

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari pendidikan. Pendidikan jasmani dilaksanakan dalam rangka untuk mencapai tujuan pendidikan nasional, yang mencakup aspek fisik, intelektual, emosional, sosial, dan moral. Tujuan tersebut tidak akan tercapai dengan sendirinya, tetapi harus melalui proses pengajaran dan pembelajaran yang dikelola dengan sebaik-baiknya. Untuk menciptakan pembelajaran yang baik berbagai komponen penting harus sangat diperhatikan oleh guru pendidikan jasmani. Salah satu diantaranya adalah pemilihan media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Selama ini dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani, dalam penyampaian materi pembelajaran guru pendidikan jasmani menggunakan contoh gerakan yang dilakukan oleh guru itu sendiri. Hal itu tidak dapat dipermasalahkan, namun dalam pemberian contoh gerakan terkadang guru pendidikan jasmani mengabaikan gerakan-gerakan yang efektif, efisien dan aman dalam olahraga bolavoli.

Suhadi dan Sujarwo (2009: 13-16) menjelaskan bahwa permainan bolavoli pada mulanya diciptakan oleh William G. Morgan dan memiliki tujuan awal untuk mendapatkan kesegaran jasmani. Tujuan tersebut sangat bagus dalam hal itu juga dibuktikan sampai sekarang bahwa pendidikan jasmani di sekolah ataupun instansi hampir diseluruh dunia memasukkan dalam kurikulum atau kegiatannya yang tergabung permainan bola besar atau net games yang dimainkan seperti permainan ini. Selain itu kesegaran jasmani, permainan ini juga sebagai sarana pendidikan yaitu untuk mendidik anak secara keseluruhan.

Selain itu ada beberapa tujuan yang bisa diharapkan dari permainan ini yaitu: 1) Tujuan utama yaitu membentuk anak didik secara menyeluruh baik secara menyeluruh baik jasmani, rohani, maupun sosial. 2) Diharapkan dengan kesegaran jasmani tercapai maka kecerdasan dalam bermain bolavoli juga tercapai sehingga

kesegaran tubuh terjaga, dengan itu anak didik bisa belajar dengan sehat, dan tercapailah kecerdasan anak. 3) Bermain dengan unsur rekratif atau kesenangan dan sukarela melakukannya maka dengan bermain bolavoli ini kita dapat mendapatkan kepuasan. 4) Bermain voli juga bisa dijadikan terapi. 5) Tujuan terakhir yang bisa dicapai dengan bermain bolavoli yaitu untuk mencapai prestasi dengan setinggi-tingginya.

Dari kelima tujuan diatas, kesemuanya itu bisa kita dapatkan dengan bermain bolavoli tetapi hal tersebut juga tergantung tujuan kita, dan usaha yang kita lakukan. apalagi untuk tujuan prestasi maka segala usaha dan upaya pasti akan dilakukan tidak hanya mudah diraih, akan tetapi butuh pengorbanan yang besar untuk mendapatkan hasil yang optimal.

Bolavoli merupakan salah satu cabang olahraga permainan pokok dalam pembelajaran pendidikan jasmani, permainan bolavoli merupakan suatu permainan yang kompleks yang tidak mudah dilakukan setiap orang. Sebab, dalam permainan bolavoli dibutuhkan koordinasi gerak yang benar-benar bisa diandalkan untuk melakukan semua gerakan yang ada dalam permainan bolavoli. Walaupun begitu, permainan bolavoli sangat cepat berkembang dan merupakan salah satu cabang olahraga permainan yang populer di Indonesia. dari hasil observasi yang ada cabang olahraga ini juga yang merupakan salah satu cabang olahraga permainan yang di gemari di SMP Negeri 2 Gorontalo.

Berkenang dengan pembelajaran bolavoli di SMP Negeri 2 Gorontalo, maka pembelajaran yang dikuasai belumlah optimal, padahal pertandingan yang diselenggarakan ditingkat Daerah maupun Nasional untuk usia SMP sangatlah banyak dan berkelanjutan. Kurang optimalnya penguasaan teknik permainan bolavoli siswa kelas VII SMP Negeri 2 Gorontalo disebabkan oleh beberapa kondisi, diataranya minimnya frekuensi metode pembelajaran bagi siswa. Padahal sekolah merupakan suatu alternatif siswa untuk bisa menyalurkan bakat dan minatnya khusus dalam kegiatan olahraga atau dalam mata pelajaran penjaskes, khususnya dalam olahraga bola besar atau dalam hal ini olahraga bolavoli. Bolavoli merupakan olahraga yang baik digemari siswa terutama dalam sekolah

menengah pertama atau SMP. Banyak siswa yang mempunyai bakat dimulai dari sekolah menengah pertama.

Contohnya dalam sekolah yang ada di SMP Negeri 2 Gorontalo. Siswa disekolah tersebut mempunyai minat dalam bermain bolavoli namun yang menjadi permasalahannya siswa-siswa tersebut belum meningkat sering dengan hasil belajar dan kemampuan dari masing-masing siswa yang ada pada saat ini hingga sangat berpengaruh pada hasil belajar siswa itu.

Oleh karena itu proses pembelajar pendidikan jasmani, khususnya untuk materi *passing atas* pada permainan bolavoli sudah seharusnya siswa dapat melaksanakan proses pembelajaran bolavoli secara aktif, akan tetapi secara kenyataan sering kita temui siswa kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran tersebut. Didalam proses pembelajaran biasanya siswa juga enggan melakukan *passing atas* karena siswa takut jari-jari tangan terasa sakit dan cidera, padahal jika siswa aktif melakukan dengan benar dan selalu memperhatikan penjelasan *passing atas* dari guru, hal tersebut dapat kita hindari. Selain itu dalam melakukan *passing atas* tidak sesuai dengan buku atau teknik dasar. Sebagai seorang guru perlu memberi arahan yang baik dalam membelajarkan olahraga pada siswa, apabila guru masih menggunakan paradigma pembelajaran lama dan belum menerapkan model pembelajaran dalam arti komunikasi dalam pembelajaran olahraga cenderung berlangsung satu arah umumnya dari guru ke siswa, guru lebih mendominasi pelajaran maka pelajaran cenderung menonton.

Agar siswa dapat mengikuti pembelajaran *passing atas* dengan aktif, senang dan menarik diperlukan berbagai strategi pembelajaran yang bermutu, menarik, dan inovatif. Mengatasi permasalahan diatas maka butuh model pembelajaran yang dapat membarikan kesan bahwa *passing atas* pada permainan bolavoli tidaklah sulit serta permainan bolavoli itu menyenangkan. Pengaruh yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah melalui model pembelajaran *Numbered Head Together*.

Berawal dari melihat pentingnya sebuah pembelajaran jasmani bagi siswa sebagai dasar olahraga hendaknya perlu pembuktian secara ilmiah. Pembuktian secara ilmiah ini dapat melalui sebuah penelitian untuk meningkatkan

pembelajaran *passing atas* melalui pengaruh model pembelajaran *Numbered Head Together* di SMP Negeri 2 Gorontalo.

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas dapat diidentifikasi masalahnya sebagai berikut yaitu:

1. Keaktifan siswa dalam pembelajaran *passing atas* bolavoli perlu ditingkatkan.
2. Ketertarikan siswa yang masih rendah dalam mengikuti kegiatan ekstrakurikuler.
3. Perlu adanya penerapan metode-metode yang lebih efektif dalam peningkatan *passing atas* bolavoli.
4. Pembelajaran *passing atas* bolavoli untuk kelas VII<sup>2</sup> SMP Negeri 2 Gorontalo belum menerapkan model pembelajaran *Numbered Head Together*.
5. Belum diketahuinya tingkat keefektifan model *Numbered Head Together* terhadap peningkatan *passing atas* bolavoli.

### **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas maka peneliti dapat menanyakan “apakah benar terdapat pengaruh model pembelajaran *Numbered Head Together* terhadap peningkatan *passing atas* pada siswa kelas VII<sup>2</sup> SMP Negeri 2 Gorontalo?

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Numbered Head Together* terhadap peningkatan *passing atas* pada siswa kelas VII<sup>2</sup> SMP Negeri 2 Gorontalo.

## 1.5 Manfaat Penelitian

### a) Manfaat penelitian secara teoritis yaitu :

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan ilmu tentang *passing atas* dan juga sebagai bahan analisis dan kajian pada cabang olahraga bolavoli.

### b) Manfaat penelitian secara praktis yaitu :

#### 1. Guru.

Untuk menambah model-model pembelajaran dan kreatifitas dalam membimbing dan mengejar pembelajaran pendidikan jasmani khususnya cabang olahraga permainan bolavoli.

#### 2. Siswa.

a. Pengalaman langsung kepada peserta didik akan peningkatan belajar *passing atas* melalui model pembelajaran *Numbered Head Together*.

b. Siswa lebih bersemangat dan penuh motivasi mengikuti pembelajaran.

c. Karena merasa senang dan gembira, siswa juga melakukan aktifitas tersebut diluar jam pembelajaran, bahkan dirumah. Hal ini akan meningkatkan gerak siswa dengan cepat.

#### 3. Sekolah.

a. Secara praktis hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbangan pemikiran bagi peningkatan ataupun pembenahan sistem pembelajaran *passing atas*.

b. Dapat memberikan informasi tentang seberapa besar peningkatan penguasaan teknik *passing atas* bolavoli pada siswa di SMP Negeri 2 Gorontalo.

#### 4. Peneliti selanjutnya.

Hasil penelitian ini dijadikan sebagai rujukan dalam mengembangkan pada peneliti selanjutnya.