

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses yang bertujuan mengembangkan seluruh potensi peserta didik agar menjadi manusia yang berkualitas. Salah satu mata pelajaran yang berperan penting dalam mencapai tujuan tersebut adalah Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK). PJOK merupakan bagian integral dari pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik sebagai media pembelajaran untuk mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor peserta didik. Menurut Rosdiani (2021), PJOK merupakan proses pendidikan yang menggunakan aktivitas jasmani untuk mengembangkan kemampuan fisik, mental, emosional, dan sosial peserta didik secara menyeluruh. Sejalan dengan itu, Mahendra (2020) menyatakan bahwa PJOK tidak hanya berorientasi pada peningkatan kebugaran jasmani, tetapi juga bertujuan membentuk karakter, sportivitas, disiplin, serta keterampilan gerak peserta didik. Oleh karena itu, PJOK memiliki peran yang sangat penting dalam menunjang perkembangan peserta didik secara utuh.

Dalam pembelajaran PJOK di tingkat SMP, salah satu materi yang diajarkan adalah permainan bola voli. Bola voli merupakan permainan beregu yang dimainkan oleh dua tim yang saling berhadapan dan dipisahkan oleh net. Menurut Ahmadi (2021), bola voli adalah permainan yang dimainkan dengan cara memukul bola melewati net dengan tujuan menjatuhkan bola di daerah lawan dan mencegah lawan melakukan hal yang sama. Untuk dapat bermain bola voli dengan baik, siswa harus menguasai berbagai teknik dasar, seperti *servis*, *smash*, *blocking*, dan *set-up*. Penguasaan teknik dasar tersebut menjadi fondasi utama dalam permainan bola voli.

Salah satu teknik dasar yang harus dikuasai siswa adalah *servis* bawah. Menurut Ahmadi (2021), *servis* bawah merupakan teknik dasar yang digunakan untuk memulai permainan dengan cara memukul bola dari bawah menggunakan satu tangan. Teknik ini dianggap paling mudah dipelajari oleh siswa pemula sehingga sering digunakan dalam pembelajaran bola voli di

sekolah. Namun, Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di SMP Negeri 4 Fatuleu Barat pada siswa kelas VIII yang berjumlah 21 orang, ditemukan bahwa keterampilan *servis* bawah bola voli siswa masih tergolong rendah. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam melakukan *servis* bawah dengan teknik yang benar, terutama pada aspek sikap awal, perkenaan bola, ketepatan arah *servis*, dan kekuatan pukulan. Kondisi ini terlihat dari masih banyaknya siswa yang tidak mampu mengarahkan bola ke daerah lawan secara tepat serta sering gagal melewati net.

Berdasarkan hasil tes awal keterampilan *servis* bawah pada 21 siswa, diperoleh data bahwa sebanyak 12 siswa (57,14%) berada pada kategori rendah, 6 siswa (28,57%) berada pada kategori sedang, dan 3 siswa (14,79%) berada pada kategori tinggi. Data tersebut menunjukkan bahwa masih terdapat sejumlah siswa yang belum mencapai tingkat keterampilan *servis* bawah yang diharapkan. Hasil ini mengindikasikan perlunya upaya perbaikan dalam proses pembelajaran agar keterampilan *servis* bawah siswa dapat meningkat secara optimal.

Rendahnya keterampilan *servis* bawah siswa dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah penggunaan metode pembelajaran yang kurang bervariasi. Pembelajaran yang masih berpusat pada guru sering menyebabkan siswa kurang aktif dan cepat merasa bosan. Menurut Wibowo (2021), keterampilan gerak akan berkembang secara optimal apabila siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan memperoleh kesempatan latihan yang cukup. Oleh karena itu, diperlukan metode pembelajaran yang mampu meningkatkan partisipasi siswa sekaligus menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Salah satu metode yang dapat digunakan adalah *Game-Based Learning*. Menurut Plass, Homer, dan Kinzer (2020), *Game-Based Learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan permainan sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran. Melalui metode ini, siswa belajar sambil bermain sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik,

interaktif, dan menyenangkan. Penelitian Camacho-Sánchez et al. (2023) juga menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan keterampilan motorik siswa secara signifikan. Dengan demikian, penerapan *Game-Based Learning* diharapkan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan keterampilan servis bawah bola voli siswa.

Dengan demikian, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Meningkatkan Keterampilan Servis Bawah Bola Voli melalui Metode *Game-Based Learning* pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 4 Fatuleu Barat.” Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PJOK serta menjadi referensi bagi guru dalam menerapkan metode pembelajaran yang inovatif dan efektif.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Siswa mengalami kesulitan dalam melakukan teknik servis bawah yang benar, seperti posisi tubuh, ayunan tangan, dan koordinasi gerak.
2. Ketepatan arah dan kekuatan servis siswa masih belum optimal.
3. Belum diketahui ketrampilan servis bawah bola voli melalui metode *Game-Based Learning* pada siswa kelas VIII SMP Negeri 4 fatulue barat.

C. Batasan Masalah

Untuk menjaga fokus penelitian dan menghindari pembahasan yang terlalu luas, penelitian ini dibatasi pada keterampilan servis bawah bola voli melalui penerapan metode *Game-Based Learning* pada siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Fatuleu Barat.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Bagaimana penerapan metode *Game-Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar ketrampilan servis bawah bola voli Siswa Kelas VIII SMP Negeri 4 Fatuleu Barat?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan maka tujuan penelitian ini Adalah: Untuk mengetahui meningkatkan hasil belajar ketrampilan *servis* bawa bola voli Siswa Kelas VIII SMP Negeri 4 Fatuleu Barat. Melalui penerapan metode *Game-Based Learning* yang diukur melalui tes praktek.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam dunia pendidikan.

Manfaat yang diharapkan peneliti adalah sebagai beriku:

- a. Bagi siswa Dapat meningkatkan keterampilan *servis* bawah siswa dengan menggunakan metode *Game-based learning*.Dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dengan situasi belajar yang menyenangkan melalui penerapan metode *Game-Based Learning*.
- b. Bagi guru
Menambah wawasan pengetahuan tentang pembelajaran penjaskes terutama mengenai penerapan berbagai strategi pembelajaran penjaskes, khususnya metode *Game-Based Learning* Memberikan pengetahuan, pengalaman tentang metode *Game-Based Learning* pada pembelajaran penjaskes.
- c. Bagi peneliti
Meningkatkan kemampuan dalam menciptakan pembelajaran penjaskes yang inovatif, kreatif, dan menyenangkan melalui penerapan metode *Game-Based Learning*