

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi merupakan bagian dari perubahan cara berpikir dan cara kerja manusia dari suatu pola lama menjadi suatu pola baru, perubahan cara berpikir dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut tidak terlepas dari fungsi dan peranan individu yang mengabdikan hidupnya khususnya dalam bidang pendidikan jasmani.

Pendidikan jasmani merupakan disiplin akademik yang bersifat inter disiplin pengembangannya sangat tergantung dari ilmu yang menyangga (psikologi, kesehatan filsafat, pendidikan, pengajaran dan sebagainya). Untuk dapat mengembangkan pendidikan jasmani sebagai disiplin ilmu, prasyarat mutlak yang harus dilaksanakan bagi insan akademik pendidikan jasmani untuk mengeksplorasi ilmu-ilmu penyangga, karena tanpa menguasai ilmu penyangga pendidikan jasmani akan semakin jauh tertinggal, karena pengembangan konsep dan teori ilmu penyangganya maju dengan pesat.

Pada dasarnya program pendidikan jasmani memiliki kepentingan yang relatif sama dengan program pendidikan lainnya dalam hal pembelajaran, yaitu sama-sama mengembangkan tiga domain antara lain psikomotor, afektif dan kognitif. Aspek ini merupakan bagian yang tak terpisahkan dari proses pembelajaran peserta didik. Dalam prosesnya peserta didik dituntut untuk mampu mengetahui, memahami yang pada akhirnya mampu melaksanakan kerja motorik dengan baik.

Permainan bola voli merupakan salah satu permainan yang cukup digemari bagi seluruh kalangan masyarakat yang ada di Gorontalo khususnya pada Kabupaten Gorontalo. Hal ini dapat terlihat dengan kegemaran bermain bola voli khususnya di kalangan pelajar.

SMA Negeri I Limboto merupakan salah satu sekolah lanjutan atas yang sampai dengan saat ini terus menggalakkan permainan Bola Voli. Pada jam

istirahat, cabang olahraga ini banyak digemari dikalangan siswa khususnya, hal ini dikarenakan permainan bola voli disamping mudah dimainkan juga merupakan bagian dari program unggulan SMAN I Limboto guna meningkatkan kualitas sekolah melalui prestasi olahraga dibandingkan dengan sekolah lainnya yang ada di kabupaten.

Permainan bola voli bukanlah sebuah permainan yang dengan mudah untuk dikuasai begitu saja. Karena di dalam permainan bola voli terdapat beberapa teknik-teknik dasar yang harus dikuasai untuk diterapkan di dalam permainan, salah satunya adalah *smash*.

Smash adalah tehnik yang paling sulit dalam permainan bola voli, dimana seseorang harus memiliki kemampuan lebih yakni pemain yang akan melakukan *smash* mengambil awalan 1-3 langkah belakang, langkah harus lebar dan datar. Sebelum melompat kedua lengan diayunkan kebelakang, kemudian meloncat, lengan yang akan memukul mulai terayun kedepan, bola dipukul tepat dengan telapak tangan menutupi bola yang di bantu oleh lecutan dari pergelangan tangan dan dorongan badan. Setelah berhasil melakukan *Smash* mendarat dengan kedua kaki dan lutut mengeper dengan posisi badan sedikit condong kedepan (seimbang).

Berdasarkan hasil pengamatan semasa melakukan PPL di SMA 1 Limboto bahwa para siswa kelas XI IPS³ masih belum menguasai dengan tepat salah satu teknik dasar dalam permainan bola voli khususnya keterampilan dasar *smash*. Kesalahan yang seringkali terjadi ditunjukkan adalah ketika melompat siswa tidak mengayunkan tangannya dari belakang kedepan atas dan tidak memperhatikan ketinggian bola sehingga ketika akan memukul bola dari atas net perkenaan bola tidak tepat, karena sipemukul terlebih dahulu melompat sementara bola belum naik keatas, akibatnya bola pukul menyangkut net.

Untuk itu dalam mengajarkan suatu jenis keterampilan maka penggunaan model pembelajaran sangatlah berperan dalam menentukan keberhasilan belajar mengajar. Oleh karena itu guru dituntut agar terampil dalam menggunakan serta memilih model pembelajaran yang tepat untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

Model pembelajaran adalah merupakan kerangka konseptual berupa prosedur sistematis yang dikembangkan berdasarkan teori dan digunakan dalam mengorganisasikan proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan belajar. Untuk menguasai keterampilan permainan bola voli (*smash*) dibutuhkan latihan rutin dan sistematis sesuai dengan prinsip latihan, oleh karena itu guru dituntut untuk melakukan berbagai usaha yang serius dan motivasi yang tinggi kepada siswa untuk belajar.

Model pembelajaran langsung (*direct instruction*) merupakan salah satu model pembelajaran yang efektif dalam proses pemahaman materi bahan ajar kepada para siswa. Model pembelajaran ini lebih dikenal dengan model pembelajaran langsung, yang dalam prosesnya memiliki konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru. Pengajaran langsung memerlukan perencanaan dan pelaksanaan yang sangat hati-hati di pihak guru. Agar efektif, pengajaran langsung mensyaratkan tiap detil keterampilan atau isi didefinisikan secara seksama dan demonstrasi serta jadwal pelatihan direncanakan dan dilaksanakan secara seksama. Salah satu tahap penting dalam pengajaran langsung ialah cara guru mempersiapkan dan melaksanakan “pelatihan terbimbing.” Keterlibatan siswa secara aktif dalam pelatihan dapat meningkatkan retensi, membuat belajar berlangsung dengan lancar, dan kemungkinan siswa menerapkan konsep/ keterampilan pada situasi yang baru.

Kelebihan model pembelajaran langsung yaitu: (1) Guru lebih dapat mengendalikan isi materi dan urutan informasi yang diterima oleh siswa sehingga dapat mempertahankan fokus mengenai apa yang harus dicapai oleh siswa, (2) Merupakan cara yang paling efektif untuk mengajarkan konsep dan keterampilan-keterampilan yang eksplisit kepada siswa yang berprestasi rendah sekalipun, (3) Dapat digunakan untuk membangun model pembelajaran dalam bidang studi tertentu, (4) Guru dapat menunjukkan bagaimana suatu permasalahan dapat didekati, bagaimana informasi dianalisis, dan bagaimana suatu pengetahuan dihasilkan, (5) Menekankan kegiatan mendengarkan (melalui ceramah) dan kegiatan mengamati (melalui demonstrasi) sehingga membantu siswa yang cocok

belajar dengan cara-cara ini, (6) Memberikan tantangan untuk mempertimbangkan kesenjangan antara teori (hal yang seharusnya) dan observasi (kenyataan yang terjadi), (7) Dapat diterapkan secara efektif dalam kelas besar maupun kelas yang kecil, (8) Siswa dapat mengetahui tujuan-tujuan pembelajaran dengan jelas, (9) Waktu untuk berbagi kegiatan pembelajaran dapat dikontrol dengan ketat, (10) Dalam model ini terdapat penekanan pada pencapaian akademi, (11) Kinerja siswa dapat dipantau secara cermat, (12) Umpan balik bagi siswa berorientasi akademik. Dapat digunakan untuk menekankan poin-poin penting atau kesulitan-kesulitan yang mungkin dihadapi siswa, (13) Dapat menjadi cara yang efektif untuk mengajarkan informasi dan pengetahuan faktual dan terstruktur.

Dari uraian tersebut di atas maka untuk menciptakan proses pembelajaran dan dapat meningkatkan keterampilan serta keantusiasan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar, guru kiranya terampil dan mampu melakukan berbagai macam variasi pembelajaran serta pengawasan khususnya pada penggunaan model pembelajaran *direct instruction*, maka dari itu peneliti melakukan penelitian dengan judul “*Meningkatkan Keterampilan Smash Dalam Permainan Bola Voli Melalui Model Direct Instruction Pada Siswa SMA Negeri 1 Limboto*”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti dapat mengidentifikasi suatu masalah sebagai berikut: Kurangnya ketersediaan sarana dan prasarana yang representatif guna mendukung keaktifan siswa dalam meningkatkan kemampuan secara spesifik dalam bermain Bola Voli, yang mengakibatkan olahraga bola voli di SMA Negeri 1 Limboto tidak berkembang, karena belum tepatnya metode atau model pembelajaran terhadap olahraga bola voli, untuk menarik kemauan siswa terhadap olahraga tersebut, yang mengakibatkan kurang tertariknya siswa terhadap olahraga bola voli dalam proses pembelajaran, karena siswa tidak mendapatkan kenyamanan selama proses pembelajaran, Kurangnya kemampuan siswa dalam menguasai keterampilan *smash* dengan benar, atau belum sempurna dilakukan oleh siswa [kelas XI IPS³]

di SMA Negeri 1 Limboto, karena belum terlalu tepat metode atau model pembelajaran yang di terapkan oleh guru olahraga disekolah tersebut.

1.3 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: "Apakah melalui model *direct instruction* dapat meningkatkan keterampilan *smash* dalam permainan bola voli pada siswa SMA Negeri I Limboto?"

1.4 Cara Pemecahan Masalah

Dalam meningkatkan keterampilan dasar *smash* dalam permainan bola voli pada siswa di SMA Negeri I Limboto, dapat dilakukan melalui model *direct instruction*, yaitu dari proses pembelajaran sampai pada permainan.

Dengan demikian melalui model *direct instruction* diharapkan dapat meningkatkan keterampilan *smash* dalam permainan bola voli pada siswa SMA Negeri I Limboto. Keterampilan *smash* yang dimaksud dapat dipecahkan melalui tiga indikator penilaian yaitu: (a) sikap awalan (b) sikap pelaksanaan (c) mendarat.

1.5 Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan proses pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan melalui model pembelajaran *direct instruction* yang tujuannya guna meningkatkan keterampilan *Smash* dalam permainan bola voli yang dibelajarkan di sekolah, dan secara khusus untuk meningkatkan keterampilan *smash* dalam permainan bola voli pada siswa SMA Negeri I Limboto.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam penelitian ini yaitu:

1. Manfaat teoritis:

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam berpikir ilmiah bagi guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Meningkatkan keterampilan *smash* dalam permainan bola voli pada siswa.

b. Bagi Guru

Sebagai acuan dan informasi bagi guru dalam meningkatkan keterampilan *smash* dalam permainan bola voli.

c. Bagi Sekolah

Sebagai bahan informasi tentang peningkatan pembelajaran pendidikan jasmani olahraga kesehatan.

d. Bagi peneliti

Menambah ilmu pengetahuan dan pengalaman berharga bagi peneliti khususnya tentang *smash* dalam permainan bola voli.