

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sektor yang sangat menentukan kualitas suatu bangsa. Kegagalan pendidikan berimplikasi pada gagalnya suatu bangsa, keberhasilan pendidikan juga secara otomatis membawa keberhasilan sebuah bangsa. Pada era globalisasi meningkatkan pendidikan haruslah disegerakan agar mampu bersaing dengan negara lain. Untuk dapat mewujudkan itu ada banyak hal yang harus diperhatikan. Salah satu upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia adalah dengan cara perbaikan proses belajar mengajar. Kebijakan pemerintah meningkatkan mutu pendidikan menuntut guru memiliki kompetensi dalam melaksanakan tugasnya. Sekolah sebagai lembaga pendidikan bertanggungjawab dalam meletakkan dasar-dasar kompetensi dan pembangunan moral yang berkualitas.

Keberhasilan suatu pembelajaran tidak hanya tergantung pada siswa saja, akan tetapi juga peran aktif seorang guru. Siswa dan guru harus berperan aktif dalam pembelajaran. Harapan yang tidak pernah sirna dari seorang guru adalah bagaimana agar bahan pelajaran yang disampaikan dapat diterima anak muridnya dengan tuntas. Sejalan dengan penerapan kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP), dimana guru dituntut untuk mampu menciptakan pembelajaran yang lebih bervariasi tidak monoton serta dapat meningkatkan peran siswa dalam proses pembelajaran, maka harus dirancang dan dibangun

suasana kelas sedemikian rupa sehingga siswa mendapat kesempatan untuk belajar serta berinteraksi dengan baik antara satu dengan yang lainnya. Pengajaran adalah suatu atau serangkaian aktivitas untuk menciptakan suatu kondisi yang dapat membantu, memberi rangsangan, bimbingan, pengarahan dan dorongan kepada siswa agar terjadi proses belajar, sehingga siswa dapat memperoleh, mengubah serta mengembangkan pengetahuan, sikap dan keterampilan.

Maka demikian pengajaran bukanlah sekedar menyangkut persoalan penyampaian materi pelajaran dari guru kepada siswa, akan tetapi lebih luas dari itu yaitu bagaimana menciptakan kondisi hubungan yang dapat membantu, membimbing dan melatih siswa dalam belajar. Gaya mengajar ialah segala suatu cara yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan dan informasi. Maka hal seperti ini, jika seorang guru mampu memberikan gaya mengajar yang tepat dan baik maka akan dapat menciptakan kondisi dan suasana belajar-mengajar yang menyenangkan dan bergairah kreatif, efektif, inovatif dan kompetitif. Untuk menumbuhkan sikap kreatif, efektif, inovatif dan kompetitif tidaklah mudah. Fakta yang terjadi adalah guru dianggap sumber belajar paling benar. Proses pembelajaran yang terjadi memposisikan siswa sebagai pendengar ceramah guru. Akibatnya proses belajar mengajar cenderung membosankan dan menjadikan siswa malas belajar. Sikap anak didik yang pasif tersebut tidak hanya terjadi pada mata pelajaran tertentu saja tetapi pada hampir semua mata pelajaran termasuk pendidikan jasmani.

Pendidikan jasmani merupakan usaha pendidik dengan menggunakan aktivitas otot besar hingga proses pendidikan yang berlangsung tidak terhambat

olah gangguan kesehatan dan pertumbuhan badan. Sebagai bagian integral dari proses pendidikan keseluruhan, pendidikan jasmani merupakan usaha yang bertujuan untuk mengembangkan kawasan organik, neuromuskuler, intelektual, dan sosial. Jika pendidikan jasmani diselenggarakan dalam situasi dan kondisi proses belajar mengajar yang dirancang secara baik, akan memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pencapaian tujuan pendidikan secara keseluruhan. Telah banyak usaha yang dilakukan pemerintah di Indonesia, baik itu melengkapi sarana dan prasarana, kurikulum dan gurulah sebagai ujung tombak keberhasilan dalam pembelajaran pendidikan jasmani ini. Efektivitas proses belajar mengajar pendidikan jasmani akan tercermin dalam keterlibatan siswa selama dan setelah pembelajaran itu berakhir. Selama ini dalam pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah terlihat bahwa kedudukan guru memiliki posisi sentral, selain itu setiap guru pendidikan jasmani tentu mempunyai metode dan strategi pembelajaran yang berbeda satu sama lainnya. Tetapi permasalahan yang timbul adalah siswa hanya sekedar bermain dalam permainan bola voli. Mereka kurang memperhatikan penguasaan dalam teknik dasar bermain bola voli seperti *Smash*, dan teknik dasar lainnya. Hal ini perlu diperbaiki agar kemampuan siswa dapat lebih ditingkatkan. *Smash* merupakan salah satu teknik dasar dalam permainan bola voli yang memiliki kontribusi besar dalam permainan bola voli. Maka perlu diajarkan kepada siswa di sekolah.

Berdasarkan hasil observasi awal yang peneliti lakukan dan hasil wawancara dengan guru pendidikan jasmani di SMA Swasta Parulian 1 Medan pada bulan februari 2018 mengenai proses belajar *Smash* permainan bola voli

yang dilakukan siswa, sebenarnya siswa ramah dan sopan terhadap gurunya di dalam proses pembelajaran, mereka juga selalu berinteraksi baik dengan guru dan teman ketika dalam pelaksanaan penjas berlangsung mereka sangat senang ketika materi bola voli berlangsung akan tetapi, pada kenyataannya ketika guru menjelaskan atau memaparkan materi pada saat belajar penjas berlangsung masih banyak kelihatan siswa yang menganggur atau mencari kesibukan mereka masing-masing, dikarenakan gurunya fokus terhadap murid yang sedang berperan dilapangan sehingga tidak berjalan dengan lancar. Ketika pada proses pembelajaran berlangsung dimana guru tersebut masih kurang memperdulikan kondisi didalam kelas maupun dilapangan oleh karena itu siswa masih banyak yang tidak terlibat dalam proses pembelajaran ketika berlangsung. Minimnya sarana prasarana yang ada di lingkungan sekolah seperti net bola voli, bola, garis lapangan yang tidak nampak dan sarana lainnya, sehingga pembelajaran tidak efektif. Salah satu masalah yang sering terjadi dalam permainan bola voli adalah kurangnya keterampilan siswa dalam melakukan *Smash*. Pada saat melakukan gerakan *Smash* siswa sering melakukan kesalahan terutama pada saat melakukan sikap awalan, sehingga *Smash* yang dilakukan tidak sempurna atau tidak terarah, dari 32 orang siswa, ternyata sebagian besar siswa 22 orang atau (69%) memiliki nilai dibawah nilai KKM (75) dan 10 orang siswa (31%) memiliki nilai di atas (75).

Agar para siswa dapat menguasai teknik *Smash* dengan baik dibutuhkan cara belajar yang baik. Dalam pelaksanaan pembelajaran *Smash* dalam permainan bola voli perlu diterapkan cara mengajar yang tepat agar diperoleh kemampuan

Smash yang baik. Pada pelaksanaannya gaya mengajar mendorong dalam memecahkan persoalan yang ada di dalam permainan bola voli terutama dalam pembelajaran *smash*. Melalui gaya mengajar pada pembelajaran *smash* diharapkan mampu memecahkan permasalahan yang selama ini terlihat dilapangan.

Oleh karena itu kreativitas dan inovasi guru dalam pembelajaran pendidikan jasmani, khususnya dalam gaya mengajar yang digunakan oleh guru adalah hal yang sangat penting. Dimana cara guru dalam meningkatkan kemauan, motivasi, minat, dan kreativitas siswa sangat berpengaruh terhadap hasil belajar. Sehingga guru harus memiliki caranya dalam menyampaikan pembelajaran. Dan usaha ini akan terwujud dengan gaya mengajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

Salah satu gaya mengajar yang kita kenal ialah gaya resiprokal, ciri-ciri tertentu dari gaya resiprokal ialah interaksi sosial, menerima, dan memberikan umpan balik segera. Dalam anatomi gaya resiprokal, peran guru adalah untuk membuat semua materi pelajaran, keputusan kriteria, dan memberikan umpan balik kepada pengamat.

Pendekatan dengan metode resiprokal memberikan kebebasan pada siswa untuk membuat keputusan sehubungan dengan pelaksanaan tugas, siswa diberikan kewajiban untuk menilai hasil belajar secara terbatas. Penilaian hanya terbatas pada penilaian formatif atau korektif oleh seseorang terhadap seorang siswa atau sekelompok siswa. Dengan menggunakan gaya belajar resiprokal ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan *smash* pada bola voli.

Oleh karena itu berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar *Smash* Permainan Bola Voli Melalui Gaya Mengajar Resiprokal Pada Siswa Kelas XI SMA Swasta PARULIAN 1 Medan Tahun Ajaran 2017/2018

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada masalah latar belakang diatas, maka peneliti dapat mengidentifikasi beberapa masalah: 1) Apakah dengan rendahnya minat belajar siswa dalam proses pembelajaran *smash* bola voli berdampak tinggal kelas? 2) Bagaimanakah bola yang digunakan siswa saat melakukan gerakan *smash*? 3) Mengapa siswa kurang disiplin dalam mengikuti pembelajaran *smash* bola voli? 4) Mengapa Siswa banyak bermain-main pada saat guru menjelaskan materi *smash* bola voli? 5) Berapa siswa yang telah mencapai nilai kriterian ketuntasan minimum (KKM)?

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan beberapa masalah yang dapat diidentifikasi, maka peneliti membuat pembatasan pada masalah yaitu: 1) Variabel Bebas Meningkatkan Hasil Belajar *Smash*, 2) Variabel Terikat Gaya Mengajar Resiprokal SMA Swasta Parulian 1 Medan Tahun Ajaran 2017/2018.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah dalam penelitian ini, perumusan masalah merupakan salah satu hal yang sangat penting untuk mencapai hasil suatu penelitian. Jadi yang menjadi rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Apakah melalui gaya mengajar resiprokal dapat meningkatkan hasil belajar *smash* pada siswa Kelas XI SMA Swasta Parulian 1 Medan T.A. 2017/2018?”

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil belajar *smash* dalam permainan bola voli melalui gaya mengajar resiprokal pada siswa kelas XI SMA Swasta Parulian 1 Medan T.A. 2017/2018.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas dapat diperoleh manfaat penelitian sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk dijadikan sebagai sumber informasi dalam menjawab permasalahan-permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran terutama dalam meningkatkan hasil belajar *smash* bola voli pada siswa kelas XI SMA Swasta Parulian 1. Selain itu penelitian ini dapat bermanfaat sebagai bahan referensi dalam merancang desain pembelajaran dengan gaya mengajar resiprokal. Peneliti juga berharap rancangan

dalam penelitian ini yaitu gaya mengajar resiprokal dapat memberikan manfaat dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat :

- a. Bagi guru, manfaat penelitian ini yaitu dapat mengembangkan kualitas pembelajaran menjadi lebih menarik, dapat menjalankan tugas sebagai pendidik dengan baik yaitu dengan merencanakan pembelajaran secara matang, dapat mengidentifikasi kesulitan-kesulitan belajar yang dialami oleh siswa pada SMA Swasta Parulian 1 Medan.
- b. Bagi Siswa, manfaat penelitian ini yaitu dapat meningkatkan semangat dan motivasi dalam mengikuti pembelajaran karena pembelajaran dikemas secara menarik dengan menggunakan gaya mengajar resiprokal.
- c. Bagi Peneliti, manfaat penelitian ini yaitu dapat memberikan pengalaman dalam mengelola pembelajaran penjas, dapat meningkatkan kemampuan mengajar dan memberikan pengetahuan tentang bagaimana kesulitan-kesulitan yang di alami oleh siswa dalam proses pembelajaran.
- d. Bagi Peneliti lain, manfaat penelitian ini yaitu dapat menjadi rujukan, sumber informasi dan bahan referensi penelitian selanjutnya agar bisa lebih dikembangkan dalam materi-materi yang lainnya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.