

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan adalah salah satu bagian terpenting dalam kemajuan suatu negara. Maju mundurnya suatu negara ditentukan oleh pendidikan yang diselenggarakan oleh bangsa tersebut. Pendidikan jasmani merupakan salah satu pendidikan yang mengarah pada perkembangan keseluruhan aspek manusia.

Pendidikan jasmani adalah suatu proses pendidikan yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan jasmani dalam rangka memperoleh kemampuan dan keterampilan jasmani, pertumbuhan fisik, kecerdasan dan pembentukan watak. Pendidikan jasmani memberikan kesempatan pada siswa untuk terlibat langsung dalam aneka pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, bermain, dan berolahraga yang dilakukan secara sistematis, terarah dan terencana. Pembekalan pengalaman belajar itu diarahkan untuk membina, sekaligus membentuk gaya hidup sehat dan aktif sepanjang hayat. Sehingga pendidikan jasmani merupakan salah satu pendidikan yang sangat penting dan utama untuk kemajuan suatu bangsa. Sepakbola merupakan salah satu materi pembelajaran dalam kurikulum pendidikan jasmani di jenjang Sekolah Menengah Atas.

Menurut Jesse Feiring Williams (1999; dalam Freeman, 2001), pendidikan jasmani adalah sejumlah aktivitas jasmani manusiawi yang terpilih sehingga dilaksanakan untuk mendapatkan hasil yang diinginkan. Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan melalui aktivitas jasmani, permainan dan olahraga. Pada

hakikatnya pendidikan jasmani adalah upaya yang dilakukan dengan memanfaatkan aktivitas jasmani yang bertujuan untuk meningkatkan individu baik dari segi kognitif, afektif maupun psikomotor. Pendidikan jasmani merupakan media untuk mendorong perkembangan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan, serta pembiasaan pola hidup sehat yang berguna untuk pertumbuhan dan perkembangan.

Pendidikan jasmani merupakan media untuk mendorong perkembangan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan, serta pembiasaan pola hidup sehat yang berguna untuk pertumbuhan dan perkembangan. Adapun ruang lingkup pendidikan jasmani melalui permainan dan olahraga, aktivitas pengembangan dan uji diri atau melalui senam, pendidikan luar kelas. Dalam olahraga permainan ada beberapa contoh olahraga permainan diantaranya, menurut Belka (1994:28) diklasifikasikan sebagai berikut : “permainan sentuh (*tag game*), permainan target (*target game*), permainan net dan dinding (*net and wall game*), permainan serangan (*invasion game*) dan permainan lapangan (*fielding game*).” Disini peneliti mengambil salah satu contoh olahraga yang menggunakan net (*net game*) yaitu permainan bola voli.

Permainan bola voli adalah olahraga yang dapat dimainkan oleh anak-anak sampai orang dewasa, baik wanita maupun pria. Permainan bola voli pada dasarnya berpegang pada dua prinsip, yaitu teknis dan psikis. Prinsip teknis dimaksudkan dengan pemain memvoli bola dengan bagian pinggang ke atas secara hilir mudik di udara melewati atas net agar dapat menjatuhkan bola di dalam lapangan lawan secepatnya untuk mencari kemenangan secara sportif.

Prinsip psikis adalah pemain bermain dengan senang dan kerjasama yang baik. (Suharno H.P; 1993:1).

Tujuan permainan bola voli bersifat rekreatif yaitu untuk mengisi waktu luang atau sebagai selingan setelah bekerja dan untuk menjaga kesegaran jasmani. Kemudian adanya perkembangan untuk meningkatkan prestasi diri, mengharumkan nama daerah, bangsa dan negara. Seperti yang di ungkapkan oleh Suharno (2000:9) bahwa, ciri-ciri permainan bola voli pada sekarang ini tidak hanya merupakan olahraga yang bersifat rekreasi sekedar alat untuk meningkatkan kesegaran jasmani saja, tetapi telah menuntut kualitas prestasi yang setinggi-tingginya, maka permainan bola voli sangat perlu adanya pembinaan prestasi secara serius sejak usia dini, salah satunya melalui jalur pendidikan.

Proses belajar dan pembelajaran serta penggunaan metode pembelajaran sangat berpengaruh terhadap mutu pendidikan. Selain itu fasilitas atau sarana yang ada di sekolah juga dapat mempengaruhi hasil pembelajaran. Minimnya peralatan, kurangnya buku referensi menentukan keberhasilan pembelajaran khususnya pembelajaran penjas.

Kemampuan seorang guru menyajikan materi pelajaran sesuai dengan kondisi yang ada sangat dituntut agar memperoleh hasil belajar yang optimal. Kreatifitas dan inisiatif guru sangat dituntut dalam memberikan tugas ajar kepada siswa agar materi yang diberikan dapat dikuasai dengan baik. Menurut Husdarta & Yudha M. Saputra (2000: 61) menyatakan bahwa:”keterampilan memvariasikan metode dalam proses belajar mengajar meliputi tiga aspek (1) variasi dalam metode pembelajaran, (2) variasi dalam menggunakan media dan bahan

pembelajaran, (3) variasi dalam interaksi antara guru dengan siswa. Salah satu bentuk variasi dalam menggunakan media dan bahan pembelajaran *smash* bola voli yaitu menggunakan media audio visual.

Media pembelajaran harus meningkatkan motivasi siswa. Selain itu, merangsang siswa mengingat apa yang sudah dipelajari, selalu memberikan rangsangan belajar baru. Sudah selayaknya lembaga-lembaga pendidikan yang ada segera memperkenalkan dan mulai menggunakan Teknologi Informasi komunikasi sebagai basis pembelajaran yang lebih mutakhir (Darmawan, 2011:4)

Kata media berasal dari kata latin, yaitu *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Selain itu, kata media juga berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium*, dan secara harfiah berarti perantara atau pengantar, yaitu perantara atau pengantar sumber pesan dan penerima pesan (Hamdani, 2011: 243) Dengan kata lain media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa, yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Adapun media pembelajaran adalah media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan intruksional atau mengandung maksud-maksud pembelajaran (Hamdani, 2011 : 243)

Audio visual akan menjadikan penyajian bahan ajar kepada siswa semakin lengkap dan optimal. Sesuai dengan namanya, media ini kombinasi audio dan visual atau bisa disebut media pandang-dengar. Selain itu media ini dalam batas-batas tertentu dapat juga menggantikan peran dan tugas guru. Sebab,

penyajian materi bisa digantikan oleh media, dan guru bisa beralih menjadi fasilitator belajar, yaitu memberikan kemudahan bagi para siswa untuk belajar. Contoh media audio visual, diantaranya program video atau televisi, video atau televisi intruksional dan program slide suara (*soundslide*).

Namun pada kenyataannya pembelajaran penjasorkes belum mencapai tujuan yang maksimal. Hal itu terjadi karena guru hanya memberikan hal-hal yang bersifat teoritik tanpa diiringi dengan praktik, penggunaan media-media yang konvensional, sarana dan prasarana yang dipakai kurang menunjang proses pembelajaran dan proses pembelajaran masih monoton. Selain itu hal-hal yang menghambat dalam kegiatan pembelajaran penjasorkes sering sekali muncul beberapa kendala serta hambatan. Misalnya, guru kurang menguasai dalam cabang olahraga tertentu salah satunya bola voli, karena memang bukanlah keahlian dari guru tersebut.

Dari berbagai penyebab diatas hal paling mendasar yang mempengaruhi pembelajaran penjasorkes adalah penggunaan media. Guru seharusnya tidak hanya menguasai materi akan tetapi juga harus pandai memanfaatkan media dalam menunjang pembelajaran yang akan dilakukan, karena materi akan lebih mudah tersampaikan. Oleh karena itu guru hendaknya mampu memilih media yang tepat dan sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Yaitu menggunakan media yang tepat dalam peyampaian materi.

Pemilihan judul ini dilatarbelakangi bahwa berdasarkan observasi yang dilakukan di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Sungai Betung bahwa dalam pencapaian Presentasi Ketuntasan Klasikal 75 % dan nilai kriteria ketuntasan

minimum KKM yang ditetapkan oleh Sekolah 70 sedangkan jumlah siswa yang mendapatkan nilai tidak tuntas KKM dengan persentase 54.29 % dan yang tuntas KKM 45.71 % dari jumlah siswa 23 , artinya nilai dan persentasi ketuntasan klasikal yang diperoleh dari hasil observasi tersebut masih rendah, karena belum mencapai kriteria ketuntasan yang telah ditetapkan sekolah.

Alasan lain yang melatarbelakangi peneliti memilih materi *smash* dalam permainan bola voli bahwa pada waktu istirahat banyak siswa yang melakukan aktivitas bermain bola voli, hal itu menunjukkan bahwa begitu berminatnya siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Sungai Betung dalam permainan bola voli selain didukung oleh fasilitas yang memadai dalam melakukan permainan bola voli. Namun dalam pelaksanaannya banyak siswa yang belum mengetahui cara gerakan *smash* yang benar dalam permainan bola voli tersebut.

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dikemukakan diatas maka penelitian ini mengambil judul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar *Smash* Bola Voli Melalui Penerapan Media audio visual Pada Siswa Kelas XI Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Sungai Betung Kabupaten Bengkayang ”

## **B. Masalah dan Sub Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka masalah umum dalam penelitian ini adalah, bagaimanakah upaya meningkatkan hasil belajar *smash* bola voli melalui penerapan media audio visual pada siswa kelas XI Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Sungai Betung Kabupaten Bengkayang. Dan sub masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran melalui media audio visual untuk meningkatkan hasil belajar *smash* bola voli pada siswa kelas XI Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Sungai Betung Kabupaten Bengkayang ?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran melalui media audio visual untuk meningkatkan hasil belajar *smash* bola voli pada siswa kelas XI Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Sungai Betung Kabupaten Bengkayang ?
3. Bagaimana Observasi pembelajaran melalui media audio visual untuk meningkatkan hasil belajar *smash* bola voli pada siswa kelas XI Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Sungai Betung Kabupaten Bengkayang ?
4. Bagaimana refleksi pembelajaran melalui media audio visual untuk meningkatkan hasil belajar *smash* bola voli pada siswa kelas XI Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Sungai Betung Kabupaten Bengkayang ?
5. Bagaimana peningkatan hasil belajar *smash* bola voli pada siswa kelas XI Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Sungai Betung Kabupaten Bengkayang melalui media audio visual ?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan umum dalam penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan tentang meningkatkan hasil belajar *smash* bola voli melalui penerapan media audio visual pada siswa kelas XI Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Sungai Betung Kabupaten Bengkayang. dan tujuan khusus dalam penelitian ini mendiskripsikan tentang :

1. Perencanaan pembelajaran melalui media audio visual untuk meningkatkan hasil belajar *smash* bola voli pada siswa kelas XI Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Sungai Betung Kabupaten Bengkayang
2. Pelaksanaan pembelajaran melalui media audio visual untuk meningkatkan hasil belajar *smash* bola voli pada siswa kelas XI Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Sungai Betung Kabupaten Bengkayang
3. Observasi pembelajaran melalui media audio visual untuk meningkatkan hasil belajar *smash* bola voli pada siswa kelas XI Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Sungai Betung Kabupaten Bengkayang
4. Refleksi pembelajaran melalui media audio visual untuk meningkatkan hasil belajar *smash* bola voli pada siswa kelas XI Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Sungai Betung Kabupaten Bengkayang
5. Peningkatan hasil belajar *smash* bola voli pada siswa kelas XI Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Sungai Betung Kabupaten Bengkayang melalui media audio visual

#### **D. Manfaat Penelitian**

Kemampuan penelitian ini diharapkan memiliki manfaat antara lain :

##### **1. Manfaat Teoritis**

- a. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sumbangan keilmuan yang berarti bagi para guru dan pembina olahraga untuk pembelajaran bola voli.

- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat mengungkapkan bagaimana upaya para pengajar untuk menambah pengetahuan bahwa untuk meningkatkan hasil belajar *smash* bola voli.
- c. Kemampuan penelitian ini diharapkan dapat menjadi bacaan, informasi, dan referensi bagi rekan mahasiswa program studi penjaskes untuk melakukan kegiatan penelitiannya.

## 2. Manfaat Praktis dari penelitian berguna bagi :

- a. Siswa, Penelitian ini dapat meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar siswa terhadap pembelajaran penjaskes dan membuat pembelajaran penjaskes lebih menarik, menyenangkan dan terasa mudah.
- b. Guru Penjaskes, dengan diadakan penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi guru sebagai bahan untuk wawasan guru dalam mengajar.
- c. Bagi Sekolah
  - 1) Sebagai bahan kepustakaan bagi peneliti lain yang meneliti tentang masalah serupa.
  - 2) Sebagai bahan bacaan bagi mahasiswi, khususnya jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, untuk memperkaya pengetahuan di bidang olahraga.

## E. Ruang Lingkup Penelitian

Untuk membatasi agar penelitian ini memiliki ruang lingkup yang jelas dan tidak melebar kemana-mana maka peneliti membatasi ruang lingkup penelitian yaitu : upaya meningkatkan hasil belajar *smash* bola voli melalui

penerapan media audio visual pada siswa kelas XI Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Sungai Betung Kabupaten Bengkayang.

### **1. Variabel penelitian**

Variabel penelitian adalah gejala-gejala yang bervariasi dan menjadi sasaran atau pengamatan dalam penelitian. Suharsimi Arikunto (2006:91) “ Variabel adalah objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian pengamatan dalam suatu penelitian. dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu :

#### **a. Variabel Masalah**

Penyusunan judul PTK itu harus menggambarkan secara jelas masalah yang akan diteliti. Maksudnya adalah judul PTK telah jelas variabel terikatnya. Variabel masalah dalam penelitian ini disebut juga variabel terikat. variabel masalah yang akan diangkat dan dipecahkan melalui serangkaian siklus-siklus dalam tindakan PTK. Untuk melihat muncul tidaknya variabel terikat tergantung variabel bebas, Zuldafrial (2009 :15) , mengatakan bahwa” variabel masalah adalah variabel yang ada atau munculnya ditentukan atau dipengaruhi oleh variabel tindakan, ada atau munculnya variabel ini karena variabel bebas tertentu”, Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel tindakan (Sugiyono, 2011:39). Jadi variabel masalah ini merupakan variabel yang timbul akibat variabel tindakan

Variabel masalah dalam PTK adalah masalah yang akan diangkat dan dipecahkan melalui serangkaian siklus-siklus dalam tindakan PTK

sekaligus merupakan masalah sentral yang telah nyata diangkat dari persoalan praktis dan nyata terjadi di kelas/ di lapangan. Masalah tersebut nyata dan terjadi pada saat guru pendidikan jasmani mengajar di kelas.

Masalah tersebut telah ditemukenali dan dipilih guru/ pelatih (bersama kolaborator) sebagai masalah yang urgen untuk dicari solusinya melalui tindakan tertentu. Berdasarkan pendapat ahli yang telah dikemukakan yang menjadi variabel masalah dalam penelitian ini adalah hasil belajar smash bola voli

#### **b. Variabel Tindakan**

PTK juga harus menggambarkan tindakan atau action yang dipilih. Artinya, judul PTK telah tersurat atau secara eksplisit menggambarkan tindakan penelitian yang dipilih untuk memecahkan masalah. Tindakan dalam PTK juga dapat berupa apa saja, mungkin berupa inovasi atau rekayasa (engineering) dalam hal penggunaan pendekatan atau metode, media, atau asesmen atau penilaian. Apapun tindakannya yang dipilih maka harus memiliki keterkaitan secara rasional dengan upaya mengatasi masalahnya. Harus ada keterkaitan rasional antara tindakan yang dipilih dengan upaya mengatasi masalah. Bentuk dan jenis aksi yang dipilih juga merupakan hasil kesepakatan yang terbaik antara guru/ pelatih sebagai peneliti utama dengan kolaboratornya.

Variabel tindakan adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi penyebab perubahan atau timbulnya variabel dependen (terikat) (Sugiyono, 2011:39). Zuldafrial (2009:15) , menyatakan ” Variabel

tindakan adalah variabel yang mengandung gejala atau faktor-faktor yang menentukan atau mempengaruhi ada tidaknya atau munculnya variabel lain yang disebut variabel masalah”. Jadi dapat dikatakan bahwa variabel tindakan adalah variabel yang mempengaruhi variabel masalah, Berdasarkan pendapat ahli yang telah dikemukakan yang menjadi variabel tindakan yaitu penerapan media audio visual.

## 2. Definisi Operasional

Penafsiran seorang terhadap suatu istilah sering berbeda sehingga dapat menimbulkan kekeliruan dan menimbulkan ketidakcocokan atau mengaburkan pengertian. Oleh karena itu, peneliti menafsirkan penjelasan ini dengan mengacu pada ahli olahraga sebagai berikut :

### a. *Smash* Bola Voli

*Smash* Smash adalah merupakan bentuk serangan yang paling banyak digunakan untuk menyerang dalam upaya memperoleh nilai suatu tim dalam permainan voli. teknik smash atau spike adalah cara memainkan bola dengan efisien dan efektif sesuai dengan peraturan permainan untuk mencapai pukulan keras yang biasanya mematikan ke daerah lawan

### b. Media Audio Visual

Media audio visual adalah media yang penyampaian pesannya dapat diterima oleh indera pendengaran dan indera penglihatan, akan tetapi gambar yang dihasilkannya adalah gambar diam atau sedikit memiliki unsur gerak.