

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Olahraga merupakan salah satu wadah untuk mempersatukan bangsa. Solidaritas suatu bangsa dapat terwujud melalui penyelenggaraan pertandingan berbagai cabang olahraga. Untuk itu, bidang olahraga dan pembinaan para atlet perlu mendapatkan perhatian yang serius demi menjaga keutuhan dan solidaritas bangsa Indonesia. Tidak hanya itu, pembinaan dan pengembangan olahraga perlu ditingkatkan melalui upaya pembinaan pelatih, penyediaan sarana dan prasarana olahraga, pembinaan sistem latihan yang efektif termasuk pengembangan organisasi keolahragaan dan wadah-wadah pembinaan lainnya.

Olahraga merupakan salah satu bagian kurikulum pendidikan di Indonesia yang dikenal dengan istilah pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan. Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan yang diajarkan di sekolah memiliki peranan yang sangat penting di antaranya: memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan yang terpilih yang dilakukan secara sistematis. Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan sebagai alat pembekalan pengalaman belajar yang diarahkan untuk membina pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik dan sekaligus membentuk pola hidup sehat dan bugar sepanjang hayat.

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan juga bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani.

Dalam dunia olahraga dikenal berbagai macam cabang olahraga, salah satunya adalah cabang bolavoli. Permainan bolavoli merupakan salah satu di antara banyak cabang olahraga yang populer di masyarakat. Hal ini dimasukkan

dalam kurikulum pendidikan olahraga di sekolah dan sering dimainkan oleh masyarakat Indonesia baik anak-anak, remaja maupun dewasa. Kegiatan olahraga khususnya permainan bolavoli merupakan salah satu dari cabang olahraga yang bermanfaat sebagai alat pendidikan dan pembinaan mental sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Permainan bolavoli dapat digunakan sebagai sarana untuk mendidik, sebab dengan olahraga bolavoli dapat membentuk pribadi yang sportif, jujur, kerjasama, dan bertanggung jawab. Oleh karena itu olahraga permainan bolavoli diberikan dalam lingkungan sekolah. Olahraga permainan bolavoli diajarkan sejak anak-anak SD, SLTP, SLTA sampai di tingkat Perguruan Tinggi.

Olahraga dapat digunakan sebagai alat untuk mencapai tujuan pendidikan, salah satunya ialah olahraga permainan bolavoli yang digemari dan menarik bagi anak didik, ternyata juga mengandung nilai-nilai secara langsung dapat membentuk kepribadian anak didik, memberi ketegasan dan kecekatan pada anak didik. Hal tersebut mendorong untuk selalu terus dikembangkan serta ditingkatkannya mutu permainan olahraga bolavoli di Indonesia, dan salah satu usaha untuk mengembangkannya adalah mengajarkan permainan olahraga bolavoli sedini mungkin. Karena kepada anak-anak akan lebih mudah dan cepat menyerap teknik dasar bolavoli dibandingkan dengan orang dewasa (PBVSI, 1995: 55).

Keterampilan siswa dalam melakukan permainan bolavoli perlu mendapat perhatian terutama kemampuan terhadap teknik dasar. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas VIII^D SMP Negeri 1 Suwawa, proses pembelajaran permainan bolavoli masih banyak ditemukan masalah di antaranya adalah kurangnya keterampilan Siswa kelas VIII^D dalam melakukan *pasing bawah* atau kurang optimal. Hal ini disebabkan kurangnya pemahaman siswa dengan teknik *pasing bawah*.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka peneliti hendak menggunakan model pembelajaran yang dapat membantu siswa kelas VIII^D SMP Negeri 1 Suwawa untuk dapat melakukan *pasing bawah* dengan teknik yang baik dan benar, yaitu Model Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournaments*). Selama ini Model Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) belum pernah

digunakan dalam pembelajaran bolavoli siswa kelas VII^D SMP Negeri 1 Suwawa. Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan penulis tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Meningkatkan Keterampilan *Pasing Bawah* dalam Permainan Bolavoli Melalui Model *Kooperatife Tipe TGT (Teams Games Tournaments)* Siswa Kelas VIII^D SMP Negeri 1 Suwawa”.

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi Masalah dalam penelitian ini adalah kurangnya keterampilan siswa dalam melakukan teknik *pasing bawah*, kurangnya pemahaman siswa terhadap *pasing bawah* dan metode pembelajaran kurang tepat.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah dengan Model *Kooperatife Tipe TGT (Teams Games Tournaments)* keterampilan *pasing bawah* dalam permainan bolavoli pada siswa kelas VIII^D SMP Negeri 1 Suwawa dapat ditingkatkan?”

1.4 Cara Pemecahan Masalah

Berdasarkan pada identifikasi dan rumusan masalah, maka cara pemecahan masalah dalam penelitian ini adalah perlunya peningkatan keterampilan *pasing bawah* dalam permainan bolavoli kelas VIII^D SMP Negeri 1 Suwawa yaitu dengan menerapkan Model *Kooperatife Tipe TGT (Teams Games Tournaments)* dalam pembelajaran.

1.5 Tujuan Penelitian

untuk meningkatkan keterampilan *pasing bawah* dalam permainan bolavoli melalui Model *Kooperatife Tipe TGT (Teams Games Tournaments)* siswa kelas VIII^D SMP Negeri 1 Suwawa.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Bagi siswa, dapat memotivasi siswa dalam mengikuti pelajaran Penjaskes terutama materi *pasing bawah* dalam permainan bolavoli.
2. Bagi guru, sebagai bahan pertimbangan untuk menyelenggarakan pembelajaran lebih menarik dan kreatif, yang dapat memberdayakan serta meningkatkan prestasi olahraga dan hasil belajar siswa.
3. Bagi lembaga pendidikan, sebagai bahan masukan, saran, dan informasi untuk mengembangkan strategi belajar mengajar yang tepat dalam rangka meningkatkan kualitas proses dan kualitas hasil belajar siswa maupun lulusan.
4. Bagi peneliti lanjutan, sebagai sumber kajian yang relevan dengan masalah yang diteliti.