

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu usaha penuh kesadaran yang dilakukan secara sistematis guna menciptakan tatanan kegiatan belajar mengajar yang mampu mengembangkan potensi dalam diri peserta didik. Pendidikan juga merupakan usaha setiap insan untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi yang ada dalam diri baik secara jasmani maupun secara rohani. Melalui pendidikan seorang individu dapat memiliki kecerdasan spiritual, kepribadian berakhlak mulia, serta keterampilan yang kuat. Sehingga dapat bermanfaat untuk dirinya, keluarga, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan juga dapat memberikan manfaat berupa pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, seni, budaya, serta meningkatkan kualitas individu secara menyeluruh, menyeluruh berarti individu tersebut mampu berkembang pada ranah fisik, mental, sosial, emosional dan spiritual secara baik. Melalui pendidikan yang menjadi pilar penting yang kokoh dalam membangun manusia yang seutuhnya, setiap individu diberdayakan untuk mengembangkan diri untuk memenuhi kebutuhan hidup untuk melangsungkan kehidupannya.

Pendidikan jasmani merupakan salah satu pembelajaran yang diajarkan kepada siswa mulai dari Sekolah Dasar (SD) sederajat, Sekolah Menengah Pertama (SMP) sederajat, dan Sekolah Menengah Atas (SMA) sederajat. Pendidikan jasmani merupakan suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif, dan kecerdasan emosi. Pendidikan jasmani yang merupakan bagian dari bagian pendidikan keseluruhan, pada dasarnya adalah sebuah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya yang dikelola melalui kegiatan jasmani secara terstruktur menuju pembentukan manusia seutuhnya. Kegiatan jasmani tersebut memiliki arti yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan fungsional dan motorik dalam diri peserta

didik. Lingkungan belajar diatur secara seksama untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan seluruh ranah, jasmani, psikomotor, kognitif, dan afektif setiap siswa (Samsudin, 2019).

Pada Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) nilai-nilai yang terkandung dalam mata pelajaran pendidikan jasmani bertujuan untuk meningkatkan potensi peserta didik dalam hal fisik, keterampilan, kreatifitas, serta membentuk budaya dan sikap sportif, disiplin, kerjasama, serta hidup sehat. Bentuk partisipasi aktif peserta didik dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani disekolah ialah memiliki pengetahuan dan keterampilan yang baik, mengembangkan keterampilan umum, memiliki nilai dan sikap yang positif serta dengan memperbaiki kondisi fisik guna mencapai tujuan yang sesuai dengan pendidikan jasmani.

Pengembangan pembelajaran pendidikan jasmani memiliki prinsip yang dapat berpacu pada pembentukan, pengembangan, dan peningkatan kualitas kemampuan dalam unsur kecerdasan kognitif, afektif, dan psikomotor. Oleh karena itu, salah satu prioritas utama tujuan pendidikan jasmani adalah ingin mencapai penguasaan keterampilan motorik. Hal tersebut berikan melalui aktifitas yang mampu membangkitkan dan memberikan kesempatan kepada peserta didik secara utuh untuk mencakup kecerdasan jasmaniah, emosional dan moral spiritual. Maka dari itu proses pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani mengutamakan aktifitas jasmani dan pembiasaan hidup yang sehat guna mencapai tujuan tersebut.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran pendidikan jasmani, banyak faktor yang diperlukan sebagai pendukung, yaitu; memiliki tujuan pembelajaran khusus (TPK), tujuan pembelajaran umum (TPU), guru sebagai mediator pembelajaran, siswa sebagai penerima informasi, sarana dan pra sarana, penggunaan media pembelajaran, sumber belajar, model pembelajaran dan metode mengajar serta evaluasi. Dalam pemilihan model pembelajaran, harus sesuai dengan standar materi pelajaran. Harus mempertimbangkan karakteristik peserta didik, perkembangan kognitif yang cocok digunakan

dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani, yang semata-mata bertujuan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pada pembelajaran.

Dalam Kurikulum pendidikan menjelaskan bahwa didalam kurikulum sekolah, salah satu mata pelajaran yang diajarkan dalam pendidikan jasmani adalah permainan bola voli. Dalam materi permainan bola voli tersebut, salah satu tujuan yang harus dicapai adalah peserta didik dapat menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan hasil evaluasi keterampilan gerak *passing* bawah, *passing* atas, servis bawah, servis atas, *smash*, dan *block*/bendungan permainan bola voli dengan benar. Menurut PBVSI dalam (Lubis A. E., 2017, p. 60) bola voli merupakan permainan yang dimainkan oleh 2 tim yang dipisahkan oleh sebuah net, permainan menggunakan tangan dengan cara dipantulkan, dengan tujuan melewatkan bola dari atas net agar dapat jatuh dilapangan lawan serta mencegah bola yang sama dari lawan Pada dasarnya, bola voli merupakan permainan yang kompleks yang tidak mudah untuk dilakukan oleh setiap orang. Karena dibutuhkan koordinasi gerak yang baik, sehingga perlu pengetahuan tentang teknik-teknik dasar dan keterampilan dalam permainan bola voli. Teknik-teknik dasar dalam permainan bola voli, yaitu; *passing*, *service*, *smash*, dan *block*.

Dari keempat teknik dasar tersebut, *smash* merupakan teknik yang digunakan untuk menyerang yang terdapat dalam ruang lingkup materi pembelajaran kurikulum Pendidikan jasmani di Sekolah Menengah Kejuruan. *Smash* merupakan teknik untuk menyerang untuk menyulitkan lawan mengambil bola. Pemain yang melakukan *smash* mendapatkan kesempatan pertama memperoleh angka untuk timnya, apabila *smash* tidak dapat diterima oleh lawan atau langsung jatuh di petak lawan. Kecuali *smash* itu menyangkut di net, keluar dari lapangan, atau kesalahan dalam melakukan *smash*, hal tersebut mengakibatkan lawan justru mendapat nilai atau angka. Adapun tahapan dalam melakukan gerakan *smash* terdiri dari empat tahap, tahapan pertama yaitu tahapan awalan atau *run up* (lari menghampiri), tahap kedua yaitu *take off* (lepas landas), tahap ketiga *hit* (memukul bola pada saat melayang di udara), dan tahap keempat yaitu *landing* (mendarat).

Banyak faktor yang dapat menjadi penyebab sulitnya atau kurangnya minat siswa dalam melakukan kegiatan aktifitas fisik dalam pembelajaran penjas. Salah satu dari faktor tersebut adalah belum terbiasa melakukan *smash*, kesulitan dalam melakukan rangkaian gerakan, tidak memahami maksud dari pembelajaran, serta rasa takut akan kesalahan gerakan. Berdasarkan karakteristik siswa Sekolah Menengah Kejuruan yang memiliki rentang usia 15-18 tahun, yang merupakan fase peralihan dari remaja awal ke remaja akhir. Dalam fase ini terjadi pertumbuhan yang sangat pesat meskipun anak laki-laki lebih lambat dibandingkan dengan anak perempuan, baik pertumbuhan secara jasmani, psikis atau mental, perkembangan sosial, dan psikomotor.

Peneliti melakukan observasi dan diskusi dengan guru Pendidikan jasmani di SMK Sejahtera Jakarta, yang menunjukkan bahwa mayoritas siswa masih belum mampu melakukan teknik dasar *smash* bola voli dengan baik dan benar. Peneliti melihat bahwa kemampuan siswa dalam melakukan *smash* bola voli masih jauh dari harapan, siswa merasa kesulitan dalam melakukan rangkaian gerakan, yang membuat kebanyakan siswa menjadi memukul dengan cara asal (sekedar pukul) dan untuk siswa perempuan merasa takut jika bola terkena badan atau kepala dan takut menimbulkan rasa sakit pada bagian tangan, yang menandakan adanya kendala dalam proses pembelajaran.

Sesuai dengan kurikulum pendidikan jasmani di Sekolah Menengah Kejuruan, salah satu indikator didalamnya adalah peserta didik mencoba keterampilan gerak permainan bola voli dengan dilandasi nilai-nilai disiplin, percaya diri, sportif dan kerja sama. Menerapkan model pembelajaran yang tepat dapat membuka pemahaman dan semangat belajar siswa, model yang efisien akan membantu penyampaian materi ajar dengan maksimal serta membangkitkan semangat dan atusiasme siswa terhadap pembelajaran yang memiliki variasi

Penerapan pembelajaran menggunakan model yang bervariasi dengan harapan siswa menjadi tertarik dan mampu untuk meningkatkan minat dan semangat siswa dalam melakukan aktivitas fisik. Pemilihan model pembelajaran yang tepat akan berdampak pada tersampainya materi ajar

yang telah direncanakan sebelumnya. Penerapan model pembelajaran dengan cara tahapan yang bervariasi, memiliki harapan untuk mampu membuat siswa menjadi semangat, antusias dan merangsang siswa untuk bergerak yang secara tidak langsung bahwa siswa telah melakukan tahapan gerakan yang sulit dalam proses pembelajaran. Pembuatan model pembelajaran, khususnya pada teknik *smash* bola voli pada siswa Sekolah Menengah Kejuruan, yang diharapkan siswa lebih mudah untuk memahami dan melakukan gerakan dalam pembelajaran bola voli dan siswa merasa bersemangat dalam melakukan rangkaian pembelajaran tersebut sehingga mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.

Dengan demikian, peneliti akan melakukan penelitian dengan membuat model pembelajaran *smash* bola voli untuk sekolah menengah kejuruan dengan mengacu kepada karakteristik siswa dan tujuan pendidikan dalam memberikan pengajaran kepada siswa dalam bentuk variasi tahapan gerak yang mengarah kepada gerakan *smash* bola voli. Bentuk-bentuk model ini harus dibuat secara menarik serta menyenangkan, sehingga dengan harapan memotivasi setiap siswa untuk mampu untuk bergerak secara aktif, berani dan percaya diri dalam melakukan permainan bola voli. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam bidang pendidikan, khususnya dalam pembelajaran teknik dasar *smash* bola voli, serta dapat menjadi acuan bagi guru olahraga dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran *smash* bola voli yang lebih berkualitas.

#### **B. Fokus Penelitian**

Fokus penelitian sangat penting dalam penelitian ini, hal ini dilakukan agar pembahasan masalah masih dalam jangkauan dan kemampuan penulis. Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka fokus penelitian ini adalah Pembuatan Model Pembelajaran *Smash* Bola Voli Untuk Siswa Sekolah Menengah Kejuruan

### C. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan fokus penelitian diatas, yang menjadi rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah model pembelajaran *smash* bola voli untuk Sekolah Menengah Kejuruan?
2. Apakah model pembelajaran *smash* bola voli untuk Sekolah Menengah Kejuruan dinyatakan layak?
3. Apakah model pembelajaran *smash* bola voli efektif untuk meningkatkan keterampilan *smash* untuk Sekolah Menengah Kejuruan?

### D. Kegunaan Hasil Penelitian

Diharapkan penelitian ini akan memberikan kontribusi dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan Kesehatan dalam materi *smash* bola voli. Adapun kegunaan hasil penelitian ini nantinya antara lain:

1. Model pembelajaran ini diharapkan mampu untuk meningkatkan pengetahuan, wawasan, dan meningkatkan semangat dalam pembelajaran pendidikan jasmani bagi siswa
2. Mengenalkan model pembelajaran *smash* bola voli untuk siswa sekolah menengah kejuruan pada pembelajaran pendidikan jasmani
3. Diharapkan dapat membantu dan mempermudah guru dalam proses pembelajaran permainan bola voli

### E. State of The Art

*State of the art* dalam konteks penelitian ini mengacu pada kajian yang menjadi acuan utama dalam suatu bidang penelitian. Istilah ini mencerminkan pengetahuan, metodologi dan temuan terkini yang dianggap paling mutakhir dalam suatu bidang ilmiah. Keterbaruan dalam penelitian merupakan sesuatu yang harus dilakukan guna menemukan hal yang baru, keterbaruan dalam penelitian ini adalah:

Tabel 1.1 *State of The Art*

No	Penelitian Terdahulu	Keterbaruan Penelitian
1	Destriana (2021) Pembelajaran <i>Smash</i> Bola Voli	Tabel disamping merupakan penelitian-penelitian yang relevan,
2	Noprian (2020) Penggunaan Metode Modifikasi Dalam Meningkatkan Kemampuan <i>Smash</i> Pembelajaran Bola Voli	dengan tujuan agar memperkuat alasan mengapa penelitian pembuatan model pembelajaran <i>smash</i> dilakukan dan apa
3	Kasih (2018) Dampak Pengembangan Model Pembelajaran Terhadap Penguasaan Teknik dasar <i>Smash</i> Bola Voli	keterbaruan dari penelitian ini
4	Kustiawan (2016) Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Team Game Tournament</i> (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar <i>Smash</i> Normal Bola Voli Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri Colomadu Karanganyar Tahun Ajaran 2015/2016	Penelitian ini membuat model pembelajaran <i>smash</i> agar pembelajaran menjadi lebih bervariasi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa, model yang dibuat lebih bervariasi dan dilakukan secara bertahap dari gerak awalan, menolak, memukul bola, mendarat dan gerakan koordinasi
5	Firdaus (2014) Perbandingan Metode Pembelajaran Bagian ( <i>Part-Method</i> ) Dan Metode Pembelajaran Keseluruhan ( <i>Whole-Method</i> ) Terhadap Kemampuan Siswa Dalam Melakukan <i>Smash</i> Bola Voli	