

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah pembelajaran keterampilan dan penguasaan kebiasaan sekelompok orang yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui pengajaran, penelitian dan pelatihan pendidikan sering terjadi di bawah bimbingan orang lain, tetapi juga memungkinkan secara otodidak. Pendidikan umumnya dibagi menjadi tahapan seperti prasekolah, sekolah dasar, sekolah menengah, sekolah menengah atas dan kemudian perguruan tinggi.

Olahraga merupakan suatu kegiatan gerakan fisik yang teratur dan terencana untuk meningkatkan kemampuan gerak. Kegiatan itu sendiri cenderung menyenangkan serta menghibur. Olahraga berasal dari bahasa Indonesia yang berarti mengolah atau menyempurnakan fisik. Olahraga adalah alat untuk membantu melindungi dari berbagai penyakit dan dapat mengurangi stres. Salah satu olahraga yang menarik yaitu permainan bolavoli.

Permainan bolavoli adalah cabang olahraga yang dimainkan oleh dua tim yang masing-masing beranggotakan enam orang pemain inti dan beberapa pemain cadangan. Permainan bolavoli memantul-mantulkan bola agar jangan sampai bola menyentuh lantai, bola dimainkan tiga sentuhan dalam lapangan sendiri dan mengusahakan bola hasil sentuhan itu di sebrang ke lapangan lawan melewati jaring net masuk sesulit mungkin untuk bisa bermain bolavoli secara benar, para pemain/siswa harus menguasai teknik dasar bolavoli agar memudahkan untuk melakukan permainan dengan benar. Teknik-teknik dasar yang wajib dikuasai olahraga ini yaitu, *passing*, *sevis*, *smash*, dan *block*. Dari uraian tersebut penulis dapat menyimpulkan bahwa salah satu penunjang dapat bermain bolavoli.

Gaya komando adalah karakteristik mendefinisikan gaya kepemimpinan yang meniru kinerja sebuah respon atau kinerja di bawah reperensi. Dalam anatomi gaya komando peran guru adalah membuat semua keputusan dan peran siswa untuk mengikuti keputusan tersebut. Ketika perilaku ini tercapai tujuan-tujuan berikut dicapai dalam materi pelajar dan perilaku.

Tujuan pokok untuk memproduksi model oleh kinerja langsung untuk mencapai akurasi dan kinerja presisi untuk mencapai hasil yang segera mencapai kinerja disinkronkan mengikuti model yang telah ditentukan menguasai keterampilan materi pelajaran untuk melestarikan tradisi budaya dan ritual menggunakan waktu secara efisien

Perilaku tujuan untuk mensosialisasikan individu menjadi norma-norma kelompok untuk mencapai kepatuhan mencapai keseragaman untuk membangun identitas kelompok dan kebanggaan kepemilikan untuk meningkatkan *esprit de corps* mengikuti petunjuk pada isyarat mencapai standar estetika tertentu untuk mengembangkan kebiasaan dan rutinitas.

Gaya khusus komando karena setiap perilaku merupakan keputusan yang berbeda hubungan guru-pelajar, sebuah realitas yang berbeda muncul dengan penggunaan data dalam gaya. Setiap perilaku memiliki hal-hal sendiri untuk melakukan dan hits sendiri dan masalah sendiri potensial. Kesadaran akan aspek realitas membantu untuk mengembangkan wawasan dan kontribusi mencegah insiden yang dapat mengurangi kemungkinan mencapai tujuan. Bagian berikutnya menawarkan beberapa komentar pada episode gaya khusus dalam gaya perintah.

Smash adalah pukulan cepat dan keras yang dilakukan oleh seorang pemain bolavoli ketika bola hasil umpan temannya melambung tinggi dan dipukul secara menukik dengan keras pada daerah lawan, dalam pengertian *smash* dalam permainan bolavoli, bolanya berawal dari ketinggian diatas

jaring, kemudian melewati jaring dan jatuh ke daerah lapangan lawan. Amung dan Toto (2001 : 67)

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di SMPN 15 Kota Sukabumi, peneliti menemukan permasalahan yang ada dalam pembelajaran permainan bolavoli. Dalam pembelajaran mata pembelajaran penjas, materi permainan bolavoli banyak siswa yang bercanda dalam melakukan kegiatan permainan bolavoli banyak siswa yang menyepelkan pada saat pembelajaran olahraga karena permainan bolavoli familiar dan sudah sering dilakukan oleh semua masyarakat anak anak, remaja hingga dewasa. Hal ini dilihat oleh peneliti saat para siswa belajar di lapangan pada hari Sabtu pukul 09.00 WIB, tanggal 23 Desember 2017. Berdasarkan uraian yang telah di paparkan maka peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian dengan judul ‘Pengaruh Gaya Mengajar Komando Terhadap Hasil Belajar *Smash* Bolavoli SMPN 15 Kota Sukabumi Tahun Ajaran 2017/2018.

B. Rumusan Masalah

Agar peneliti ini saya dapat bertanggung jawab dan dapat fokus lebih dalam lagi dan tidak menyimpang dari masalah yang saya teliti dan sebenarnya. Adapun pembatasan masalah dalam penelitian adalah Apakah ada Pengaruh Gaya Komando Terhadap Hasil Belajar *Smash* Bolavoli SMPN 15 Kota Sukabumi 2017/2018.

C. Batasan Masalah

Dalam pelaksanaan peneliti ini maka batasan masalah peneliti di batasi hanya meneliti tentang Pengaruh Gaya Komando Terhadap Hasil Belajar *Smash* Bolavoli di SMPN 15 Kota Sukabumi meskipun ada gaya mengajar yang lain dan selain itu adanya keterbatasan waktu dan tempat.

D. Tujuan penelitian

Tujuan dalam penelitian untuk mengetahui apakah ada Pengaruh Gaya metode Gaya mengajar Komando Terhadap Hasil Belajar *Smash* dalam Permainan Bolavoli SMPN 15 Kota Sukabumi 2017/2018.

E. Manfaat Penelitian

- a. Bagi siswa
 - a) Siswa dapat mengetahui betapa pentingnya menguasai melakukan *smash* yang baik dan benar dalam permainan bolavoli

- b. Bagi guru
 - a) Sebagai bahan masukan dan menambah ilmu pengetahuan dari melakukan teknik *smash*.
 - b) Meningkatkan kualitas kemitraan antara sekolah dengan ekstren sekolah

- c. Bagi sekolah
 - a) Sebagai umpan balik untuk meningkatkan efektivitas dan efesiensi nya Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) pendidikan jasmani
 - b) Meningkatkan prestasi sekolah melalui hasil olahraga siswa

- d. Bagi peneliti
 - a) Untuk melihat sejauh mana kemampuan siswa dalam melakukan *smash* dalam permainan bolavoli
 - b) Sebagai mana bahan pertimbangan antara ilmu yang didapat dari lembaga dengan yang di dapat dari lapangan.