

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Salah satu masalah yang dihadapi oleh bangsa Indonesia dewasa ini adalah masih rendahnya kualitas guru yang diduga memiliki kontribusi signifikan terhadap rendahnya mutu pendidikan di Indonesia. Hal ini antara lain disebabkan oleh kreatifitas guru yang dilakukan dalam pembelajaran masih kurang.

Dalam dunia pendidikan khususnya pendidikan formal di sekolah menengah kreatifitas dan inovasi di bidang pengajaran merupakan sesuatu yang mutlak mengingat keperluan setiap generasi siswa terhadap pemahaman konsep yang cepat dan efektif sangat diperlukan untuk mempercepat lahirnya sumber daya manusia yang tangguh menghadapi tantangan zaman. Seorang pendidik tidak boleh terpesona oleh sarana yang ada, metode yang lama, dan teknik-teknik yang lama, yang menekankan pada metode hafalan dan sebagainya, sehingga kurang berarti bila diterapkan pada masa sekarang. Oleh karena berbagai hal seorang pendidik harus mampu membuat program yang efektif dan efisien sesuai dengan perkembangan anak didik, perkembangan zaman, situasi, kondisi dan kebutuhan. Walaupun demikian kreatifitas dan inovasi yang terjadi seharusnya tetap mengacu pada peningkatan mutu pendidikan.

Salah satu cara untuk meningkatkan mutu pendidikan di sekolah adalah dengan cara melalui perbaikan proses belajar mengajar. Berbagai konsep dan gagasan baru tentang proses belajar mengajar di sekolah telah muncul dan berkembang pesat seiring perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Guru sebagai personil penting yang menduduki posisi strategis dalam pengembangan sumber daya manusia dituntut untuk terus mengikuti berkembangnya strategi, teknik, metode dan model pembelajaran yang memberikan alternatif baru dalam rangka menanamkan pemahaman konsep yang cepat dan efektif kepada siswa.

Dalam perkembangannya telah banyak diciptakan pendekatan mengajar, diantaranya pendekatan mengajar dengan metode *Explicit Instruction* (pembelajaran langsung). Tetapi pada kenyataannya guru lebih banyak menerapkan model *Explicit Instruction* (pembelajaran langsung) dari pada model pembelajaran lainnya. Kreatifitas untuk memilih model pembelajaran yang cocok untuk setiap pokok bahasan hampir tidak ditemukan, akibatnya akan timbul rasa bosan dan jenuh pada diri siswa terhadap model pembelajaran yang selalu diterapkan sang guru. Hal ini tentu akan berdampak pada sulitnya siswa menerima informasi yang disampaikan oleh guru sehingga akan sulit dicapai hasil belajar yang maksimal.

Untuk mencapai hasil belajar yang maksimal maka seorang guru sebagai salah satu komponen sekolah dan pelaku pengajaran, perlu memiliki kompetensi dasar agar pembelajaran yang dilakukan dapat mencapai sasaran dan tujuan yang diharapkan demi keberhasilan anak didiknya. Ada empat kompetensi dasar yang harus dimiliki guru, yaitu kemampuan penguasaan materi bidang studi, penguasaan perilaku pembelajaran, kemampuan mengevaluasi dan memiliki wawasan pengembangan profesi.

Dari empat kompetensi di atas, jelas bahwa kemampuan guru dalam penguasaan perilaku pembelajaran sangat diharapkan dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang dirumuskan. Untuk mencapai kompetensi ini maka diperlukan penguasaan guru terhadap model pembelajaran yang memberi kesempatan kepada siswa belajar secara aktif dalam menkonstruksi pengetahuannya, kemudian guru dapat menerapkan model tersebut dalam pembelajaran. Salah satu cara untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia adalah langkah kreatif dan inovatif dari guru agar dapat mengembangkan pembelajaran yang lebih berorientasi pada siswa, sehingga proses pembelajaran yang dilakukan akan lebih bermakna dan membuat siswa dapat lebih berhasil dalam belajarnya.

Demikian juga olahraga permainan bola voli, sebagai salah satu mata pelajaran yang diajarkan di Sekolah Dasar (SD) dalam pembelajarannya harus memperhatikan aspek-aspek kognitif, efektif dan psikomotor masing-masing siswa. Sebagai mata pelajaran yang lebih memfokuskan pada konstruksi moral siswa dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, maka siswa harus dilatih agar dapat menganalisis dan memecahkan masalah-masalah dalam kehidupan nyata dengan memberikan kesempatan kepada mereka untuk saling berinteraksi dalam situasi kelompok sehingga akan lahir kerjasama yang nantinya akan melahirkan rasa tanggung jawab terhadap tujuan bersama. Dengan demikian guru tidak lagi memaksakan siswa untuk menerima materi materi atau konsep-konsep olahraga permainan bola voli secara sepihak, tetapi dapat berfungsi

sebagai fasilitator sekaligus sebagai teman diskusi bagi siswa dalam upaya menghasilkan pengetahuan untuk menyelesaikan masalah yang ada.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis terdorong untuk mengadakan penelitian dengan formulasi judul “**Meningkatkan Hasil Belajar Passing Bawah dalam Permainan Bola Voli Melalui *Explicit Instruction* (Pengajaran Langsung) Siswa Kelas VI SDN Nomor 96 Sipatana Kota Gorontalo.**”

## **1.2 Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, maka permasalahan dalam penelitian adalah masih rendahnya hasil belajar passing bawah dalam permainan bola voli siswa kelas VI SDN Nomor 96 Sipatana Kota Gorontalo.”

## **1.3 Cara Pemecahan Masalah**

Masalah yang telah dikemukakan dalam perumusan masalah akan dipecahkan dengan menggunakan *Explicit Instruction* (Pengajaran Langsung) dalam pelaksanaan proses pembelajaran, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Guru menjelaskan dan melakukan teknik passing bawah dalam permainan bola voli dan memperhatikan indikator, yaitu :
  - a. Teknik kaki lutut ditekuk
  - b. Posisi badan condong ke depan
  - c. Teknik ayunan kedua lengan ke arah bola
  - d. Perkenaan bola yang baik pada bagian pergelangan tangan
2. Guru memberikan tugas gerak pada siswa untuk teknik passing bawah dalam permainan bola voli, dengan memperhatikan indikator yang telah disebutkan.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar passing bawah dalam permainan bola voli pada siswa kelas VI SDN Nomor 96 Sipatana Kota Gorontalo dengan menggunakan *Explicit Instruction* (Pengajaran Langsung).

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat :

Pada dasarnya setiap penelitian ilmiah diharapkan mempunyai kegunaan baik secara teoritis maupun praktis, dan kegunaan teoritis berarti untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dan secara praktis sebagai dasar keputusan dalam upaya memecahkan masalah yang timbul dalam penelitian.

1. Manfaat Teoritis Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam berpikir ilmiah bagi guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, serta dapat menambah wawasan tentang berbagai macam teknik dasar dalam permainan bola voli yaitu cara melakukan passing bawah.
2. Manfaat Praktis,
  - (a) Bagi siswa, dari hasil penelitian ini dapat menambah kemampuan passing bawah.
  - (b) Bagi Guru Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai acuan dan informasi bagi guru dalam meningkatkan teknik dasar passing bawah.
  - (c) Bagi Sekolah Sebagai bahan informasi tentang peningkatan pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan khususnya

materi bola voli. Selain itu, sebagai bahan masukan bagi SDN Nomor 96 Sibatana Kota Gorontalo untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

- (d) Bagi Peneliti Menambah ilmu pengetahuan dan pengalaman berharga bagi peneliti khususnya tentang permainan bola voli agar nantinya
- (e) peneliti bisa mengimplementasikan ilmu pengetahuan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.