

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Permainan bolavoli merupakan salah satu permainan yang sudah dikenal dan disukai oleh masyarakat luas. Hal ini terlihat dengan banyaknya pertandingan. Pertandingan, baik antar klub yang dilaksanakan ditingkat daerah sampai ketinggian nasional. Penyebab permainan ini cepat berkembang, menurut (Sujarwo, 2017) sebagai berikut: (1) tidak memerlukan lapangan yang luas; (2) alat-alat yang sederhana; (3) dapat dimainkan oleh ada kontak badan dengan lawan, dan (4) kemungkinan untuk menimbulkan kecelakaan sangat sedikit dan mudah dipelajari. Selain hal tersebut di atas, permainan ini mudah dilakukan dan alat yang digunakan pun tidak banyak macamnya, sesuai dengan ciri khas permainan bolavoli seperti yang dikemukakan oleh (PP. PBVSI, 2017) sebagai berikut.

Bolavoli merupakan salah satu cabang olahraga yang memasyarakat di Indonesia (Ismoko & Sukoco, 2013). Bolavoli merupakan cabang olahraga yang cara bermainnya dengan melewati bola di atas net, dengan maksud dan tujuannya dapat menjatuhkan bola ke dalam petak lapangan lawan dan untuk mencari kemenangan dalam bermain (Hanggara & Ilahi, 2018). Dalam permainan bolavoli kita perlu menguasai teknik dasar yang meliputi *service*, *passing*, *smash*, dan *block* (Gazali, 2016). Salah satu kesulitan yang dialami siswa adalah menguasai teknik dasar yaitu keterampilan *smash*. *Smash* merupakan taktik

menyerang yang paling efektif untuk dilakukan karena dapat mematahkan perlawanan dan pertahanan lawan (Zulhermandi, Saputra, & Wakidi dalam Candra & Henjilito, 2018). Oleh karena itu, teknik *smash* sangat penting dikuasai oleh seorang pemain, karena pemain yang memiliki keterampilan *smash* yang tinggi mempunyai peluang yang besar untuk menjadi pemenang dalam suatu pertandingan (Maifa, 2019).

Smash merupakan perpaduan gerakan yang tidak dapat dipisahkan. Kerjasama antar otot antara lain otot lengan, otot perut, otot tungkai, otot pinggul, otot bahu, dan kelentukkan togok sangat mempengaruhi keberhasilan dalam melakukan *smash* (Fallo & Hendri, 2016). *Smash* mempunyai ciri-ciri menukik, tajam, dan cepat. Untuk melakukan *smash* dengan baik perlu memperhatikan faktor-faktor berikut: awalan, tolakan, pukulan, dan pendaratan (Supriyanto & Martiani, 2019).

Permainan bolavoli merupakan salah satu materi pembelajaran Pendidikan jasmani di Sekolah Menengah Pertama. Dalam permainan ada beberapa Teknik dasar harus dikuasai siswa salah satunya adalah *smash*. Untuk keberhasilan siswa dalam pembelajaran permainan bolavoli terutama materi *smash* sangat ditentukan oleh kemampuan seorang guru dalam menyajikan materi pembelajarannya.

Keberhasilan guru dalam proses pembelajaran di sekolah sebagian besar ditentukan oleh metode yang dilakukan. Perlu untuk menentukan metode pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam penguasaan keterampilan dasar pada cabang olahraga (Cvetković et al dalam Rusmanto,

Lardika, & Muspita, 2020). Penerapan metode yang tepat akan memberikan hasil yang baik. Masalahnya adalah bagaimana menyampaikan pelajaran itu agar mudah dapat dipahami oleh peserta didik. Untuk itu guru harus terampil memilih metode yang digunakan agar materi yang diajarkan dapat dipahami siswa. Peran metode pengajaran sangat menentukan sekali untuk mencapai tujuan pembelajaran. Seperti yang dijelaskan oleh Gazali (2016) guru bidang studi pendidikan jasmani di sekolah harus mampu memilih metode yang cocok dan tepat, supaya tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan yang diharapkan. Sedangkan prestasi belajar akan tercapai dengan baik ketika semua faktor mendukung, seperti metode pengajaran, dengan metode yang menarik yang dapat menjadi jembatan untuk mencapai kompetensi (Maesaroh, 2013).

Sejalan dengan hal di atas juga terdapat permasalahan sering terjadi dalam pembelajaran pendidikan jasmani pada siswa kelas VIII SMP Negeri 143 Jakarta Utara yaitu kurangnya peralatan pembelajaran yang standar. Permasalahan yang timbul tentunya harus dipecahkan melalui kreatifitas seorang Guru dalam memberikan materi pembelajaran. Dari permasalahan maka penulis melakukan modifikasi pada metode pembelajaran agar siswa mampu melaksanakan *smash* dengan baik dan benar. Pengertian modifikasi secara umum adalah mengubah atau menyesuaikan (Bangun, 2018). Modifikasi pembelajaran dapat dikaitkan dengan kondisi lingkungan pembelajarannya. Modifikasi lingkungan ini dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa klasifikasi seperti modifikasi peralatan (Irwanto, 2016). Pelaksanaan modifikasi sangat diperlukan bagi setiap pelatih atau

guru pendidikan jasmani sebagai salah satu alternatif atau solusi dalam mengatasi permasalahan yang terjadi dalam proses latihan dan pembelajaran pendidikan jasmani, modifikasi merupakan implementasi yang sangat berintegrasi dengan aspek pendidikan (Saputra, 2015). Adapun metode modifikasi yang dimaksud disini adalah memodifikasi tinggi net. Modifikasi net yang dimaksud disini adalah menurunkan tinggi dari tinggi standar net, hal ini dilakukan untuk mempermudah siswa untuk melakukan *smash* dengan teknik yang benar sesuai dengan unsur biomekanika dari gerak teknik dasar *smash* tersebut. Setelah siswa mampu melakukan *smash* dengan baik pada tinggi net yang ditentukan, maka tinggi net dapat ditingkatkan sesuai kemampuan siswa. Pada akhirnya secara bertahap tinggi net akan sampai pada tinggi net yang sebenarnya (standar). Diharapkan dengan menggunakan metode modifikasi dapat mengatasi semua permasalahan yang terjadi dalam pelaksanaan pembelajaran di SMP Negeri 143 Jakarta Utara. Berdasarkan uraian-uraian diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Meningkatkan hasil belajar *smash* permainan bolavoli melalui modifikasi pembelajaran pada siswa kelas VIII SMP Negeri 143 Jakarta Utara”

B. Batasan dan Rumusan Masalah

1. Batasan Masalah

Untuk menghindari kesalahpahaman serta untuk menghindari meluas permasalahan dalam penelitian ini, maka penulis perlu membatasi permasalahan. Yaitu:

- a. Penelitian ini membahas tentang upaya meningkatkan hasil belajar materi *Smash* permainan bolavoli menggunakan metode modifikasi pembelajaran.
- b. Modifikasi pembelajaran yang dimaksud dalam penelitian ini adalah modifikasi alat pembelajaran yaitu modifikasi tinggi net.
- c. Penelitian dilakukan pada siswa kelas VIII SMP Negeri 143 Jakarta Utara.
- d. Metode yang digunakan dalam penelitian ini penulis menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan batasan masalah di atas maka rumusan masalah penelitian ini adalah “Apakah hasil belajar *smash* permainan bolavoli dapat ditingkatkan melalui modifikasi pembelajaran pada siswa kelas VIII SMP Negeri 143 Jakarta Utara?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan perumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah “Untuk mengetahui apakah hasil belajar *smash* permainan bolavoli dapat ditingkatkan melalui modifikasi pembelajaran pada siswa kelas VIII SMP Negeri 143 Jakarta Utara”.

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. Bagi Siswa

Dapat mengetahui adanya peningkatan kemampuan *smash* dengan latihan dengan modifikasi alat, sehingga siswa peserta ekstrakurikuler diharapkan lebih terpacu meningkatkan kemampuan *smash* dengan baik dan tepat sasaran.

2. Bagi Guru

Dapat digunakan sebagai gambaran atau masukan untuk dapat disajikan sebagai pertimbangan dalam usaha untuk meningkatkan kemampuan peserta didik khususnya kemampuan *smash* dalam permainan bolavoli. Selain itu meningkatkan kemampuan guru dalam menciptakan metode latihan yang kreatif guna meningkatkan hasil latihan siswa peserta ekstrakurikuler dan meningkatkan kinerja guru dalam menjalankan tugas secara profesional

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 perubahan tingkah laku siswa secara nyata setelah dilakukan proses belajar mengajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran (Jihad & Haris, 2014). Dengan adanya hasil belajar tersebut, mampu untuk melihat perkembangan yang dimiliki oleh siswa. Dalam

pembelajaran *smash* permainan bolavoli, hasil belajar dapat digunakan sebagai acuan tingkat pemahaman siswa dalam mengikuti pembelajaran *smash* permainan bolavoli. Hasil belajar dapat pula digunakan sebagai acuan keberhasilan dalam pembelajaran.

2. Modifikasi Pembelajaran

Modifikasi secara umum dapat diartikan sebagai usaha untuk mengubah atau menyesuaikan. Namun secara khusus modifikasi adalah suatu upaya yang dilakukan untuk menciptakan dan menampilkan sesuatu hal yang baru, unik, dan menarik tanpa menghilangkan unsur-unsur pokok dari yang dimodifikasi. Secara umum tujuan yang ingin dicapai oleh guru dengan melakukan modifikasi pembelajaran, terutama pembelajaran olahraga permainan yaitu untuk mengefektifkan waktu pembelajaran, untuk menanggulangi minimnya perlengkapan dan peralatan pembelajaran serta mempermudah siswa untuk memahami proses belajar gerak yang diajarkan guru (Agustan et al., 2020; Budi, 2015). Dalam penelitian ini penulis memodifikasi peralatan pembelajaran dalam hal ini memodifikasi tinggi net permainan bolavoli

3. *Smash* permainan bolavoli

Menurut (Sujarwo, 2017) *Smash* atau spike adalah tindakan memukul bola kelapangan lawan ketika pertandingan sedang berlangsung. Dalam penelitian kemampuan *smash* siswa diukur dengan keterampilan *smash* permainan bolavoli.