

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam segala bentuknya, pendidikan dimaknai komponen penting pada kehidupan manusia. Pendidikan mempermudah orang guna memenuhi kebutuhannya dengan mendorong hubungan positif dengan orang lain, yang memiliki pengaruh besar dalam membantu orang untuk bertahan hidup. Tanpa pendidikan, suatu kelompok manusia tidak akan dapat bertahan dan berkembang sesuai dengan pandangan hidupnya, yaitu dengan cara yang akan membawa kesuksesan, kemakmuran, dan kebahagiaan. (Marwah et al., 2018).

Pendidikan jasmani, olahraga, serta kesehatan menyediakan tempat yang mampu mendukung perkembangan holistik perseorangan berdasarkan kebutuhan tersebut. Pendidikan jasmani, olahraga, serta kesehatan tidak hanya mencakup keterampilan motorik, tetapi juga komponen kognitif dan afektif. Oleh karena itu, pendidikan jasmani, olahraga, serta kesehatan mampu dibangun lebih lanjut di dalam institusi pendidikan untuk mendukung perkembangan murid. (Melyza & Aguss, 2021).

Pendidikan jasmani diartikan jenis pendidikan yang memakai kegiatan fisik sebagai media. Ini berarti bahwa, selain membantu siswa mengembangkan keterampilan motorik dan fisik, pembelajaran pendidikan jasmani juga bertujuan untuk mengembangkan semua aspek siswa melalui kurikulum fisik yang dipilih dan diatur dengan cermat serta didukung oleh pendekatan metodologis yang tepat. Siswa diharapkan dapat memperoleh keterampilan kognitif dan afektif yang

diperlukan melalui aktivitas fisik ini, yang pada gilirannya memberikan pengaruh positif pada pertumbuhan dan perkembangan mereka, sehingga dapat berlangsung sebagaimana mestinya. (Abdullah & Nurrochmah, 2021).

Jenis pendidikan yang dikenal sebagai pendidikan jasmani menggunakan gerakan untuk menyampaikan pengetahuan. Melibatkan anak-anak dalam aktivitas fisik juga membantu mengungkap potensi mereka. Aktivitas fisik dilakukan setiap hari tanpa disadari. Kapasitas siswa untuk menjadi lebih bugar secara fisik didorong melalui latihan dalam pendidikan jasmani. (Prayoga et al., 2022)

Menurut Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2022 tentang Keolahragaan, Pasal 26, Ayat 6, setiap jenjang pendidikan dapat membentuk unit kegiatan olahraga, klub olahraga, kelas olahraga, pusat pembinaan dan pelatihan, sekolah olahraga, serta kompetisi olahraga yang berjenjang dan berkelanjutan untuk mempromosikan prestasi olahraga di lembaga pendidikan (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2022 tentang Keolahragaan), 2022 (Pratama et al., 2023).

Akibatnya, dari tingkat pendidikan dasar sampai menengah, pendidikan jasmani, olahraga, serta kesehatan kini diajarkan pada sekolah melalui kegiatan praktik. Diharapkan bahwa pendidikan jasmani, olahraga, serta kesehatan akan menumbuhkan kemampuan psikomotor, kognitif, dan emosional siswa (Melyza & Aguss, 2021). Bola voli adalah salah satu cabang olahraga yang diarahkan di sekolah menengah pertama. Di Indonesia, bola voli adalah olahraga yang populer di kalangan penduduk kota maupun desa. Tempat terbaik untuk mempelajari keterampilan bola voli, terutama teknik yang benar, adalah di sekolah.

Ada beberapa strategi pokok pada pembelajaran bola voli yang harus dipahami: Servis (baik servis atas maupun servis bawah); Passing (baik passing atas maupun passing bawah); Smash; serta Block adalah empat teknik dasar. Dalam bola voli, passing adalah satu dari banyak keterampilan yang paling utama serta esensial dari keempat keterampilan kunci tersebut (Irwanto & Nuriawan, 2021). Bagi pemula, selain servis, passing atas dan passing bawah sangat utama untuk kelancaran permainan bola voli. Oleh karena itu, passing atas serta passing bawah adalah kemampuan yang paling utama yang harus dipahami dan dipraktikkan dengan baik oleh siswa saat mempelajari bola voli di kelas.

Tidak mungkin memisahkan pendidikan kesehatan, olahraga, dan pendidikan jasmani dari kurikulum di sekolah. Saat ini, SMP Negeri Keluang menggunakan kurikulum Merdeka untuk kelas VII. Merdeka Belajar adalah jenis modifikasi kebijakan yang bertujuan untuk mengembalikan dasar-dasar evaluasi yang semakin diabaikan. Ide dari Merdeka Belajar adalah mengembalikan sistem pendidikan nasional sesuai dengan ketentuan undang-undang, memberikan wewenang kepada sekolah untuk memasukkan kompetensi esensial kurikulum ke dalam penilaian mereka. (Sekretariat GTK, 2020) (Belajar et al., 2020). Guru bebas menggunakan berbagai perangkat pembelajaran selama proses belajar, memungkinkan mereka guna menyelaraskan pembelajaran dengan kegemaran dan kebutuhan belajar tiap murid.

Berdasarkan hasil observasi penulis dengan siswa/I Sekolah Menengah Pertama (SMP) yang dilakukan pada tahun 2024 di SMP Negeri Keluang, terlihat bahwa minat murid atas pendidikan jasmani (Pendidikan Jasmani, Olahraga, serta Kesehatan) masih cukup rendah. 50% siswa aktif berpartisipasi dalam kelas,

sementara 50% lainnya lebih suka duduk-duduk atau berlindung. Hanya sedikit siswa yang mengikuti pelajaran pendidikan jasmani dengan serius dan penuh perhatian. Meskipun sekolah memiliki infrastruktur dan peralatan yang diperlukan untuk mendukung pengajaran dan pembelajaran yang efektif, siswa mengalami masalah seperti kurangnya keterampilan dasar pada permainan bola voli, terutama dalam passing atas dan bawah. Hal berikut disebabkan karena saat guru menjelaskan di lapangan, siswa seringkali lebih suka berbicara sendiri daripada memperhatikan penjelasan guru. Akibatnya, keterampilan passing mereka menjadi kurang akurat.

Meskipun keterampilan dasar bola voli yang diajarkan di Sekolah Menengah Pertama (SMP) cukup baik, hasilnya masih belum optimal. Maka dari itu, guna menumbuhkan hasil belajar murid dalam passing atas serta bawah, diperlukan pendekatan baru. Ketidakminatan siswa terhadap pelajaran pendidikan jasmani disebabkan oleh berbagai faktor, yang pada akhirnya mempengaruhi nilai mereka. Salah satu faktor ini bersifat internal pada siswa; mereka merasa bosan atau tidak tertarik dengan materi yang disajikan oleh pendidik dikarenakan pendidik hanya membahas dasar-dasar tanpa menyertakan permainan atau variasi menarik yang mampu memicu minat atau motivasi siswa pada pendidikan jasmani. Akibatnya, siswa SMP memerlukan materi pembelajaran yang menarik dan beragam yang sesuai dengan usia mereka. Hal ini terutama berlaku untuk siswa kelas VII, yang masih cenderung menyukai permainan dan berusia antara 11 hingga 13 tahun. Diperlukan strategi pengajaran yang mendorong siswa untuk bergerak; salah satu strategi tersebut adalah permainan berbasis keterampilan.

Strategi lain untuk meningkatkan minat siswa dalam proses pembelajaran adalah dengan memodifikasi permainan. Siswa akan belajar dengan lebih menyenangkan ketika permainan dimodifikasi karena terdapat aturan yang lebih longgar dan kurang adanya paksaan dalam aktivitas. Modifikasi adalah upaya untuk menghasilkan dan menawarkan sesuatu yang baru, berbeda, dan menarik (Prayoga et al., 2022).

Kemampuan untuk mengoordinasikan gerakan tangan, kaki, dan bagian tubuh lainnya untuk menangani objek tertentu dikenal sebagai keterampilan manipulatif. Keterampilan manipulatif mencakup aktivitas seperti mendorong dan menerima. (Mirawati & Rahmawati, 2017) Gerakan yang digunakan untuk menangani alat atau benda, seperti pemukul, raket, atau bola, disebut sebagai gerakan manipulatif (Febrianto et al., 2023).

Peneliti akan melakukan penelitian berjudul "Pengembangan Model Permainan Berbasis Keterampilan Manipulatif dalam Permainan Bola Voli untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama" sebagai respons terhadap masalah-masalah yang telah disebutkan. Diharapkan bahwa penggunaan model permainan yang menarik akan meningkatkan kemampuan siswa sekolah menengah pertama dalam melakukan passing atas dan bawah.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

Bagaimana cara mengembangkan produk berbasis keterampilan manipulatif untuk membantu siswa kelas VII Sekolah Menengah Pertama meningkatkan keterampilan passing atas dan bawah bola voli ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan Rumusan masalah yang telah dikemukakan maka tujuan penelitian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Untuk mengembangkan model permainan berbasis keterampilan manipulatif yang akan membantu siswa sekolah menengah kelas VII meningkatkan keterampilan passing atas dan bawah bola voli ?

D. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Sebuah buku model permainan dibuat dengan tujuan untuk meningkatkan teknik passing atas dan bawah bola voli di SMP Negeri Keluang. Buku panduan ini menawarkan teori pengantar, pedoman pelaksanaan, teknik evaluasi, ide pengajaran, dan model permainan untuk membantu siswa sekolah menengah dalam menumbuhkan kemampuan passing atas serta bawah.

Model-model permainan yang dikembangkan dalam buku ini terdiri dari 10 permainan, yaitu: 1) Ball Into The Ring, 2) Permainan Bola Tembak , 3) Permainan Bola Target, 4) Permainan Bola Voli (Gembira), 5) Gobak Sodor, 6) Permainan Bola Bertanya, 7) Permainan Puzzle, 8) Variasi Passing Zig-Zag, 9) PBH dan PAS Ceria, dan 10) Variasi Model Huruf T .Berikut adalah penjelasan mengenai model permainan yang sudah ada dan model permainan yang akan dikembangkan oleh peneliti.

Tabel 1.1 Model Permainan yang sudah ada dan Model permainan yang akan dikembangkan

Indikator	Model Permainan Yang Sudah Ada	Model Permainan Yang Akan Dikembangkan
Model Permainan	Siswa merasa tidak tertarik dengan model permainan yang ada saat ini karena model tersebut kurang menarik dan bervariasi	Sedangkan model permainan yang akan di kembangkan yaitu dengan membuat model permainan yang bermodifikasi , bervariasi dan menarik sehingga peserta didik tidak bosan
Media/ Bahan	Media /bahan yang sudah Menggunakan bola voli asli yang berat.	Sedangkan peralatan yang akan dikembangkan yaitu -Menggunakan bola voli kain dan bola karet. -Menggunakan <i>cone</i> kerucut.
Dimensi/Ukuran	Diamensi/ukuran bola voli asli yang sudah ada berukuran bola 4 cm,dengan berat bola 260-270 gram dan daya pantul 85 cm dari 120 cm,keseimbangan stabil	Sedangkan ukuran bola yang akan dikembangkan yaitu Ukuran bola kain 48 cm, dengan berat bola 165 gram dan daya pantul 60 cm dari 100 cm,keseimbangan kurang stabil - Ukuran bola karet 22 cm,dengan berat 86 gram dan daya pantul 83 cm dari 120
Jarak pemain	Minimal sisi 3 meter disemua sisi	-Bola voli kain jarak pemain 1 meter hingga 2 meter sedangkan -Bola karet 2 meter
Waktu permainan	Waktu permainan yang sudah ada 70 menit dan durasi pertandingan terlama adalah 151 menit	Sedangkan waktu permainan yang akan dikembangkan yaitu 30 menit dan durasi pertandingan terlama adalah 150 menit
Kekurangan bola voli asli, bola voli kain dan bola karet	Kekurangan bola voli asli yang sudah ada yaitu: - Bola berat dan sakit Tidak cocok untuk pemula karena tangan dapat merah dan harganyaupun cukup mahal	Kekurangan bola voli kain dan bola karet yang akan dikembangkan yaitu: - Tidak bisa menyerupai aslinya dari segi berat dan daya pantul. Kekurangan bola karet Tidak bisa menyerupai aslinya dari segi berat dan daya pantul
Kelebihan bola voli asli, bola	Kelebihan bola voli asli yang sudah ada yaitu : - Daya pantul besar	Sedangkan Kelebihan bola voli kain dan karet yang akan di kembangkan yaitu:

voli kain dan bola karet		<ul style="list-style-type: none"> - Bola ringan tidak sakit. Harga murah dapat mengimbangi jumlah peserta didik. Sesuai dengan pemula karena tidak terlalu terasa ditangan. - Alat penunjang media pembelajaran yang efektif dan efisien. <p>Kelebihan bola karet :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Daya pantulnya lumayan ada dibandingkan bola kain , Bola ringan tidak sakit , Harga murah dapat mengimbangi jumlah peserta didik, Sesuai dengan pemula karena tidak terlalu terasa ditangan
--------------------------	--	--

Berikut adalah detail produk yang dihasilkan menggunakan rancangan penelitian berikut:

- a. Model permainan yang dikembangkan adalah: 1) Ball Into the Ring, menggunakan bola voli kain; 2) Permainan bola tembak menggunakan bola karet; 3) Permainan bola target menggunakan bola karet; 4) Permainan bola voli gembira menggunakan bola voli kain; 5) Gobak Sodor, menggunakan bola karet; 6) Permainan bola bertanya menggunakan bola karet; 7) Permainan puzzle, menggunakan bola voli kain; 8) Variasi model huruf T menggunakan bola voli kain; 9) PBH dan PAS (ceria) menggunakan bola voli kain; dan 10) Variasi passing zig-zag menggunakan bola karet.

- b. Proses pengembangan menghasilkan sebuah buku yang ditujukan untuk pendidik dan peserta didik, dengan modul yang memberikan deskripsi

masing-masing model permainan, rekomendasi pelaksanaan, dan petunjuk cara penggunaannya

E. Manfaat Penelitian

Adapun beberapa manfaat pengembangan yang diperoleh dari hasil penelitian ini sebagai berikut:

1. Secara teoritis

Penelitian ini secara teoritis diinginkan mampu menolong dalam tahap pembelajaran dengan menawarkan berbagai teknik untuk meningkatkan kemampuan passing bola voli, baik bawah maupun atas.

2. Secara praktis

a. Bagi guru

Didambakan mampu membantu dalam memberikan instruksi bola voli, khususnya dalam area passing atas dan bawah, yang harus dimengerti serta dikuasai oleh siswa untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang ideal.

b. Bagi peserta didik

Dipercaya bahwa siswa akan menemukan kemudahan dalam memahami dan menyerap materi, yang akan meningkatkan kepercayaan diri dan motivasi mereka untuk memperoleh keterampilan dan bakat baru.

F. Asumsi Pengembangan

Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini yaitu guna menciptakan buku model permainan yang mampu dipakai oleh peserta didik SMP di kelas VII untuk berlatih keterampilan manipulatif dasar dan kerja sama. Semua guru di sekolah

menengah pertama dapat menggunakan konsep permainan ini. Konsep permainan ini sengaja dibuat sederhana agar peserta didik dapat melakukan passing bawah dan passing atas dengan akurat. Model berikut bertujuan guna meningkatkan kemampuan passing bawah dan passing atas siswa serta menyediakan panduan untuk permainan yang dapat digunakan dalam pengajaran keterampilan tersebut dalam pendidikan bola voli.

