

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani merupakan salah satu bagian pendidikan yang sangat berperan penting dan tidak dapat dipisahkan dari tujuan pendidikan pada umumnya. Secara spesifik, pendidikan jasmani merupakan pendidikan yang mengutamakan aktivitas gerak tubuh yang didalamnya terkandung banyak tujuan. Melalui pembelajaran pendidikan jasmani, dikembangkan aspek fisik, gerak, sosial, dan emosional, maka dapat memberikan kontribusi pada pencapaian tujuan pendidikan secara keseluruhan. Pendidikan jasmani adalah: “suatu proses pembelajaran yang diskripsi untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan kemampuan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup aktif dan sikap sportif melalui kegiatan jasmani. Pendidikan olahraga adalah satu arti pengalaman belajar kerjasama bagi siswa. Oleh karena itu pendidikan jasmani harus diutamakan mengingat mempunyai tujuan yang penting dalam pengembangan pembelajaran.

Pendidikan jasmani merupakan pendidikan yang utama untuk menunjang prestasi siswa. Untuk menciptakan proses pembelajaran yang sehat dalam dunia pendidikan harus meliputi beberapa hal sebagai berikut: 1). Anak Didik, 2). Pendidik, 3). Tujuan Pendidikan, 4). Alat Pendidikan, dan 5). Lingkungan Pendidikan.

Pendidikan jasmani merupakan pendidikan tunggal yang cakupannya cukup luas dalam upaya mencapai tujuan pendidikan jasmani. Maka di dalam kurikulum pendidikan jasmani diajarkan berbagai macam cabang olahraga. Namun materi yang diajarkan dalam pendidikan jasmani didasarkan pada jenjang pendidikan masing-masing. Ini artinya, materi pendidikan jasmani antara jenjang pendidikan paling bawah (Sekolah Dasar) berbeda dengan Sekolah Menengah Pertama (SMP) maupun Sekolah Menengah Atas (SMA) atau Kejuruan (SMK).

Bola voli merupakan salah satu cabang olahraga permainan yang termasuk dalam materi pokok pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Banyak manfaat yang diperoleh dengan bermain bola voli yang diantaranya adalah dapat membentuk sikap tubuh yang baik meliputi anatomis, fisiologis, kesehatan dan kemampuan jasmani. Manfaatnya bagi rohani yaitu kejiwaan, kepribadian dan karakter akan tumbuh kearah yang sesuai dengan tuntutan masyarakat.

Belajar adalah berusaha atau berlatih agar mendapatkan kepandaian. Arti belajar dasar bermain bola voli tak lain adalah berlatih teknik dasar bola voli agar terampil dalam bermain bola voli. Adapun teknik dasar bola voli yang dapat dipelajari diantaranya adalah teknik dasar *servis*, *smash*, *smash*, bendungan (*block*).

Sejalan dengan permasalahan belajar mengajar, kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah selalu terkait langsung dengan tujuan yang jelas (Hadjarati & Haryanto, 2020). Dalam hal ini secara umum tujuan pendidikan jasmani dapat diklasifikasikan menjadi empat kelompok yaitu: (1) Perkembangan fisik, (2) perkembangan gerak, (3) perkembangan moral dan (4) perkembangan sosial. Melalui pendidikan jasmani diharapkan bisa merangsang perkembangan sikap, mental, sosial, emosi yang seimbang serta keterampilan gerak siswa. Begitu pentingnya peranan pendidikan jasmani di sekolah maka harus diajarkan secara baik dan benar.

Smash merupakan salah satu teknik yang sering digunakan oleh pemain bola voli untuk melakukan serangan terhadap lawan dan mendapatkan poin guna memenangkan suatu pertandingan. Dalam pembelajaran di sekolah masih banyak peserta didik yang belum bisa menguasai teknik *smash* karena disebabkan kurangnya pemahaman dan intensitas tatap muka yang terbatas. Sering kali peserta didik dalam melakukan *smash* bola tidak mampu menyebrang dari net, dan bola tidak tepat sasaran pada daerah permainan bola voli atau keluar dari lapangan permainan bola voli. Hal tersebut di karenakan perkenaan bola dengan tangan masih belum tepat sehingga tidak tepat pada sasaran atau target.

Herwin (2019) mengatakan bahwa dalam melakukan *smash/spike* tidak hanya harus mampu melompat tinggi tetapi juga harus mencapai ketinggian dengan cepat sehingga menghasilkan *smash* yang keras dan tepat pada sasaran

Menurut Charlim dkk (2009: 23) “*smash (spike)* adalah pukulan yang keras dan arahnya menukik untuk mematikan lawan”. *Smash* merupakan teknik dasar dalam permainan bola voli yang memiliki tingkat kesulitan dalam melakukannya. Sehingga dalam proses pembelajaran hanya pelajar yang aktif mengikuti atau mendalami bola voli saja yang dapat menampilkan gerakan *smash* yang benar.

Demi menunjang pencapaian siswa dalam bermain bola voli, baik pengajar maupun siswa harus mengubah cara-cara pembelajaran secara menyeluruh, dulu yang sifatnya tradisional harus diubah dengan cara pendekatan ilmiah. Dengan demikian diharapkan nantinya prestasi bola voli Indonesia mengalami kemajuan. Selain itu, seorang guru harus profesional dan dapat mengetahui kelebihan dan kekurangan para siswanya, sehingga guru dapat mengetahui metode apa yang nantinya akan dipergunakan untuk mengajar siswanya.

Peneliti melakukan observasi dan wawancara di SMP Negeri 11 Pontianak dikarenakan sekolah memperjelas peran dan tanggung jawab setiap orang, termasuk kejelasan arah kerja secara vertikal dan horizontal, kurikulumnya sekolah diperkaya dengan pengembangan dan improvisasi secara maksimal sesuai dengan tuntutan belajar peserta didik, sekolah menekankan pada situasi belajar yang kondusif, sehingga proses pembelajaran menjadi nyaman.

Dalam pembahasan di atas peneliti berfokus pada teknik dasar pukulan *smash* yang sangat penting dalam pembelajaran bola voli. *Smash* dalam permainan bola voli dapat dikatakan teknik dasar yang cukup sulit, dimana saat melakukan teknik dasar ini peserta didik membutuhkan ketepatan dan kemampuan untuk melakukan gerakan yang benar, *smash* berfungsi untuk melakukan serangan kepada lawan untuk menghasilkan poin. Terdapat beberapa materi yang telah disampaikan oleh guru PJOK

mengenai permainan bola voli yakni teknik dasar *smash*. Dalam pembelajaran tersebut peserta didik tidak dituntut untuk ahli atau terampil layaknya seorang atlet profesional. Tetapi peserta didik hanya dituntut untuk mengetahui dan dapat melakukan gerakan yang sesuai dengan tehnik dasar *smash*.

Akan tetapi pada kenyataannya peserta didik saat melakukan pukulan *smash* gerakan tangan dan kakinya masih tidak tepat, masih banyak siswa yang belum paham dengan gerakan *smash*. Permasalahan yang paling utama adalah pada saat proses pembelajaran berlangsung masih banyak peserta didik tidak mengenai bola saat memukul dan bola menyangkut di net. Hal tersebut membuat bola tidak melewati net, sehingga hasil belajar tidak dapat tercapai dengan maksimal.

Berdasarkan hasil observasi peneliti di SMP Negeri 11 Pontianak masih banyak siswa di kelas tersebut kesulitan dalam melakukan teknik dasar *smash* dalam permainan bola voli. Sebagian besar siswa baru mengetahui secara garis besar teori saja, akan tetapi gerakan *smash* dalam permainan bola voli secara keseluruhan belum mampu dilakukan. Berdasarkan survei dan pengamatan langsung yang saya lakukan di sekolah tersebut khususnya di kelas VIII D belum adanya peningkatan dalam pembelajaran teknik dasar *smash* bola voli. Dikarenakan siswa dikelas tersebut motivasi belajarnya kurang. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa kelas VIII D pada materi *smash* bola voli yang belum memenuhi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 75. Rata-rata siswa dikelas yang mencapai ketuntasan KKM hanya 31,25% (10 siswa) dan yang tidak mencapai ketuntasan KKM 68,75% (22 siswa) dari keseluruhan siswa yang berjumlah 32 siswa. Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan, proses pembelajaran *smash* di sekolah tersebut terkendala inovasi-inovasi dalam proses pembelajaran *smash* bola voli. Untuk meningkatkan hasil belajar *smash* agar mencapai hasil maksimal, dibutuhkan suatu metode yang dapat mengembangkan kemampuan peserta didik. Metode merupakan cara-cara yang dipergunakan dalam proses pembelajaran, agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Dalam pembelajaran diperlukan

metode yang tepat sehingga dapat menarik peserta didik untuk mengikuti pembelajaran yang diberikan agar mencapai tujuan yang diharapkan. Mengacu pada masalah yang dialami dalam mengoptimalkan kemampuan peserta didik tersebut, peneliti mencoba melakukan penelitian untuk meningkatkan kemampuan yang dimiliki peserta didik dengan proses pembelajaran dengan menggunakan metode *Drill*.

Sagala (2014:217) menjelaskan bahwa “metode latihan (*Drill*) atau metode *trainin* merupakan suatu cara mengajar yang baik untuk menanamkan kebiasaan-kebiasaan tertentu. Juga sebagai sarana untuk memperoleh suatu ketangkasan, ketepatan, kesempatan dan kemampuan”. “Metode latihan pada umumnya digunakan untuk memperoleh suatu ketangkasan atau kemampuan dari apa yang dipelajari” (Sudjana, 2014:86). Dari pernyataan beberapa ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa metode *Drill* adalah suatu cara yang dilakukan berulang-ulang untuk memperoleh suatu kemampuan tertentu. Sugiyanto (1991:372) menjelaskan bahwa hal yang perlu dipertimbangkan dalam menggunakan metode *Drill* yaitu. (1) *Drill* digunakan sampai gerakan yang benar bisa dilakukan secara otomatis atau menjadi terbiasa, serta menekankan dalam keadaan tertentu gerakan itu harus dilakukan, (2) siswa diarahkan agar berkonsentrasi pada kebenaran pelaksanaan gerak serta ketepatan penggunaannya, (3) selama pelaksanaan *Drill* perlu selalu mengoreksi agar perhatian tetap tertuju pada kebenaran gerak, (4) pelaksanaan *Drill* disesuaikan dengan bagian-bagian dari situasi permainan olahraga yang sebenarnya, (5) perlu dilakukan latihan peralihan dari situasi *Drill* ke situasi permainan yang sebenarnya, (6) suasana kompetitif perlu diciptakan dalam pelaksanaan *Drill*, tetapi tetap ada kontrol kebenaran geraknya.

Dalam olahraga bola voli khususnya teknik *smash* dapat dilatih dengan menggunakan metode *Drill*. “Cara yang paling tepat untuk mengembangkan kemampuan *smash* adalah melatih pukulan *smash* berkali-kali menggunakan teknik yang benar”. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka peneliti ingin meningkatkan (memperbaiki) kemampuan *smash* melalui

penelitian yang berjudul “Peningkatan Kemampuan *Smash* Bola Voli Dengan Metode *Drill* Pada Siswa Kelas VIII D SMP Negeri 11 Pontianak.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dideskripsikan di atas, maka yang menjadi permasalahan umum dalam penelitian ini adalah “Bagaimana upaya peningkatan kemampuan *smash* dalam permainan bola voli melalui metode *Drill* pada siswa kelas VIII D SMP Negeri 11 Pontianak”. Bertolak dari masalah umum di atas, dapat dirumuskan sub masalah penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimanakah perencanaan pembelajaran metode *Drill* untuk meningkatkan kemampuan *smash* pada siswa kelas VIII D SMP Negeri 11 Pontianak?
2. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran metode *Drill* untuk meningkatkan ketrampilan *smash* pada siswa kelas VIII D SMP Negeri 11 Pontianak?
3. Bagaimanakah peningkatan kemampuan *smash* permainan bola voli melalui metode *Drill* pada siswa kelas VIII D SMP Negeri 11 Pontianak?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan umum dalam penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan secara empiris tentang upaya peningkatan kemampuan *smash* dalam permainan bola voli melalui metode *Drill* pada siswa kelas VIII D SMP Negeri 11 Pontianak. Adapun tujuan khusus penelitian ini antara lain untuk mendeskripsikan tentang :

1. Perencanaan pembelajaran metode *Drill* untuk meningkatkan kemampuan *smash* pada siswa kelas VIII D SMP Negeri 11 Pontianak.
2. Pelaksanaan pembelajaran metode *Drill* untuk meningkatkan *smash* pada siswa kelas VIII D SMP 11 Pontianak.
3. Peningkatan kemampuan *smash* permainan bola voli melalui metode *Drill* pada siswa kelas VIII D SMP Negeri 11 Pontianak.

D. Manfaat Penelitian

Pentingnya masalah ini untuk diteliti adalah untuk mendapatkan suatu data dan informasi yang bermanfaat baik bersifat teoritis maupun praktis.

1. Secara teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan yang berarti bagi pengembangan teori-teori tentang pembelajaran cabang olah raga bola voli terutama yang berhubungan dengan kemampuan *smash*.

2. Secara praktis bagi :

a. Siswa

Secara langsung penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa untuk dapat meningkatkan prestasi belajar pendidikan jasmani dalam bidang bola voli khususnya kemampuan *smash*.

b. Guru PJOK

Bisa mencoba variasi teknik dasar *smash* dalam pembelajaran bola voli apabila bisa meningkatkan prestasi siswa, dan bisa menjadi inspirasi pengetahuan untuk menemukan variasi latihan kemampuan *smash* yang lainya dalam cabang bola voli.

c. Sekolah

Adanya peningkatan kualitas pembelajaran dan pengajaran yang berakibat terhadap peningkatan kualitas siswa dan guru, sehingga pada akhirnya akan mampu meningkatkan kualitas sekolah secara keseluruhan.

d. Peneliti

- 1) Sebagai pengalaman bagi peneliti dalam pendidikan jasmani.
- 2) Sebagai dasar penelitian yang serupa di kemudian hari.
- 3) Sebagai bahan akhir bagi peneliti dalam menyelesaikan tugas akhir.

E. Ruang Lingkup Penelitian

1. Variabel Penelitian

Variabel dapat diartikan sebagai suatu konsep yang memiliki nilai ganda atau dengan kata lain suatu faktor yang diukur dengan menghasilkan

nilai variasi dan merupakan gejala yang menjadi objek penelitian. Menurut Suryabrata, S (2012:25) mengatakan "Variabel adalah segala sesuatu yang menjadi obyek pengamatan penelitian".

Nawawi, H (2012:204) mendefinisikan "Variabel penelitian adalah kondisi-kondisi atau serentistik-serentistik yang oleh peneliti dimanipulasikan, dikontrol atau diobservasi dalam suatu penelitian". Sedangkan menurut Arikunto, S (2010:159) "Variabel adalah objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian dari suatu penelitian. Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa variabel adalah objek yang bervariasi yang dipilih menjadi perhatian untuk diteliti dan diuji kebenarannya secara empirik. Variabel dalam penelitian ini adalah:

a. Variabel Masalah

Variabel masalah yang berfungsi menghubungkan variabel satu dengan variabel lain. Kristiyanto, A (2010:57) mengemukakan variabel masalah: "sejumlah gejala atau faktor-faktor atau unsur yang ada atau muncul dipengaruhi atau ditentukan oleh adanya variabel tindakan". Darmadi, H (2014:26) variabel masalah: "adalah kondisi atau karakteristik yang berubah atau muncul ketika penelitian mengintroduksi, pengubah atau pengganti variabel bebas. Menurut fungsinya variabel ini dipengaruhi oleh variabel lain. Adapun variabel masalah dalam penelitian ini adalah "kemampuan *smash* dalam permainan bola voli".

b. Variabel Tindakan

Variabel tindakan dapat dikatakan sebagai suatu sifat yang diambil dari suatu nilai yang berbeda (*different values*). Dengan demikian, variabel itu adalah suatu yang bervariasi. Menurut Kristiyanto, A (2010: 56) mengatakan bahwa variabel tindakan adalah: "Sejumlah gejala atau fakta atau unsur yang menentukan atau mempengaruhi ada atau munculnya gejala atau faktor atau unsur lain, yang pada gilirannya gejala atau faktor atau unsur yang kedua tersebut disebut variabel tindakan".

Darmadi, H (2014: 21) menyatakan: “Variabel Tindakan adalah variabel yang menjadi sebab munculnya variabel masalah”. Adapun variabel tindakan dalam penelitian ini adalah “metode *Drill*”.

2. Definisi Operasional

Untuk memperjelas ruang lingkup penelitian dan menghindari adanya penafsiran yang keliru terhadap istilah yang digunakan, maka perlu adanya penjelasan istilah penelitian sebagai berikut:

a. Kemampuan *Smash*

Smash adalah gerakan memukul bola dengan sekuat tenaga dengan harapan bola tidak dapat dihalau dan diterima oleh lawan dan menghasilkan poin. Tolakan dilakukan sekuat tenaga untuk mendapatkan hasil lompatan yang maksimal. Ketika melakukan tolakan, tangan pemukul diayunkan ke belakang kepala.

b. Metode *Drill*

Metode *Drill* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah merupakan pemberian latihan secara berulang-ulang kepada siswa agar memperoleh suatu keterampilan tertentu.

F. Hipotesis Tindakan

Penelitian ini adalah termasuk penelitian tindakan, karena itu memerlukan adanya hipotesis. Dengan adanya hipotesis itu terdapat adanya dugaan sementara yang kebenarannya perlu dibuktikan melalui serangkaian uji statistik. Darmadi, H (2014: 101) menyatakan bahwa hipotesis adalah merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Selanjutnya Sugiyono (2013:131) menyatakan hipotesis adalah penjelasan yang bersifat sementara untuk tingkah laku, kejadian atau peristiwa yang sudah atau akan terjadi. Sehubungan dengan beberapa pernyataan tersebut di atas, dalam penelitian ini hipotesis tindakan yaitu: Jika metode *Drill* di terapkan maka penguasaan kemampuan *smash* dalam permainan bola voli

pada siswa kelas VIII D SMP Negeri 11 Pontianak akan meningkat.