

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan saat ini sangat penting untuk kehidupan umat manusia karena merupakan suatu kebutuhan mutlak yang harus terpenuhi sepanjang hayat. Tanpa pendidikan sama sekali tidak bisa hidup sejalan dengan cita-cita untuk maju, sejahtera dan bahagia. Untuk itu manusia perlu pendidikan yang layak untuk perkembangan zaman saat ini, pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang harus terpenuhi yang tertuang dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang dimaksud adalah pembelajaran formal yang ada pada kelompok pendidikan seperti sekolah maupun kampus. Dalam proses belajar diatur dalam kurikulum tujuan dan maksdu yang akan dituju.

Kurikulum yang diterapkan sekarang adalah kurikulum merdeka belajar yang di dalamnya terdapat tiga aspek yang harus dikembangkan yaitu kognitif, afektif dan psikomotor. Sehingga alat ukur yang digunakan berhasil atau tidaknya suatu tujuan pendidikan adalah perubahan tingkah laku seseorang. Salah satu pembelajaran yang dilaksanakan perguruan tinggi adalah pendidikan jasmani kesehatan dan rekreasi yang dimana sangat penting bagi pendidikan secara keseluruhan. Pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan yang ditujukan untuk mencapai pendidikan melalui aktifitas fisik untuk bergerak dan belajar.

Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan yang memiliki tujuan untuk mengembangkan

aspek kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan fisik, stabilitas emosional, keterampilan sosial penalaran dan tindakan moral melalui aktivitas jasmani. Proses pembelajaran jasmani memegang peranan penting dalam terlaksananya suatu proses pembelajaran aktivitas gerak misalnya dalam pembelajaran bola voli.

Pembelajaran bola voli merupakan mata kuliah wajib di Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi saat ini, capaian dari mata kuliah ini adalah menjadikan lulusan memahami dan mampu mempraktekkan gerak dasar bola voli. Dalam permainan bola voli ada beberapa bentuk teknik dasar yang harus dikuasai, teknik dalam permainan bola voli terdiri atas servis, passing, *block*, dan *smash* (Ahmadi, 2008). Seorang pemain harus menguasai teknik dasar dan teknik-teknik lanjutan untuk dapat bermain bola voli secara efektif, dikatakan efektif yaitu jika pemain mampu melakukan gerakan dengan gerakan-gerakan yang sesuai tanpa melakukan kesalahan.

Passing adalah upaya seorang pemain dengan menggunakan suatu teknik tertentu untuk mengoperkan bola yang dimainkannya kepada teman-teman seregunya untuk dimainkan di lapangan sendiri (Laios & Kountouris, 2009). Servis adalah pukulan bola yang dilakukan dari belakang garis akhir lapangan permainan melampaui net ke daerah lawan. Pukulan servis dilakukan pada permulaan dan setelah terjadinya setiap kesalahan. Prioritas dalam servis adalah menyeberangkan bola melewati net setiap kali servis (Ahmadi, 2008). Sedangkan *Block* merupakan benteng pertahanan yang utama untuk menangkis serangan lawan, keberhasilan *block* ditentukan dengan tingginya loncatan dan jangkauan tangan pada bola yang sedang dipukul lawan. Yang terakhir adalah *Smash* atau pukulan keras, disebut juga *spike* merupakan bentuk serangan yang paling banyak digunakan dalam upaya memperoleh nilai oleh satu tim. Pukulan *smash* banyak macam dan variasinya. *Smash* adalah pukulan bola yang keras dari atas ke bawah, jalannya bola menukik (Ahmadi, 2008).

Dari observasi peneliti dilapangan didapatkan bahwa banyak mahasiswa yang kurang paham akan gerakan dasar bermain bola voli, kurangnya variasi belajar gerak dasar bola voli, masih menggunakan teknik melatih pada mahasiswa bukan mengajar, sehingga membuat mahasiswa yang kurang cepat belajar menjadi tertinggal, dan banyak juga yang memiliki rasa kurang percaya diri dalam memukul bola. Hal tersebut diatas sedikit banyak mempengaruhi keberhasilan belajar bola voli dan menjadikan peneliti tertarik untuk mengembangkan model belajar bola voli ini.

Penelitian terdahulu menggunakan beberapa variasi model dan media yang digunakan dalam meningkatkan keberhasilan belajar bola voli, seperti pada penelitian yang dilakukan (Saputra & Gusniar, 2019) didapatkan hasil bahwa dengan menggunakan permainan melempar bola dapat meningkatkan passing bawah. Penelitian selanjutnya oleh (Hudah & Rais, 2020) dengan memberikan dua perlakuan yaitu dengan variasi media latihan, didapatkan bahwa latihan dengan menggunakan media bola plastik lebih meningkat dibandingkan dengan bola voli biasa. Penelitian lainnya yang dilakukkan (Laksana, 2016) didapatkan hasil bahwa dengan memodifikasi bola akan meningkatkan hasil belajar passing atas. Selain itu penelitian yang dilakukan oleh (Arrofiqi, 2022) juga mendapatkan hasil mengenai latihan mandiri dan berkelompok dapat mempengaruhi hasil belajar bola voli.

Dari beberapa penelitian tersebut, peneliti mendapatkan simpulan bahwa keberhasilan penguasaan gerak dasar bola voli dipengaruhi dari variasi pembelajaran yang digunakan seperti bola karet, balon, bola plastik, *rubber*, dan metode belajar yang digunakan seperti mandiri dan berpasangan bertujuan guna mendukung proses belajar materi bola voli dan meningkatkan kemampuan siswa dalam menguasai beberapa gerak dasar permainan bola voli. Sehingga peneliti menggunakan dasar tersebut untuk

mengembangkan model pembelajaran bola voli pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi UMMI Sukabumi.

Belajar merupakan proses pendekatan yang sering digunakan oleh tenaga pengajar dimana di dalamnya terdapat tujuan pengajaran, tahapan kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas (Afandi et al., 2013) serta merupakan kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dikarenakan model belajar berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan serta melaksanakan aktivitas pembelajaran (Octavia, 2020). Dalam memilih model belajar yang tepat haruslah memperhatikan kondisi siswa, sifat materi, bahan ajar, fasilitas atau media yang tersedia, dan kondisi guru itu sendiri (Fathurrohman, 2015), sehingga model tersebut dapat tepat guna dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Sedangkan pembelajaran keterampilan motorik menurut Kugler, Kelso, dan Turvey dalam (Ghorbani & Bund, 2017) menjelaskan bahwa *proposed an embedded sequence of 'coordination, control, and skill.'* "*Coordination*" refers to the motions of several body segments in relation to each other. Atau dapat dijabarkan bahwa Menyarankan rangkaian pasti dari koordinasi, kontrol dan kemampuan. Koordinasi mengacu pada gerakan beberapa bagian tubuh yg berhubungan satu sama lain. Diperjelas juga oleh pendapat dari (Wright, 2011) bahwa pembelajaran keterampilan motorik adalah tindakan yang membutuhkan gerakan sukarela dari tubuh atau anggota tubuh untuk mencapai tujuan tertentu.

Dari penjabaran dua konsep belajar dan pembelajaran tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar berfokus pada lingkungan pembelajaran dan pengelolaan gerak. Sedangkan pembelajaran dihubungkan dengan kemampuan seseorang dalam

mengkoordinasikan, mengontrol, dan memahami suatu rangkaian kegiatan pembelajaran. Dalam hal ini dianalogikan kepada penerapan model-model latihan yang akan dikembangkan oleh peneliti yang ditinjau dari kemampuan dasar atau awal mahasiswa terhadap hasil akhir yang diinginkan yaitu mahasiswa mampu mengkoordinasikan tubuhnya dalam setiap gerak dasar, mengontrol tenaganya dan energy, serta memahami setiap rangkaian gerakan dari setiap gerak dasar pembelajaran bola voli.

Dari penjabaran diatas disimpulkan model penelitian yang akan digunakan di perguruan tinggi berdasarkan (Undang-Undang Republik Indonesia No 12 Tentang Perguruan Tinggi, 2012) diarahkan untuk mengembangkan pengetahuan dan teknologi, serta meningkatkan kesejahteraan masyarakat dan daya saing bangsa. Berangkat dari dasar hukum ini maka senantiasa diarahkan untuk melakukan penelitian dan pengembangan untuk menyelesaikan berbagai masalah secara ilmiah. Melalui penelitian juga dapat dilakukan berbagai inovasi untuk kemajuan suatu bangsa. Dimana, kemajuan suatu bangsa berbanding lurus dengan penelitian dan pengembangan yang dilakukan diberbagai aspek, utamanya di bidang Pendidikan, Ekonomi, Sosial dan Kesehatan.

Dalam penelitian ini menggunakan penelitian yang mengarahkan pada suatu produk dalam proses pembelajaran khususnya pada pembelajaran bola voli. Menurut Sugiyono (2012) secara garis besar metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk dan menguji efektifitas produk tersebut. Sedangkan menurut Anwar (2019) mengemukakan bahwa penelitian pengembangan memang diarahkan untuk menemukan atau mengembangkan pembaharuan serta keunggulan dalam rangka efektifitas, efesien dan produktifitas. Dalam penelitian ini akan menggunakan model pengembangan Borg and Gall yang

dimana dalam model tersebut sangat lengkap untuk membuat suatu produk dan ke efektifitasnya. Menurut Amirzan (2017) penelitian dan pengembangan yang dikembangkan oleh Borg and Gall merupakan model pengembangan untuk menghasilkan produk baru ataupun mengembangkan yang sudah ada melalui penelitian yang diuji cobakan dilapangan, evaluasi, dan disempurnakan sehingga produk akhir yang dihasilkan sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan yang meliputi efektifitas, kualitas, atau standarnya. Adapun tahapan pelaksanaan penelitian dan pengembangan yang dikembangkan oleh Borg and Gall melalui 10 tahapan sebagai berikut: 1) *Research and Information Collection*, 2) *Planning*, 3) *Develop Preliminary Form of Product*, 4) *Preliminary Field Testing*, 5) *Main Produc Revision*, 6) *Main Field Testing*, 7) *Opertional Produc Revision*, 8) *Operational Field Testing*, 9) *Final Produc Revision*, and 10) *Dessimination and Implementation*.

Melalui pengembangan model tersebut pembelajaran bola voli diharapkan dapat membantu mahasiswa dalam mempelajari keterampilan teknik dasar pembelajaran bola voli menjadi lebih efektif, serta dapat digunakan sebagai tantangan untuk Guru/Dosen pendidikan jasmani dalam memodifikasi dan mengembangkan materi pembelajaran bola voli melalui pengembangan model, sehingga proses pembelajaran kedepannya tidak akan mengalami hambatan yang signifikan karena tersedianya sarana dan prasarana yang mumpuni terkhusus dalam pembelajaran bola voli. Berdasarkan penjabaran latar belakang diatas, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Model Pembelajaran Bola Voli untuk Mahasiswa”**.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang tersebut, fokus penelitian permasalahan pada penelitian ini adalah:

1. Membuat model pembelajaran bola voli.
2. Melihat efektivitas dari produk model pembelajaran bola voli.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan dengan model yang akan dikembangkan, maka perumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana mengembangkan produk model pembelajaran permainan bola voli?
2. Bagaimana efektivitas dari pengembangan model pembelajaran permainan bola voli?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan simpulan perumusan masalah diatas tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui bentuk produk model pembelajaran bola voli.
2. Untuk mengetahui efektifitas produk model pembelajaran bola voli.

E. Kegunaan Penelitian

1. Teoritis
 - a. Hasil pengembangan diharapkan dapat memberikan kontribusi pengembangan model pembelajaran bola voli.
 - b. Hasil pengembangan dijadikan bahan referensi studi pustaka bagi pengajar dan penelitian selanjutnya.
2. Praktis
 - a. Memberikan pengetahuan tambahan kepada mahasiswa tentang pengembangan model pembelajaran bola voli.

- b. Memberikan pengetahuan tambahan bagi guru tentang pengembangan model pembelajaran bola voli.
- c. Hasil penelitian ini dapat menjadi pertimbangan dalam perkembangan penelitian selanjutnya.

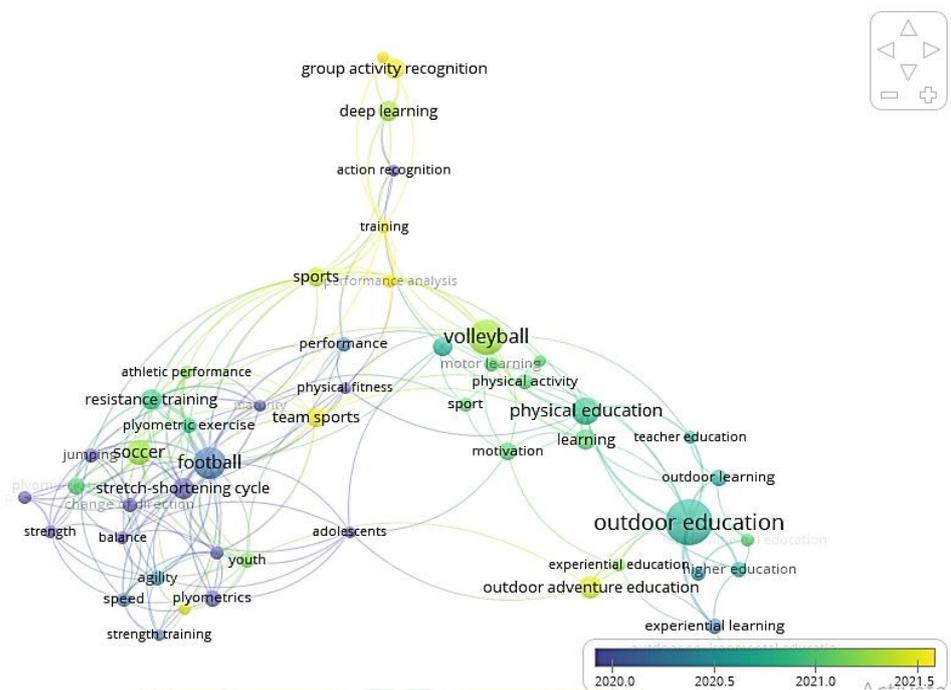
F. *State of The Art*

Untuk dapat memiliki keterbaruan dalam penelitian, maka diperlukan kajian melalui *state of the art* yang bertujuan untuk mengungkapkan dan menemukan dasar penelitian yang akan kita lakukan. Adapun *state of the art* dalam penelitian ini disajikan pada Tabel 1.1.

Tabel 1.1 *State of the art*

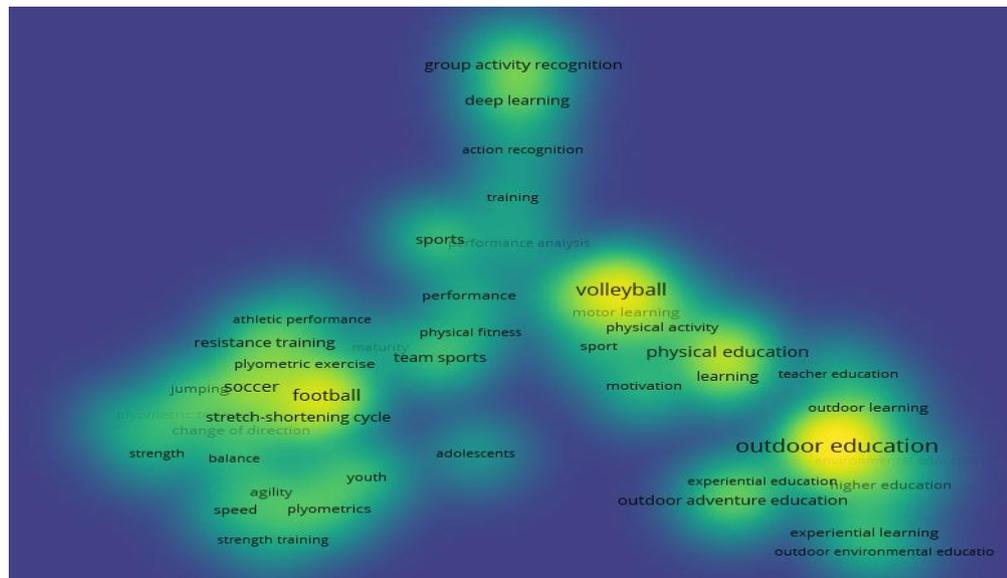
Tahun	Nama	Topik
2022	Mimi Yulianti Jurnal <i>sport area</i> (Mimi Yulianti., 2022)	Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran Analitis dan Metode Pembelajaran Sintesis Dalam Kegiatan Pengembangan Diri Bola Voli Di SMPN 1 Batu Bersurat-Riau.
2022	Jajang Abdul Gani, dkk Jurnal Olahraga Kebugaran dan Rehabilitasi (JOKER) (Gani., 2022)	Pengaruh Modifikasi Bola Plastik Terhadap Pembelajaran Passing Bawah Bola Voli Pada Siswa SMK RISMATEK.
2021	Muhammad Rifqi Aidiansyah, Lokananta Teguh Hari Wiguno, dkk Sport Science and Health (Aidiansyah et al., 2021)	Pengembangan Perangkat Pembelajaran Bola Voli Berbasis Aplikasi <i>Articulate Storyline</i> .
2021	Destriana, Destriani, Muslimin. Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia (Destriana, 2021)	Efektivitas Teknik Pembelajaran <i>Drills Smash</i> Permainan Bola Voli.
2020	Vicki Ahmad Karisman Physical Activity Journal (PAJU) (Karisma,2020)	Implementasi Model Pembelajaran Terhadap Peningkatan Keterampilan Bermain Bola Voli.
2020	Yusup Adii Putra, Vera Septia Sistiasih. Jurnal Porkes (Putra, 2021)	Modifikasi Pembelajaran Permainan Bola Voli.
2019	Destriani, Destriana, dkk Jurnal Sportif. (Destriani et al., 2019)	<i>The Development of Volleyball Games Learning for Students.</i>
2019	Destriani, Destriana, Endang Switri, dan Herri Yusfi	<i>The Development of Volleyball Games Learning for Students.</i>

Tahun	Nama	Topik
	Jurnal SPORTIF : Jurnal Penelitian Pembelajaran. (Destriani, 2019)	



Gambar 1.1 Visualisasi Keterhubungan Variabel Berdasarkan Tahsun

Berdasarkan gambar tersebut diatas menunjukkan bahwa variabel permainan bola voli telah dikaji oleh penelitian sebelumnya. Didukung oleh analisis visualisasi kepadatan kata kunci penulis menggunakan perangkat lunak Vosviwers. Adapun hasil dari data Vosviwers adalah sebagai berikut:



Gambar 1.2 Visualisasi Kepadatan Kata Kunci Kejadian Bersama (Co-Occurrence)

Dari gambar tersebut diatas menunjukkan dan memberikan representasi visual dari kata kunci *Volleyball*. Setiap node yang dipelat visualisasi kepadatan kata kunci memiliki warna yang bergantung pada kepadatan item node, yang berarti warna node bergantung kepada jumlah objek di lingkungan node dengan kata kunci yang lebih sering muncul berada pada warna kuning dan apabila berwarna hijau maka objek lebih jarang diteliti. Dalam hal ini *physical activity*, *outdoor learning*, *physical education*, *learning*, *teacher education*, *plyometric exercise* berada pada area hujau kekuningan yang berarti variabel tersebut telah dikaji.

Dari beberapa penelitian yang sudah dilakukan pada beberapa tahun kebelakang dan analisis *bibliometrik* diatas peneliti akan mengembangkan model pembelajaran bola voli secara keseluruhan teknik dasar permainan bola voli, sehingga hal ini menjadi *novelty* dalam penelitian ini. Hal ini menjadikan peneliti tertarik dalam mengembangkan pembelajaran permainan bola voli dengan fokus:

1. Proses pembelajaran semua teknik dasar dalam permainan bola voli melalui beberapa tahapan dari yang termudah hingga yang tersulit.
2. Penilaian pembelajaran berdasarkan proses gerak teknik dasar permainan bola voli.
3. Pembelajaran permainan bola voli dikemas dalam aplikasi yang memudahkan dalam akses mahasiswa maupun dosen yang merupakan luaran dari hasil penelitian.

G. Roadmap Penelitian

Roadmap penelitian yang merupakan peta jalan dalam pelaksanaan penelitian sebagai panduan arah dan tujuan untuk memudahkan penelitian dalam melakukan berbagai tahapan penelitian berkaitan. Rencana pembuatan model pembelajaran dalam pembelajaran permainan bola voli dapat dilihat pada tabel *road map* Penelitian sebelumnya sebagai berikut:

Table 1.2 *Roadmap* Penelitian

2019-2020	2021-2022	2023
Pengaruh Motivasi Siswa Dalam Mengikuti Ekstrakurikuler Bola Voli di SMP Negeri 13 Kota Bekasi (Samsudin, 2019).	<i>Volleyball Fundamental Movement Learning Model In Primary School</i> (Samsudin, 2021).	Pengembangan Pembelajaran Bola Voli (Bachtiar, 2023) 1. Desiminasi 2. HKI Aplikasi 3. Buku Model 4. Aplikasi andorid 5. Jurnal Scopus Q3
<i>Volleyball Smash Skill Training Model Using Rubber Tire Aids for Students of SMK</i> (R Subagio & T Rihatno, 2019).	<i>Development of Smash Skill Training Model on Volleyball Based on Interactive Multimedia</i> (M Suhairi & M Asmawi, 2020).	
Meningkatkan Hasil Belajar Passing Bawah Bola Voli Melalui Bermain Melempar Bola (DIM Saputra, 2019).	Perencanaan Pembelajaran Dasar Bola Voli Menggunakan Teknologi <i>Augmented Reality Berbasis Android Learning Media for Basic Techniques of Volleyball Using Android</i> (S Ahdan & AT Priandika, 2020)	

Sementara dalam alur penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini terdapat beberapa tahapan yang harus dilaksanakan untuk mendapatkan penelitian yang dapat di sesuai dengan harapan. Adapun tahapan penelitian ini adalah sebagai berikut.

Tabel 1.3 Tahapan Penelitian

Pendahuluan	Pengembangan	Pelaksanaan	Desiminasi
Studi Literatur	Pengembangan draft model pembelajaran	Uji coba model belajar tahap I	Publikasi ilmiah
Observasi Lapangan	Pengembangan Instrumen	Uji coba model pembelajaran tahap II	Produksi luaran hasil
Desain Rancangan Model	Validasi model pembelajaran	Uji efektifitas pembelajaran	Sosialisasi model



*Mencerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa*