

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan sudah menjadi kewajiban dalam masyarakat yang semakin mengerti pentingnya pendidikan untuk kehidupan bersosial dan bermasyarakat di era modern yang selalu bersentuhan dengan teknologi dalam segala bidang. Sesuai dengan (Nasional. Undang – undang Republik Indonesia Nomer 20, 2003) yang menyatakan Pendidikan adalah 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. selain itu Mudzakir (2020) berpendapat bahwa pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan secara berstruktur dan logis bertujuan membina dan membangun seseorang menjadi seorang yang lebih dewasa agar dapat mengambil keputusan dengan bijaksana dan berimbang pada kebutuhan akan pendidikan dalam kehidupan di masyarakat. sedangkan menurut Aryanata et al., (2020) Pendidikan merupakan sebuah sistem. Sebagai sistem, aktivitas pendidikan terbangun dalam beberapa komponen, yaitu pendidik, peserta didik, tujuan pendidikan, alat pendidikan, dan lingkungan pendidikan.

Pendidikan Jasmani pada dasarnya merupakan pendidikan melalui aktivitas jasmani yang dijadikan sebagai media untuk mencapai perkembangan individu secara menyeluruh. (Suherman, 2000) selain itu menurut Hartono (2013) pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. Pendidikan jasmani merupakan bagian dari pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk mencapai perkembangan individu baik dalam hal fisik, mental maupun emosional. Melalui pendidikan jasmani

peserta didik dapat menyalurkan kesukaan mereka terhadap aktivitas fisik serta mengasah potensi dalam dirinya, selain itu melalui pendidikan jasmani peserta didik diajak untuk menanamkan dan mengamalkan nilai-nilai sosial didalam masyarakat.

Bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan hati. Sementara yang dimaksud belajar adalah berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu.(Pertiwi et al., 2018) sedangkan menurut Rogers & Sawyer's (Iswinarti, 2010:6) mengemukakan bahwa hingga pada anak usia sekolah bermain bagi anak memiliki arti yang sangat penting. Adapun nilai-nilai penting dalam bermain bagi anak, yaitu sebagai berikut : Meningkatkan kemampuan *problem solving* pada anak, Menstimulasi perkembangan bahasa dan kemampuan verbal, Mengembangkan keterampilan sosial, Merupakan wadah pengekspresian emosi.

Berdasarkan uraian diatas dapat dipahami bahwa kegiatan bermain sangat berperan penting bagi anak usia sekolah untuk mengeksplor kemampuan, ketrampilan dan emosional dalam rangka mendapat kepandaian dan ilmu dengan senang hati.

Indonesia memiliki banyak sekali permainan tradisional yang diwariskan secara turun temurun, sehingga permainan ini sudah sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari, selain untuk melestarikan kebudayaan sebagai karakter bangsa, hal ini juga untuk kesenangan bermain untuk pemainnya yang juga bermanfaat bagi perkembangan motorik, motivasi, psikologis dan juga sebagai sarana olahraga untuk meningkatkan kebugaran jasmani. Hal ini diperkuat dengan pernyataan berikut permainan tradisional adalah permainan yang mengandung unsur-unsur kebudayaan yang berharga, karena permainan tradisional memberikan pengaruh yang besar terhadap perkembangan kejiwaan, sifat dan kelangsungan social (Artobatama, 2018). Selain itu, Permainan merupakan suatu sarana hiburan yang diminati dan dimainkan oleh banyak orang baik dari kalangan anak-anak maupun orang dewasa (Mudzakir, 2020). Permainan Bolavoli merupakan permainan bola besar yang dimainkan oleh 2 tim yang saling berhadapan dan 6 orang pemian disetiap tim, permainan bola voli dimulai

ketika pemain melakukan servis kedalam lapangan, setiap tim berhak melakukan 3 kali pantulan untuk melakukan serangan ke daerah pertahanan lawan, dalam satu set permainan terdapat 25 poin yang harus didapat oleh tim dengan cara menjatuhkan bola didaerah pertahanan lawan, dalam permainan ini terdapat teknik dasar yaitu *passing*, servis, *smash* dan blok. Permainan bola voli adalah suatu permainan yang menggunakan bola untuk dipantulkan (*di-volley*) di udara hilir mudik di atas net (jaring), dengan maksud dapat menjatuhkan bola di dalam petak daerah lapangan lawan dalam rangka mencari kemenangan. Mem-*volley* atau memantulkan bola ke udara dapat mempergunakan seluruh anggota atau bagian tubuh dari ujung kaki sampai ke kepala dengan pantulan sempurna. (Yusmar, 2017).

Dari hasil observasi peneliti dan wawancara dengan guru PJOK di MTs Sabilul Muttaqin Margoagung Kecamatan Sumberrejo Kabupaten Bojonegoro, mengenai pembelajaran penjaskes tentang bola voli terutama *smash* diketahui bahwa ketrampilan *smash* bola voli siswa masih rendah yang disebabkan karena lompatan yang kurang tinggi dan pukulan saat melakukan *smash* kurang kuat.

Berdasar pada uraian diatas, maka penulis ingin melakukan penelitian dengan permasalahan “Pengaruh permainan tradisional terhadap *smash* bola voli kelas VII MTs Sabilul Muttaqin Margoagung Kecamatan Sumberrejo Kabupaten Bojonegoro”.

## **1.2 Rumusan masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas dapat dirumuskan masalah penelitian berupa pertanyaan sebagai berikut : Adakah pengaruh permainan tradisional terhadap *smash* bola voli siswa kelas VII Mts Sabilul Muttaqin Margoagung Kecamatan Sumberrejo Kabupaten Bojonegoro?

## **1.3 Batasan Masalah**

Mempertimbangkan keterbatasan peneliti dan supaya penelitian lebih fokus pada permasalahan yang diteliti, maka penelitian ini hanya terbatas pada pengaruh permainan tradisional terhadap *smash* bola voli.

## 1.4 Tujuan penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah : Untuk mengetahui apakah permainan tradisional berpengaruh terhadap *smash* bola voli pada siswa kelas VII MTs Sabilul Muttaqin Kecamatan Sumberrejo Kabupaten Bojonegoro.

## 1.5 Manfaat penelitian

Dari penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat sebagai berikut :

### 1.5.1 Bagi siswa

Siswa dapat merasakan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan serta siswa dapat memahami dan mengerti cara melakukan awalan *smash* yang baik dan benar.

### 1.5.2 Bagi guru

Bagi guru dapat memberikan kemudahan dalam melakukan pembelajaran dan sebagai motivasi kepada guru untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan tepat sasaran dengan permainan tradisional.

### 1.5.3 Bagi peneliti

Sebagai pengalaman, pengetahuan dan modal peneliti sebagai calon pendidik dalam menerapkan yang menyenangkan dalam kegiatan belajar mengajar dan sebagai syarat akhir pendidikan sarjana.

## 1.6 Definisi istilah

### 1.6.1 Permainan tradisional

Permainan merupakan suatu sarana hiburan yang diminati dan dimainkan oleh banyak orang baik dari kalangan anak-anak maupun orang dewasa (Mudzakir, 2020)

### 1.6.2 *Smash* bola voli

*Smash* adalah suatu tindakan memukul bola dengan keras menggunakan teknik tertentu agar bola bisa memasuki lapangan lawan. (Ahmadi, 2007)