

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani merupakan bagian yang terpenting dari proses secara keseluruhan yang pola pencapaiannya menggunakan aktivitas jasmani sedangkan sasaran tujuan jasmani yang ingin dicapai meliputi tujuan dari segi kognitif, afektif, dan psikomotor. Kognitif dapat diartikan sebagai aspek yang meliputi fungsi intelektual seperti pemahaman, pengetahuan dan kemampuan berfikir. Afektif dapat diartikan sebagai aspek yang menyangkut perasaan, moral dan emosi (kemampuan menerima, menanggapi, dan berkeyakinan). Psikomotor dapat diartikan sebagai aspek yang menyangkut ketrampilan motorik seperti gerak tubuh, perilaku bicara. Melihat pendidikan jasmani baik dari segi pola pencapaian tujuan maupun tujuan yang ingin dicapai maka perlu peninjauan yang lebih mendalam tentang pendidikan jasmani supaya nantinya tujuan pendidikan jasmani tersebut benar-benar memenuhi sasaran. Sesuai dengan tujuan pendidikan jasmani maka faktor anak didik (siswa) merupakan faktor yang dijadikan obyek didalam pelaksanaan proses belajar mengajar pendidikan jasmani.

Guru mempunyai peranan sangat besar dalam pencapaian keberhasilan anak didik (siswa) dalam proses belajar, dimana seorang guru tidak hanya mampu mendidik saja tetapi guru dituntut mampu sebagai fasilitator, motifator, dan juga sebagai pembaharuan dalam proses belajar mengajar. Selain itu seorang guru pada tingkat SMA dituntut mampu memenuhi kebutuhan setiap anak di mana karakteristik fisik, mental, sosialnya berbeda antara anak didik (siswa) satu dengan anak didik (siswa) yang lainnya. Oleh karena itu, guru pendidikan jasmani dituntut untuk mengetahui dan memahami serta mampu melaksanakan beban tugas mendidik dan mengajar dalam proses belajar mengajar pendidikan jasmani.

Suatu langkah awal pembelajaran permainan bola voli kepada siswa, yaitu di kenalkan macam-macam teknik dasar bola voli. Belajar macam-macam teknik dasar bola voli merupakan langkah awal yang harus dilakukan siswa untuk mencapai prestasi bola voli. Macam-macam teknik dasar bola voli tersebut harus dikuasai untuk Proses belajar mengajar pendidikan jasmani, perlu mengetahui bagaimana sebenarnya pembelajaran itu berlangsung dan seorang guru di tuntut untuk mengetahui pengetahuan, ketrampilan dan sikap yang profesional dalam membelajarkan siswa.

Keberhasilan pembelajaran siswa tidak hanya ditentukan oleh hasil pembelajarannya akan tetapi juga di pengaruhi oleh proses belajar mengajarnya, apabila dalam pembelajaran, proses pembelajaran baik maka pencapaian hasil yang di harapkan akan tercapai, maka dari itu guru harus benar-benar mempersiapkan materi yang akan diajarkan, menggunakan model yang tepat sebelum melakukan pembelajaran agar dapat melaksanakan tugas profesinya dengan baik. Guru didalam melaksanakan tugas profesinya dihadapkan pada berbagai tantangan seperti bagaimana cara bertindak atau bersikap yang tepat, apa bahan belajar yang paling sesuai, apa model penyajian yang paling efektif, permainan apa yang bisa dipakai, apa langkah-langkah yang paling efisien, sumber belajar mana yang bisa diakses dan bagaimana sistem evaluasi yang dapat mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, guru harus kreatif dalam memodifikasi pembelajaran agar siswa minat atau tidak bosan dalam melaksanakan pembelajaran agar tujuan pembelajaran tercapai. Seorang guru harus memiliki ide dalam setiap pembelajaran yang sesuai dengan kondisi yang ada, agar tujuan yang telah ditetapkan dapat tercapai dengan baik. Pembelajaran yang terjadi selama ini, khususnya dalam pembelajaran *smash* bola voli adalah pembelajaran yang hanya memfokuskan pada gerak dasar dan tidak memperhatikan permainan apa yang dapat diterapkan. Oleh karena itu siswa akan cepat bosan dalam menerima pembelajaran.

Dunia anak lebih dekat dengan situasi permainan dari pada yang serius, di dalam pembelajaran disajikan banyak variasi-variasi atau modifikasi-modifikasi agar tidak mudah jenuh sebab siswa kerap kali juga cepat bosan melaksanakan kegiatannya. Oleh karena itu sebagai langkah awal pembelajaran *smash* dalam permainan bola voli kepada siswa yaitu di kenalkan macam-macam teknik dasar bola voli. Belajar macam-macam teknik dasar bola voli merupakan langkah awal yang harus dilakukan siswa untuk mencapai prestasi bola voli. Macam-macam teknik dasar bola voli tersebut harus dikuasai untuk mendukung penampilan seorang pemain, dan secara kolektif akan meningkatkan kualitas tim. Jika suatu tim para pemainnya menguasai macam-macam teknik dasar bola voli dengan baik, maka mempunyai peluang yang besar untuk memenangkan pertandingan.

Teknik dasar bola voli yang harus dikuasai dalam permainan bola voli adalah *smash* khususnya. Hal ini karena, *smash* memiliki tujuan untuk mendapatkan point dan diarahkan kearah lapangan lawan. Apabila pukulan *smash* dilakukan dengan baik maka akan mudah melakukan serangan dan mendapatkan nilai. *Smash* merupakan salah satu teknik dasar bola voli yang paling sulit jika dibandingkan teknik lainnya. Namun tidak menutup kemungkinan bagi siswa untuk bisa melakukan *smash*, sehingga kualitas *smash* yang dihasilkan sesuai yang diharapkan. Tidak jarang para siswa sekolah kurang mampu melakukan macam-macam bentuk *smash*. Bahkan masih banyak diantara mereka yang belum mengetahui dan menguasai teknik *smash* yang benar. Karena belum menguasai teknik dasar *smash* maka masih banyak para siswa tidak mampu melakukan *smash* dengan baik. Kendala atau masalah yang sering dihadapi siswa dalam proses belajar *smash*, seorang guru harus mampu menganalisis dan mencari solusi yang tepat agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Siswa yang belum mampu melakukan *smash* disebabkan oleh beberapa faktor misalnya merasakan bola terlalu berat, tidak bisa melakukan lompatan yang benar pada saat bola dilambungkan, permainan bola voli yang membosankan serta tidak memiliki minat untuk bermain bola voli. Untuk itu perlulah langkah-langkah yang tepat sesuai dengan kondisi siswa. Hidayatullah (2008: 6) mengatakan bermain memberikan kontribusi yang unik bagi perkembangan anak. Boleh saja mereka memainkan permainan bola voli, tetapi mereka akan bermain dengan caranya sendiri. Menggunakan model pembelajaran yang tepat merupakan salah satu cara untuk mengatasi kesulitan dalam belajar *smash* bola voli, jika permainan yang sesungguhnya dianggap sebagai kendalanya. Untuk memberi kemudahan dalam keterampilan pembelajaran *smash* bola voli dapat dilakukan dengan menggunakan model PAIKEM. Tarmizi (2009, dalam La Iru dan La Ode Safiun Arihi, 2012: 96) menyatakan “PAIKEM adalah singkatan dari Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, dan Menyenangkan”, pembelajaran *smash* bola voli menggunakan model PAIKEM merupakan cara untuk mengatasi kesulitan-kesulitan dan minat siswa dalam keterampilan belajar *smash* bola voli terutama pada siswa kelas X TKJ 1 SMK Negeri 1 putussibau Kecamatan Putussibau Selatan Kabupaten Kapuas Hulu. Karena tujuan pembelajraan berbasis PAIKEM membantu siswa mengembangkan kemampuan berfikir tahap tinggi, berfikir kritis, dan berfikir kreatif.

SMK Negeri 1 Putussibau adalah salah satu sekolah menengah atas kejuaraan di kecamatan Putussibau Selatan Kabupaten Kapuas Hulu yang letaknya di ujung sebelah selatan Ibu kota Kabupaten Kapuas Hulu . Dalam proses pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PENJASORKES) pada siswa kelas X TKJ 1 SMK Negeri 1 Putussibau Kecamatan Putussibau Selatan Kabupaten Kapuas Hulu masih terdapat beberapa kendala yang dihadapi siswa dalam melakukan olahraga permainan bola voli, dimana siswa masih mengalami kesulitan dalam belajar *smash* bola voli. Banyak dijumpai saat pembelajaran bola voli

smash, siswa merasa takut mencoba karena merasa sulit melakukannya. Guru memberikan contoh *smash* dengan menggunakan peralatan yang sebenarnya, menggunakan bola yang sebenarnya serta permainan yang sebenarnya, menggunakan model yang tidak tepat dalam mengajar.

Hal ini menyebabkan siswa kesulitan melakukan *smash* karena permainan bola voli yang sebenarnya sulit diterapkan menyebabkan anak cepat bosan. Sehingga hasil belajar maupun keterampilan *smash* bola voli pada siswa kelas X TKJ 1 SMK Negeri 1 Putussibau Kecamatan Putussibau Selatan Kabupaten Kapuas Hulu masih rendah, hal ini dibuktikan dari proses pembelajaran oleh Guru pendidikan jasmani olahraga kesehatan di SMK Negeri 1 Putussibau Kecamatan Putussibau Selatan Kabupaten Kapuas Hulu bahwa nilai hasil belajar keterampilan *smash* bola voli kurang memuaskan, banyak sekali siswa yang belum tuntas, nilai rata-ratanya di bawah nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 70. dari 28 siswa terdapat 15 siswa yang KKM tidak mencapai ketuntasan.

Tabel 1.1 Daftar Nilai Siswa

Kelas	Tidak Tuntas		Tuntas		Jumlah Siswa
	Siswa Putra	Siswa Putri	Siswa Putra	Siswa Putri	
TKJ 1	4	11	10	3	28
Total	15		13		

Sumber. Guru mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Kesehatan

Padahal *smash* merupakan salah satu gerak paling dasar dalam permainan bola voli. Kesulitan-kesulitan yang dihadapi siswa dalam melakukan *smash* menuntut guru untuk berkeaktifitas menerapkan pembelajaran yang tepat dalam menyampaikan materi pembelajaran. Misalnya dengan memodifikasi permainan, menggunakan model mengajar

yang tepat. Berdasarkan latar belakang masalah seperti yang diuraikan diatas maka terlihat jelas bahwa kondisi tersebut menarik minat penulis untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul "Meningkatkan keterampilan pembelajaran *smash* bola voli dengan model PAIKEM pada siswa kelas X TKJ 1 di SMK Negeri 1 Putussibau Kecamatan Putussibau Selatan Kabupaten Kapuas Hulu”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembahasan masalah diatas, maka rumusan masalah umum dalam rumusan ini adalah “Bagaimana pembelajaran model PAIKEM dengan keterampilan *smash* permainan bola voli pada siswa kelas X TKJ 1 SMK Negeri 1 Putussibau Kecamatan Putussibau Selatan Kabupaten Kapuas Hulu ?” Berdasarkan masalah umum diatas, sub masalah dalam penelitian ini adalah

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran model PAIKEM untuk meningkatkan keterampilan *smash* permainan bola voli pada siswa kelas X TKJ 1 SMK Negeri 1 Putussibau Kecamatan Putussibau Selatan Kabupaten Kapuas Hulu?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran model PAIKEM untuk meningkatkan keterampilan *smash* permainan bola voli pada siswa kelas X TKJ 1 SMK Negeri 1 Putussibau Kecamatan Putussibau Selatan Kabupaten Kapuas Hulu?
3. Bagaimana peningkatan pembelajaran model PAIKEM untuk keterampilan *smash* permainan bola voli pada siswa kelas X TKJ 1 SMK Negeri 1 Putussibau Kecamatan Putussibau Selatan Kabupaten Kapuas Hulu?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan identifikasi permasalahan yang telah dirumuskan di atas, penelitian ini mempunyai tujuan umum adalah “Mengetahui peningkatan keterampilan *smash* permainan bola voli dengan model

PAIKEM pada siswa kelas X TKJ 1 SMK Negeri 1 Putussibau Kecamatan Putussibau Selatan Kabupaten Kapuas Hulu?”. Berdasarkan tujuan umum diatas, sub tujuan dalam penelitian ini adalah.

1. Untuk mengetahui perencanaan pembelajaran keterampilan *smash* permainan bola voli dengan model PAIKEM pada siswa kelas X TKJ 1 SMK Negeri 1 Putussibau Kecamatan Putussibau Selatan Kabupaten Kapuas Hulu.
2. Untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran keterampilan *smash* permainan bola voli dengan model PAIKEM pada siswa kelas X TKJ 1 SMK Negeri 1 Putussibau Kecamatan Putussibau Selatan Kabupaten Kapuas Hulu.
3. Untuk mengetahui peningkatan pembelajaran keterampilan *smash* permainan bola voli dengan model PAIKEM pada siswa kelas X TKJ 1 SMK Negeri 1 Putussibau Kecamatan Putussibau Selatan Kabupaten Kapuas Hulu.

D. Manfaat Penelitian

Adapun yang menjadi harapan dalam penelitian ini sehingga dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Dapat memberikan pengetahuan dan informasi mengenai keterampilan pembelajaran *smash* bola voli dengan model PAIKEM. Menambah bahan pustaka baik ditingkat program studi, fakultas maupun lembaga.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

- 1) Untuk meningkatkan aktivitas dan keterampilan belajar siswa dalam pelajaran jasmani olahraga dan kesehatan.
- 2) Untuk meningkatkan potensi siswa melalui pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.

b. Bagi Guru

- 1) Untuk melakukan inovasi dalam menggunakan model yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran.
- 2) Untuk meningkatkan pengetahuan dan wawasan guru tentang penggunaan model PAIKEM dalam pembelajaran *smash* bola voli pada pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.

c. Bagi Sekolah

- 1) Untuk menambah bahan pustaka yang mencakup penggunaan model PAIKEM pada pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.
- 2) Untuk meningkatkan ketuntasan belajar *smash* permainan bola voli.

d. Bagi Peneliti

- 1) Untuk menambah wawasan ilmu pengetahuan.
- 2) Untuk menerapkan ilmu-ilmu yang sudah diterima dalam perkuliahan secara langsung dilapangan.

e. Bagi Mahasiswa

- 1) Sebagai bahan kepustakaan bagi peneliti lain yang meneliti masalah serupa.
- 2) Sebagai bahan bacaan bagi mahasiswa, khususnya program studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, untuk memperkaya pengetahuan dibidang olahraga.

E. Ruang Lingkup Penelitian

1. Variabel Penelitian

Variabel penelitian dapat diartikan sebagai suatu konsep yang memiliki nilai ganda atau suatu faktor lain yang diukur dan menghasilkan skor yang bervariasi dan merupakan gejala yang menjasai subjek penelitian.

Sehubungan dengan ini. Sugiyono (2010: 38) menyatakan bahwa “Variabel dapat didefinisikan sebagai atribut dari seseorang atau obyek yang mempunyai variasi antara satu orang dengan orang lain atau satu obyek dengan obyek lain”. Sugiyono (2013: 60) mengatakan: “variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut”. Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan variabel dalam penelitian ini adalah gejala suatu yang menjadikan objek atau yang menjadi titik perhatian suatu penelitian.

a. Variabel Tindakan

Adapun 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 Nawawi. H (2012: 56) bahwa variabel bebas adalah “ sejumlah gejala atau faktor atau unsur yang menentukan atau mempengaruhi ada atau munculnya gejala atau faktor unsur yang lain”.

Kristiyanto. A (2010: 83) menyatakan bahwa “Tindakan dalam Penelitian Tindakan Kelas juga dapat berupa apa saja, mungkin berupa inovasi atau rekayasa dalam hal penggunaan pendekatan atau model, media, atau penilaian”. Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan variabel dalam penelitian ini adalah model PAIKEM, dengan aspek-aspek sebagai berikut.

- 1) Perencanaan
- 2) Pelaksanaan
- 3) Observasi

b. Variabel Masalah

Variabel masalah adalah kesenjangan antara apa yang seharusnya dengan apa yang dalam kenyataan sekarang atau variabel yang dipengaruhi oleh variabel lain sering juga disebut

dengan variabel terikat. Sehubungan dengan hal tersebut Kristiyanto. A (2010: 83) mengemukakan bahwa variabel terikat (y) dalam PTK adalah masalah yang diangkat dan dipecahkan melalui serangkaian siklus-siklus dalam tindakan PTK variabel y itu sekaligus merupakan masalah sentral/ dilapangan. Nawawi. H (2012: 57) menyatakan bahwa variabel terikat adalah “sejumlah gejala atau faktor atau unsur yang ada atau muncul dipengaruhi atau ditentukan oleh adanya variabel bebas. Dengan kata lain keberadaan variabel terikat tergantung dari ada atau tidaknya variabel bebas. Bila dalam penelitian muncul variabel bebas, maka dalam penelitian itu akan muncul pula variabel terikat. Adapun variabel masalah dalam penelitian ini adalah hasil belajar *smash* permainan bola voli. Aspek-aspek yang terdapat didalamnya.

- a) Awalan
- b) Take of (saat melompat)
- c) Memukul bola
- d) Mendarat

2. Defenisi Operasional

Agar tidak terjadi salah penafsiran terhadap istilah yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini, maka perlu dibuat penjelasan istilah atau defenisi-defenisi yang dipakai dalam penelitian ini sebagai berikut :

a. *Smash* Permainan Bola Voli

Smash adalah sebuah teknik serangan yang dilakukan dengan memukul bola dan bertujuan untuk menempatkan bola ke area tim lawan tanpa bisa diblock ataupun dikembalikan oleh pihak lawan, sehingga menambah nilai atau poin. *Smash* dalam penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar menggunakan model PAIKEM

b. Model 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 untuk mengembangkan keterampilan dan pemahaman siswa dengan penekanan pada belajar sambil bekerja. PAIKEM dalam penelitian ini untuk meningkatkan keterampilan *smash* permainan bola voli.

F. Hipotesis

Penolakan atau penerimaan suatu hipotesis sangat tergantung kepada hasil-hasil penyelidikan terhadap data-data yang terkumpul. Hipotesis adalah suatu jawaban yang terkumpul. Hipotesis adalah suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul Arikunto. S (2010: 110). Melalui kerangka pemikiran yang telah disusun sebelumnya maka dapat dirumuskan hipotesis terhadap penelitian adalah sebagai berikut: “meningkatkan Keterampilan Pembelajaran *Smash* Bola Voli dengan Model PAIKEM pada Siswa Kelas X TKJ 1 di SMK Negeri 1 Putussibau Kecamatan Putussibau Selatan Kabupaten Kapuas Hulu”.