

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan bagian integral dari system pendidikan secara keseluruhan. Oleh karena itu, pelaksanaan pendidikan jasmani harus diarahkan pada pencapaian tujuan tersebut. Tujuan pendidikan jasmani bukan hanya mengembangkan ranah jasmani, tetapi juga mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan berpikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran, dan tindakan moral melalui kegiatan aktivitas jasmani dan olahraga. Sekarang ini olahraga merupakan salah satu bagian hidup yang terpenting dari aktifitas hidup manusia, karena kegiatan olahraga yang dilakukan secara teratur dan terencana akan dapat meningkatkan kebugaran jasmani seseorang. Oleh karena itu olahraga sangat berperan dalam meningkatkan kualitas manusia seutuhnya yakni sehat jasmani dan rohani, tangguh serta disiplin, berjiwa sportifitas yang tinggi meningkatkan prestasi.

Dalam meningkatkan prestasi belajar siswa, guru harus berupaya untuk lebih kreatif dalam memilih olahraga yang sesuai dengan karakteristik siswanya. 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. Untuk menunjang proses pembelajaran yang sangat efektif banyak membutuhkan referensi-referensi mengenai pemilihan model pembelajaran yang optimal dalam pelajaran pendidikan jasmani karena pada dasarnya pendidikan jasmani dan olahraga ini bertempat diluar lapangan dan lebih dominan mempraktekan teori-teori yang ada pada referensi tersebut. 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.

Bolavoli merupakan permainan beregu bola besar. Bolavoli dimainkan oleh dua regu, setiap regu ada 6 pemain. Permainan ini memerlukan koordinasi dan kerja sama tim. Disamping itu, penguasaan teknik-teknik dasar permainan harus matang. Dengan demikian dapat melakukan gerakan-gerakan variasi dan kombinasi dari teknik-teknik dasar. Teknik dasar yang harus dikuasai dalam permainan Bolavoli, diantaranya servis, passing, smash, dan blok.

Dikalangan pelajar Bolavoli juga termasuk olahraga yang populer dan digemari siswa-siswi. Bolavoli juga 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. Dari hasil observasi yang ada cabang olahraga Bolavoli ini juga yang merupakan salah satu cabang olahraga permainan yang di gemari di SMP Negeri 1 suwawa.

Sehubungan dengan pembelajaran bolavoli di SMP Negeri 1 Suwawa, maka pembelajaran yang dikuasai oleh siswa dalam permainan bolavoli belum mencapai ketunatasan maksimal dikarenakan 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. Banyak siswa yang mempunyai bakat dimulai dari sekolah menengah pertama. Contohnya dalam sekolah yang ada di SMP Negeri 1 Suwawa. Siswa disekolah tersebut mempunyai minat dalam bermain Bolavoli namun yang menjadi permasalahannya sebagian besar para

siswa belum bisa melakukan teknik dasar passing atas pada permainan Bolavoli. seiring dengan hasil belajar dan kemampuan dari masing-masing siswa yang ada pada saat ini hingga sangat berpengaruh pada hasil belajar siswa.

Pada proses pembelajaran pendidikan jasmani di SMP Negeri 1 Suwawa, 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 juga biasanya siswa juga enggan melakukan passing atas karena siswa takut jari-jari tangan terasa sakit dan cedera, padahal jika siswa aktif melakukan dengan benar dan selalu memperhatikan penjelasan passing atas dari guru, hal tersebut dapat kita hindari. 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 *Drill*.

Model pembelajaran *Drill* adalah kegiatan belajar dengan berlatih secara teratur, berulang kali, dan intensif dengan maksud membantu siswa menguasai keterampilan tertentu. Misalnya, membiasakan siswa dalam melakukan gerakan yang berulang-ulang pada permainan bolavoli passing atas. Dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat untuk dapat mengatasi dan mempengaruhi peningkatan hasil belajar yang efektif, sehingga itu

Guru/Pengajar harus memilih model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa untuk mencapai pembelajaran..

Dengan demikian dalam penelitian ini peneliti menemukan beberapa masalah yaitu bahwa siswa SMP N 1 Suwawa belum bisa melakukan Passing atas terhadap permainan Bolavoli. Sehingga perlu adanya model pembelajaran yang bisa meningkatkan proses pembelajaran dalam permainan bolavoli khususnya passing atas. Pembelajaran yang dimaksudkan oleh peneliti yaitu model pembelajaran *Drill*. Guru yang kreatif akan mampu menciptakan sesuatu yang baru untuk disajikan dengan cara yang lebih menarik, sehingga siswa merasa senang mengikuti pelajaran yang di berikan dan ada hasil yang maksimal. Dengan menggunakan model pembelajaran *Dril*. pada permainan Bolavoli maka siswa mudah memahami, menjadi aktif dalam proses pembelajaran, dan dapat melakukan gerakan dengan baik dan benar.

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 hasil belajar passing atas melalui penerapan model pembelajaran *Drill* terhadap peningkatan hasil belajar passing atas pada permainan Bolavoli siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Suwawa.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Uraian sebelumnya menunjukkan permasalahan dalam meningkatkan hasil belajar passing atas pada permainan bolavoli. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut diatas, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- a. Apakah sarana dan prasarana yang memadai dapat meningkatkan hasil belajar passing atas pada permainan bolavoli ?
- b. Apakah jumlah frekuensi latihan berpengaruh pada hasil belajar passing atas pada permainan bolavoli ?
- c. Apakah jenis model pembelajaran *drill* dapat berpengaruh pada hasil belajar passing atas pada permainan bolavoli?

Untuk mencegah timbulnya penafsiran yang berbeda-beda, maka perlu diberikan batasan-batasan sehingga ruang lingkup menjadi jelas dan dapat dikontrol.

### **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: **Apakah ada pengaruh model pembelajaran *drill* terhadap hasil belajar passing atas pada permainan bolavoli siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Suwawa ?**

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini adalah: Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan model pembelajaran *Drill* terhadap hasil belajar passing atas pada permainan bolavoli siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Suwawa.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dalam penelitian ini yaitu:

#### **1.5.1 Manfaat teoritis:**

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam berpikir ilmiah bagi guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan pada umumnya dan khususnya bagi saya sendiri sebagai peneliti.

#### **1.5.2 Manfaat Praktis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai acuan dan informasi dasar bagi guru dalam mengefektifkan proses pembelajaran terhadap hasil belajar passing atas pada permainan bolavoli dan Sebagai bahan informasi tentang pengembangan proses pembelajaran pendidikan jasmani olahraga kesehatan khususnya materi tentang bolavoli. Selain itu, sebagai bahan masukan bagi SMP Negeri 1 Suwawa untuk mengefektifkan kualitas dalam proses melaksanakan pembelajaran. Serta menambah ilmu pengetahuan dan pengalaman berharga bagi peneliti khususnya tentang

bolavoli agar nantinya peneliti bisa mengimplementasikan ilmupengetahuan untuk mengembangkan proses pembelajaran terhadap hasil belajar siswa.