

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan masa kini mengacu kepada pendidikan dengan multi dimensi yang mengedepankan pendekatan IPTEK. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi begitu pesat inilah yang mendorong setiap manusia merespon semua perkembangan tersebut secara cepat untuk mengikutinya. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah merubah gaya hidup manusia, baik dalam bekerja, bersosialisasi, bermain maupun belajar. Pendidik dan peserta didik dituntut memiliki kemampuan pembelajaran di abad ke-21 ini. Sejumlah tantangan dan peluang harus dihadapi siswa dan guru agar dapat bertahan dalam abad pengetahuan di era informasi ini. Dampak perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi terhadap proses pembelajaran adalah semakin banyak dan bervariasinya sumber dan media pembelajaran, seperti buku teks, modul, film, video, televisi, *slide hypertext*, *web*, dan sebagainya. Guru profesional dituntut mampu memilih dan menggunakan berbagai jenis media pembelajaran yang ada di sekitarnya.

Pendidikan Jasmani merupakan suatu proses seseorang sebagai individu maupun anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan dalam rangka memperoleh kemampuan dan keterampilan jasmani, pertumbuhan, kecerdasan, dan pembentukan watak. Pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik. Tujuan pendidikan jasmani pada dasarnya untuk mengembangkan aspek

kesehatan, kebugaran jasmani, moral, sosial, dan emosional. Selain itu juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas penjasorkes. Komponen-komponen yang terdapat pada pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan meliputi aspek yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pendidikan jasmani yang baik harus mampu meningkatkan pengetahuan siswa tentang prinsip-prinsip gerak. Pengetahuan tersebut akan membantu siswa mampu memahami bagaimana suatu keterampilan dipelajari hingga tingkatannya yang lebih tinggi. Dengan demikian, siswa dapat menguasai keterampilan gerak yang baik agar keseluruhan geraknya bisa lebih bermakna.

Kegiatan belajar dan pembelajaran merupakan suatu usaha yang sangat strategis untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Pergaulan yang bersifat mendidik itu terjadi melalui interaksi aktif antara siswa sebagai peserta didik dan guru sebagai pendidik. Tugas dan kewajiban seorang guru Pendidikan Jasmani diantaranya adalah mengatur, mengarahkan dan membimbing peserta didik untuk mencapai seperangkat tujuan dari Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan itu sendiri dan juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dengan melibatkan peserta didik aktif dalam mengikuti setiap proses pembelajaran yang dilakukan. Kegiatan belajar dilakukan oleh siswa, dan melalui kegiatan itu akan ada perubahan perilakunya, sementara kegiatan pembelajaran dilakukan oleh guru untuk memfasilitasi proses belajar, kedua peranan itu tidak akan terlepas dari situasi saling mempengaruhi dalam pola hubungan antara dua subyek. Siswa sangat peduli dengan apa yang dilakukan oleh gurunya. Guru harus

mengupayakan semaksimal mungkin menata lingkungan belajar dan perencanaan materi agar terjadi proses pembelajaran di dalam dan di luar kelas.

Permasalahan yang mengakibatkan kurang berkembangnya proses pembelajaran penjasorkes di sekolah salah satunya disebabkan oleh terbatasnya sarana dan prasarana pembelajaran yang tersedia di sekolah. Permasalahan tersebut semakin mendalam dan berpengaruh secara signifikan terhadap proses pembelajaran penjasorkes, karena kurang didukung oleh tingkat kemampuan, kreativitas, dan inovasi guru penjasorkes dalam proses memberikan materi yang diajarkan kepada siswanya. Pengembangan media pembelajaran sangat penting artinya untuk mengatasi kekurangan dan keterbatasan persediaan media yang ada. Selain itu, media yang dikembangkan sendiri oleh guru dapat menghindari ketidaktepatan karena dirancang sesuai kebutuhan, potensi sumber daya dan kondisi lingkungan masing-masing. Lebih dari itu, juga dapat meningkatkan kreativitas dan kemampuan inovasi para pendidik sehingga dihasilkan profesionalitas pendidik.

Sekolah Menengah Kejuruan Nahdlatul Ulama Ungaran adalah Sekolah Menengah Kejuruan kelompok Teknologi Informasi Komunikasi di Kota Ungaran. Berdasarkan hasil observasi yang pernah dilakukan peneliti selama kegiatan Praktik Pengalaman Mengajar diketahui bahwa sarana dan prasarana yang dimiliki oleh pihak sekolah masih tergolong kurang jika dinilai dari jumlah alat dan dibandingkan dengan jumlah siswa yang ada. Salah satu contoh yang terlihat dalam permainan bola voli dimana guru hanya memberikan pembelajaran sesuai dengan keadaan dan kondisi lapangan yaitu dengan memberikan permainan

bola voli menggunakan halaman sekolah yang sedang diperbaiki, hal ini dapat membahayakan siswa karena terdapat material bangunan yang berada disekitar halaman sekolah. Bola yang dimiliki dan digunakan masih sangat kurang yaitu hanya ada dua bola voli dibandingkan dengan jumlah siswa dalam setiap kelasnya. Pada proses kegiatan belajar mengajar siswa didapati masih banyak siswa yang belum memahami teknik dasar dalam permainan bola voli terutama pada *passing* atas salah satunya penyebabnya disebabkan oleh penyampaian teori yang kurang maksimal. ditambah dengan kurangnya pengalaman gerak siswa menjadikan kegiatan belajar mengajar belum dapat berjalan dengan baik. Hal ini dapat terlihat dengan masih terdapat siswa yang belum menguasai teknik dasar *passing* atas dalam permainan bola voli dengan benar, baik secara teori maupun secara praktik.

Pengembangan dalam proses pembelajaran perlu diterapkan sebagai upaya untuk mencapai tujuan pendidikan pada umumnya. Modifikasi permainan yang disesuaikan dengan kondisi dan keadaan yang ada perlu dilakukan. Pada saat ini proses pembelajaran yang ada di SMK NU Ungaran belum dikemas dalam bentuk permainan. Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan akan dapat membantu siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan, sehingga siswa secara tidak sadar sedang belajar materi yang dikemas permainan tersebut. Pengembangan model permainan atau modifikasi permainan akan dapat mengatasi masalah keterbatasan sarana dan prasarana yang ada pada sekolah.

Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti tertarik hendak menerapkan Pengembangan Model Permainan *Passing* Atas Bola Voli dalam Pembelajaran

Penjasorkes Melalui Permainan Gapai pada Siswa Kelas X SMK NU Ungaran Tahun Ajaran 2018.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut :

1. Kurangnya sarana dan prasarana yang dimiliki oleh Sekolah Menengah Kejuruan Nahdlatul Ulama Ungaran.
2. Penyampaian teori yang disampaikan oleh guru kurang maksimal.
3. Masih terdapat siswa yang belum menguasai teknik dasar passing atas dalam permainan bola voli dengan benar, baik secara teori maupun secara praktik.
4. Belum diterapkannya pengembangan model permainan *passing* guna menunjang proses pembelajaran *passing* dalam permainan bola voli.

1.3. Batasan Masalah

Dari berbagai macam permasalahan yang telah diidentifikasi, dibatasi satu permasalahan yang akan diteliti yaitu belum diterapkannya pengembangan model permainan guna menunjang proses pembelajaran pada siswa SMK NU Ungaran.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah tersebut, dapat dirumuskan masalah yang akan diteliti yaitu: Apakah model permainan Gapai

layak diterapkan dalam proses pembelajaran materi *passing* atas permainan bola voli pada mata pelajaran penjasorkes pada siswa kelas X SMK NU Ungaran?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah untuk:

Untuk mengembangkan model permainan gapai yang layak digunakan sebagai alternatif pembelajaran materi *passing* atas permainan bola voli pada mata pelajaran penjasorkes pada siswa kelas X SMK NU Ungaran.

1.6. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan pada penelitian ini diantara adalah:

1.6.1. Manfaat Teoritis

Dapat memberikan kontribusi bagi perkembangan ilmu pengetahuan terutama dalam bidang permainan bola voli.

1.6.2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Dapat dijadikan sebagai variasi pembelajaran bola voli.

b. Bagi Siswa

Dapat meningkatkan minat dan keaktifan peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar khususnya penjasorkes pada materi bola voli.

1.7. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang di hasilkan dari penelitian dan pengembangan ini adalah model permainan Gapai. Gapai adalah singkatan dari Gawang Simpai merupakan model permainan yang diterapkan sebagai alternatif pembelajaran *passing* atas pada materi permainan bola voli dalam mata pelajaran Penjasorkes. Gipai merupakan permainan yang memanfaatkan simpai sebagai gawang, yang nantinya gawang tersebut akan dipegang oleh siswa. Sementara siswa yang lain berusaha membuat gol ke gawang tersebut dengan teknik dasar *passing* atas dalam permainan bola voli.

1.8. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.8.1. Asumsi Pengembangan

Pengembangan model permainan Gapai berasumsi pada pengembangan model permainan yang dapat menjadikan siswa lebih aktif bergerak dan menjadikan pembelajaran penjas lebih menyenangkan, sehingga peserta didik dapat menangkap maksud, ilmu dan manfaat dari pembelajaran yang disampaikan.

1.8.2. Keterbatasan Pengembangan

Pada proses pengembangan model permainan Gapai dijumpai beberapa keterbatasan, diantaranya yaitu:

1. Pengetahuan dan pengalaman peneliti dalam mengembangkan model permainan yang masih terbatas.
2. Pengembangan hanya dilakukan oleh satu orang peneliti, sehingga dalam pelaksanaan uji coba hanya terbatas pada lingkup kecil.