

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Permainan bolavoli adalah permainan beregu yang menuntut kerjasama dan saling pengertian antara masing-masing regu. Prinsip dasar permainan bolavoli yaitu memantulkan bola agar tidak jatuh menyentuh tanah. Bolavoli dimainkan sebanyak-banyaknya dengan maksimal tiga sentuhan dalam lapangan sementara si pemain mengusahakan agar bola itu dapat masuk ke area lapangan regu lawan. Di sekolah permainan bolavoli dijadikan suatu kegiatan belajar dan dapat dilakukan sebagai suatu kegiatan pendidikan yang dilaksanakan di waktu senggang, kini bolavoli tidak hanya sebagai rekreasi, namun sudah menjadi bagian dari olahraga pendidikan. Sebagai olahraga pendidikan selain sebagai sarana pencapaian tujuan pendidikan, hal yang utama adalah sebagai penunjang pembinaan dan pemeliharaan kesegaran jasmani, dan berperan dalam pembentukan kerjasama pada anak, serta pembinaan sportifitas dan pengembangan sifat-sifat lainnya.

Menurut (Mulyadi & Pratiwi, 2020) mengatakan bahwa permainan bolavoli adalah permainan tempo cepat sehingga waktu untuk bermain sangat terbatas apabila tidak sesuai teknik dasar yang sempurna akan dimungkinkan kesalahan yang lebih besar. *Passing* merupakan salah satu teknik dalam permainan bolavoli yang berfungsi untuk mengoperkan bola yang dimainkan kepada teman seregunya untuk dimainkan sendiri.

Permainan bolavoli ada beberapa teknik dasar yang harus dikuasai oleh pemain. Teknik teknik dalam permainan bolavoli terdiri atas *service*, *passing* bawah, *passing*

atas, *block* dan *smash* (Samsudin, 2019). Teknik tersebut dibagi lagi menjadi tiga macam yaitu teknik dasar, teknik menengah dan teknik tinggi. Untuk menguasai teknik *passing* dengan baik dibutuhkan ketekunan dalam latihan yang terus menerus disesuaikan dengan kemampuan anak. Peran pelatih sangat dibutuhkan dalam memberikan latihan yang tepat dan berkelanjutan. *Passing* sangat dominan dalam permainan bolavoli maka teknik ini harus dikuasai oleh semua pemain. Kegiatan belajar mengajar yang berlangsung di sekolah bersifat formal, direncanakan dengan bimbingan guru untuk mencapai tujuan kegiatan belajar mengajar. Apa yang hendak dicapai dan dikuasai oleh siswa dituangkan dalam tujuan pembelajaran, dipersiapkan bahan apa yang harus dipelajari, dipersiapkan juga metode pembelajaran yang sesuai dan dilakukan evaluasi untuk mengetahui kemampuan belajar siswa.

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Sejalan dengan permasalahan pembelajaran, kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah terkait langsung dengan tujuan yang jelas. Secara umum tujuan pendidikan jasmani diklasifikasikan menjadi empat kelompok yaitu: (1) perkembangan fisik, (2) perkembangan gerak, (3) perkembangan mental, dan (4) perkembangan sosial.

Senada dengan yang tertuang dalam kurikulum Penjasorkes yang menjelaskan bahwa tujuan pendidikan jasmani adalah: (1) Mengembangkan ketrampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kesegaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani dan olahraga yang terpilih; (2) Meningkatkan pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik;

(3) Meningkatkan kemampuan dan ketrampilan gerak dasar; (4) Meletakkan landasan karakter moral yang kuat melalui internalisasi nilai-nilai yang terkandung di dalam pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan; (5) Mengembangkan sikap positif, jujur, disiplin, dan bertanggung jawab, kerjasama, percaya diri, dan demokratis; (6) Mengembangkan ketrampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri, orang lain dan lingkungan dan (7) Memahami konsep aktivitas jasmani dan olahraga di lingkungan yang bersih sebagai informasi untuk mencapai pertumbuhan fisik yang sempurna, pola hidup dan kesegaran, terampil, serta memiliki sikap yang positif.

Pendidikan jasmani diharapkan dapat merangsang perkembangan dan pertumbuhan jasmani siswa, merangsang sikap, mental, sosial, emosi yang seimbang, serta keterampilan gerak siswa. Untuk mencapai tujuan pembelajaran ada beberapa faktor yang perlu diperhatikan. Faktor-faktor tersebut di antaranya metode pembelajaran yang efektif, penyusunan silabus, sistem penilaian yang berorientasi pada pencapaian kompetensi dan sarana serta prasarana yang memadai. Seperti halnya siswa kelas V SD Negeri Kramat Jati 07 Jakarta Timur, Sebelum proses pembelajaran dilaksanakan guru pendidikan jasmani di SD Negeri Kramat Jati 07 Jakarta Timur, menyusun silabus dan sistem penilaian yang berfungsi untuk mengetahui kemajuan belajar siswa, mendiagnosis kesulitan belajar dan memberikan umpan balik. Adapun tahap-tahap langkah penyusunan silabus dan sistem penilaian meliputi tahap-tahap identifikasi mata pelajaran, perumusan standar kompetensi, kompetensi dasar, penentuan materi pokok, pemilihan pengalaman dan pemilihan sumber, bahan dan alat. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dilakukan dari hal yang mudah ke yang sukar, dari

yang sederhana ke yang kompleks, dari yang dekat ke yang jauh dan dari tingkat rendah ke yang tinggi. Cara pelaksanaan dilakukan dengan latihan, menirukan, permainan, perlombaan, dan pertandingan.

Berdasarkan observasi dan pengamatan di lapangan, dalam pembelajaran bolavoli khususnya pada gerak dasar *passing* bawah selama ini kurang optimal, yang disebabkan oleh sistem penyampaian materi dari guru yang terdahulu kurang bervariasi dan kurangnya motivasi dan minat siswa bermain bolavoli. Guru umumnya dalam menyampaikan materi langsung tertuju pada inti permainan bolavoli yang sesungguhnya sehingga siswa sukar untuk melakukan gerakan yang diharapkan dan siswa juga terlihat tegang saat mengikuti pembelajaran. Kenyataan hal tersebut dapat dilihat antusias siswa dalam menyikapi permainan bolavoli masih sangat rendah sehingga menyebabkan siswa menjadi bosan. Apabila guru memvariasikan metode dan gaya mengajarnya salah satunya melalui audi visual, memungkinkan siswa akan merasa tertarik untuk melakukan tugas ajar dari guru, karena dengan metode ajar yang bervariasi seperti melalui media audio visual siswa akan memperoleh sesuatu yang baru, menguntungkan sekaligus memberikan kesempatan kepada anak untuk memperhatikan gerakan melalui media audio visual dapat menjadi suatu motivasi siswa untuk bergerak aktif dalam proses kegiatan belajar bolavoli.

Dalam standar isi dan standar kompetensi lulusan tingkat SD dan MI (Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 22 dan No. 23) dalam langkah-langkah pengembangan silabus salah satunya disebutkan menentukan alokasi waktu, alokasi waktu adalah waktu yang dibutuhkan untuk tercapainya satu kompetensi dasar, dengan

memperhatikan minggu efektif persemester dan alokasi waktu mata pelajaran. Di SD Negeri Kramat Jati 07 Jakarta Timur untuk menentukan batas ketuntasan minimal atau KKM diadakan musyawarah guru mata pelajaran, dengan memperhatikan faktor relevansi, tingkat kemampuan sebelumnya dan tingkat kesulitan. Dari hasil musyawarah tersaebut, diperoleh kesepakatan nilai batas ketuntasan minimalnya adalah 75. Artinya siswa dinyatakan telah tuntas bila prestasi belajarnya mencapai nilai lebih dari atau sama dengan 75. Selanjutnya proses pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila 80% mencapai nilai KKM, Namun pengamatan penulis terutama kelas V khususnya kelas V.B tingkat ketuntasannya sangat rendah kurang dari 40%, sehingga perlu di adakan penelitian tindakan kelas.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul. Upaya meningkatkan hasil belajar permainan bolavoli materi *passing* bawah melalui media audio visual pada siswa kelas V.B di SD Negeri Kramat Jati 07 Jakarta Timur.

B. Batasan dan Rumusan Masalah

1. Batasan Masalah

Penelitian ini membahas tentang upaya peningkatan hasil belajar *passing* bawah permainan bolavoli melalui media audio visual pada siswa kelas V yaitu kelas V.B SD Negeri Kramat Jati 07 Jakarta Timur. Yang dimaksud dengan melalui media audio visual disini adalah dimana dalam proses pembelajaran sebelum siswa melakukan latihan *passing* bawah terlebih dahulu siswa menonton gerakan *passing* bawah melalui video yang disiapkan oleh guru, siswa mengamati dan mempelajari

gerakan tersebut. Didalam praktek guru selalu memperhatikan gerakan siswa dan mengkoreksi gerakan siswa yang salah.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan batasan masalah di atas maka rumusan masalah penelitian ini adalah “Apakah dengan melalui media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar permainan bolavoli materi *passing* bawah pada siswa kelas V.B SD Negeri Kramat Jati 07 Jakarta Timur?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan perumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah “Untuk mengetahui apakah dengan melalui media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar permainan bolavoli materi *passing* bawah pada siswa kelas V.B SD Negeri Kramat Jati 07 Jakarta Timur”.

D. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini di harapkan dapat berguna bagi berbagai pihak, baik secara umum begitu pula secara khusus, manfaat hasil hasil penelitian secara umum, yaitu:

1. Guru, yaitu untuk meningkatkan kualitas mengajar dan mencoba menerapkan model pembelajaran sebagai inovasi baru dalam proses pembelajaran.
2. Siswa, dengan banyaknya model pembelajaran mereka mendapat banyak variasi dalam pembelajaran, selain itu siswa dapat belajar sendiri sambil bermain
3. Sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan pertimbangan sekolah untuk mengembangkan model-model pembelajaran.

Sedangkan hasil penelitian untuk secara khususnya yaitu sebagai peneliti ingin mendapatkan hasil dari pembelajaran dengan melalui media audio visual terhadap peningkatan keterampilan *passing* bawah permainan bolavoli di SD Negeri Kramat Jati 07 Jakarta Timur.

E. Definisi Operasional

Sehubungan dengan judul tersebut, maka untuk menghindari agar persoalan yang dibicarakan dalam penelitian ini tidak menyimpang dari tujuan semula dan supaya didalam penelitian tidak terjadi salah penafsiran istilah yang digunakan, maka perlu adanya penegasan istilah yang meliputi:

1. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan proses untuk menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan penilaian atau pengukuran hasil belajar. Berdasarkan pengertian di atas hasil belajar dapat menerangkan tujuan utamanya adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau kata atau symbol (Harjanto, 2018). Dalam penelitian ini hasil belajar tersebut adalah hasil belajar *passing* bawah setelah proses belajar melalui media audio visual.

2. Media audio visual

Media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media auditif (mendengar) dan visual (melihat). Media audio visual

merupakan sebuah lat bantu audiovisual yang berarti bahan atau alat yang digunakan dalam situasi belajar untuk membantu tulisan dan kata yang diucapkan dalam mengeluarkan pengetahuan, sikap, dan ide (Sanjaya 2014). Media audio visual yang dimaksud dalam penelitian ini adalah media audio visual pembelajaran *passing* bawah permainan bolavoli

3. *Passing* bawah permainan bolavoli

Passing bawah adalah teknik memainkan bola dengan sisi lengan bawah bagian dalam baik dengan menggunakan satu atau pun dua lengan secara bersamaan. (Samsudin, 2019) Dalam penelitian ini kemampuan siswa untuk melakukan teknik dasar *passing* bawah permainan bolavoli yang diukur dengan tes keterampilan *passing* bawah permainan bolavoli yang meliputi ranah afektif, kognitif dan psikomotor.