

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan faktor utama dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia di bumi. Apabila kualitas sumber daya manusia baik maka kehidupan di bumi ini menjadi lebih baik sehingga produktivitas tinggi, akan tetapi sebaliknya. Jika sumber daya manusia buruk maka kehidupan di bumi ini menjadi buruk. Jadi dari pernyataan tersebut di jelaskan begitu pentingnya peran pendidikan dalam peningkatan kualitas kehidupan secara global (Mustafa, 2022). Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional tentang Sistem pendidikan di Indonesia di atur oleh kebijakan kurikulum.

Dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat pendidikan jasmani atau disebut *physical education*. Pendidikan jasmani adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang di desain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif dan kecerdasan emosi (Samsudin,2021).

Pendidikan jasmani memberikan kesempatan pada siswa untuk terlibat langsung dalam aneka pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, bermain dan berolahraga yang dilakukan secara sistematis, terarah, dan terencana. Pembekalan pengalaman belajar itu diarahkan untuk membina sekaligus membentuk gaya hidup sehat dan aktif sepanjang hayat. Proses pembelajaran dapat dikatakan efektif bila

perubahan perilaku yang terjadi pada siswa setidak-tidaknya mencapai tingkat optimal. (Fahmi Hadi, et al, 2020).

Dalam proses pembelajaran guru harus merencanakan dan membuat program dengan sebaik-baiknya, karena pada saat pembelajaran berlangsung tidak hanya seorang guru sebagai sumber informasi, melainkan juga melibatkan siswa, maka diperlukan suatu upaya melalui metode ataupun pendekatan khusus untuk mengurangi kejenuhan belajar dan memudahkan siswa mempelajarinya. Salah satu pendekatan umumnya membuat siswa terlibat aktif yaitu dengan pendekatan bermain (Grada, 2020). Bermain atau permainan dibutuhkan peserta didik, karena bermain pada kenyataannya dapat membuat anak tidak jenuh dalam pembelajaran utamanya Pendidikan jasmani (Hidayat & Effendi, 2020).

Dalam kurikulum pendidikan jasmani yang diajarkan dari sekolah dasar sampai sekolah menengah atas di dalam nya memuat materi bola besar, yang salah satu materi dari bola besar adalah permainan bola voli (Samsudin, 2023). Permainan bola voli merupakan cabang olahraga yang dimainkan dan digemari oleh semua lapisan masyarakat , dari anak-anak, remaja, pemuda, dan orang dewasa baik pria maupun wanita, bahkan masyarakat kota sampai desa. Bola voli olahraga permainan beregu, namun demikian penguasaan Teknik dasar secara individual mutlak sangat diperlukan. Hal ini berarti bahwa dalam pembinaan pada tahap-tahap awal perlu ditekankan untuk penguasaan teknik-teknik dasar permainan (Eko Waluyo & Agus Salim, 2024).

Ahmadi (2007:13) dalam (Faridhatunnisa & Kurniawan Pratama, 2019) menyatakan bahwa teknik diarahkan pada peningkatan keterampilan gerak,

dirancang agar bola yang dimainkan dapat dilewatkan jaring ke lapangan lawan, sehingga lawan tidak mampu mengembalikan bola atau mengalami kesulitan untuk mengembalikannya dengan baik, tanpa mengabaikan peraturan permainan. Teknik dasar bola voli yang harus dikuasai diantaranya teknik dasar servis atas dan servis bawah, teknik dasar passing atas dan passing bawah, teknik dasar *smash/spike* dan teknik dasar *blocking*. Keempat teknik dasar tersebut merupakan modal dasar yang harus dilatih, dan dapat menjadi salah satu penunjang dan pondasi untuk menampilkan keterampilan individu tersebut.

Menurut (La'I & Haluti, 2018) dalam kutipan (Darmawan et al., 2021) servis merupakan gerakan memukul bola langsung ke area lawan oleh seorang pemain yang dilakukan dari daerah servis. Servis itu terbagi menjadi dua yaitu servis bawah, dan servis atas. Servis dalam permainan bola voli merupakan teknik awal untuk memulai permainan. Servis tidak hanya sebagai tanda untuk memulai suatu pertandingan tetapi merupakan serangan awal untuk memperoleh nilai, karena pukulan servis berperan juga untuk memperoleh poin. Karena kedudukannya sangat penting maka para pelatih dan guru olahraga dianjurkan selalu berusaha menciptakan bentuk teknik dasar servis yang dapat menyulitkan lawan untuk mendapatkan nilai. Dengan demikian, servis hendaknya dapat diartikan sebagai satu serangan yang pertama kali bagi regu yang melakukan servis untuk meraih kemenangan,

Dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani disekolah banyak menemukan kendala terutama yang berkaitan dengan sarana dan prasarana, keterbatasan waktu, jumlah siswa yang banyak, serta yang paling utama pengembangan media yang

dimiliki guru. Minimnya fasilitas pendidikan jasmani menuntut guru pendidikan jasmani untuk lebih kreatif dalam menciptakan permainan dan peralatan yang sesuai dengan karakteristik peserta didik serta kondisi sekolah. Guru yang kreatif akan mampu menciptakan sesuatu yang baru, atau memodifikasi sesuatu yang sudah ada (Samsudin, 2021).

Modifikasi pembelajaran dalam pendidikan jasmani menjadi hal yang penting untuk diketahui oleh para guru pendidikan jasmani di setiap jenjang pendidikan, di mulai dari Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Sekolah Menengah Atas (SMA). Modifikasi pembelajaran yang dapat dilakukan oleh guru meliputi modifikasi materi pembelajaran, modifikasi peralatan pembelajaran, modifikasi sarana pembelajaran, modifikasi aturan pembelajaran dan sebagainya. Pendidikan jasmani memerlukan kreativitas pendidik dalam melaksanakan pembelajaran untuk mendorong keberhasilan proses belajar dan mengajar secara interaktif, inovatif, serta memperhatikan karakteristik individu

Beberapa hasil penelitian dari peneliti terdahulu menunjukkan bahwa dengan penerapan pembelajaran berbasis permainan dan modifikasi media pembelajaran dapat memberikan dampak positif. Salah satu nya dalam kutipan (Grada, 2020) Melalui modifikasi permainan ini, peserta didik dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik tanpa adanya rasa malas. Adapun manfaat dari bermain sebagai berikut:(1) manfaat bermain untuk perkembangan aspek fisik, (2) manfaat bermain untuk perkembangan aspek motorik kasar dan motorik halus, (3) manfaat bermain untuk perkembangan aspek sosial,( 4) manfaat bermain untuk perkembangan aspek kepribadian, (5) manfaat bermain untuk mengasah ketajaman

pengindraan, (6) manfaat bermain untuk mengembangkan keterampilan olahraga dan seni.

Berikut ini penelitian terdahulu yang berkaitan dengan topik penelitian untuk menentukan letak perbedaan, ketidaksinambungan, sehingga menghasilkan novelty (keterbaharuan).

Seperti penelitian Achmad Izam Muzaqi (2024) tentang “Model Pembelajaran Servis Bola Voli Mini Berbasis Permainan Pada Siswa Sekolah Dasar Kelas Atas” diperoleh data dengan peningkatan hasil yang signifikan untuk pembelajaran servis bola voli dengan membagikan kuesioner berisi pertanyaan seputar kemenarikan dan kemudahan dengan persentase diatas 80% serta melakukan tes awal dan tes akhir dengan jumlah siswa yang tuntas 83% dan 59% di 2 sekolah berbeda melalui model pembelajaran berbasis permainan dengan objek penelitian sekolah dasar.

Penelitian Lorian (2023) tentang “ Pengembangan Model Servis Atas dan Bawah Bola Voli Siswa Sekolah Menengah Pertama” bertujuan untuk meningkatkan minat siswa untuk melakukan pembelajaran servis bola voli dikategorikan valid, praktis dan efektif berdasarkan hasil yang telah diperoleh dengan objek penelitian sekolah menengah pertama..

(Zuhar , 2018) judul “ Pengembangan Model Pembelajaran Teknik Dasar Bola Voli Melalui Pendekatan Bermain untuk Pendidikan Jasmani di SLTP”.

Dari ketiga penelitian terdahulu ini, peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran yang digunakan oleh peneliti mempunyai kesamaan yaitu model pembelajaran berbasis permainan. Namun, memiliki perbedaan, objek penelitian

(SMA kelas XI), model pembelajaran lebih variatif, waktu dan tempat penelitian.

Memodifikasi model pembelajaran dengan cara yang menyenangkan akan membuat siswa bergairah dalam melakukan aktivitas fisik. Modifikasi alat pembelajaran atau metode mengajar terdapat dalam berbagai bentuk, salah satu jenis modifikasi nya adalah melalui permainan dan modifikasi alat pembelajaran. Pendidikan dipadukan dengan kesenangan memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kelas PJOK, dan pada saat yang sama memodifikasi peralatan, seperti mengganti bola voli menjadi, balon atau bola plastik, untuk membantu siswa beradaptasi dengan perkenaan bola di tangan mereka sebelum langsung menggunakan bola voli.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada peserta didik kelas XI di SMA Labschool Cirendeu saat pelaksanaan Praktik Keterampilan Mengajar (PKM) Khususnya pada pembelajaran servis bola voli terdapat berbagai permasalahan, di antaranya: dalam pembelajaran pendidikan jasmani yaitu pada materi bola besar permainan bola voli, guru belum menemukan cara efektif untuk mengajarkan teknik dasar bola voli, cara mengajar nya masih kurang variatif, hal ini dapat dibuktikan berdasarkan pengamatan di lapangan bahwa guru memberikan pengajaran hanya dengan melatih teknik dasar bola voli menggunakan cara sederhana, membuat siswa menjadi bosan, kurang tertarik dan kurang motivasi dalam mengikuti pembelajaran. Adapun yang menjadi permasalahan kemampuan kreatifitas guru belum memadai, seperti belum diterapkan modifikasi alat yang berguna untuk mendukung pelaksanaan materi pembelajaran menggunakan media.

Terdapat berbagai faktor yang menyebabkan kurangnya minat siswa dalam melakukan pembelajaran bola voli di kelas PJOK. Beberapa siswa yang belum terbiasa dengan bola voli di nilai cukup sulit untuk melakukan saat perkenaan bola dengan tangan, siswa mengeluhkan tangan terasa sakit sehingga membuat siswa tidak berani melakukannya dan ragu untuk mencoba. Pemilihan model pembelajaran yang kurang tepat dan kurangnya peran kreatif guru dalam menyusun pembelajaran khususnya pada materi bola voli dapat mengurangi efisiensi pembelajaran.

Peneliti tertarik untuk membuat model pembelajaran servis bola voli yang mampu menjadi solusi. Adapun model pembelajaran servis bola voli yang peneliti kembangkan memiliki perbedaan dari model pembelajaran servis bola voli yang sudah ada sebelumnya karena model pembelajaran yang peneliti kembangkan lebih menarik dan bervariasi menggunakan permainan untuk memodifikasi model pembelajaran. Model pembelajaran dirancang, diharapkan dapat mengugah minat peserta didik untuk lebih tertarik dalam melakukan teknik servis bola voli pada proses pembelajaran bola voli, dapat memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran bola voli, dan membuat siswa berani melakukan gerakan servis tanpa khawatir akan rasa sakit saat tangan menyentuh bola. Melalui penelitian ini peneliti berharap model pembelajaran servis bola voli dapat menjadi pedoman bagi guru PJOK dalam mempelajari permainan bola voli khususnya servis dan menjadikan pembelajaran menjadi menarik dengan adanya permainan.

## **B. Fokus Penelitian**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka fokus penelitian ini adalah "Model Pembelajaran Servis Bola Voli Berbasis Permainan 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 servis bola voli pada siswa Sekolah Menengah Atas?
2. Bagaimana kelayakan model pembelajaran servis bola voli berbasis permainan pada sekolah menengah atas?
3. Apakah model pembelajaran servis bola voli berbasis permainan efektif pada siswa Sekolah Menengah Atas?

## **D. Kegunaan Hasil Penelitian**

Adapun kegunaan hasil penelitian ini sebagai berikut.

- 1) Bagi peneliti, peneliti mampu menerapkan model pembelajaran sesuai dengan materi belajar teknik servis bola voli.
- 2) Bagi guru, penelitian ini dapat menambah wawasan dan memberikan pemahaman baru khususnya bagi guru penjaskes agar dapat menggunakan gaya mengajar yang tepat sehingga mencapai tujuan yang diharapkan.
- 3) Bagi pembaca, penelitian ini dapat memberikan pemahaman lebih lanjut tentang perkembangan model pembelajaran servis bola voli berbasis permainan.

- 4) Bagi peserta didik, penelitian ini dapat meningkatkan minat dan mengetahui banyaknya kreatifitas materi pembelajaran menjadi lebih menyenangkan untuk dilakukan tanpa rasa takut sebelum mencoba.

