

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah senjata yang paling ampuh, yang bisa kita gunakan untuk mengubah dunia. Pendidikan merupakan sarana utama untuk menyukseskan pembangunan nasional, karena dengan pendidikan diharapkan dapat mencetak sumber daya manusia (SDM) berkualitas di butuhkan dalam pembangunan. Pendidikan juga hal yang mutlak yang harus di penuhi dalam upaya meningkatkan taraf hidup suatu bangsa agar tidak sampai menjadi bangsa yang terbelakang dan tertinggal dengan bangsa yang lain. Pendidikan merupakan kunci peningkatan kualitas bangsa.

Pendidikan merupakan segala bidang kehidupan, dalam memilih dan membina hidup yang baik, yang sesuai dengan martabat manusia dengan demikian pernyataan tersebut kita bisa mengambil kesimpulan bahwa pendidikan merupakan hal yang sangat penting dan tidak bisa di lepas dari kehidupan . menjadi bangsa yang maju tentu merupakan cita-cita yang ingin di capai oleh negara di dunia. Sudah menjadi rahasia umum bahwa maju atau tidak nya suatu negara.

Pendidikan Jasmani, Olahraga dan kesehatan berperan juga dalam membangun karakter siswa. kegiatan olah raga terutama sangat bagus dalam menyalurkan dan mengembangkan potensi siswa. Potensi siswa tersebut antara lain bakat, motivasi, kerjasama satu tim, kerja keras, rasa menghargai sebuah keberhasilan dan bagaimana menghadapi kekalahan. Hal ini menunjukan bahwa pelajaran PJOK di sebuah sekolah dapat memberi manfaat yang sifat nya menyeluruh baik fisik maupun mental pada siswa. PJOK merupakan media untuk mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan fisikis, keterampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai nilai (sikap mental emosioanal-sportivitas-spiritual-sosial), serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan nilai fisik dan psikis yang seimbang. Pendidikan jasmani merupakan salah satu pelajaran

yang ada di kurikulum pada semua jenis dan jenjang pendidikan . Pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan yang memberikan perhatian pada aktivitas pengembangan jasmani manusia. Walaupun pengembangan utama adalah jasmani,namun tetap berorientasi pada pendidikan, pengembangan jasmani bukan merupakan tujuan akan tetapi alat untuk mencapai tujuan pendidikan.

Pendidikan jasmani membentuk manusia seutuhnya, baik lahir batin maupun batin. Segi lahir atau pun jasmani meliputi pertumbuhan dan perkembangan fisik akan lebih cepat melalui perkembangan jasmani. Dari segi kesehatan pendidikan jasmani membentuk siswa agar mempunyai gaya hidup berolah raga, sehingga menjadi perilaku hidup sehat, sedangkan rehabilitasi sebelum menjadi sikap duduk yang salah dan sebagainya,hal ini dapat menjadikan sikap yang permanen.segi batin atau rohani yang dapat dibentuk melalui pendidikan jasmani kejujuran, disiplin, percaya diri, kerjasama dan menghilangkan egoisme. Pendidikan jasmani di sekolah meliputi pembelajaran permainan, atletik, senam, aktivitas luar sekolah dan budaya hidup sehat.Pembelajaran yang ada unsur seperti permainan bola besar maupun bola kecil, siswa sangat antusias dan bersemangat dan mengikutinya, hal ini merupakan modal utama yang sangat penting bagi pembelajaran. Tercapainya suatu pembelajaran bisa diukur dari ketidaksukaan siswa terhadap suatu pelajaran yang diikuti seorang siswa.

Bola voli merupakan salah satu cabang olah raga yang memasyarakat di Indonesia(Ismoko & Sukuco, 2013). Bola voli merupakan cabang olah raga yang cara bermainnya dengan melontarkan bola ke atas net, dengan maksud dan tujuannya dapat menjatuhkan bola kedalam petak lapangan lawan dan untuk mencari kemenangan dalam bermain(Hanggara & Ilahi, 2018).

Smash merupakan perpaduan gerakan yang tidak dapat dipisahkan. Kerjasama antar otot antara lain otot lengan, otot perut, otot tungkai, otot pinggul, otot bahu, dan kelentukan tubuh sangat mempengaruhi keberhasilan dalam melakukan smash bola voli(Fallo & Hendri, 2016).

Berdasarkan hasil observasi ada 72% siswa yang tidak tuntas dan 28% siswa yang tuntas awal pada penelitian terhadap siswa kelas XI IPA 1 SMA 1 Toho Kabupaten Mempawah. Menunjukkan bahwa kelas XI IPA 1, secara umum memiliki kemampuan menengah ke bawah, di samping siswa memiliki intelegensi diatas rata-rata. Kenyataan tersebut seakan sulit di percaya, padahal guru sudah mengajarkan teknik-teknik dasar didalam permainan bola voli pada siswa khusus nya tehnik smash permainan bola voli. Menunjukkan pada hasil pengamatan tersebut timbul pernyataan didalam pikiran peneliti : mengapa hasil belajar Smash permainan bola voli pada siswa kelas XI IPA 1 masih rendah, oleh karena itu untuk mengetahui masalah dalam hal tersebut perlu dilakukannya penelitian. hal ini disebabkan beberapa faktor antara lain pemahaman siswa terhadap permainan bola voli terutama smash, siswa kurang memahami tehnik smash yang sesungguhnya, dan siswa kurang senang jika smash yang siswa lakukan tidak berhasil, bola voli banyak sekali di minati oleh siswa akan tetapi siswa hanya bisa melakukan dengan teknik nya sendiri tidak dengan tehnik dasar yang dimana melakukan menggunakan proses .

Peneliti akan mencoba melalui penggunaan modifikasi media pembelajaran smash permainan bola voli pada siswa kelas XI IPA 1, SMA N 01 Toho. Dengan adanya permasalahan ini, maka di butuhkan suatu model pembelajaran inovatif yang menciptakan cara belajar siswa aktif sesuai dengan keadaan dan kebutuhannya serta pembelajaran berpusat pada siswa. sehingga kemampuan yang di miliki siswa akan berkembang secara maksimal serta tujuan pembelajaran pendidikan nasional akan tercapai dengan baik. Salah satunya adalah dengan cara menerapkan penggunaan modifikasi media pembelajarannya.

Penelitian ini bertujuan yaitu untuk mengetahui peningkatan kemampuan pembelajaran smash bola voli dengan menggunakan metode modifikasi. Berdasarkan hasil penelitian yang di dapatkan terlihat terjadi peningkatan kemampuan pembelajaran smash bola voli dengan menggunakan metode modifikasi dilihat dari siklus 1 ke siklus 2. Temuan dari penelitian ini diperkuat dengan temuan Prayoga (2016), serta Yuniawan, Setyawati, dan Yunowo

(2012) yang menyatakan metode modifikasi ini merupakan suatu model pembelajaran inovatif dan dapat meningkatkan hasil servis bola voli. Selain metode modifikasi ini bisa diterapkan pada pembelajaran bola voli, metode modifikasi ini juga meningkatkan kebugaran jasmani dan belajar siswa (Showab & Djawa, 2019). Berdasarkan temuan-temuan penelitian tersebut, maka metode modifikasi ini efektif digunakan oleh guru-guru pendidikan jasmani di sekolah.

Modifikasi adalah menganalisa sekaligus mengembangkan materi pembelajaran dengan cara meruntungkannya dalam bentuk aktivitas belajar potensi yang dapat memperlancar siswa dalam belajarnya. (Suherman, 2000:1). Beberapa komponen yang dapat dimodifikasi sebagai pendekatan dalam pembelajaran pendidikan jasmani diantaranya adalah : 1) Ukuran berat atau peralatan yang di gunakan, 2) Lapangan permainan, 3) waktu bermain, 4) Peraturan bermain dan 5) Jumlah pemain. suatu permainan bisa di modifikasi dan di ciptakan dalam bentuk variasi baru yang dapat dilakukan oleh guru atau anak bahkan keduanya. Oleh karena itu dalam pembelajaran penjas, yang perlu di tekankan adalah manfaat waktu dengan aktivitas gerak. Menurut Jones (1995) yang di kutip oleh Yogo Bahagia (2000:7) menyatakan bahwa pembelajaran penjas guru harus bisa memanfaatkan 50% dari waktu yang tersedia dengan aktivitas gerak. Untuk itu seorang guru dituntut untuk bisa membuat pembelajaran penjas sedemikian rupa, baik materi, metode, dan organisasi pembelajaran yang efektif.

B. Rumusan Masalah

Dengan memperhatikan latar belakang masalah di atas, maka dalam penelitian ini dirumuskan permasalahan umumnya yaitu, “Bagaimanakah penggunaan modifikasi media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar *smash* permainan bola voli pada siswa kelas XI IPA 1 toho?”. Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dirumuskan sub masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran menggunakan modifikasi media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar *smash* permainan bola voli pada siswa kelas XI IPA 1 Toho Kabupaten Mempawah?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran menggunakan modifikasi media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar *smash* permainan bola voli pada siswa kelas XI IPA 1 Toho Kabupaten Mempawah?
3. Apakah peningkatan keterampilan *smash* permainan bola voli pada siswa kelas XI IPA 1 Toho Kabupaten Mempawah dengan menggunakan modifikasi metode media pembelajaran?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan diatas, maka tujuan umum dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui tentang peningkatan hasil belajar *smash* permainan bola voli dengan menggunakan modifikasi media pembelajaran pada siswa kelas XI IPA 1 SMA Negeri 01 Toho Kabupaten Mempawah.

Bertolak dari tujuan umum tersebut, maka tujuan khusus dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui tentang:

1. Perencanaan pembelajaran menggunakan modifikasi media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar *smash* permainan bola voli pada siswa kelas XI IPA 1 SMA Negeri 01 Toho Kabupaten Mempawah.
2. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan modifikasi media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar *smash* permainan bola voli pada siswa kelas XI IPA 1 SMA Negeri 01 Toho Kabupaten Mempawah.
3. Hasil peningkatan *smash* permainan bola voli pada siswa kelas XI IPA 1 SMA Negeri 01 Toho Kabupaten Mempawah dapat di tingkatkan dengan menggunakan modifikasi media pembelajaran.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian merupakan dampak dari tercapainya tujuan dan terjawabnya rumusan masalah secara akurat. Manfaat penelitian harus dapat dibedakan antara manfaat teoritis dan manfaat praktisnya.

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dalam penelitian ini, yaitu :

- a. Hasil penelitian diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan kajian dan pengayaan ilmu pengetahuan dalam program studi pendidikan jasmani kesehatan dan olahraga.
- b. Hasil penelitian diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi rujukan atau koleksi di perpustakaan yang secara khusus membahas tentang peningkatan kemampuan smash permainan bola voli menggunakan modifikasi media pembelajaran.
- c. Hasil penelitian di harapkan dapat menambah wawasan dalam berfikir kritis, terarah dan logis sebagai calon ilmuwan dengan tuntunan nilai-nilai akademis.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Lembaga Pendidikan

Penelitian ini diharapkan dapat diimplementasikan oleh sekolah untuk dapat menerapkan kinerja guru dalam membimbing proses pelajaran secara konkrit serta sebagai bahan masukan, saran, dan informasi untuk mengembangkan strategi belajar mengajar yang tepat dalam rangka meningkatkan kualitas proses dan kualitas hasil belajar siswa maupun lulusan.

- b. Bagi Guru Mata Pelajaran

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk menyelenggarakan pembelajaran lebih menarik dan kreatif, yang dapat memberdayakan serta meningkatkan prestasi belajar siswa.

c. Bagi Siswa

Hasil penelitian di diharapkan dapat bermanfaat bagi siswa dalam upaya meningkatkan hasil belajar smash permainan bola voli dengan menggunakan modifikasi media pembelajaran serta dapat memotivasi siswa dalam mengikuti pelajaran Penjasorkes terutama smash permainan bola voli.

d. Bagi Mahasiswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi mahasiswa sebagai referensi penulisan mereka.

e. Bagi Peneliti

Sebagai sarana belajar untuk mengintegritas pengetahuan dan keterampilan dengan terjun langsung sehingga dapat melihat, merasakan, dan menghayati apakah praktik-praktik pembelajaran yang dilakukan selama ini sudah efektif dan efisien.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup pada penelitian ini adalah untuk menjaga penelitian tetap fokus kepada subjek yang akan suatu penelitian. Oleh karena itu, di perjelas dengan ruangan lingkup penelitian ini sendiri yang meliputi variabel-variabel dan definisi operasional penelitian sebagai berikut:

1. Variabel Penelitian

Variabel adalah subjek penelitian atau apa yang menjadi fokus di dalam suatu penelitian. Sugiyono (2017:38), Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang di terapkan apa saja oleh peneliti untuk dipelajari sehingga di peroleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Menurut Mayer(dalam Kriyantono, 2012:20), variabel sebenarnya adalah konsep dalam bentuk konkret atau konsep operasional. Suatu variabel adalah konsep tingkat rendah, yang acuan-acuannya secara relatif mudah diidentifikasi dan diobservasi serta mudah diklarifikasi, diurut atau diukur.

a. Variabel Masalah

Variabel masalah adalah sejumlah gejala atau faktor yang menentukan atau mempengaruhi ada atau munculnya gejala lain. Seperti diungkapkan Agus Kristiyanto (2010: 83), "variabel terikat Y dalam PTK adalah variabel masalah yang akan diangkat dan dipecahkan melalui siklus-siklus dalam PTK". Sedangkan Sugiyono (2008: 4), menyatakan bahwa variabel masalah merupakan variabel terikat yang mempengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa variabel masalah adalah merupakan suatu kejadian-kejadian atau masalah yang terdapat pada suatu proses pembelajaran. Sebagai variabel masalah dalam penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar smash. Terdapat tiga aspek yang diteliti dalam pembelajaran smash, yaitu sikap awal, sikap pelaksanaan, dan sikap akhir.

b. Variabel Tindakan

Penting untuk memberikan solusi atau tindakan dalam pemecahan suatu penelitian dan ini diperlukan suatu tindakan atau pemberian perlakuan dalam penelitian itu sendiri. Sugiyono (2008: 4) menyatakan bahwa variabel tindakan merupakan variabel bebas yang mempengaruhi menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel terikat. Kristiyanto (2010: 83) mengungkapkan bahwa tindakan dalam PTK juga dapat berupa apa saja berupa inovasi atau rekayasa dalam hal penggunaan pendekatan atau metode, media, atau penilaian.

Jadi dapat disimpulkan bahwa variabel tindakan adalah variabel yang melakukan pendekatan untuk mengatasi variabel masalah agar terjadinya perubahan. Dalam hal ini yang menjadi variabel tindakan adalah penggunaan modifikasi bola. Aspek yang dalam penggunaan modifikasi bola adalah tahapan diteliti dalam pembelajaran, tes dan penilaian.

2. Definisi Oprasional

Definisi operasional dalam penelitian ini dimaksudkan untuk memberikan kesamaan persepsi antara maksud peneliti dan pembaca dalam hal ini pada suatu makna kata yang digunakan dalam penelitian. Hal itu dimaksudkan untuk mencegah terjadinya salah penafsiran terhadap makna kata dalam penelitian ini dan juga agar gejala-gejala variabel yang akan diteliti menjadi jelas, sehingga akan memudahkan peneliti dalam menyusun instrumen penelitian. Adapun hal-hal yang perlu diberikan definisi dalam penelitian ini adalah:

a. Smash Permainan Bola Voli

smash adalah bentuk serangan yang paling banyak digunakan untuk menyerang dalam upaya memperoleh nilai suatu tim dalam permainan bola voli. Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa teknik smash atau spike adalah cara memainkan bola dengan efisien dan efektif sesuai dengan peraturan permainan untuk mencapai pukulan keras yang biasanya mematikan ke daerah lawan.

b. Modifikasi Media Pembelajaran

Modifikasi Media Pembelajaran adalah pendekatan dalam pembelajaran pendidikan jasmani menggunakan media pembelajaran yang telah di modifikasi yang bertujuan untuk mempermudah siswa dalam melakukan kegiatan berolahraga dan menumbuhkan kegembiraan.