

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu kewajiban yang harus dilaksanakan oleh setiap warga negara. Selain itu pendidikan juga merupakan hal yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Karena pendidikan merupakan suatu proses untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia sehingga dapat meningkatkan kualitas hidup dimasa yang akan datang. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan jasmani merupakan media untuk mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap – mental – emosional – spiritual – sosial) serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan

dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang (Mahardika, 2010:75).

Pada dasarnya pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah merupakan salah satu pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, ketrampilan berfikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran dan tindakan moral melalui kegiatan aktivitas jasmani dan olahraga (Hartati, dkk 2012:21).

Untuk mencapai tujuan dari pendidikan jasmani seorang guru dan siswa harus berperan aktif dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Guru harus menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menarik, memberi rasa aman, memberikan ruang pada siswa untuk berpikir aktif, kreatif, dan inovatif dalam mengeksplorasi dan mengelaborasi kemampuannya dalam pembelajaran (Rusman, 2012:19).

Siedentop (1991), seorang pakar pendidikan jasmani dari Amerika Serikat, mengatakan bahwa dewasa ini pendidikan jasmani dapat diterima secara luas sebagai model “pendidikan melalui aktivitas jasmani”, yang berkembang sebagai akibat dari merebaknya telaahan pendidikan gerak pada akhir abad ke-20 ini dan menekankan pada kebugaran jasmani, penguasaan keterampilan, pengetahuan, dan perkembangan sosial. Secara ringkas dapat dikatakan bahwa: "pendidikan jasmani adalah pendidikan dari, tentang, dan melalui aktivitas jasmani".

Menurut Jesse Feiring Williams (1999; dalam Freeman, 2001), pendidikan jasmani adalah sejumlah aktivitas jasmani manusiawi yang terpilih sehingga dilaksanakan untuk mendapatkan hasil yang diinginkan. Pengertian ini didukung oleh adanya pemahaman bahwa:

‘Manakalah pikiran (mental) dan tubuh disebut sebagai dua unsur yang terpisah, pendidikan, pendidikan jasmani yang menekankan pendidikan fisik... melalui pemahaman sisi kealamiahannya fitrah manusia ketika sisi keutuhan individu adalah suatu fakta yang tidak dapat dipungkiri, pendidikan jasmani diartikan sebagai pendidikan melalui fisik. Pemahaman ini menunjukkan bahwa pendidikan jasmani juga terkait dengan respon emosional, hubungan personal, perilaku kelompok, pembelajaran mental, intelektual, emosional, dan estetika.’

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani adalah pendidikan yang memanfaatkan aktifitas fisik yang direncanakan, disusun, dan bertujuan untuk mencapai tujuan tertentu. Oleh karena itu, tujuan pendidikan jasmani di sekolah bukanlah untuk mempelajari keterampilan olahraga. Sebaliknya, fokus pendidikan jasmani di sekolah terletak pada proses perkembangan motorik siswa sebagai siswa. Siswa diharapkan dapat menikmati aktivitas fisik sepanjang hidup mereka, yang akan bermanfaat bagi mereka sekarang, esok, dan masa depan.

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK) adalah komponen penting dari pendidikan. Tujuan pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan adalah untuk meningkatkan kebugaran fisik, keterampilan gerak, keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, dan elemen pola hidup sehat dan kebersihan lingkungan.

Beberapa faktor menentukan keberhasilan pembelajaran pendidikan olahraga dan kesehatan (PJOK). Ini termasuk guru, siswa, kurikulum, sarana dan prasarana, tujuan, metode, lingkungan pendukung, dan penilaian. Mata pelajaran ini juga diajarkan di Sekolah Menengah Atas. Pembelajaran penjas di sekolah menengah atas sebagian besar berfokus pada proses perkembangan motorik siswa dari waktu ke waktu daripada meningkatkan keterampilan olahraga tertentu.

Proses pembelajaran didukung oleh faktor internal dan eksternal. Kedua faktor tersebut mendukung keberhasilan siswa dalam mengikuti pembelajaran PJOK. Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri siswa, sedangkan faktor eksternal berasal dari luar. Faktor internal yaitu faktor jasmani dan psikologi, sedangkan faktor eksternal adalah faktor keluarga, sekolah dan masyarakat. Kedua faktor tersebut sangat penting untuk kelancaran pembelajaran PJOK.

Seorang guru pendidikan jasmani harus dapat menjalankan pekerjaannya secara profesional dan bertanggung jawab untuk mengajar siswa

secara sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Ini karena dalam pendidikan jasmani, peran guru adalah untuk meningkatkan kemampuan dan ketrampilan fisik, mental, dan intelektual siswa. Perilaku dan minat sangat penting karena mereka memiliki kemampuan untuk mendorong siswa untuk belajar di sekolah. Karena minat adalah suatu kekuatan yang mendorong seseorang untuk memfokuskan perhatian mereka pada sesuatu atau kegiatan tertentu.

Permainan merupakan salah satu metode pembelajaran yang biasa digunakan di Sekolah Menengah Atas yang juga tercantum di dalam kurikulum pembelajaran. Permainan bola terbagi menjadi dua, yaitu permainan bola besar dan permainan bola kecil. Permainan bola besar salah satunya yaitu permainan bola voli yang diajarkan di tingkat Sekolah Menengah Atas.

Permainan bola voli merupakan olahraga yang menarik dan familiar di kalangan masyarakat. Ditambah sudah mulai adanya liga-liga ataupun kejuaraan di Indonesia maupun di tingkat Internasional yang sudah bisa disaksikan melalui media sosial ataupun TV, yang menjadikan permainan bola voli ini sangat diminati oleh siswa sehingga mereka memiliki semangat yang tinggi ketika mendengar pembelajaran bola voli. Namun pada kenyataannya, siswa masih mengalami kesulitan untuk menerima dan menguasai materi permainan bola voli karena belum memiliki teknik dasar yang baik sehingga permasalahan ini menjadi kendala dalam proses pengajaran.

Setiap pemain bola voli harus memahami dan mempelajari teknik dasar karena, bersama dengan faktor lain seperti kondisi fisik, mental, dan penyusunan strategi, teknik dasar merupakan komponen penting yang menentukan tingkat kemahiran pemain bola voli. Jika setiap anggota tim memiliki teknik dasar yang baik, Ini menunjukkan bahwa tim tersebut memiliki kekuatan dan kualitas tim yang bagus.

Amung dan Toto (2010: 35) menyatakan bahwa teknik adalah upaya bagaimana keterampilan gerak dirancang dengan maksud bola yang dimainkan dapat melalui jaring kelapangan lawan sehingga lawan tidak mampu mengembalikan bola dengan baik, tanpa mengabaikan peraturan permainan. Kemudian *smash* berkembang menjadi suatu senjata yang ampuh untuk menyerang. Dalam permainan bola voli *smash* berguna sebagai alat penyerangan yang paling mematikan. Jadi teknik dalam permainan bola voli dapat diartikan, sebagai cara memainkan bola dengan efesinsi dan efektif sesuai dengan peraturan-peraturan permainan yang berlaku untuk mencapai suatu hasil yang optimal. Beutesltahl (2012: 8) mengatakan bahwa arti teknik adalah prosedur yang telah dikembangkan bedasarkan praktek, dan bertujuan mencari penyelesaian suatu problem penggerak tertentu dengan cara yang paling ekonomis dan berguna.

Teknik dasar yang paling dominan digunakan untuk meraih pundi-pundi point pada saat permainan bolavoli dilakukan adalah teknik dasar *smash*.

Teknik ini berfungsi sebagai teknik serangan untuk lawan, walaupun sebenarnya dalam permainan bolavoli modern yang berkembang pada saat ini bentuk serangan untuk mendapatkan pundi point dapat juga dilakukan dengan service, namun bentuk serangan yang paling dominan digunakan dalam permainan bolavoli adalah *smash* yang mempunyai ciri-ciri menukik, tajam, dan cepat. Dengan membentuk serangan pukulan yang keras waktu bola berada di atas jaring, untuk dimasukkan ke daerah lawan. Untuk melakukan *smash* dengan baik perlu memperhatikan faktor-faktor berikut: awalan, tolakan, pukulan, dan pendaratan.

Teknik *smash* Menurut Iwan Kristianto (2003) “*Smash* adalah pukulan keras yang biasanya mematikan karena bola sulit diterima atau dikembalikan.” *Spike* adalah merupakan bentuk serangan yang paling banyak digunakan untuk menyerang dalam upaya memperoleh nilai suatu tim dalam permainan voli. Sedangkan Menurut Muhajir (2006) “Teknik dalam permainan bolavoli dapat diartikan sebagai cara memainkan bola dengan efisien dan efektif sesuai dengan peraturan permainan yang berlaku untuk mencapai suatu hasil yang optimal. Menurut pendapat M. Mariyanto (2006) “*Smash* adalah suatu pukulan yang kuat dimana tangan kontak dengan bola secara penuh pada bagian atas, sehingga jalannya bola terjal dengan kecepatan yang tinggi, apabila pukulan bola lebih tinggi berada di atas net, maka bola dapat dipukul tajam ke bawah.”

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 bertujuan mematikan permainan lawan sehingga dapat menghasilkan point. Seorang *smasher* perlu belajar banyak teknik untuk melakukan *smash* atau *spike* yang kompleks untuk menghasilkan pukulan yang keras dan akurat. Salah satu langkah yang harus dilakukan sebelum menyentuh bola langsung untuk memukul dengan kekuatan penuh ke atas bola.

Teknik dasar berikutnya adalah *blocking*. *Blocking* adalah bentuk gerakan seseorang atau beberapa orang pemain yang berada di dekat net/ pemain depan. Tujuan untuk menutupi atau membendung datangnya bola dari lapangan lawan, caranya dengan menjulurkan kedua tangan ke atas dengan ketinggian yang kanan lebih tinggi dari tepian atau bibir net.

Dalam olahraga Bolavoli, salah satu teknik dasar yang dikenal adalah *block*. Teknik ini muncul pada saat lawan melakukan *smash* dan pemain yang bertahan melompat di depan net dan merintangkan tangan untuk membendung jalannya bola hasil serangan lawan. Bendungan merupakan pertahanan pertama dari serangan lawan. Pada dasarnya *block* adalah sebuah Teknik dengan cara merintangki atau menghalangi musuh ketika sedang melakukan serangan di depan net dengan cara mengangkat lengan tinggi-tinggi di atas jaring, pada tempat yang diduga menjadi arah jalannya bola. Dalam melakukan *block*

setiap pemain harus memiliki koordinasi baik secara individu maupun dengan rekan satu tim untuk menghasilkan *block* yang baik. *Block* adalah kunci pertahanan dalam permainan bolavoli karena berada pada garis pertama dalam membendung serangan lawan. Secara umum dapat mengurangi tingkat efektifitas dari sebuah serangan. *Block* bisa dilakukan secara tunggal atau berpasangan. Pada perkembangan bolavoli, memblokir adalah keterampilan kecil. Frekuensi penggunaan *block* menjadi yang paling kecil karena pemain penyerang lawan umumnya tidak selalu konsisten. Seiring berkembangnya waktu maka *block* menjadi sangat penting karena bertambahnya variasi serangan lawan (*Coaches manual for volleyball*, 2002). Dalam melakukan *block* setiap pemain harus memiliki koordinasi baik secara individu maupun dengan rekan satu tim untuk menghasilkan *block* yang baik.

Guru pendidikan jasmani harus lebih kreatif dan inovatif untuk mengubah alat dan permainan untuk memenuhi kebutuhan sekolah. Guru yang kreatif dapat menciptakan sesuatu yang baru dan mengubah yang sudah ada. Untuk membuat siswa lebih aktif dan tertarik pada pelajaran, guru harus dapat menyajikannya dengan cara yang lebih menarik.

Modifikasi permainan merupakan salah satu cara alternatif yang dapat digunakan untuk memperbaiki bentuk permainan. Suatu permainan bisa di modifikasi dan diciptakan dalam bentuk variasi baru yang dapat dilakukan oleh guru atau anak bahkan keduanya (Winarno, 2006). Permainan modifikasi

adalah suatu versi khusus dari permainan yang beberapa aturan tertentu telah berubah untuk disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan pemainnya, pengalaman-pengalaman khusus para pemain, dan fasilitas dan perlengkapan yang tersedia. Permainan modifikasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah suatu permainan yang sudah baku tetapi dirubah disesuaikan dengan karakteristik anak usia Remaja atau SMK, baik itu dari segi bentuk permainan, peralatan, jumlah pemain, peraturan, dan luas lapangan. Permainan modifikasi yang peneliti aplikasikan adalah permainan bola voli.

Modifikasi merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan untuk memecahkan masalah sarana dan prasarana pembelajaran di lapangan yang cenderung jumlahnya tidak sesuai dengan jumlah siswa di sekolah. Samsudin (2008 : 76), menyatakan “guru dapat menambah/mengurangi tingkat kompleksitas dan kesulitan tugas ajar dengan cara memodifikasi peralatan yang digunakan untuk aktivitas pendidikan jasmani. Misalnya, memodifikasi berat ringannya, besar kecilnya, panjang pendeknya, maupun menggantinya dengan peralatan lain sehingga dapat digunakan untuk berbagai bentuk kegiatan pendidikan jasmani”. Dalam memodifikasi suatu media pembelajaran, tentunya terdapat komponen-komponen yang dapat dimodifikasi.

Menurut Aussie (1996) (dalam Samsudin, 2008 : 77), komponen-komponen tersebut meliputi: ukuran, berat atau bentuk peralatan yang

digunakan, lapangan permainan, waktu bermain atau lamanya permainan, peraturan permainan, dan jumlah pemain. Dengan adanya modifikasi, maka proses belajar mengajar akan lebih efektif dan penataan ruang gerak siswa juga dapat lebih mudah untuk dilakukan oleh seorang guru pendidikan jasmani kesehatan dan olahraga.

Selain itu, terdapat faktor yang menyebabkan kurangnya minat siswa dalam melaksanakan pembelajaran Pendidikan jasmani. Faktor tersebut yaitu kurangnya perhatian terhadap materi pembelajaran yang sedang disampaikan, banyak siswa yang belum familiar terhadap permainan bola voli, yang menjadikan siswa merasa takut untuk melakukan teknik dasar *smash* dan *block* di dalam permainan bola voli.

Oleh karena itu, untuk mengatasi masalah tersebut peneliti bermaksud menggunakan permainan untuk memodifikasi model pembelajaran agar mempermudah penyampaian materi yang disampaikan kepada siswa. Dengan modifikasi permainan ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan keaktifan siswa dalam melaksanakan pembelajaran. Selain itu, modifikasi permainan juga dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam melakukan teknik dasar permainan bola voli.

Dengan modifikasi pembelajaran ini, penulis berharap dapat memudahkan proses pembelajaran antara guru dan murid dalam penyampaian materi. Kepercayaan diri seorang siswa juga diharapkan dapat meningkat

setelah melakukan pembelajaran dengan modifikasi permainan ini. Selain itu, penulis berharap agar dengan modifikasi permainan ini siswa dapat mempelajari dan memperbaiki teknik dasar yang dimiliki. Melalui penelitian ini diharapkan model pembelajaran *smash* dan *block* bola voli dapat menjadi acuan bagi guru dalam menyampaikan materi kepada siswa dan menjadikan pembelajaran yang menarik karena adanya modifikasi permainan.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka fokus penelitian ini adalah Model Pembelajaran *Smash* dan *Block* Bola Voli Pada Siswa Sekolah Menengah Atas.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan fokus penelitian, maka perumusan masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan menjadi:

1. Bagaimana model pembelajaran *smash* dan *block* bola voli untuk siswa sekolah menengah atas?
2. Apakah model pembelajaran tersebut efektif dilaksanakan pada pembelajaran bola voli pada siswa sekolah menengah atas?

D. Kegunaan Hasil Penelitian

Adapun kegunaan hasil penelitian ini sebagai berikut :

1. Secara Teoritis
 - a. Dapat menambah sumber pengetahuan mengetahui pengembangan model pembelajaran *smash* dan *block* bola voli.
 - b. Sebagai referensi bagi penelitian lainnya yang berhubungan dengan *smash* dan *block* bola voli.
2. Secara Praktis
 - a. Guru dapat menambah wawasan, meningkatkan kreatifitas dan kualitas dalam proses pembelajaran serta menciptakan situasi pembelajaran yang menyenangkan dan efektif.
 - b. Siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan guru, dapat meningkatkan minat dalam pembelajaran pendidikan jasmani, dan mengetahui banyaknya kreatifitas materi pembelajaran menjadi lebih menyenangkan untuk dilakukan tanpa rasa takut sebelum mencoba.
 - c. Peneliti mempunyai landasan untuk masa yang akan datang sebagai guru yang mempunyai kemampuan dalam mengembangkan dan menerapkan model pembelajaran, khususnya model pembelajaran *smash* bola voli.