

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan jasmani adalah pendidikan yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan fisik, keterampilan motorik, kebugaran, kesehatan, dan sikap positif terhadap olahraga dan aktivitas fisik lainnya. Pendidikan jasmani biasanya diajarkan di sekolah dan melibatkan aktivitas-aktivitas seperti olahraga, senam, renang, dan aktivitas fisik lainnya. Pendidikan jasmani penting untuk mempromosikan kesehatan dan kebugaran fisik, membangun kepercayaan diri, meningkatkan keterampilan sosial, dan membantu membangun sikap positif terhadap aktivitas fisik sepanjang hidup. Selain itu, pendidikan jasmani juga dapat membantu mengurangi risiko penyakit kronis seperti obesitas, diabetes, dan penyakit jantung.

Menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas, pendidikan jasmani adalah proses pendidikan melalui aktivitas jasmani, permainan atau olahraga yang terpilih untuk mencapai tujuan pendidikan. Dalam konteks pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah. Bola voli, sepak bola, bola basket, dan futsal termasuk kedalam aktivitas permainan bola besar. Permainan bola voli merupakan salah satu cabang olahraga permainan yang diajarkan dalam pendidikan jasmani. Dari pandangan lain permainan bola voli merupakan suatu permainan yang kompleks yang tidak mudah untuk dilakukan setiap orang (Rosdiani: 2013). Di sekolah-sekolah bola voli dianggap sebagai olahraga yang tidak menarik, sehingga apabila di biarkan begitu saja maka dalam pembelajaran yang diberikan tidak akan mencapai dan membentuk kepribadian nasional. Menurut Pugah Satya Hasmara (2017: 162) menyatakan bahwa bola voli adalah permainan yang dilakukan oleh dua regu saling berhadapan yang dipisahkan dengan jaring dan setiap regu terdiri dari enam orang. Pada permainan bola voli regu yang lebih dulu mendapat nilai 25 dinyatakan

sebagai pemenang pada set itu dan permainan menggunakan sistem rally point.

Dalam permainan bola voli terdiri dari beberapa teknik, diantaranya dengan menggunakan bola yang meliputi servis bawah, servis atas, passing bawah, passing atas, smash, dan blocking.

Menurut Novri Gazali (2016: 2) menyatakan bahwa servis adalah pukulan atau penyajian bola sebagai serangan pertama kali ke daerah lawan dan sebagai tanda permulaan permainan. Servis tidak hanya sebagai permulaan permainan tetapi juga sebagai serangan awal untuk mendapatkan angka agar regunya memperoleh kemenangan. Servis dilakukan oleh atlet belakang kanan yang berada di daerah servis untuk memukul bola yang diarahkan ke daerah lawan. Cara melakukan servis pada umumnya dapat dilakukan dengan 4 cara, yaitu (1) servis tangan bawah, (2) servis mengambang, (3) servis *topspin*, dan (4) mengambang melingkar. Sekarang ini servis tidak hanya membuat bola melewati net tetapi sebuah serangan untuk meraih poin seperti yang dikemukakan oleh Sukma Aji (2016: 38) servis adalah pukulan bola pertama untuk memulai suatu permainan atau ketika terjadi bola matidan perpindahan bola, pukulan servis sebagai pukulan awal untuk mendapatkan poin dalam pertandingan. Teknik servis atas (*overhead service*) ada berbagai macam menurut M.E Winarno (2013: 44), menyatakan teknik dasar service atas dalam permainan bolavoli terdiri dari beberapa macam, (1) tenis service, (2) floating, dan (3) cekis. Service atas dalam bolavoli juga dapat diklasifikasikan berdasarkan hasil putaran bola. Putaran bola yang dihasilkan dipengaruhi adanya gerakan pukulan dan posisi pukulan pada bola. Berdasarkan arah putaran bola yang dihasilkan service atas dibedakan menjadi 5 yaitu: (1) *top spin*, arah putaran bola ke depan, (2) *back spin*, arah putaran bola ke belakang, (3) *in side spin*, arah putaran bola ke arah samping dalam, (4) *out side spin*, arah putaran bola ke arah samping luar, dan (5) *float*, bola mengapung (tanpa putaran). Dari macam-macam servis atas (*overhead service*) tersebut yang paling populer atau

sering digunakan saat ini adalah servis *floating* atau servis mengambang. Karena servis ini mudah dilakukan dan sulit untuk diterima oleh lawan.

Servis mengambang (*floating service*) merupakan salah satu dari teknik servis atas. Servis mengambang adalah servis yang dilakukan dengan awalan bola dipegang kemudian bola dilambungkan setinggi kepala, lengan hampir lurus kemudian lengan yang memukul ada dalam posisi lurus atau ditekuk sedikit ditarik ke belakang sebelum melempar bola. Menurut M.E Winarno (2013: 49), disebut servis mengambang karena gerakan bola dari hasil pukulan servis tidak mengandung putaran (bola berjalan mengambang atau mengambang). Kelebihan servis mengambang adalah bola sulit diterima oleh pemain lawan karena bola tidak bergerak dalam satu lintasan turun dan kecepatan bola tidak teratur. Disamping itu gerakan bola melayang ke kiri dan ke kanan atau ke atas dan ke bawah sehingga datangnya bola sulit diprediksi pemain lawan dan apabila daya dorong dari pukulan habis akan jatuh tiba-tiba.

Mulyadi dan Endang Pratiwi (2020: 11) menyatakan Servis atas adalah servis yang dilakukan dengan cara memukul bola dengan jari-jari tangan yang terbuka dan rapat, serta bola dipukul menggunakan telapak tangan. Bola yang dipukul pun harus dilambungkan dengan tinggi di atas kepala dan dipukul sebelum melewati kepala. Servis Atas menjadi salah satu keterampilan dalam permainan bola voli yang memiliki peran penting untuk memulai sebuah permainan atau langkah awal untuk mencetak poin dalam permainan bola voli. Berdasarkan pada hasil praobservasi awal yang dilakukan di SMP Negeri 6 Kubu di dapatkan data bahwa pada saat pembelajaran bola voli materi servis atas, banyak siswa yang tidak mau melakukan gerakan servis atas dengan alasan takut sakit pada tangan dan pembelajaran yang kurang menarik. Dari model pembelajaran tersebut, diketahui belum menunjukkan hasil belajar yang diharapkan. Hal ini terlihat pada nilai servis atas bola voli yang memiliki nilai rata-rata paling rendah diantara rata-rata nilai materi teknik dasar bola voli yang lain.

Menindak lanjuti permasalahan diatas maka dalam rangka meningkatkan kemampuan servis atas, peneliti menerapkan salah satu cara, dengan menggunakan pendekatan PAIKEM, dalam praktek pembelajaran bola voli, agar dalam pembelajaran terdapat variasi yang beragam. Pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan diharapkan dapat menunjang prestasi belajar siswa khususnya materi pendidikan jasmani dengan pokok pembahasan materi servis atas pada permainan bola voli. Banyak model dalam pembelajaran pendidikan jasmani, karena model pembelajaran membawa peranan penting dalam terciptanya suatu proses pembelajaran yang efektif. Salah satu diantaranya yaitu model PAIKEM. Pada pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered*) seperti pada model Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan (PAIKEM). Harapan seorang guru adalah siswa lebih aktif dalam melakukan pembelajaran, namun pada kenyataannya di lapangan, harapan ini sering tidak sepenuhnya terpenuhi (Ngalimun, 2015). Penyebab tidak terpenuhinya harapan ini adalah salah satunya bisa terjadi apabila guru kurang kreatif, inovatif, efektif, dan menyenangkan dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Banyaknya siswa yang pasif dalam melakukan materi pembelajaran, serta proses belajar masih berpusat pada guru. Siswa terkesan hanya menunggu perintah dari guru untuk melakukan suatu proses gerak, dimana siswa tidak aktif, guru tidak bertindak inovatif dan pembelajaran hanya berpusat pada guru seperti demonstrasi dan ceramah. Waktu yang seharusnya bisa digunakan untuk siswa bergerak, berinovasi, mengembangkan pembelajaran yang diberikan oleh guru, terasa sia-sia karena sarana yang kurang terpenuhi, dan juga faktor strategi pembelajaran yang kurang tepat untuk diberikan kepada siswa.

Pada saat peneliti melakukan Penelitian praobservasi di SMP Negeri 6 Kubu, Peneliti melakukan wawancara terhadap guru PJOK. Beliau bernama Bayu Prihandono S. Pd lulus pada tahun 2013 jurusan Pendidikan Olahraga Fakultas Ilmu Olahraga STKIP Pasundan Cimahi. Di

dalam observasi tersebut terdapat masalah terkait pembelajaran yang kurang efektif. Di katakan kurang efektif karena pada saat pembelajaran servis atas bola voli berlangsung, ada siswa yang duduk karena menunggu giliran servis. Pada saat itu materi berlangsung, kemudian di bagi menjadi 4 kelompok dan Guru tersebut memberikan perlakuan per kelompok. Pada saat kelompok 1 di berikan perlakuan, maka kelompok 2, 3 dan 4 duduk menunggu giliran. Padahal pada hakikatnya siswa harus aktif bergerak. Oleh karena itu, perlu adanya pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan ketrampilan gerak siswa serta memanfaatkan sarana dan prasarana yang ada di sekolah. Kemudian perlu adanya pembelajaran yang relatif baru bagi mereka, supaya mereka antusias terhadap materi pembelajaran yang diajarkan. Peneliti akan menerapkan sebuah pembelajaran yang menyenangkan, dan penelitian ini akan dilaksanakan di SMP Negeri 6 Kubu. Peneliti ingin memberikan sebuah kreasi baru tentang model pembelajaran yang menyenangkan khususnya pada pembelajaran PJOK di sekolah tersebut. SMP Negeri 6 Kubu yang terletak di Jalan Sutera Desa Jangkang 2 Kecamatan Kubu. Melalui proposal penelitian ini, peneliti akan melakukan sebuah alternatif pemecahan masalah dengan menggunakan model Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan (PAIKEM) yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dikarenakan model pembelajaran ini bersifat menyenangkan. Dengan model ini diharapkan siswa aktif bergerak dalam proses pembelajaran, serta pembelajaran bisa berjalan dengan efektif dan tercapainya tujuan pembelajaran tersebut sesuai dengan kurikulum yang ada di sekolah.

Guru PJOK menggunakan berbagai sumber dan alat bantu belajar serta memanfaatkan sarana dan prasarana supaya pembelajaran lebih aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Aktif dimaksudkan bahwa dalam proses pembelajaran, guru harus menciptakan suasana belajar yang sedemikian rupa, sehingga siswa aktif bertanya, mempertanyakan, dan mengemukakan gagasan. Pembelajaran inovatif yang dimaksudkan dapat

membantu meningkatkan keterampilan dan kemampuan siswa, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan terlibat. Kreatif juga dimaksudkan supaya guru mampu menciptakan kegiatan belajar yang beragam, sehingga siswa terdorong untuk melakukan suatu aktivitas yang relatif baru. Efektif berarti proses pembelajaran tersebut bermakna bagi siswa dan Menyenangkan maksudnya adalah menciptakan suasana belajar mengajar yang menyenangkan, sehingga siswa senang dan termotivasi untuk belajar.

Model pembelajaran PAIKEM merupakan strategi pembelajaran yang digunakan untuk mengembangkan keterampilan dan pemahaman siswa dalam pembelajaran. Alasan kenapa peneliti menggunakan model pembelajaran, aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan PAIKEM adalah model pembelajaran ini memungkinkan guru dan siswa aktif dalam pembelajaran. Guru juga dituntut untuk berpikir kreatif dalam pembelajaran karena guru harus menciptakan pembelajaran yang bervariasi sehingga siswa antusias dalam pembelajaran dan terdorong untuk aktif bergerak.

Berdasarkan data yang peneliti peroleh keseluruhan pada siswa kelas VIII SMP Negeri 6 Kubu berjumlah 28 siswa dengan nilai KKM 75. Siswa yang mendapat nilai KKM 75 berjumlah 7. siswa atau 25%, sedangkan yang mendapatkan nilai dibawah nilai KKM 75 berjumlah 21 siswa atau 75 %. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi servis atas permainan bola voli baik teori maupun praktek di karenakan terkadang guru hanya memberikan siswa bola dan siswana disuruh main sendiri tanpa di jelaskan materi tentang servis atas bola voli dan cara melakukan servis atas bola voli dengan benar.

Dipilihnya model penerapan PAIKEM dalam penelitian ini adalah sebagai inovasi agar adanya perubahan dalam aktivitas belajar mengajar, yang mana dalam mengajar menggunakan model penerapan PAIKEM ini siswa dituntut lebih aktif sehingga guru hanya sebagai fasilitator, siswa diberi kebebasan untuk memberikan masukan secara timbal balik, dalam mengajar

melalui model penerapan PAIKEM siswa tidak ada yang pasif dikarenakan mereka harus memperhatikan kawanya dalam melakukan gerakan dan memberikan penilaian. Untuk itu menggunakan model penerapan PAIKEM ini sangat tepat digunakan untuk mengatasi kejenuhan siswa dan kurang aktifnya siswa dalam pembelajaran.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah seperti yang diuraikan diatas masalah umum dalam penelitian ini adalah “Bagaimana Cara Meningkatkan Hasil Belajar Servis Atas dalam Bola Voli melalui Penerapan PAIKEM pada Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 6 Kubu” Sesuai dengan masalah umum diatas sub-sub masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran melalui Penerapan PAIKEM untuk meningkatkan hasil belajar servis atas bola voli pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 6 Kubu?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran melalui Penerapan PAIKEM untuk meningkatkan hasil belajar servis atas bola voli pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 6 Kubu?
3. Bagaimana peningkatan pembelajaran servis atas bola voli melalui Penerapan PAIKEM pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 6 Kubu?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Perencanaan pembelajaran melalui Penerapan PAIKEM untuk meningkatkan hasil belajar servis atas bola voli pada siswa kelas VIII SMP Negeri 6 Kubu.
2. Pelaksanaan pembelajaran melalui Penerapan PAIKEM untuk meningkatkan hasil belajar servis atas bola voli pada siswa kelas VIII SMP Negeri 6 Kubu.

3. Peningkatan pembelajaran servis atas bola voli melalui Penerapan PAIKEM pada siswa kelas VIII SMP Negeri 6 Kubu.

D. Manfaat Penelitian

Pentingnya masalah ini untuk diteliti adalah untuk mendapatkan suatu data dan informasi yang bermanfaat baik berupa (teoritis) dan secara nyata (praktis).

1. Manfaat Teoritis

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

2. Manfaat Praktis

- a. Guru

Untuk meningkatkan kualitas mengajar dan mencoba menerapkan media pembelajaran sebagai inovasi baru dalam proses pembelajaran penjaskes.

- b. Siswa

Menggunakan modifikasi dan model pembelajaran mereka mendapatkan banyak variasi dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan aktivitas dan kreatifitas serta kerja sama dalam pembelajaran.

- c. Sekolah

Dapat memberikan sumbangan pemikiran dan sebagai pertimbangan untuk inovasi model pembelajaran dalam upaya meningkatkan mutu dan hasil belajar siswa.

- d. Peneliti

Setelah melakukan penelitian ini peneliti diharapkan bisa menambah wawasan ilmiah dan sistematis terhadap kemampuan mengajar guru.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Untuk membatasi agar variabel ini memiliki ruang lingkup yang jelas maka penulis membatasi ruang lingkup penelitian yaitu:

1. Variabel Penelitian

Setiap peneliti pasti memiliki objek tertentu sebagai fokus pengamatan untuk mendapatkan informasi yang berkaitan dengan masalah penelitian. Objek yang dijadikan fokus pengamatan dalam suatu penelitian disebut variabel penelitian. Menurut Ulfa (2021) oleh Sugiyono menyatakan bahwa: “variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya”. Sedangkan menurut “Hatch dan Farhady (dalam Sugiyono, 2013: 65) menyatakan bahwa “variabel dapat didefinisikan sebagai atribut seseorang, atau obyek yang mempunyai “variasi” antara satu orang dengan yang lain dan atau satu obyek dengan obyek yang lain”.

Berdasarkan pengertian diatas maka dapat dirumuskan disini bahwa variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

a. Variabel Masalah

Variabel masalah adalah sejumlah gejala atau faktor yang menentukan atau mempengaruhi ada atau munculnya gejala lain. Kristiyanto (2015: 83) juga mengatakan bahwa judul PTK harus menggambarkan secara jelas masalah yang akan diteliti. Maksudnya adalah judul PTK telah jelas Variabel Y atau variabel masalah. Variabel terikat (Y) dalam PTK adalah variabel masalah yang akan diangkat dan dipecahkan melalui serangkaian siklus-siklus dalam tindakan PTK. Dan seperti diungkapkan Agus Kristiyanto (2015: 83) variabel terikat dalam PTK adalah variabel

masalah yang akan diangkat dan dipecahkan melalui siklus-siklus dalam PTK. Adapun yang menjadi variabel masalah dalam penelitian ini adalah Pembelajaran Servis Atas Bola Voli.

b. Variabel Tindakan

Variabel tindakan adalah variabel yang ada atau munculnya ditentukan atau dipengaruhi oleh variabel masalah menurut Suharsimi (2013: 90) menjelaskan bahwa PTK adalah salah satu strategi pemecahan masalah yang memanfaatkan tindakan nyata dalam bentuk proses pengembangan inovatif yang dicoba sambil jalan dalam mendeteksi dan memecahkan masalah. Artinya, judul PTK telah tersurat atau secara langsung (eksplisit) menggambarkan tindakan penelitian yang dipilih untuk memecahkan masalah (variabel X atau variabel bebas). Ada atau munculnya variabel ini karena variabel tindakan tertentu seperti diungkapkan Agus Kristiyanto (2015: 84) bahwa tindakan dalam PTK juga dapat berupa apa saja berupa inovasi atau rekayasa (*engineering*) dalam hal penggunaan pendekatan atau metode, media, atau penilaian, yang menjadi variabel tindakan dalam penelitian ini adalah Penerapan PAIKEM.

Jadi dapat disimpulkan bahwa variabel tindakan adalah suatu cara atau pemberian suatu solusi dari sebuah masalah yang ada pada kegiatan praktik. Adapun variabel tindakan dalam penelitian ini adalah Penerapan PAIKEM.

2. Definisi Operasional

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

a. Servis atas

Servis atas adalah suatu gerakan awal untuk memulai permainan dalam bola voli dengan cara melambungkan bola keatas dengan salah satu tangan dan tangan yang satunya

memukul bola menggunakan telapak tangan, disertai posisi badan dicondongkan kebelakang dan salah satu kaki maju kedepan agar bola yang dipukul bisa menyebrang ke area lawan melewati net.

b. Penerapan PAIKEM

PAIKEM merupakan singkatan dari pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Selanjutnya, PAIKEM dapat didefinisikan sebagai: konsep pembelajaran yang berpusat pada siswa sehingga siswalah yang banyak berperan dalam proses pembelajaran. Selain itu, sebagai model pembelajaran disekolah, PAIKEM memiliki karakteristik-karakteristik antara lain: berpusat pada siswa; memberikan pengalaman langsung; pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas; menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran; bersifat fleksibel; hasil belajar sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa; dan menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan (Depdiknas, 2016).

Tujuan utama PAIKEM adalah untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah dan mengembangkan kreativitas mereka, sehingga mereka dapat belajar dengan lebih efektif dan menyenangkan. Selain itu PAIKEM juga merupakan strategi pembelajaran untuk mengembangkan keterampilan dan pemahaman siswa dengan penekanan pada belajar sambil bermain.

F. Hipotesis Tindakan

Hipotesis merupakan suatu jawaban sementara terhadap masalah dan sub masalah penelitian yang masih harus dibuktikan kebenarannya melalui penelitian dilapangan. Sugiyono (2013: 160), hipotesis adalah suatu pernyataan mengenai keadaan populasi (parameter) yang akan diuji kebenarannya berdasarkan data yang diperoleh dari sampel penelitian (statistik).

Penolakan atau penerimaan suatu hipotesis sangat tergantung pada hasil-hasil penyelidikan terhadap data-data yang terkumpul. Hipotesis adalah suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul (Suharsimi Arikunto, 2013: 110). Hipotesis terhadap penelitian ini adalah sebagai berikut: Peningkatan Pembelajaran Servis Atas Bola Voli Melalui Penerapan PAIKEM pada siswa kelas VIII SMP Negeri 6 Kubu.