

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan jasmani adalah bagian integral dari pendidikan jasmani anak keseluruhannya dan tujuannya harus serasi dengan tujuan pendidikan. Tujuan pendidikan jasmani adalah, mengembangkan kesehatan jasmani dan organ-organ tubuh, mengembangkan mental emosional, perkembangan saraf otot (*neuromaskuler*), perkembangan sosial dan perkembangan intelektual. Abdullah dan Manaji, (2014: 34). “Pembelajaran pendidikan jasmani selalu ditandai dengan proses mempelajari keterampilan gerak. Pembelajaran kemampuan gerak merupakan salah satu bagian dari pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah, dimana anak dibebani tanggung jawab untuk pembelajaran agar anak memiliki kemampuan gerak yang memadai”. Keterampilan gerak merupakan kemampuan yang harus dimiliki oleh siswa sebagai bekal menjalani kehidupan sehari-hari.

Mata pelajaran Pendidikan Jasmani adalah salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan di Sekolah Dasar sampai Sekolah Menengah Atas (SMA) dan memiliki ciri menekankan pada aspek psikomotor, dibanding dengan aspek kognitif dan afektif. Pendidikan jasmani memperlakukan anak sebagai sebuah kesatuan utuh, makhluk total, dari pada hanya menganggapnya sebagai seseorang yang terpisah kualitas fisik dan mentalnya. Permainan bola voli merupakan cabang olahraga yang diajarkan di SMK, namun pelaksanaan pelajaran jasmani khususnya cabang bola voli belum efektif seperti yang diharapkan. Model pembelajaran tidak berpusat pada guru, namun pada anak. Orientasi pembelajaran harus disesuaikan dengan perkembangan anak, isi materi serta penyampaian harus disesuaikan sehingga menarik dan menyenangkan, sasaran yang menjadi tujuan. Namun kenyataannya dengan adanya tuntutan bahwa cabang bola voli salah satu cabang permainan yang dipertandingkan di POPDA maka di sekolah-sekolah sebagai landasan dasar pembentukan pemain bola voli berprestasi.

Tujuan pembelajaran pendidikan jasmani di atas akan memerlukan waktu yang cukup banyak untuk mempelajari dan menguasainya. Karena Pendidikan Jasmani diadakan untuk memberikan kesempatan mempelajari berbagai kegiatan yang membina aspek mental, sosial, emosional dan fisik sekaligus mengembangkan potensi siswa. Pendidikan Jasmani yang hanya diberikan selama 2 jam pelajaran (2 x 45 menit) atau 1 kali pertemuan setiap minggunya, diperkirakan belum mampu menyalurkan keterampilan, bakat, minat dan kemampuan siswa terhadap cabang olahraga yang disukainya.

Bola voli merupakan salah satu cabang olahraga yang sudah berkembang di masyarakat luas, baik di klub-klub, kantor-kantor, desa-desa, maupun sekolah-sekolah. Bola voli adalah permainan beregu yang dalam satu regu permainannya satu sama lain saling mendukung dan menekankan kerjasama antar pemain sehingga membentuk regu atau tim yang kompak. Menurut Viera Noviyantoro, (2019:78), “bola voli merupakan jenis permainan olahraga beregu yang masing-masing regu dimainkan oleh dua tim di mana tiap tim beranggotakan enam orang dalam suatu lapangan berukuran 30 kaki persegi (9 meter persegi) bagi setiap tim dipisahkan oleh net atau jaring”. Pada dasarnya permainan Bola voli adalah permainan beregu, selain itu juga harus dapat menguasai atau mengetahui teknik-teknik permainan bola voli.

Permainan bola voli untuk anak SMK yang diajarkan adalah permainan bola voli yang sederhana atau dengan memadukan antara olahraga dan permainan. Dalam permainan bola voli terdapat beberapa dasar-dasar yang harus dikuasai, yaitu meliputi *passing* bawah, *passing* atas, *servis*, *block*, dan *smash*. *Passing* merupakan dasar bola voli yang berfungsi untuk memainkan bola dengan teman seрегunya dalam lapangan permainan sendiri. Disamping itu juga, *passing* sangat berperan untuk mendukung penyerangan atau *smash*. Hal ini karena *smash* dapat dilakukan dengan baik, jika didukung *passing* yang baik dan sempurna. *Passing* atas merupakan teknik dalam permainan bola voli yang diajarkan bagi siswa atau pemain pemula. *Passing* atas dilakukan dengan teknik jari-jari tangan terbuka lebar dan kedua tangan membentuk mangkuk hampir saling berhadapan. Sebelum menyentuh bola, lutut sedikit di tekuk

hingga tangan berada di muka setinggi hidung. Sudut antara siku dan badan 45 derajat. Bola disentuhnya dengan cara meluruskan kedua kaki dan lengan. Sikap pergelangan tangan dan jari-jari tidak berubah. Akan tetapi yang sudah mahir biasanya eksplosif pergelangan tangan memegang peranan yang besar.

Sekolah SMK Amaliyah merupakan Sekolah Menengah Kejuruan yang terletak di Kecamatan Sekadau Hilir Kabupaten Sekadau, di SMK Amaliyah, hasil pengamatan di lapangan yang dilakukan terhadap para siswa Kelas X TKJ 1 SMK Amaliyah Sekadau Hilir Kabupaten Sekadau terdapat beberapa siswa yang mengalami kendala dalam melakukan belajar dasar-dasar permainan bola voli, khususnya *passing* atas dikarenakan siswa yang pasif dan kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran, serta siswa dirasa masih kurang memahami dasar-dasar dalam bermain bola voli. Hal ini dibuktikan dengan terlihat kurang semangatnya siswa di lapangan saat belajar dasar-dasar permainan bola voli, Pembelajaran Pendidikan Jasmani di SMK Amaliyah umumnya menggunakan pembelajaran konvensional yang dilakukan dengan ceramah oleh guru. Pembelajaran konvensional yang didominasi oleh guru mempengaruhi aktivitas dan hasil belajar siswa. Aktivitas dan partisipasi siswa dalam pembelajaran kurang, hal tersebut karena siswa pasif dan hanya mendengarkan dan menerima materi dari guru. Kelemahan yang dimiliki strategi pembelajaran konvensional adalah pada dasarnya metode ceramah cenderung pada bentuk komunikasi satu arah, guru berfungsi sebagai transmiiter (guru bertindak selaku penyebar kebijaksanaan) dan siswa sebagai receiver (*siswa menjadi* obyek pasif, hanya *sebagai* penerima ilmu).

Harapan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode pembelajaran *resiprokal* siswa bisa menguasai materi pelajaran *passing* atas dengan baik, proses belajar mengajar dapat berjalan dengan lancar, siswa dapat belajar aktif, siswa dapat memiliki hasil belajar yang tinggi. Oleh karena itu pemilihan metode pembelajaran *resiprokal* diharapkan lebih efektif, karena siswa akan belajar lebih aktif dalam berfikir dan lebih mudah memahami materi pelajaran.

Dipilihnya SMK Amaliyah Sekadau Hilir Kabupaten Sekadau karena

sekolah tersebut telah memiliki sarana dan prasarana yang memadai, memiliki lokasi yang strategis untuk penelitian, memiliki tenaga pendidik yang berpengalaman, memiliki kualitas yang baik dalam segi pendidikan. Berdasarkan pengamatan di SMK Amaliyah Sekadau Hilir Kabupaten Sekadau nilai pembelajaran *passing* atas siswa Kelas X TKJ 1 tahun pelajaran 2022 / 2023 dari jumlah siswa 35 orang yang tuntas belajar sebanyak 12 atau 34,28% dan yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebanyak 23 siswa atau 65,71%. Dengan demikian ada kesenjangan antara harapan dengan kenyataan, karena sebagian besar siswa belum mencapai kompetensi yang ditetapkan kurikulum belajar termasuk materi *passing* atas. Hal ini membuktikan rendahnya tingkat penyerapan materi yang diajarkan.

Alasan peneliti mengambil kelas X TKJ 1 berdasarkan hasil pra observasi dan wawancara dengan guru pendidikan jasmani, siswa kelas X TKJ 1 memiliki nilai rata-rata paling rendah di banding kelas lainnya, dalam praktek bermain bola voli banyak terjadi kesalahan yang dilakukan siswa antara lain pada saat melakukan *passing* atas, dilihat dari sikap persiapan, saat berdiri maupun meletakkan posisi kedua tangan, hal ini mengakibatkan nilai rata-rata siswa sebesar 68,89 masih di bawah standar Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) pelajaran pendidikan jasmani yaitu 75.

Menyikapi hal tersebut, maka diperlukan model pembelajaran yang tepat untuk proses pembelajaran dengan teknik dasar *passing* atas bola voli, agar siswa senang pada pembelajaran teknik dasar *passing* atas bola voli. Metode pembelajaran yang tepat untuk pembelajaran keterampilan teknik dasar *passing* atas dalam permainan Bola voli menggunakan metode pembelajaran *resiprokal*. Banyak konsep dasar yang dapat dipelajari anak melalui metode pembelajaran *resiprokal*. Menurut Sanjaya (2013: 67) ”mengemukakan bahwa metode permainan suatu metode pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk memperkenalkan materi pelajaran kepada anak-anak untuk menjelajahi dunianya, mengembangkan kompetensi dalam usaha mengatasi dunianya dan mengembangkan kreativitas anak”. Dengan bermain anak memiliki kemampuan untuk memahami konsep secara ilmiah, tanpa paksaan. Sebagai

guru penjas untuk mengantisipasi hal tersebut maka harus pandai-pandai membuat inovasi pembelajaran sebaik mungkin untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswanya sehingga dengan Kriteria Ketuntasan Minimal yang telah ditentukan dapat terpenuhi.

Pembelajaran *passing* atas yang dilakukan selama ini belum dapat meningkatkan motivasi siswa. Siswa akan berhasil dalam pembelajaran *passing* atas jika termotivasi untuk mempelajari gerakan-gerakan *passing* atas. Untuk meningkatkan motivasi siswa maka perlu adanya metode yang tepat, sehingga siswa tidak mengalami kejenuhan. Namun selama ini belum pernah diterapkan metode yang bervariasi oleh guru. Hasil tersebut mungkin disebabkan faktor yang mempengaruhi tingkat keberhasilan pembelajaran *passing* atas bola voli, seperti kurangnya jumlah bola dan sudah adanya perasaan ketakutan yang muncul dari siswa bahwa belajar *passing* atas bola voli membuat tangan sakit. Untuk itu perlunya dilakukan suatu upaya atau tindakan dengan menerapkan penyampaian model pembelajaran, agar siswa merasa senang dengan materi pelajaran *passing* atas bola voli, sehingga siswa mencapai hasil yang maksimal dalam proses belajar.

Gagasan atau ide dari peneliti dengan memberikan solusi dengan penerapan metode pembelajaran *resiprokal*, dengan penerapan metode pembelajaran *resiprokal* di harapkan guru menyampaikan informasi pembelajaran secara baik agar siswa dapat mengerti dan memahami apa yang disampaikan guru dalam proses pembelajaran. Agar dapat menyampaikan informasi secara baik, maka guru harus memiliki cara-cara untuk menyampaikan materi pembelajaran supaya tujuan dapat tercapai, melalui metode pembelajaran *resiprokal* yang menekankan pada keaktifan siswa sehingga siswa lebih banyak melakukan kegiatan dan diharapkan siswa lebih cepat memahami aktivitas yang dilakukan. Pada gaya mengajar *resiprokal*, kelas diorganisir dan dikondisikan dalam peran-peran tertentu (dibagi menjadi dua kelompok), ada siswa yang berperan sebagai pelaku dan ada siswa yang berperan sebagai observer (pengamat) terhadap aktivitas yang dilakukan oleh kelompok pelaku, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator. Kelompok

siswa yang bertindak sebagai observer mengamati tampilan/aktivitas yang dilakukan oleh temannya (pelaku) dengan membawa lembar observasi (pengamatan) yang telah disusun oleh guru, selanjutnya observer tersebut mengevaluasi tampilan dari temannya yang bertindak sebagai pelaku.

Dalam hal ini evaluasi dilakukan secara bergantian. Melalui upaya mengevaluasi aktivitas temannya yang berperan sebagai pelaku tersebut, diharapkan siswa yang berperan sebagai observer (pengamat) juga mengetahui konsep pelaksanaan yang benar, karena setiap siswa akan berperan sebagai observer (pengamat). Tanggungjawab dan pemberian umpan balik diberikan sepenuhnya kepada siswa sehingga perkembangan kreativitas siswa bertambah. Berdasarkan uraian di atas, maka penulis berniat untuk melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) yang berjudul “Upaya Meningkatkan *Passing* Atas pada Permainan Bola Voli Menggunakan Metode Pembelajaran *Resiprokal* pada Siswa Kelas X TKJ 1 SMK Amaliyah Sekadau Hilir Kabupaten Sekadau”.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Dari latar belakang di atas adapun yang menjadi permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah perencanaan meningkatkan *passing* atas pada permainan bola voli menggunakan metode pembelajaran *resiprokal* pada siswa kelas X TKJ 1 SMK Amaliyah Sekadau Hilir Kabupaten Sekadau?
2. Bagaimanakah pelaksanaan *passing* atas pada permainan bola voli menggunakan metode pembelajaran *resiprokal* pada siswa kelas X TKJ 1 SMK Amaliyah Sekadau Hilir Kabupaten Sekadau?
3. Apakah terdapat Peningkatan *passing* atas pada permainan bola voli menggunakan metode pembelajaran *resiprokal* pada siswa kelas X TKJ 1 SMK Amaliyah Sekadau Hilir Kabupaten Sekadau?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah disampaikan diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui.

1. Perencanaan meningkatkan *passing* atas pada permainan bola voli menggunakan metode pembelajaran *resiprokal* pada siswa kelas X TKJ 1 SMK Amaliyah Sekadau Hilir Kabupaten Sekadau.
2. Pelaksanaan *passing* atas pada permainan bola voli menggunakan metode pembelajaran *resiprokal* pada siswa kelas X TKJ 1 SMK Amaliyah Sekadau Hilir Kabupaten Sekadau.
3. Peningkatan *passing* atas pada permainan bola voli menggunakan metode pembelajaran *resiprokal* pada siswa kelas X TKJ 1 SMK Amaliyah Sekadau Hilir Kabupaten Sekadau.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat dalam suatu perkembangan keilmuan (teoritis) dan secara nyata (praktis), adapun manfaat yang diharapkan adalah

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan dapat dijadikan inspirasi khususnya dibidang bola voli.

2. Manfaat praktis

a. Guru

- 1) Meningkatkan pengetahuan dan kemampuan guru dalam menerapkan teknik dalam permainan bola voli.
- 2) Guru menjadi terbiasa berpikir kreatif untuk menyajikan materi sehingga pembelajaran akan lebih menyenangkan.
- 3) Guru dapat membangkitkan minat dan dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran bola voli.

b. Siswa

- 1) Siswa lebih bersemangat mengikuti pembelajaran bola voli
- 2) Siswa akan selalu ingin mencoba metode pembelajaran yang disajikan guru dalam pembelajaran bola voli.

- 3) Metode pembelajaran *resiprokal* akan mendorong siswa lebih banyak melakukan gerakan, sehingga tujuan pembelajaran bola voli akan tercapai.

c. Sekolah

- 1) Dapat memberikan sumbangan pemikiran dan sebagai pertimbangan untuk inovasi metode pembelajaran
- 2) Upaya meningkatkan mutu dan pembelajaran siswa.

d. Peneliti

- 1) Sebagai bahan perbandingan antara ilmu yang didapat dari lembaga dengan yang didapat dari lapangan.
- 2) Mendapatkan fakta bahwa melalui metode pembelajaran *resiprokal* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran *passing* atas bola voli.

E. Ruang Lingkup Penelitian

1. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah gejala-gejala yang bervariasi dan menjadi sasaran atau pengamatan dalam penelitian. Arikunto (2012:19) “ Variabel adalah objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian dari suatu penelitian. Darmadi (2014:21), mengatakan bahwa “Variabel adalah suatu atribut, sifat, aspek dari manusia, gejala, objek yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan diambil kesimpulannya”.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa variabel merupakan segala sesuatu yang berada atau ada pada diri seseorang atau objek penelitian yang memiliki perbedaan di antara objek-objek tersebut. Adapun variabel yang terdapat dalam penelitian ini ada dua macam, yakni variabel masalah dan variabel tindakan.

a. Variabel Masalah

Variabel masalah adalah sejumlah gejala atau faktor yang menentukan atau mempengaruhi ada atau munculnya gejala lain, seperti

diungkapkan PTK adalah variabel masalah yang akan diangkat dan dipecahkan melalui siklus-siklus dalam tindakan PTK. Kristiyanto, (2010:57) mengemukakan variabel masalah: “sejumlah gejala atau faktor-faktor atau unsur yang ada atau muncul dipengaruhi atau ditentukan oleh adanya variabel tindakan”. Darmadi (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 “*passing* atas bola voli”.

b. Variabel Tindakan

Variabel tindakan adalah variabel yang ada atau munculnya ditentukan atau dipengaruhi oleh variabel masalah, ada atau munculnya variabel ini karena variabel tindakan tertentu seperti diungkapkan Kristiyanto (2010:83) bahwa “tindakan dalam PTK juga dapat berupa apa saja, mungkin berupa inovasi atau rekayasa dalam hal penggunaan pendekatan atau metode, media, asesmen atau Penilaian”. Darmadi (2014: 21) menyatakan: “Variabel Tindakan adalah variabel yang menjadi sebab munculnya variabel masalah”. Adapun variabel tindakan dalam penelitian ini adalah “metode pembelajaran *resiprokal*”.

2. Definisi Oprasional

Untuk menghindari berbagai penafsiran yang berbeda dalam penelitian perlu dikemukakan penjelasan istilah. Beberapa penjelasan istilah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. *Passing* Atas Bola Voli

Passing atas adalah pengoperan yang dilakukan dengan dua tangan terbuka di atas kepala di dalam permainan bola voli, *passing* atas dilakukan melalui persentuhan bola dengan ujung jari tangan ketika bola datang setinggi bahu atau lebih tinggi, *passing* atas umumnya dilakukan saat membangun serangan, tepatnya dengan memberikan bola kepada spiker atau smasher, maka dari itu, bola harus mudah diterima

pada posisi optimal untuk dipukul untuk menyerang.dengan aspek yang di nilai sebagai berikut :

- 1) Sikap permulaan
- 2) Gerak pelaksanaan
- 3) Gerak lanjutan

b. Metode Pembelajaran *Resiprokal*

Metode pembelajaran *resiprokal* adalah model pembelajaran berupa kegiatan mengajarkan materi kepada teman. Pada model pembelajaran ini siswa berperan sebagai “guru” untuk menyampaikan materi kepada teman-temannya. Sementara itu, guru lebih berperan sebagai model yang menjadi *fasilitator* dan pembimbing yang melakukan *scaffolding*. *Scaffolding* adalah bimbingan yang diberikan oleh orang yang lebih tahu kepada orang yang kurang tahu atau belum tahu. Adapun langkah-langkahnya adalah:

- 1) Langkah 1 – Peragaan Awal
- 2) Langkah 2 – Pembagian Peran
- 3) Langkah 3 – Mempraktekan ulang secara bergantian
- 4) Langkah 4 – Pelaksanaan

Langkah 5 – Pertukaran Peran