

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan aktivitas yang sangat utama dalam pendidikan, hal ini tentu karena tujuan pendidikan bergantung pada proses pembelajaran yang baik. Menurut pembelajaran dikatakan sebagai proses interaksi pendidik dengan peserta didik serta perangkat-perangkat didalamnya dalam satuan lingkungan pendidikan, (Ubabuddin, 2019). Dalam proses pembelajaran terdapat komponen- komponen yang terlihat dan dikelompokkan pada guru, materi ajar dan siswa. Pembelajaran merupakan media utama bagi manusia untuk mengembangkan potensi dalam diri, sekaligus alat bantu dalam berinteraksi dengan lingkungan sosial, (Abdullah B, 2017). Pendapat di atas menggambarkan bahwa pembelajaran adalah kesatuan interaksi antara siswa guru dan perangkat didalamnya yang bertujuan untuk memperkuat hakikat kehidupan manusia dalam mencapai ilmu pengetahuan.

Supaya tujuan pembelajaran dapat dengan mudah diserap oleh pelaku pembelajar, tentu guru sebagai fasilitator utama berperan sangat penting dalam menyampaikan pembelajaran pada objek terpelajar dalam hal ini siswa. Proses pembelajaran dalam basis perencanaan meliputi silabus, RPP dimana didalamnya memuat sekurang-kurang tujuan pembelajaran, materi ajar, metode pengajaran, sumber belajar dan penilaian, (Rokhmawati, dkk, 2023). Faktor persiapan guru dalam mengajar adalah persiapan situasi, persiapan siswa, persiapan tujuan

pembelajaran, materi ajar, metode mengajar, media pembelajaran dan teknik evaluasi, (Astuti, dkk, 2020).

Salah satu poin penting dalam pembelajaran yang disampaikan guru adalah penggunaan metode pembelajaran. Penggunaan metode pembelajaran memberikan dampak yang sangat baik dalam percepatan tersampainya tujuan pembelajaran. (Ilyas & Syahid, 2018) metode mengajar adalah alat untuk menciptakan proses pembelajaran agar kompetensi yang diharapkan dari pembelajaran tersebut dapat tercapai dengan baik. (Zal & Mulyono, 2022) manusia memiliki sifat mudah bosan akibat berlama-lama pada situasi tertentu, atau karena sesuatu yang dilakukan berulang-ulang tidak menarik diterimanya, oleh karena itu dalam situasi pembelajaran peranan metode pembelajaran hendaknya dilakukan secara bervariasi sehingga tidak menimbulkan kebosanan, sehingga proses pembelajaran dapat menambah pengalaman dan memunculkan minat dan ketertarikan dalam pembelajaran.

Metode pembelajaran harus disetting dalam pembelajaran apapun termasuk pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan. Mengingat setiap materi pembelajaran memiliki tingkat kesulitan dan karakteristik tujuan yang berbeda-beda, oleh sebab itu metode pembelajaran harus selalu berdampingan dengan materi pembelajaran yang diberikan. Pembelajaran penjas bergantung pada tingkat satuan pendidikan yang dinaungi, penggunaan metodepun sebaiknya menyesuaikan dengan karakteristik pelajar. Muatan kurikulum pendidikan jasmani, dimana karakteristik dari pengajaran penjas pada anak sekolah dasar adalah kegiatan belajar sambil bermain. (Fathan, dkk, 2022)

orientasi pendidikan jasmani dilingkungan SD tidak hanya menjadi peserta didik sebagai siswa yang tahu tentang kesehatan, tetapi juga harus memiliki keterampilan dalam beraktivitas fisik yang mengedepankan unsur permainan.

Pemaparan di atas menjadi konsep bahwa bentuk pembelajaran pendidikan jasmani pada lingkungan sekolah dasar hakikatnya lebih banyak diarahkan pada permainan untuk memunculkan keterampilan dalam pembelajaran. Salah satu materi belajar dalam mata pelajaran pendidikan jasmani adalah keterampilan gerak dengan bermain bola voli. Permainan bola voli merupakan permainan yang memiliki banyak teknik didalamnya, salah satu teknik yang cocok diajarkan kepada siswa sekolah dasar pada konsep sambil bermain adalah teknik passing atas. Teknik ini jika diajarkan sambil bermain memiliki tantangan dan daya tarik yang cukup besar bagi siswa sambil belajar penjas.

Berdasarkan data yang peneliti dapat melalui observasi dilingkungan SD Islam Az-Zahrah, peneliti menggali informasi bahwa lingkungan SD Islam Az-Zahrah Palembang masih sangat membutuhkan banyak permainan-permainan yang dapat digunakan untuk pembelajaran penjas. Sementara kenyataannya dilingkungan SD Islam Az-Zahrah Palembang, guru-guru masih sangat minim referensi terhadap permainan-permainan yang dapat digunakan untuk proses pembelajaran, apalagi permainan yang mengandung unsur spesifikasi gerak keterampilan khusus seperti yang terdapat pada teknik passing atas permainanbola voli. Melalui fakta ini peneliti berkeinginan menjawab kebutuhan guru melalui studi pengembangan dengan merancang pembelajaran passing atas bola voli melalui modifikasi permainan.

Penelitian-penelitian yang menguatkan peneliti bahwa model pembelajaran yang didesain untuk kebutuhan belajar siswa SD dilakukan oleh (Danang, Samsudin, & Fachrezzy, 2019) dimana hasil penelitian ini model pembelajaran passing atas bola voli dapat mengurangi kejenuhan, kebosanan dan menambah wawasan siswa tentang bola voli dilingkungan SD Cakung Barat. Penelitian model pembelajaran bola voli didesain efektif untuk siswa sekolah dasar Ngringin Depok Sleman, dimana model pembelajaran terdiri empat teknik yang dikembangkan yaitu pembelajaran teknik dasar passing bawah, teknik dasar passing atas, servis bawah dan servis atas. Kedua penelitian tersebut memberikan penguatan pada peneliti dengan mengembangkan pembelajaran passing atas permainan bola voli dapat menjadikan pembelajaran penjas di lingkungan SD Islam Az-Zahrah Palembang semakin menyenangkan, variatif dan menambah wawasan siswa dalam belajar.

1.2 Pembatasan Masalah

Untuk menghindari penyimpangan dari tujuan pengembangan yang diharapkan, adapun beberapa batasan yang peneliti tekankan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran passing atas permainan bola voli dikembangkan melalui pembelajaran berbasis modifikasi permainan;
- 2) Permainan yang dimodifikasi adalah permainan-permainan kecil yang menyerupai teknik passing dalam bermain;
- 3) Implementasi produk pengembangan dilaksanakan di SD Islam Az-Zahrah Palembang.
- 4) Pendekatan model menggunakan model ADDIE

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah penelitian di atas, adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

- 1) Bagaimana pengembangan model pembelajaran passing atas bola voli berbasis permainan yang valid untuk siswa SD Islam Az-Zahrah Palembang?
- 2) Bagaimana pengembangan pembelajaran passing atas bola voli yang praktis berbasis permainan untuk siswa SD Islam Az-Zahrah Palembang?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, adapun tujuan dalam pelaksanaan pengembangan ini adalah:

- 1) Untuk mengetahui pengembangan model pembelajaran passing atas bola voli berbasis permainan yang valid untuk siswa SD Islam Az-Zahrah Palembang.
- 2) Untuk mengetahui pengembangan pembelajaran passing atas bola voli berbasis permainan yang praktis untuk siswa SD Islam Az-Zahrah Palembang.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini tentu diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis. Adapun manfaat penelitian dijabarkan sebagai berikut:

- 1) Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan kajian referensi, kajian literasi dan kajian relevansi untuk penelitian-penelitian mendatang.
- 2) Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:
 - a) Bagi guru diharapkan menjadi pedoman dalam mengajar, menggunakan permainan yang dikembangkan untuk sarana pembelajaran passing atas bola voli.
 - b) Bagi siswa diharapkan dapat mengembangkan potensi baik afektif, kognitif maupun psikomotorik dari produk pengembangan yang didesain peneliti melalui keikutsertaan dalam kegiatan bermain.

1.6 Unsur Keterbaruan/*State of the Art*

Peneliti dapat melakukan penelitian dengan variabel yang sama, penelitian dikatakan dapat menghasilkan *novelty* karena beberapa hal misalnya lokasi penelitian yang berbeda, waktu pelaksanaan yang berbeda, serta fenomena pra penelitian yang dialami berbeda. Menurut (Noor, 2021) unsur kebaruan atau *novelty* dapat dikatakan jika penelitian memiliki azas manfaat, penelitian dapat memberikan solusi pada permasalahan yang dihadapi. Berikut pada pada tabel di bawah ini digambarkan state of the art dari penelitian yang dilaksanakan peneliti:

Tabel 1.1 *State of The Art* Penelitian

No	Penelitian Relevan	Perbedaan		State of The Art
		Sebelumnya	Peneliti	
1	(Mu'arifuddin, 2018),	Model yang dikembangkan berbentuk latihan Dikembangkan latihan pass ingbawah	Peneliti mengembangkan permainan Peneliti mengembangkan permainan passing atas	1. Pembelajaran berbentuk permainan bukan latihan 2. Permainan didesain lebih variatif dengan mengadopsi permainan bolabesar sebagai dasar pengembangan.
2	(Dogho, dkk, 2021)	Model yang dikembangkan berbentuk latihan tetapi tidak digunakan untuk aktivitas belajar Mengembangkan hanya satu model latihan	Peneliti langsung mengembangkan bentuk permainan passing atas untuk aktivitas belajar Lebih variatif	3. Permainan mengandung unsur afektif, psikomotorik dan kognitif

3	(Abrasyi, dkk,2018)	Model yang dikembangkan berupa keterampilan gerak passing atas permainan olavoli	y b	Peneliti mengembangkan permainan passing badan yapermainan dapat mencakup semua gerakan sementara peneliti sebelumnya fokus pada satu- satu gerakan
---	------------------------	---	--------------------------------	--
