

## BAB II

### KERANGKA TEORETIS, KERANGKA BERPIKIR DAN PENGAJUAN HIPOTESIS

#### A. Kerangka Teoritis

##### 1. Hakikat Belajar

Belajar merupakan sebuah proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak dia masih bayi (bahkan dalam kandungan hingga ke liang lahat nanti. Salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar sesuatu adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut baik perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif) dan keterampilan (psikomotor) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif). Berikut ini beberapa perspektif para ahli tentang pengertian belajar. Dalam *The Guidance of Learning Activities* W.H. Burton yang dikutip oleh Evaline Siregar, mengemukakan bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku pada diri individu karena adanya interaksi antara individu dengan individu dan individu dengan lingkungannya.<sup>1</sup> Sedangkan menurut Harold Spears mengemukakan pengertian belajar dalam perspektifnya yang lebih detail, belajar adalah mengamati, membaca, meniru, mencoba sesuatu pada dirinya sendiri,

---

<sup>1</sup> Evaline Siregar, *Teori Belajar Dan Pembelajaran* (Jakarta: UNJ, 2007), h 2

mendengar dan mengikuti aturan.<sup>2</sup> Gagne pernah mengemukakan perspektifnya tentang belajar yang dikutip oleh Eveline Siregar, Salah satu definisi belajar yang cukup simple namun mudah diingat yaitu, belajar adalah suatu perubahan perilaku yang relatif menetap yang dihasilkan dari pengalaman masa lalu ataupun dari pembelajaran yang bertujuan atau direncanakan.<sup>3</sup>

Situasi yang memungkinkan terjadinya kegiatan belajar yang optimal adalah suatu situasi dimana siswa dapat berinteraksi dengan guru. Situasi tersebut dapat lebih mengoptimalkan kegiatan belajar bila menggunakan metode yang tepat. Agar dapat diketahui ke efektifan kegiatan belajar maka setiap proses dan hasilnya harus dievaluasi.

Dalam proses belajar mengajar tidak terlepas dari kehadiran seorang guru. Dalam hal ini guru sebagai pendidik memegang peranan penting dalam melaksanakan proses belajar mengajar disekolah. Karena guru akan berfungsi sebagai penggerak berlangsungnya proses belajar mengajar

Berkaitan dengan hal tersebut guru harus mempunyai materi yang akan disampaikan kepada siswa, demikian juga dengan guru pendidikan

---

<sup>2</sup> Ibid, h. 2

<sup>3</sup> Ibid, h. 2

jasmani harus menguasai pengetahuan dan gaya belajar mengajar yang luas dalam bidang keolahragaan<sup>4</sup>

## 2. Hakikat Hasil Belajar

Menurut Nana Sudjana hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.<sup>5</sup>

Hasil belajar yang telah dicapai dapat diukur menggunakan tes hasil belajar seperti yang dijelaskan Ngalim Purwanto bahwa “hasil belajar” adalah prestasi belajar/nilai yang diperoleh dari tes yang digunakan guru kepada siswa dalam waktu tertentu.<sup>6</sup> Hasil belajar tersebut digunakan sebagai petunjuk seberapa jauh materi suatu pelajaran dapat dikuasai oleh siswa dengan adanya penilaian tersebut maka diketahui apakah seluruh usaha proses belajar mengajar sudah mencapai tujuan yang diharapkan.

Dalam sistem Pendidikan Nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan pembelajaran, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin. S. Menurutnya bahwa hasil belajar secara garis besar dibagi menjadi ranah yaitu:

---

<sup>4</sup> Mojiono, Strategi Belajar Mengajar (Jakarta, DepdikBud.1993) h.1

<sup>5</sup> Nana Sudjana, Penilaian Hasil Prose Belajar Mengajar. (Bandung: PT, Remaja Rosda Karya. 2001), h. 22

<sup>6</sup> Ngalim Purwanto. Prinsip & teknik Evaluasi Pengajaran. (Jakarta: Rosdakarya. 2000), hal.33

1. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari 6 aspek yakni: pengetahuan, ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi.
2. Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari 5 aspek yakni: penerimaan, respon, penilaian, organisasi, dan karakteristik.
3. Ranah psikomotor berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak.<sup>7</sup>

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah tingkat penguasaan seseorang terhadap tujuan pembelajaran yang biasanya dibedakan menjadi hasil belajar kognitif, afektif, dan psikomotor. Dalam penelitian ini hasil belajar yang diharapkan lebih mengarah pada hasil belajar psikomotor mengingat penelitian ini berkaitan dengan pendidikan jasmani. Oleh karena itu, hasil belajar dapat diamati dan diukur dari tindakan seseorang yang merupakan wujud dari kemampuannya dalam menyerap sejumlah informasi dan pengetahuan dalam proses belajar.

---

<sup>7</sup> Mulyono.A, Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar.( Jakarta: Rieneka Cipta. 2003), h.38

### 3. Hakikat Belajar Gerak

Definisi belajar gerak menurut Schmidt (1991) adalah “ serangkaian proses yang dihubungkan dengan latihan atau pengalaman yang mengarah kepada perubahan-perubahan yang relative menetap dalam kemampuan seseorang untuk menampilkan gerakan-gerakan yang terampil”.<sup>8</sup> Pada dasarnya definisi Schmidt di atas mengandung 3 (tiga) aspek penting, yakni (1) belajar merupakan pengaruh latihan atau pengalaman. Perkembangan kemampuan memang bisa berkembang tanpa dilatih. Kemampuan tersebut berkembang misalnya, karena pengaruh kematangan dan pertumbuhan. Contoh keterampilan berlari. Tanpa dilatih dalam arti sebenarnya , kemampuan berlari tetap akan berkembang karena adanya pengaruh kematangan. Siapapun anaknya normal pasti akan menguasai keterampilan berlari tanpa berlatih, tetapi perlu ditanyakan sampai dimanakan kemampuan prestasi berlarnya?. (2) belajar tidak langsung termati. Ketika latihan erlangsung terjadi banyak perubahan dalam system saraf pusat. Perubahan tersebut terjadi karena penganyaman berbagai kemampuan dan pengalaman gerak dalam situasi memori dalam otak. Proses inilah yang memantapkan perubahan yang terjadi agar relative menetap. (3) perubahan yang terjadi relative melekat. Banyak perubahan dalam penampilan terjadi oleh sebab lain yang sifatnya hanya sementara, misalnya oleh kelelahan, obat-obatan atau kondisi lingkungan.

---

<sup>8</sup> <http://marufulkahri.blogspot.com/2013/09/belajar-gerak.html>

#### 4. Teknik Block Dalam Bola Voli

Menurut Hendry Auzard yang di muat oleh *International volleyball* yang dikutip oleh Samsudin, Yaitu mencoba menghalang-halangi serangan lawan dengan jalan menjulurkan tangan pada tempat yang di duganya menjadi arah jalanya bola.<sup>9</sup> Tahapan dalam melakukan teknik dasar block (1) sikap awal,(2)bergerak dan menolak ke udara,(3)posisi lengan di udara(4)mendarat.

Menurut Barbara L. Viera tahapan gerak teknik *block* bola voli sebagai berikut:

Tahap persiapan:

1. Pusatkan perhatian pada pengumpan
2. Pusatkan perhatian pada penyerang
3. Tempatkan setengah dari lebar tubuh pada sisi pemukul lawan
4. Tunggu dengan tangan sejajar dengan bahu
5. Buka jari tangan dengan lebar
6. Tekuk lutut dan angkat tangan

---

<sup>9</sup> Samsudin. Teori Dan praktek Bola Voli. (Jakarta: FIK UNJ, 2009), h. 96

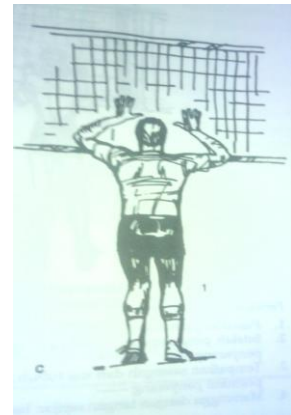
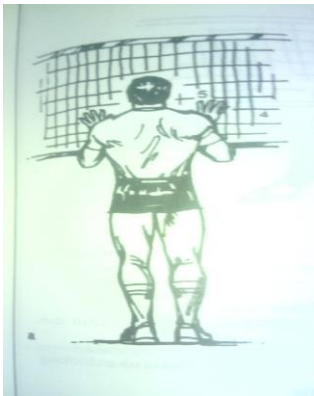
Tahap pelaksanaan :

1. Meloncat
2. Lengan lurus ke atas
3. Tarik kedua tangan
4. Mendarat dengan kedua kaki

Tahap Lanjutan

1. Lutut di tekuk
2. Kembali ke posisi semula

Gambar 1. Gerakan *block* bola voli



Sumber : Barbara L. Viera, *Bola Voli tingkat pemula*,  
(Jakarta, PT. Rajagrafindo Persada, 1996)

## 5. Hakikat Permainan Bolavoli

Pada tahun 1895, William C Morgan, seorang direktur YMCA di Holyoke, Massachusetts, menemukan sebuah permainan bernama *mintonette* dalam usahanya memenuhi keinginan para pengusaha lokal yang menganggap permainan bola basket terlalu menghabiskan tenaga dan kurang menyenangkan. Permainan ini cepat menarik perhatian karena hanya membutuhkan keterampilan dasar, mudah dikuasai dalam jangka waktu latihan yang singkat, dan dapat dilakukan oleh pemain dengan berbagai tingkat kebugaran. Permainan aslinya dahulu menggunakan bola terbuat dari karet bagian dalam bola basket. Peraturan awalnya membebaskan jumlah pemain dalam satu tim. Pada tahun 1896 nama permainan ini diubah oleh Alfred T . Halstead, yang setelah menyaksikan permainan ini, menganggap bahwa bolavoli lebih sesuai menjadi nama permainan ini mengingat ciri permainan ini yang dimainkan dengan melambungkan bola sebelum bola menyentuh tanah ( *volleying*).<sup>10</sup>

---

<sup>10</sup> Barbara L. Viera, MS, Bola Voli Tingkat Pemula, (Jakarta,PT.RajagrafindoPersada, 1996) h, 1



## 6. Media Bola Gantung

Kata “media” berasal dari dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium”, yang secara harfiah berarti “perantara atau pengantar”. Dengan demikian, media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan<sup>11</sup>.

Ahmad Rohani mengutip pernyataan Gagne bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat menyajikan pesan serta merangsang untuk belajar.<sup>12</sup>

Bila media merupakan sumber belajar, maka secara luas media dapat diartikan dengan manusia, benda, ataupun peristiwa yang memungkinkan anak didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan.

Penggunaan media dalam pembelajaran tentunya tidak bermaksud mengganti cara mengajar yang baik, melainkan untuk melengkapi dan membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran

Media pembelajaran Bola Gantung merupakan suatu bentuk media pembelajaran yang dirancang peneliti dengan menggunakan bola gantung yang dibuat dengan cara mengurangi isi angin dari bola voli yang sesungguhnya kemudian diisi di dalamnya dengan potongan kain yang diikat

---

<sup>11</sup> Syaiful Bahri dan Aswan Zain, Strategi Belajar Mengajar, (Jakarta: Rineka Cipta. 2006), h. 120

<sup>12</sup> Ahmad Rohani, Media Intruksional Edukatif (Jakarta: Rineka Cipta. 1997), h. 4

menggunakan tali raffia/tambang. Tali tambang sendiri dipilih karena kuat dan aman untuk siswa.

Gambar 2. Bola Gantung



Tujuan dilaksanakannya pembelajaran menggunakan media bola gantung adalah:

1. Meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam melakukan pembelajaran.
2. Meningkatkan rasa kepercayaan diri siswa untuk melakukan tehnik yang benar.
3. Meningkatkan keberanian siswa untuk melakukan teknik block bola voli .
4. Memberikan suasana baru dalam pembela.

## 7. Karakteristik Siswa Kelas 2 SMK

Siswa kelas 2 SMK pada umumnya berusia antara 16 s/d 17 tahun biasanya pada usia tersebut siswa SMK kelas 2 sering disebut dengan masa remaja, dan masa remaja juga disebut dengan masa “puber”. Pada masa ini terlihat perubahan-perubahan jasmaniah yang berkaitan dengan proses kematangan jenis kelamin. Oleh sebagian ahli psikologi, masa remaja dirinci menjadi beberapa yaitu:

1. Masa remaja awal.
2. Masa remaja madya.
3. Masa remaja akhir.

Berikut ini kebutuhan-kebutuhan yang sifatnya universal ada pada diri setiap remaja.

- a. Ingin dihargai keberadaanya.
- b. Ingin dipuji.
- c. ingin diperhatikan.
- d. Ingin mendapat pengakuan terhadap prestasi.
- e. Ingin tampil beda dari yang lain.
- f. Ingin selalu berada dengan kelompok sebayanya.

Perkembangan intelektual remaja sesuai dengan kematangan psikologisnya maka bagi para remaja yang memiliki intelegensi tinggi cenderung lebih baik kemampuan berpikir dan bertindak secara terarah, dan

cenderung untuk cepat mengolah serta menguasai lingkungan secara efektif.<sup>13</sup>

## **8. Penelitian Tindakan Kelas**

Pada dasarnya ada beragam penelitian yang dilakukan oleh guru misalnya penelitian deskriptif, penelitian eksperimen, dan penelitian tindakan kelas. Diantara jenis penelitian tersebut yang diutamakan dan disarankan adalah penelitian tindakan kelas. Dari namanya sendiri sudah dapat ditebak, bahwa dalam penelitian terdapat kata tindakan, artinya dalam hal ini guru melakukan sesuatu. Arah dan tujuan penelitian tindakan oleh guru sudah jelas, yaitu demi kepentingan peserta didik dalam memperoleh hasil belajar yang memuaskan. Dari kata penelitian tindakan kelas dapat diartikan per kata yaitu:

1. Penelitian yaitu suatu kegiatan mencermati suatu obyek dengan menggunakan cara atau metodologi tertentu untuk memperoleh oleh suatu data atau informasi yang bermanfaat dalam meningkatkan mutu suatu hal yang menarik minat dan penting bagi peneliti.
2. Tindakan yaitu menunjuk suatu gerak kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu. Dalam penelitian berbentuk rangkaian siklus kegiatan.

---

<sup>13</sup> Tim Pengembang MKDK, Psikologi Perkembangan (Jakarta: UNJ 2002) h. 42

3. Kelas yaitu sekelompok siswa yang dalam waktu yang sama, menerima pelajaran yang sama dan dengan guru yang sama.

Jadi dapat diartikan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama<sup>14</sup>.

## **B. Kerangka Berpikir**

*Block* merupakan unsur terpenting dalam permainan bola voli. Dengan block yang baik sebuah tim akan mampu membendung serangan dengan baik. Dalam sebuah regu yang tidak mampu melakukan *block* maka kemungkinan besar regu tersebut tidak mampu melakukan serangan balik yang mematikan lawan. Seorang guru harus mampu menyampaikan materi kepada siswa dengan baik, salah satu caranya adalah penggunaan media yang tepat sesuai materi. Dengan media bola gantung ini diharapkan mampu meningkatkan kemampuan *block* dalam bola voli. Di Sekolah tempat peneliti mengadakan penelitian kemampuan siswa melakukan gerakan *block* dalam permainan bola voli sangat sedikit, karena sebagian dari siswa belum mengetahui tentang teknik – teknik bermain bola voli, sehingga para siswa jarang menggunakan gerakan block ketika mereka sedang bermain bola voli di sekolah. Oleh karena itu ketika peneliti menjadi pengajar di sekolah tersebut peneliti ingin memberikan pengajaran tentang teknik *block* bola voli.

---

<sup>14</sup> Suharsimi Arikunto, Penelitian Tindakan Kelas ( Jakarta: Bumi Aksara. 2006) h. 3

Supaya para siswa dapat melakukan permainan bola secara baik. Pada awal mengajar peneliti mengajarkan teknik *block* langsung melalui net tetapi hasil yang diberikan oleh siswa sangat jauh dari keinginan hanya sedikit siswa yang mencapai kriteria tuntas. Sehingga peneliti mencari ide lain sehingga hasil belajar siswa tentang teknik *block* bola voli dapat mencapai tujuan yaitu ketuntasan keseluruhan. Maka peneliti mendapatkan ide bagaimana jika belajar siswa dialihkan tidak langsung melalui net tetapi dengan suatu media yaitu media bola gantung, peneliti memilih media bola gantung karena media ini hampir sama ketika siswa melakukan teknik *block* dan tangan bisa mengenai bola, karena ketinggian bola dapat diatur dengan tali tambang. Sehingga permasalahan yang dihadapi siswa dan pengajar dapat terpecahkan dan peneliti berharap para siswa dapat mencapai ketuntasan dalam pelajaran penjaskes.

### **C. Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan deskripsi teoretis di atas, maka dapat diajukan hipotesis sebagai berikut:

Dengan media bola gantung dapat meningkatkan hasil belajar teknik *block* dalam permainan bola voli pada siswa kelas 2 SMK Negeri 1 Bekasi Kota.

