

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada dasarnya berperan mencerdaskan kehidupan bangsa yang tujuannya adalah peningkatan kualitas manusia Indonesia baik itu sosial, spiritual, dan intelektual, serta profesional dalam bidangnya. Berdasarkan ketetapan Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional yang di dalamnya membahas bahwa pendidikan nasional adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Republik Indonesia tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman.

Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan pendidikan melalui aktivitas jasmani yang dijadikan sebagai media untuk mencapai perkembangan individu secara menyeluruh. Namun perolehan keterampilan dan perkembangan lain yang jasmaniah itu juga sekaligus sebagai tujuan. Melalui pendidikan jasmani, siswa disosialisasikan ke dalam aktivitas jasmani termasuk keterampilan berolahraga. Oleh karena itu tidak mengherankan apabila banyak yang meyakini dan mengatakan bahwa pendidikan jasmani merupakan bagian dari pendidikan menyeluruh, dan sekaligus memiliki potensi yang strategis untuk mendidik (Adang Suherman, 2000:1). Melalui pembelajaran pendidikan jasmani, siswa dapat melakukan kegiatan berupa permainan dan olahraga tanpa mengesampingkan aspek kompetis prestasi di dalamnya. Hal tersebut sejalan dengan tujuan pendidikan jasmani berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan.

Tujuan pendidikan jasmani dalam Badan Standar Nasional pendidikan SMP (2006: 648), pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani dan olahraga yang terpilih.

2. Meningkatkan pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik.
3. Meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar.
4. Meletakkan landasan karakter moral yang kuat melalui internalisasi nilai-nilai yang terkandung didalam pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan.
5. Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggungjawab, kerjasama, percaya diri, dan demokratis.
6. Mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri, orang lain, dan lingkungan.
7. Memahami konsep aktivitas jasmani dan olahraga di lingkungan yang bersih sebagai informasi untuk mencapai pertumbuhan fisik yang sempurna, pola hidup sehat dan kebugaran, terampil, serta memiliki sikap yang sportif.

Permainan bola voli merupakan salah satu kegiatan atau belajar dalam pendidikan jasmani untuk mendorong perkembangan keterampilan motorik, kemampuan fisik (psikomotor), pengetahuan dan penalaran (kognitif), serta penghayatan nilai-nilai (sikap, mental, spiritual, sosial). Dimana dijelaskan dalam Sukintaka (1992: 11) “bahwa dengan bermain kita dapat meningkatkan kualitas anak sesuai dengan aspek pribadi manusia”.

Salah satu olahraga permainan beregu yang diajarkan di Sekolah Menengah Atas adalah bola voli. Bola voli merupakan salah satu cabang olahraga yang sangat digemari penduduk diseluruh dunia terutama di Indonesia sendiri. Hal tersebut telah sesuai dengan kenyataan yang terjadi pada tahun belakangan ini bahwa mulai muncul klub-klub di kota-kota besar di seluruh Indonesia. Adanya ilmu dan teknologi menjadi teknik dasar permainan bola voli mengalami perkembangan dan bola voli adalah olahraga yang mendapat pengikut dan sipatisan. Artinya permainan ini dikenal dan dimainkan hampir seluruh lapisan masyarakat mulai dari anak-anak, remaja maupun orangtua bahkan wanitapun menggemari dan memainkannya. Oleh sebab itu, olahraga bola voli ini mendapat porsi perhatian yang besar dari

pihak yang berkompeten. Untuk lebih membuat olahraga ini lebih bisa berprestasi ditingkat yang lebih tinggi, tentunya diperlukan pembinaan yang dilakukan sejak usia dini kepada para cikal-bakal pemain voli dan hal ini bisa ditindak lanjuti dari pembinaan yang dimulai dari tingkat dasar dimana disetiap sekolah dibuat sebuah wahana atau wadah untuk menampung minat dan bakat para siswanya. Sehingga wadah dalam bentuk perkumpulan ini, nantinya akan menghasilkan calon pemain voli yang berkualitas.

Sesuai dengan SK-KD, dalam pemetaan materi pembelajaran penjasorkes di Madrasah Aliyah Swasta Almutaqien Suhaid, permainan bola voli pada siswa Kelas VIII merupakan aktivitas kelompok. Kemampuan suatu regu bola voli ditentukan oleh keterampilan teknik dasar yang dimiliki oleh setiap anggotanya dalam melakukan fungsinya masing-masing. Pengetahuan tentang teknik dasar bola voli tersebut penting diberikan kepada siswa agar siswa mempunyai pengetahuan yang mendasar tentang bola voli, mampu mengembangkan bakat-bakat dalam bermain bola voli, mengerti arti pentingnya belajar keterampilan teknik dasar bola voli, memahami nilai-nilai yang terkandung di dalamnya, serta membentuk watak dan sifat seseorang saat permainan berlangsung. Seperti dalam cabang olahraga lainnya, kunci keberhasilan untuk menjadi pemain yang baik adalah dengan mempelajari teknik dasar permainan yang benar sejak dini.

Alasan memilih karena disekolah tersebut masih banyak siswa yang kurang mampu melakukan teknik dasar *Smash* permainan bola voli dengan baik. Dan disekolah tersebut mempunyai sarana dan prasarana yang dapat menunjang dalam proses belajar mengajar. Karena pada umumnya permainan bola voli dimainkan oleh laki-laki, dan siswa putra lebih aktif dalam berolahraga, lebih menguasai gerakan, namun pada dasarnya siswa Kelas VIII kurang aktif, dimana saat pembelajaran berlangsung banyak siswa merasa takut untuk melakukan *smash* dikarenakan beratnya bola, dan juga beratnya bola membuat siswa tidak berani memukul bola, serta net yang begitu tinggi sehingga siswa malas untuk mencoba melakukan gerakan *smash* sehingga pada saat dilakukan tes kemampuannya kurang optimal dibandingkan kelas

yang lain. Alasan peneliti memilih Kelas VIII karena siswa Kelas VIII masih banyak yang belum menguasai teknik *Smash* permainan bola voli dengan baik dan benar.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti pada siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Suhaid Kabupaten Kapuas Hulu, nilai rata-rata dalam pembelajaran bola voli teknik dasar *Smash* permainan bola voli masih rendah yaitu 68, dibawah dari KKM yaitu **75**. Dan yang tuntas hanya 9 siswa atau 28,13%, dan yang tidak tuntas ada 23 siswa atau 71,87%, sedangkan KKM klasikal yang harus dicapai yaitu 75%.

Hasil observasi dan wawancara dengan salah satu guru mata pelajaran pendidikan jasmani di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Suhaid menunjukkan bahwa siswa Kelas VIII secara umum memiliki kemampuan menengah ke bawah, disamping siswa memiliki intelegensi diatas rata-rata. Kenyataan tersebut seakan sulit untuk dipercaya, padahal guru sudah mengajarkan teknik-teknik dasar yang ada didalam permainan bola voli pada siswa khususnya teknik *Smash* permainan bola voli. Menunjuk pada hasil pengamatan tersebut timbul pertanyaan didalam pikiran peneliti : mengapa hasil belajar *Smash* permainan bola voli pada siswa Kelas VIII masih rendah, oleh karena itu untuk mengetahui masalah dalam hal tersebut perlu dilakukannya penelitian.

Peneliti akan mencoba melalui penggunaan modifikasi media pembelajaran *smash* permainan bola voli pada siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Suhaid Kabupaten Kapuas Hulu. Dengan adanya permasalahan ini, maka dibutuhkan suatu model pembelajaran inovatif yang menciptakan cara belajar siswa aktif sesuai dengan keadaan dan kebutuhannya serta pembelajaran berpusat pada siswa. Sehingga potensi dan kemampuan yang dimiliki siswa akan berkembang secara maksimal serta tujuan pembelajaran pendidikan jasmani dan tujuan pendidikan nasional akan tercapai dengan baik. Salah satunya adalah dengan cara menerapkan penggunaan modifikasi media pembelajaran.

Modifikasi adalah menganalisa sekaligus mengembangkan materi pembelajaran dengan cara meruntungkannya dalam bentuk aktivitas belajar potensi yang dapat memperlancar siswa dalam belajarnya. (Suherman, 2000:1). Beberapa komponen yang dapat dimodifikasi sebagai pendekatan dalam pembelajaran pendidikan jasmani diantaranya adalah : 1) Ukuran berat atau peralatan yang digunakan, 2) Lapangan permainan, 3) Waktu bermain, 4) Peraturan permainan dan 5) Jumlah Pemain. Suatu permainan bisa di modifikasi dan diciptakan dalam bentuk variasi baru yang dapat dilakukan oleh guru atau anak bahkan keduanya. Oleh karena itu dalam pembelajaran penjas, yang perlu ditekankan adalah manfaat waktu dengan aktivitas gerak. Menurut Jones (1995) yang dikutip oleh Yoyo Bahagia (2000: 7) menyatakan bahwa dalam pembelajaran penjas guru harus bisa memanfaatkan 50% dari waktu yang tersedia dengan aktivitas gerak. Untuk itu seorang guru dituntut untuk bisa membuat pembelajaran penjas sedemikian rupa, baik materi, metode, dan organisasi pembelajaran yang efektif.

Dalam kaitannya dengan latar belakang diatas, maka peneliti mengadakan penelitian dibidang olahraga, khususnya bola voli, dan penulis meneliti tentang “Penerapan Modifikasi Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar *Smash* Permainan Bola Voli Pada Siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Suhaid Kabupaten Kapuas Hulu”.

B. Rumusan Masalah

Dengan memperhatikan latar belakang masalah di atas, maka dalam penelitian ini dirumuskan permasalahan umumnya yaitu, “Bagaimanakah penggunaan modifikasi media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar *smash* permainan bola voli pada siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Suhaid Kabupaten Kapuas Hulu?”. Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dirumuskan sub masalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah perencanaan pembelajaran menggunakan modifikasi media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar *smash* permainan bola voli

- pada siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Suhaid Kabupaten Kapuas Hulu ?
2. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran menggunakan modifikasi media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar *smash* permainan bola voli pada siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Suhaid Kabupaten Kapuas Hulu ?
 3. Apakah ada peningkatan *smash* permainan bola voli pada siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Suhaid Kabupaten Kapuas Hulu dengan menggunakan modifikasi media pembelajaran?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan diatas, maka tujuan umum dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui tentang peningkatan hasil belajar *smash* permainan bola voli dengan menggunakan modifikasi media pembelajaran pada siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Suhaid Kabupaten Kapuas Hulu.

Bertolak dari tujuan umum tersebut, maka tujuan khusus dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui tentang :

1. Perencanaan pembelajaran menggunakan modifikasi media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar *smash* permainan bola voli pada siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Suhaid Kabupaten Kapuas Hulu.
2. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan modifikasi media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar *smash* permainan bola voli pada siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Suhaid Kabupaten Kapuas Hulu.
3. Hasil peningkatan *smash* permainan bola voli pada siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Suhaid Kabupaten Kapuas Hulu dapat ditingkatkan dengan menggunakan modifikasi media pembelajaran.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian merupakan dampak dari tercapainya tujuan dan terjawabnya rumusan masalah secara akurat. Manfaat penelitian harus dapat dibedakan antara manfaat teoritis dan manfaat praktisnya.

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dalam penelitian ini, yaitu :

- a. Hasil penelitian diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan kajian dan pengayaan ilmu pengetahuan dalam program studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi.
- b. Hasil penelitian diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi rujukan atau koleksi diperpustakaan yang secara khusus membahas tentang peningkatan kemampuan *smash* permainan bola voli menggunakan modifikasi media pembelajaran.
- c. Hasil penelitian diharapkan dapat menambah wawasan dalam berpikir kritis, terarah dan logis sebagai calon ilmuwan dengan tuntutan nilai-nilai akademis.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Lembaga Pendidikan

Penelitian ini diharapkan dapat diimplementasikan oleh sekolah untuk dapat menerapkan kinerja guru dalam membimbing proses pembelajaran secara konkrit serta sebagai bahan masukan, saran, dan informasi untuk mengembangkan strategi belajar mengajar yang tepat dalam rangka meningkatkan kualitas proses dan kualitas hasil belajar siswa maupun lulusan.

- b. Guru Mata Pelajaran

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk menyelenggarakan pembelajaran lebih menarik dan kreatif, yang dapat memberdayakan serta meningkatkan prestasi belajar siswa.

c. Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi siswa dalam upaya untuk meningkatkan hasil belajar *smash* permainan bola voli dengan menggunakan modifikasi media pembelajaran serta dapat memotivasi siswa dalam mengikuti pelajaran Penjasorkes terutama *smash* permainan bola voli.

d. Mahasiswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi mahasiswa sebagai referensi penulisan mereka.

e. Peneliti

Sebagai sarana belajar untuk mengintegrasikan pengetahuan dan keterampilan dengan terjun langsung sehingga dapat melihat, merasakan, dan menghayati apakah praktik-praktik pembelajaran yang dilakukan selama ini sudah efektif dan efisien.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup pada penelitian ini adalah untuk menjaga penelitian tetap fokus kepada subjek yang akan dijadikan suatu penelitian. Oleh karena itu, diperjelas dengan ruang lingkup penelitian ini sendiri yang meliputi variabel-variabel dan definisi operasional penelitian sebagai berikut:

1. Variabel Penelitian

Variabel adalah objek penelitian atau apa yang menjadi fokus di dalam suatu penelitian. Sugiyono (2009: 60), menyatakan variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Sutrisno Hadi (1980: 260), menyatakan Variabel penelitian adalah gejala-gejala yang menunjukkan variasi, baik dalam jenis maupun tingkatannya.. Sugiyono (2010: 61), Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan.

Berdasarkan pengertian-pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa variabel penelitian adalah suatu atribut dan sifat atau nilai orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

a. Variabel Masalah

Variabel masalah adalah sejumlah gejala atau faktor yang menentukan atau mempengaruhi ada atau munculnya gejala lain. Seperti diungkapkan Agus Kristiyanto (2010: 83), “variabel terikat Y dalam PTK adalah variabel masalah yang akan diangkat dan dipecahkan melalui siklus-siklus dalam PTK”. Sedangkan Sugiyono (2008: 4), menyatakan bahwa variabel masalah merupakan variabel terikat yang mempengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa variabel masalah adalah merupakan suatu kejadian-kejadian atau masalah yang terdapat pada suatu proses pembelajaran. Sebagai variabel masalah dalam penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar *smash*. Terdapat tiga aspek yang diteliti dalam pembelajaran *smash*, yaitu sikap awal, sikap pelaksanaan dan sikap akhir.

b. Variabel Tindakan

Penting untuk memberikan solusi atau tindakan dalam pemecahan suatu penelitian dan ini diperlukan suatu tindakan atau pemberian perlakuan dalam penelitian itu sendiri. Sugiyono (2008: 4) menyatakan bahwa variabel tindakan merupakan variabel bebas yang mempengaruhi menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel terikat. Kristiyanto (2010: 83) mengungkapkan bahwa tindakan dalam PTK juga dapat berupa apa saja berupa inovasi atau rekayasa dalam hal penggunaan pendekatan atau metode, media, atau penilaian.

Jadi dapat disimpulkan bahwa variabel tindakan adalah variabel yang melakukan pendekatan untuk mengatasi variabel masalah agar terjadinya perubahan. Dalam hal ini yang menjadi

variabel tindakan adalah penggunaan modifikasi bola. Aspek yang diteliti dalam penggunaan modifikasi bola adalah tahapan pembelajaran, tes dan penilaian.

2. Definisi Operasional

Definisi operasional dalam penelitian ini dimaksudkan untuk memberikan kesamaan persepsi antara maksud peneliti dan pembaca dalam hal ini pada suatu makna kata yang digunakan dalam penelitian. Hal itu dimaksudkan untuk mencegah terjadinya salah penafsiran terhadap makna kata dalam penelitian ini dan juga agar gejala-gejala variabel yang akan diteliti menjadi jelas, sehingga akan memudahkan peneliti dalam menyusun instrumen penelitian. Adapun hal-hal yang perlu diberikan definisi dalam penelitian ini adalah:

a. *Smash* Permainan Bola Voli

Smash adalah bentuk serangan yang paling banyak digunakan untuk menyerang dalam upaya memperoleh nilai suatu tim dalam permainan bola voli. Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa 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.

1) Awalan

Bediri sikap melangkah menghadap arah net dengan kedua kaki di buka, berat badan pada kaki depan

2) Pelaksanaan

Gerak awal melangkah, melangkah sebelum melakukan tolakan biasanya dilakukan paling sedikit dua langkah dan langkah terakhir lebar, gerak tolak, menolak dengan kedua kaki di bantu dengan ayunan tangan kebelakang, gerak pukul memukul bola dengan telapak tangan pada bagian atas bola bersamaan dengan kedua pegelangan tangan di aktifkan. Gerak mendarat mendarat dengan kedua ujung telapak kaki bersamaan dengan kedua lutut mengeper.

3) Akhir gerak

Kedua lutut direndahkan, gerak badan di bawah kedepan, pandangan kedepan atas, kedua lengan didepan samping badan.

b. Modifikasi Media Pembelajaran

Modifikasi Media Pembelajaran adalah pendekatan dalam pembelajaran pendidikan jasmani menggunakan media pembelajaran yang telah di modifikasi yang bertujuan untuk mempermudah siswa dalam melakukan kegiatan berolahraga dan menumbuhkan kegembiraan.

Pada penelitian ini, modifikasi menggunakan kantong plastik yang di gumpal sehingga membentuk bola sebesar bola kasti dan diberi ekor. tujuan modifikasi bola tersebut supaya siswa mudah dalam melakukan pembelajaran smash. Cara melakukannya adalah bola tersebut dipegang dan di lanjutkan dengan gerakan awalan, pelaksanaan dan akhir seperti melakukan smash bola voli menggunakan bola aslinya yang membedakan adalah bola tersebut lebih kecil karena untuk melihat cara melakukan gerak smash

F. Hipotesis Tindakan

Hipotesis adalah “jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbuktinya melalui data yang terkumpul” Arikunto, (2006: 71). Untuk memberikan arah penelitian, maka disusunlah suatu hipotesis yang perlu diuji kebenarannya. Sesuai dengan pernyataan di atas maka hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat peningkatan hasil belajar *smash* permainan bola voli menggunakan modifikasi media pembelajaran pada siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Suhaid Kabupaten Kapuas Hulu.