

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan sebagai suatu kegiatan yang kompleks menuntut penanganan untuk meningkatkan kualitasnya, baik yang bersifat menyeluruh maupun pada beberapa komponen tertentu saja. Gerakan-gerakan baru dalam pendidikan pada umumnya termasuk yang kedua yakni upaya peningkatan mutu pendidikan hanya dalam beberapa komponen saja. Meskipun demikian, sebagai suatu sistem, penanganan satu atau beberapa komponen itu akan mempengaruhi pula komponen lainnya. Beberapa dari gerakan-gerakan baru tersebut memusatkan diri pada perbaikan dan peningkatan kualitas kegiatan belajar mengajar pada sistem persekolahan, seperti cara guru mengajar dan cara murid belajar.

Guru memang suatu profesi yang unik. Pendekatannya harus dipandang secara individual dan keseluruhan. Secara individual, seorang guru harus mempunyai jiwa pengabdian yang tinggi dan ditunjang oleh keinginan yang kuat untuk selalu memberikan dan melayani sebaik mungkin kepada anak didik. Maka dari itu, guru juga harus selalu belajar, baik untuk ilmu pengetahuan dan keterampilan pengajaran, maupun belajar memahami aspek psikologis kemanusiaan. Seorang guru juga harus mampu memahami bagaimana cara murid belajar. Jika guru telah mampu menguasai teknik yang dapat meningkatkan semangat dan keaktifan anak didiknya dalam belajar, maka dunia pendidikan akan semakin dewasa dan profesional. Untuk itu sekolah punya tujuan sebagai tempat proses belajar yang mempunyai kedudukan sangat penting dan menonjol dalam

dunia pendidikan. Oleh karena itu pendidikan di sekolah memegang peranan penting dalam rangka mewujudkan tercapainya pendidikan nasional secara optimal dalam rangka mewujudkan tercapainya pendidikan sesuai seperti yang diharapkan. Proses belajar mengajar merupakan inti dari proses pendidikan. Dalam proses belajar mengajar tersebut guru menjadi pemeran utama dalam menciptakan situasi interaktif yang edukatif, yakni interaksi antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa dan dengan sumber pembelajaran dalam menunjang tercapainya tujuan belajar.

Dalam pendidikan terdapat dasar dan tujuan pendidikan. Dasar merupakan landasan tempat berpijak atau tegaknya sesuatu agar sesuatu tersebut kokoh berdiri fungsi dasar adalah memberikan arah pada tujuan yang akan di capai.

Pendidikan sebagai salah satu proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup melalui aktivitas jasmani berupa gerak. Gerak sebagai aktivitas jasmani adalah dasar bagi manusia untuk mengenal dunia dan dirinya secara alami dan berkembang searah dengan zaman. Pendidikan Jasmani merupakan bagian yang integral dari pendidikan secara keseluruhan, 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, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional.

Pendidikan secara menyeluruh senantiasa berubah-ubah sering berjalanya waktu dan kemajuan zaman. Karena itu idealnya, pendidikan tidak hanya

berorientasi pada masa lalu dan masa sekarang, Tetapi suda saatnya pendidikan mengantisipasi dan membicarakan pendidikan jauh ke masa depan. Artinya dalam proses pendidikan tersebut harus memikirkan apa yang akan terjadi pada peserta didik dimasa yang akan datang. Untuk mengembangkan potensi anak dalam keterampilan belajar *passing bawah* dapat dilakukan melalui pendidikan jasmani disekolah, juga dapat melalui kegiatan olahraga yang diterapkan di sekolah-sekolah. Bolavoli yang diterapkan dalam pendidikan jasmani harus dapat diarahkan dengan baik, serta dibimbing dengan baik agar dapat bermanfaat dalam usaha mewujudkan tercaipannya tujuan pendidikan. Sebab didalam pelaksanaan keterampilan belajar *passing bawah* sangat erat kaitannya dengan kesan pribadi yang menyenangkan bagi anak didik, sehingga anak akan dapat mengemukakan ungkapan-ungkapan kreatifnya meningkatkan keterampilan gerak dan kebugaran jasmaninya.

Pendidikan jasmani merupakan salah satu alat yang sangat penting untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan gerak anak, yakni gerak yang dibutuhkan anak dalam usaha memperoleh berbagai pengalaman berupa pengetahuan dan keterampilan nilai, dan sikap maupun untuk belajar mengenal dirinya sendiri sebagai makhluk individu dan makhluk sosial, dalam usaha menyelesaikan dan mengatasi perubahan-perubahan dilingkungannya. Jadi pendidikan jasmani adalah pendidikan yang menggunakan fisik atau tubuh sebagai alat untuk mencapai tujuan pendidikan melalui aktivitas-aktivitas jasmani.

Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan (Penjasorkes) adalah salah satu bagian dari komponen pendidikan secara keseluruhan. Penjasorkes merupakan

salah satu mata pelajaran nasional yang diajarkan disemua tingkatan sekolah, mulai dari TK, SD, SMP, SMA dan menjadi bagian penting bagi perkembangan siswa selaku peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan secara menyeluruh.

Agar pembelajaran Penjasorkes disekolah efektif, maka tugas ajar tersebut hendaknya harus diberikan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa yang sedang belajar. Tugas ajar yang sesuai ini harus mampu merubah dan memberikan pengalaman kepada setiap individu serta mendorongnya kearah perkembangan yang lebih baik. Namun dalam pelaksanaannya, pembelajaran Penjasorkes di sekolah belum berjalan seperti yang diharapkan. Hal ini dikarenakan Penjasorkes merupakan kegiatan aktifitas fisik yang sangat kompleks sehingga seringkali siswa mengalami kesulitan dalam memahami dan mempraktikkan materi mata pelajaran tersebut.

Selain itu dapat juga disebabkan karena perbedaan karakteristik, kemampuan, dan postur fisik yang dimiliki siswa sehingga kurang biasa menerima materi pembelajaran dengan baik. Juga karena materi ajar yang kompleksitasnya cukup tinggi atau rumit untuk dapat dipelajari oleh siswa. Selain itu keterbatasan metode mengajar guru yang merupakan daya dukung pembelajaran juga ikut menentukan hambatan seperti yang dimaksud diatas.

Sehubungan dengan berbagai sebab tersebut, guru Penjasorkes harus bisa mengembangkan sekaligus memotivasi kegiatan pembelajaran sehingga siswa dapat mengikuti dan mempelajari kegiatan pembelajaran tersebut dengan baik, meskipun berada dalam keterbatasan sehingga tujuan akhir pembelajaran dapat tercapai.

Terkait dengan kualitas pembelajaran penjasorkes di SMP Negeri 1 TAPA pada pelaksanaan pembelajaran *passing bawah* kurang bagus dalam pencapaian hasilnya. Hal ini dibuktikan dengan hasil belajar *passing bawah* pada permainan bolavoli siswa Kelas VIII yang masih banyak dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan.

Pembelajaran bolavoli materi *passing bawah* yang seharusnya dapat dilakukan dengan baik oleh siswa sesuai kelas VIII SMP ternyata berjalan tidak efektif. Siswa cenderung malas dan setengah hati untuk mengikutinya. Ada banyak faktor yang tampak mempengaruhi kondisi tersebut, diantaranya adalah metode pembelajaran, suasana belajar, strategi pembelajaran hingga gaya mengajar guru.

Semua faktor tersebut mempengaruhi pembelajaran sehingga berdampak pada hasil belajar siswa yang tidak maksimal. Melihat kondisi rendahnya hasil belajar siswa kelas VIII pada materi *passing bawah*, maka penulis menggunakan model pembelajaran *Exsamples Non-Exsamples*.

Dengan model pembelajaran *Examples Non-Examples* tersebut, siswa diharapkan dapat melaksanakan pembelajaran *passing bawah* dengan suasana yang berbeda, lebih nyaman, santai, aktif, namun lebih memungkinkan untuk meningkatkan hasil belajarnya. Berdasarkan uraian diatas, dengan demikian judul penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut “*Pengaruh penerapan model pembelajaran examples non-examples terhadap peningkatan ketepatan passing bawah dalam permainan bolavoli siswa kelas VIII-7 SMP Negeri 1 Tapa*”

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang di atas, maka peneliti dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut: Bagaimana mengembangkan prestasi bolavoli siswa kelas VIII-7 SMP N 1 Tapa? Apakah hasil belajar *passing bawah* melalui model pembelajaran *Examples Non-Examples* terhadap peningkatan ketepatan *passing bawah* siswa kelas VIII-7 SMPN 1 Tapa? Apakah ada pengaruh penerapan model pembelajaran *Examples Non-Examples* terhadap peningkatan ketepatan *passing bawah* dalam permainan bolavoli siswa kelas VIII-7 SMP 1 Tapa.

1.3 Perumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, maka masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: apakah terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *Exampeles Non-Examples* terhadap peningkatan ketepatan *passing bawah* dalam permainan bolavoli siswa kelas VIII-7 SMP Negeri 1 Tapa?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *Examples Non-Examples* terhadap peningkatan ketepatan *passing bawah* dalam permainan bolavoli siswa kelas VIII-7 SMP Negeri 1 Tapa.

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.

1.5.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Meningkatkan teknik dasar *passing bawah* dalam permainan bolavoli siswa sekolah menengah pertama khususnya kelas VIII-7 SMP Negeri 1 Tapa.

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 kesehatan, khususnya materi tentang *passing bawah*. Selain itu, sebagai bahan masukan bagi SMP Negeri 1 Tapa untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

d. Bagi Pembaca

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan, wawasan, dan motivasi bagi pembaca mengenai penelitian model pembelajaran *Exsamples Non-Exsamples* terhadap *passing bawah* permainan bolavoli.

e. Bagi peneliti

Menambah ilmu pengetahuan dan pengalaman berharga bagi peneliti khususnya tentang *passing bawah* agar nantinya peneliti bisa mengimplementasikan ilmu pengetahuan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.