap hasil belajar permainan bola voli?”

C. Tujuan Penelitian

Setiap penelitian harus mempunyai tujuan yang harus dicapai. Tujuan harus bertalian erat dengan masalah yang dipilih serta analisis masalah tersebut. Adapun tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh pendekatan bermain terhadap hasil belajar permainan bola voli.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki manfaat, baik secara praktis maupun teoritis sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis yaitu, dapat memberikan gambaran mengenai model pembelajaran permainan bola voli dan peran seorang guru bagi siswa.
2. Manfaat Praktis

Dalam tatanan praktis penelitian ini diharapkan:

- a. Sebagai bahan informasi bagi guru pendidikan jasmani di sekolah untuk mengembangkan, memfasilitasi proses pembelajaran permainan bola voli dengan menggunakan pendekatan bermain.
- b. Sebagai motivasi para siswa untuk berprestasi baik pada bidang olahraga maupun akademik.

E. Batasan Penelitian

Agar penelitian ini tidak terlalu luas, peneliti berupaya membuat batasan penelitian sebagai berikut :

1. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah pendekatan bermain.
2. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar permainan bola voli yang akan terukur melalui tes keterampilan bola voli menurut Nurhasan (2002) dalam Herdiana (2009:41) model NCSU Volley Ball Skills Test battery yaitu ; tes servis, tes passing bawah, tes passing atas, dan tes bermain bola voli.
3. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa Sekolah Dasar Cihampelas 3 Kota Bandung.
4. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas V Sekolah Dasar Cihampelas 3 Kota Bandung.

F. Batasan Istilah

Untuk menghindari salah tafsir tentang istilah yang digunakan, berikut ini diberikan penjelasan beberapa istilah penting dalam penelitian ini.

1. Pengaruh. Menurut Partanto dan Yuwono (1994:359) dalam Kamus Bahasa Indonesia adalah, “daya yang timbul dari sesuatu.”
2. Pembelajaran, menurut Slameto (2003:2), “Sebuah proses interaksi berbagai komponen proses belajar mengajar yaitu, siswa, guru, tujuan, materi ajar, strategi dan metode pembelajaran, sarana dan prasarana untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan.”
3. Pendekatan bermain, menurut Ela (2008:6), “Salah satu bentuk dari sebuah pembelajaran jasmani yang dapat diberikan disegala jenjang pendidikan”. Dalam hal ini pendekatan bermain dalam pembelajaran harus disesuaikan dengan aspek yang ada dalam kurikulum, dengan pertimbangan faktor usia, perkembangan fisik, dan jenjang pendidikan.

G. Anggapan Dasar

Menurut Sugiyono (2008:13) “Anggapan dasar penelitian adalah anggapan-anggapan dasar tentang suatu hal yang dijadikan pijakan berfikir dan dalam melakukan penelitian”. Pendekatan bermain dipilih karena didasarkan pada suatu anggapan bahwa pada dasarnya manusia menyukai akan kegiatan bermain. Aktivitas bermain merupakan aktivitas yang disenangi oleh anak-anak, dewasa maupun orang yang sudah tua. Bermain bagi anak-anak merupakan suatu kebutuhan yang pokok dalam kehidupannya. Ini dapat kita amati bahwa hampir dari sebagian waktunya dihabiskan untuk bermain. Aktivitas yang dilakukan oleh anak-anak untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan anak, Saputra (2001:6) menjelaskan, bahwa:

Pendekatan bermain merupakan suatu pendekatan yang dapat memberikan pengalaman belajar yang sangat berharga untuk siswa. Pengalaman itu bisa berupa membina hubungan dengan sesama teman dan menyalurkan perasaan yang tertekan.

Bentuk penyajian bermain tidak hanya berpengaruh terhadap bermain tetapi dapat digunakan untuk latihan kekuatan otot, kelentukan, bahkan untuk latihan keterampilan motorik dan pembentukan pribadi anak. Sesuai dengan pendapat Saputra (2001:6), “Aspek yang dapat dikembangkan dalam pendekatan bermain mencakup fisik, motorik, sosial, emosional, kepribadian, kognisi, dan keterampilan olahraga.”

Dari permasalahan dan pengertian anggapan dasar, maka penulis memiliki anggapan dasar bahwa ; rasa senang dalam kegiatan bermain dapat digunakan sebagai wahana untuk mencapai tujuan pendidikan. Karena dengan rasa senang yang ada pada saat bermain mengakibatkan anak akan secara spontan memunculkan potensi yang berbentuk gerak dan sikap, serta perilakunya, dengan demikian bermain dapat berfungsi sebagai wahana pencapaian hasil belajar.

H. Hipotesis

Hipotesis merupakan titik tolak untuk memulai sebuah penelitian. Arikunto (1997:64) menjelaskan, “...dari arti katanya hipotesis memang berasal dari dua penggalan kata “hypo” yang artinya di bawah dan “thesa” yang artinya kebenaran.”

Dengan melihat pernyataan di atas berarti bahwa hipotesis adalah dugaan sementara terhadap sesuatu yang belum tentu kebenarannya. Adapun sikap peneliti terhadap hipotesis yang dikemukakannya adalah harus menerima apabila

tidak terbukti kebenarannya dan mengganti hipotesis seandainya melihat ada tanda-tanda bahwa data yang dikumpulkan tidak mendukung kearah hipotesis sebelumnya.

Hipotesis dalam penelitian ini yaitu, terdapat pengaruh yang signifikan dari pendekatan bermain terhadap hasil belajar permainan bola voli di Sekolah Dasar Cihampelas 3 Kota Bandung.

