

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran bolavoli merupakan proses atau cara seseorang dalam belajar bermain bolavoli yang bertujuan memperluas wawasan serta peningkatan dan penerapan nilai-nilai pengetahuan dan kemampuan dalam bermain bolavoli sehingga potensi siswa dapat dilatih dan dikembangkan menjadi lebih baik lagi. Bolavoli merupakan suatu permainan beregu yang dimainkan oleh dua tim yang saling berhadapan dan masing-masing terdiri enam pemain (Redaksi, 2008 : 1). Permainan bolavoli sangat terkenal di masyarakat , dimulai dari kalangan bawah sudah tidak asing dengan nama permainan bolavoli. Permainan bolavoli ini dapat dijumpai di daerah tertentu dan bisa dimainkan oleh banyak orang muda maupun dewasa. Sehingga diperlukan pembelajaran dan Pembinaan yang lebih baik lagi, dan pembelajaran bolavoli bukan hanya dilakukan diwilayah daerah saja namun di lembaga-lembaga pendidikan dari tingkat sekolah dasar sampai perguruan tinggi.

Permainan bolavoli merupakan salah satu pembelajaran yang masuk dalam mata pelajaran pendidikan jasmani (Erfian, 2013 : 3). Dalam pendidikan jasmani, pembelajaran bolavoli tidak semua materi dijelaskan tetapi hanya sebagian materi saja yang di sampaikan. Oleh karena itu, lebih ditekankan lagi pembelajaran bolavoli khususnya menguasai teknik-teknik dasarnya, penguasaan teknik dasar yang baik akan memudahkan seorang pemain dalam menjalankan strategi dan akan timbul rasa percaya diri yang tinggi serta selalu optimis

dalam setiap pertandingan (Ria, 2012 : 2). Dalam permainan bolavoli terdiri dari beberapa teknik, diantaranya teknik tersebut meliputi *servis*, *pasing* bawah, *pasing* atas, *block*, *smash*. Untuk menguasai teknik-teknik tersebut diperlukan latihan-latihan teknik dasar secara terus-menerus dan dilakukan pengulangan dari tingkat anak-anak sampai benar-benar menguasai.

Teknik dasar yang paling penting yaitu *smash*, karena *smash* merupakan suatu pukulan yang kuat dimana tangan kontak dengan bola secara penuh pada bagian atas sehingga jalannya bola terjadi dengan kecepatan yang tinggi, apabila pukulan bola lebih tinggi berada di atas net, maka bola dapat dipukul tajam ke bawah (Feri,2012 : 120). Dalam *smash* terdapat tahapan-tahapan dalam melakukan *smash* yang disebut juga dengan hasil belajar *smash* dimana terdiri dari awalan, melompat, memukul bola dan mendarat.

Smash merupakan salah satu teknik serangan yang mempunyai rangkaian gerak yang kompleks, yaitu (1) langkah persiapan atau awalan, (2) tolakan atau lompatan, (3) memukul bola saat melayang di udara, dan (4) mendarat. Proses gerak keseluruhan dalam *smash* dapat diuraikan sebagai berikut; dengan anggapan *spiker* menggunakan tangan kanan dan *smash* dilakukan dari posisi empat. Salah satu pembelajaran bolavoli yang dapat meningkatkan hasil belajar *smash* dapat menggunakan media alat bantu yaitu dengan menggunakan bola gantung. Bola gantung disini merupakan alat peraga yang dibuat sendiri dan dirancang sebaik mungkin sebagai penerapan media yang tepat untuk mempermudah siswa dalam melakukan pembelajaran teknik dasar *smash* bolavoli, menguasai rangkaian gerak dalam melakukan *smash*.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan dengan observasi dan wawancara di MTsN 2 Sumenep dengan guru pengajar dan siswa kelas 7 H Bulan November 2018 bahwa MTsN 2 Sumenep memiliki sarana dan prasarana olahraga yang cukup baik, khususnya untuk sarana permainan bolavoli. Observasi dan wawancara yang didapat dari guru pengajar dan 10 siswa yang mengikuti pembelajaran bolavoli di MTsN 2 Sumenep, dimana 6 (60%) pada tahap tolakan siswa belum menguasai tekniknya, dan 4 (40 %) siswa masih banyak mengalami kendala saat melakukan teknik melayang dan guru pengajar menyatakan bahwa siswa yang mengikuti pembelajaran bolavoli masih belum sepenuhnya menguasai teknik dasar bolavoli.

Permasalahan yang muncul pada saat kegiatan pembelajaran bolavoli di MTsN 2 Sumenep adalah pada saat mempraktikkan *smash* pada tahap awalan, tolakan, melayang, dan mendarat. masih ada banyak siswa yang memiliki kemampuan *smash* kurang baik dan sebagian siswa lainnya memiliki kemampuan *smash* yang baik. Sering kali siswa dalam melakukan gerakan *smash* pada tahap melayang tangan yang seharusnya menjulur keatas tidak dilakukan secara baik dan telapak tangan tidak dibuka secara lebar. Hal tersebut dikarenakan gerakan dalam melakukan *smash* pada setiap tahapan *smash* belum dikuasi dengan baik oleh sebagian siswa.

Mengingat bahwa dalam pembelajaran bolavoli di MTsN 2 Sumenep hanya diberikan teknik dasar saja dan belum pernah menggunakan media bola gantung sehingga menyebabkan kurangnya keterampilan khususnya *smash* dalam bolavoli pada siswa di MTsN 2 Sumenep maka perlu ditelusuri faktor

penyebabnya, apakah karna dipengaruhi oleh gerakan tangan dengan bola belum tepat atau disebabkan faktor gerakan lainnya. Kemudian Hasil wawancara peneliti pada siswa, enam dari sepuluh siswa menyatakan masih belum bisa melakukan gerakan pada tahap tolakan. Rata-rata siswa belum menguasai teknik dalam melakukan gerakan *smash*. Kemudian peneliti menanyakan tentang penerapan bola gantung yang dapat meningkatkan hasil belajar *smash*, mereka pernah mendengar penerapan bola gantung yang dapat meningkatkan hasil belajar *smash* tetapi belum mencoba. Dalam hal ini proses pembelajaran bolavoli dalam meningkatkan hasil belajar *smash* dapat dilakukan dengan metode gerakan *smash* dengan bola gantung. Bola gantung merupakan alat peraga yang dibuat sendiri dan dirancang sebaik mungkin sebagai penerapan media pembelajaran yang tepat khususnya dalam meningkatkan hasil belajar *smash* bolavoli. Bola gantung ini digunakan untuk tahap atau gerakan *smash* bolavoli. Tiangnya menggunakan kayu, kemudian tali yang kokoh ditarik lurus untuk mengikat atau menggantungkan bola. Ukuran bola gantung dari lantai dapat menyesuaikan dengan kebutuhan pemakai.

Berdasarkan permasalahan yang ada maka peneliti melakukan penelitian tentang penerapan media bola gantung terhadap peningkatan hasil belajar *smash* dalam permainan bolavoli pada siswa kelas 7 H di MTsN 2 Sumenep.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah maka masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah penerapan bola gantung dapat meningkatkan hasil belajar *smash* pada siswa kelas 7 H di MTsN 2 Sumenep ?.
2. Apakah penerapan bola gantung dapat memperbaiki langkah-langkah hasil belajar *smash* pada siswa kelas 7 H di MTsN 2 Sumenep ?

C. Hipotesis Tindakan

Hipotesis adalah suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul (Arikunto, 2013 : 110). Dalam penelitian ini yang diambil oleh peneliti berdasarkan kutipan dari jurnal dari (Zuhermandi, Rachmat Saputra, Wakidi, 2015).

Hasil belajar *smash* pada permainan bolavoli ada peningkatan yang semula masih belum benar dalam melakukan hasil belajar atau teknik *smash*, ketika peneliti melakukan pembelajaran terhadap siswa MTsN 2 Sumenep kelas 7 H sudah mulai ada peningkatan.

D. Manfaat Penelitian

1. Dari segi teoritis
 - a. Penelitian ini dapat memberikan informasi mengenai bentuk latihan yang berupa latihan bola gantung dalam kegiatan pada pembelajaran bolavoli di MTsN 2 Sumenep.

b. Penelitian diharapkan menambah pengetahuan dan masukan untuk mengembangkan bolavoli kelas 7 H di MTsN 2 Sumenep.

2. Dari segi Praktis

a. Bagi siswa penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan gerak siswa terutama dalam penguasaan teknik dasar *smash*

b. Penelitian ini diharapkan menjadi pedoman bagi pihak yang bersangkutan dalam proses pembinaan bolavoli agar tercipta prestasi yang baik, dalam hal ini adalah PBVSI, Atlet, Pelatih, dan Masyarakat.

E. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah batasan pengertian yang dijadikan pedoman untuk melakukan suatu kegiatan pekerjaan. Definisi ini disebut juga defnisi kerja karena dijadikan pedoman untuk melaksanakan suatu penelitian atau pekerjaan tertentu (Widjono, 2007 : 120). Definisi operasional dalam penelitian ini adalah :

1. Bola Gantung

Yang dimaksud dengan bola gantung merupakan alat peraga yang dibuat sendiri dan dirancang sebaik mungkin sebagai penerapan media belajar yang tepat sehingga mempermudah siswa dalam melakukan pembelajaran tekhnik dasar *smash* bola voli dan meningkatkan ketepatan *smash* (Zuhermandi, dkk, 2015 : 24).

2. *Smash*

Yang dimaksud *smash* adalah usaha memukul bola dari atas net yang bertujuan melakukan serangan keras yang ditujukan pada pertahanan lawan (Redaksi,

2008 : 17). Memerlukan kekuatan yang dalam melakukan *smash* untuk menghasilkan pukulan yang keras, proses *smash* dimulai dengan permulaan/awalan, tolakan, melayang dan mendarat hal tersebut harus diperhatikan dalam melakukan *smash* agar dapat menghasilkan *timing* yang bagus dalam memukul bola.

3. Bola Voli

Bola voli merupakan permainan beregu menggunakan bola besar yang dimainkan oleh dua regu saling berhadapan, masing-masing regu terdiri enam orang. Permainan bola voli merupakan salah satu cabang olahraga yang memerlukan keterampilan tinggi. Keterampilan bola voli terdiri dari beberapa teknik diantaranya *servis*, *passing*, *smash*, dan *block* (Redaksi, 2008 : 10).

