

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan secara umum bisa diartikan dengan suatu proses dalam kehidupan untuk mengembangkan potensi setiap individu. Dalam pendidikan ada proses pembelajaran yang dilakukan oleh pengajar dan peserta didik yang bertujuan untuk mengembangkan potensi diri yang dimiliki dengan keterampilan dan kemampuan yang dapat memberikan dampak bagi kehidupan sehari-hari. Pendidikan sendiri diarahkan sebagai usaha mengembangkan potensi peserta didik agar mempunyai kemampuan, keterampilan, sikap yang baik dan sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Tujuan pendidikan nasional yang dimaksud adalah upaya meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas. Hal di atas pun ditegaskan dalam Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2003. Pendidikan menjadi sesuatu yang penting dalam kehidupan masyarakat. 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 (Taufik, 2019). Pendidikan mempunyai peran penting dalam pengembangan potensi sumber daya manusia. Dalam meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas bukan hanya mengandalkan kemampuan akal atau fikiran, tetapi juga diperlukan kemampuan aktivitas fisik. Dalam hal ini kemampuan aktivitas fisik menjadi tanggung jawab dan bagian dari pendidikan jasmani.

Pendidikan jasmani merupakan media atau alat untuk mendorong perkembangan keterampilan kognitif, kemampuan fisik, pengetahuan, penalaran, penghayatan nilai-nilai yang meliputi (1) sikap, (2) mental, (3) emosional, (4) spiritual, dan (5) sosial, serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan yang seimbang. Pendidikan jasmani berusaha mencapai tujuan pendidikan melalui aktivitas jasmani agar bisa memberikan dampak yang baik untuk kesehatan, pertumbuhan, dan perkembangan masyarakat Indonesia. Pendidikan jasmani

memberikan perkembangan secara menyeluruh, karena yang dikembangkan bukan hanya aspek psikomotorik (keterampilan gerak) dan kebugaran jasmani, akan tetapi pengembangan ranah kognitif dan afektif juga dikembangkan melalui pendidikan jasmani.

Menurut (Kharisma & Mubarak, 2020) dilihat dari tujuan pendidikan jasmani, maka pendidikan jasmani merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat meningkatkan perkembangan gerak, sehingga sebagai guru pendidikan jasmani diharapkan bisa meningkatkan kemampuan keterampilan gerak dasar dalam setiap cabang olahraga yang terkandung didalam Rencana Program Pembelajaran (RPP). Akan tetapi pada kenyataannya dilapangan seringkali siswa malas untuk belajar keterampilan gerak, mereka lebih senang dengan olahraga yang bersifat permainan atau pertandingan dan yang lebih parahnya lagi guru pendidikan jasmani kebanyakan mengikuti kemauan siswanya tersebut yang mungkin akan berdampak kepada tidak bisanya siswa memahami serta menguasai gerak dasar atas materi yang telah disampaikan. Menurut (Aji, 2016) menjelaskan juga bahwa di dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani siswa sering kali merasa bosan dengan pembelajaran yang terkesan monoton. Siswa lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani yang berbentuk permainan atau game. Kemalasan siswa dalam olahraga bisa terjadi karena adanya kejenuhan akan pembelajaran tersebut. Oleh karenanya diperlukan beberapa terobosan untuk mengangkat motivasi siswa.

Pendidikan semakin kompleks ketika berbicara pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan karena menurut Kristiyandaru yang dikutip oleh (Bakhtiar, 2017) pendidikan jasmani merupakan suatu bagian dari pendidikan secara keseluruhan yang mengutamakan aktivitas jasmani serta pembinaan hidup sehat untuk pertumbuhan dan perkembangan jasmani, mental, sosial dan emosional yang selaras dan seimbang. Pada saat pembelajaran disekolah, salah satu faktor yang menentukan siswa dalam keberhasilan belajar adalah model pembelajaran. Seorang pendidik akan sukses jika mempunyai banyak model pembelajaran yang unik yang bisa membuat daya tarik siswa untuk mengikuti pembelajaran tersebut. Untuk membelajarkan siswa sesuai dengan cara-gaya belajar mereka sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan optimal ada

berbagai model pembelajaran. Dalam prakteknya, guru harus ingat bahwa tidak ada model pembelajaran yang paling tepat untuk segala situasi dan kondisi. Oleh karena itu, dalam memilih model pembelajaran yang tepat haruslah memperhatikan kondisi siswa, sifat materi bahan ajar, fasilitas-media yang tersedia, dan kondisi guru itu sendiri.

Bola voli merupakan suatu permainan yang dimainkan dalam bentuk *team work* atau kerjasama tim, dimana daerah masing-masing tim dibatasi oleh net. Setiap tim berusaha untuk melewati bola secepat mungkin ke daerah lawan, dengan menggunakan teknik dan taktik yang sah dan memainkan bolanya. Oleh sebab itu, dalam lingkup sekolah permainan bola voli juga merupakan olahraga favorit siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan. Hal yang tidak kalah penting juga bagaimana membentuk teknik dasar penguasaan terhadap bola harus dilakukan sedini mungkin atau sejak muda, jika tidak orang tidak akan mampu mencapai peak performance/puncak prestasinya. Hal tersebut bisa kita lihat bagaimana jika pengenalan bola kita berikan pada saat orang sudah berumur, maka mustahil jika akan tercapai kualitas gerak yang efektif dan efisien. Apabila kecintaan dan sikap positif anak terhadap permainan ini, maka diharapkan dihari nanti mereka akan bermain atau memainkan permainan ini dengan penuh kegembiraan dan tingkat kualitas permainan yang levelnya tinggi (*high quality perform*). Untuk memikat hati anak dalam bermain bolavoli, hendaknya kita berikan pengenalan terhadap apa itu bolavoli. Kita upayakan agar suasana anak dalam bermain bolavoli senikmat mungkin bagi mereka atau dibuat enjoy dan perasaan senang dalam melakukannya. Diharapkan tujuan yang akan diraih bisa tercapai. Perlu juga dibuat sebuah model pendekatan yang tepat dalam memberikan pembelajaran bolavoli di anak usia sekolah dasar tersebut.

Pengamatan dan hasil wawancara yang telah dilakukan terhadap guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, yang dilakukan bahwa pembelajaran kelas V di SDN Wonosari Kecamatan Senori Kabupaten Tuban Kab. Tuban. Pada pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan masih kurang efektif 10 dari 6 siswa memiliki nilai keterampilan dibawah rata-rata dengan kategori yang kurang. Sehingga bisa dikatakan kemampuan dasar

bermain bola voli siswa belum merata. Sebagian siswa masih banyak yang hanya menonton temannya ketika pelaksanaan pembelajaran dilapangan. Selain itu, guru hanya menyampaikan materi dengan metode ceramah serta guru belum dapat memenuhi kebutuhan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sehingga siswa kurang termotivasi ketika melakukan pembelajaran tersebut. Faktanya, dalam pembelajaran bola voli hanya siswa putra yang aktif sedangkan yang putri hanya duduk menonton karena kurang tertarik.

Berdasarkan uraian diatas peneliti disini mengakomodir kebutuhan siswa dengan memodifikasi model pembelajaran permainan bola voli, menggunakan model pembelajaran *Teaching Games For Understanding* (TGUFU) dengan harapan keterampilan akan mengarah pada tujuannya. Tujuan penerapan ini adalah untuk meningkatkan ketertarikan siswa pada saat proses pembelajaran bola voli. Peneliti berasumsi bahwa dengan penerapan metode dalam permainan siswa akan lebih meningkatkan keterampilan dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan. Dengan demikian hubungan keterampilan dan kegiatan belajar disekolah adalah bagaimana menciptakan suasana belajar yang kondusif dan mengarahkan siswa kepada aktivitas belajar dan peran guru mampu menciptakan permainan yang menarik agar siswa termotivasi untuk melakukan aktivitas belajar yang baik.

1.2 Rumusan Masalah

- (1) Adakah pengaruh model pembelajaran *teaching games for understanding* (TGUFU) terhadap peningkatan keterampilan *passing* bawah bola voli siswa kelas V SDN Wonosari Kecamatan Senori Kabupaten Tuban?
- (2) Seberapa besar pengaruh model pembelajaran *teaching games for understanding* (TGUFU) terhadap peningkatan keterampilan *passing* bawah bola voli siswa kelas V SDN Wonosari Kecamatan Senori Kabupaten Tuban?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini berusaha untuk menghasilkan suatu model pembelajaran PJOK dengan permainan yang dapat digunakan sebagai alat bantu guru tingkat Sekolah Dasar keterampilan dasar permainan bolavoli siswa. Tujuan penerapan

model pembelajaran *teaching games for understanding* (TGFU) terhadap peningkatan keterampilan *passing* bawah bola voli siswa kelas V SDN Wonosari Kecamatan Senori Kabupaten Tuban, yaitu:

- (1) Untuk mengetahui bagaimana pengaruh pembelajaran model *Teaching games For Understanding* (TGFU) terhadap peningkatan keterampilan *passing* bawah bermain bola voli siswa dalam pembelajaran PJOK.
- (2) Untuk mengetahui seberapa pengaruh pembelajaran model *Teaching games For Understanding* (TGFU) terhadap peningkatan keterampilan bermain bola voli siswa dalam pembelajaran PJOK.

1.4 Manfaat Penelitian

Ada beberapa manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini, yaitu:

- (1) Meningkatkan keaktifan siswa dan nilai kerja sama pada saat pembelajaran.
- (2) Bagi seorang pendidik diharapkan dapat dipergunakan sebagai bahan masukan dan referensi untuk dapat lebih kreatif dan inovatif dalam merancang strategi pembelajaran agar tidak terkesan monoton.
- (3) Meningkatkan pengetahuan guru PJOK tentang memodifikasi model pembelajaran.

1.5 Batasan Penelitian

- (1) Penelitian ini hanya berfokus pada Model Pembelajaran Terhadap Peningkatan Keterampilan *Passing* Bawah Bolavoli Dalam Pembelajaran PJOK Kelas V SDN Wonosari Kecamatan Senori Kabupaten Tuban
- (2) Penelitian ini hanya meneliti pada subjek siswa kelas V SDN Wonosari Kecamatan Senori Kabupaten Tuban
- (3) Penelitian ini hanya di laksanakan di sekolahan SDN Wonosari Kecamatan Senori Kabupaten Tuban

1.6 Asumsi

Berdasarkan permasalahan diatas peneliti berasumsi bahwa dengan memodifikasi model pembelajaran permainan bola voli menggunakan TGFU (*Teaching Games For Understanding*) siswa akan lebih tertarik dan semangat dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan. Dengan demikian hubungan keterampilan dan kegiatan belajar disekolah adalah

bagaimana menciptakan suasana belajar yang kondusif dan mengarahkan siswa kepada aktivitas belajar dan peran guru mampu menciptakan permainan yang menarik agar siswa termotivasi untuk melakukan aktivitas belajar yang baik.

