

BAB II

TINJAUAN TEORITIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Hakikat Pendidikan

Pendidikan diberikan berbagai mata pelajaran. Salah satu mata pelajaran yang terkandung Pendidikan merupakan kebutuhan yang akan terus berkembang di Indonesia. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengembangan diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20, 2003 (Rini & Tari, 2013). Dari pernyataan diatas dapat dikatakan bahwa pendidikan sangat penting dalam tahap proses perkembangan peserta didik karena mereka akan mengalami proses belajar dan pembelajaran. Didalam proses pendidikan di sekolah para peserta dalam struktur kurikulum Sekolah Menengah Atas (SMA) adalah pendidikan jasmani. Berdasarkan pengertian diatas dapat diambil simpulan bahwa pendidikan sangat penting bagi peserta didik didalam pendidikan peserta didik harus berperan aktif untuk mengembangkan potensi dirinya, didalam kurikulum peserta didik diberikan berbagai mata pelajaran di sekolahnya adalah pendidikan jasmani (hlm.3).

2.1.2 Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani merupakan alat untuk meningkatkan perkembangan gerak manusia, kemampuan badaniah, pengetahuan, unsur penalaran, menghayati nilai-nilai serta membiasakan pola hidup sehat. Menurut Guntur yang dikutip oleh (Biliandri et al., 2018) pendidikan jasmani lebih berupa bagian dari pendidikan secara utuh dan menyeluruh. Pendidikan jasmani bertujuan untuk mencapai proses pendidikan melalui jasmaniah dan rohaniah (hlm.71). Sadoso yang dikutip oleh Dermiansyah (2018) menjelaskan bahwa pendidikan dengan gampang, tanpa merasa lelah yang berlebihan dan masih mempunyai cadangan tenaga untuk waktu

senggangnya dan dapat pula ditambahkan bahwa kebugaran jasmani merupakan kemampuan untuk menunaikan tugasnya dengan baik walaupun dalam keadaan sukar” (hlm.83).

Menurut Syarifuddin dalam (Komalasari et al., 2019) pendidikan jasmani adalah suatu proses melalui aktivitas jasmani yang di rancang dan disusun secara sistematis untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kemudian meningkatkan kemampuan dan keterampilan jasmani, kecerdasan dan pembentukan watak, serta nilai dan sikap yang positif bagi setiap warga negara dalam rangka mencapai tujuan pendidikan (hlm.3)

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan. Pendidikan ini bertujuan mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat, dan pengenalan lingkungan hidup bersih. Semua itu di rencanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional. Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yang diajarkan di sekolah memiliki peran yang sangat penting yaitu memberikan kesempatan pada peserta didik untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan yang dilakukan secara sistematis. Itqan Kunara Profilian (2017) mengatakan proses pembelajaran adalah “suatu kegiatan penyampaian informasi dan sumber informasi kepada audiens dalam rangka mencapai suatu tujuan” (hlm.2).

Didalam Pembelajaran Jasmani olahraga dan kesehatan guru harus mempunyai model pembelajaran untuk mendukung proses belajar mengajar peserta didik sehingga dapat menerima ilmu dengan baik dan guru dituntut untuk bisa menyampaikan model pembelajaran tersebut. Ada beberapa model pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru tersebut.

2.1.3 Model Pembelajaran

Untuk mencapai tujuan pembelajaran harus ditempuh melalui prosedur serta rencana yang sistematis dalam menyajikan bahan pembelajaran. Dengan kata lain untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan digunakan berbagai model pembelajaran. Sejak awal perkembangan metodologi pendidikan, para ahli

mencoba menemukan suatu model umum untuk menyelenggarakan kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran dapat diartikan sebagai pola yang mempunyai tujuan menyajikan pesan kepada siswa yang harus diketahui, dimengerti dan dipahami yaitu dengan cara membuat suatu pola atau contoh dengan bahan-bahan yang dipilih oleh para pendidik/guru sesuai dengan materi yang diberikan dan kondisi di dalam kelas. Menurut Huda Miftahul yang dikutip oleh Ade Husaeri (2018), “Model pembelajaran sebagai rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum, mendesain materi-materi instruksional, dan memandu proses pengajaran di ruang kelas atau di *setting* yang berbeda” (hlm.18).

Menurut Sagala Syaiful yang dikutip oleh Faturrohman, Muhammad (2015) Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang mendeskripsikan dan melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar dan pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman dalam perencanaan pembelajaran bagi para pendidik dalam melaksanakan aktivitas pembelajaran (hlm.29).

Menurut Joyce & Weill (dalam Faturrohman, 2015) “model pembelajaran adalah sebagai suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan prangkat-prangkat pembelajaran” (hlm.30). Menurut Arends yang dikutip oleh Faturrohman, Muhammad 2015, “Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang disiapkan untuk membantu peserta didik mempelajari secara lebih spesifik berbagai ilmu pengetahuan, sikap, dan keterampilan” (hlm.30).

Faturrohman (2015, hlm.31) menyebutkan beberapa ciri-ciri model pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Adanya keterlibatan intelektual-emosional peserta didik melalui kegiatan mengalami, menganalisis, berbuat, dan pembentukan sikap.
- 2) Adanya keikutsertaan peserta didik secara aktif dan kreatif selama pelaksanaan model pembelajaran.
- 3) Guru bertindak sebagai fasilitator, koordinator, mediator, dan motivator kegiatan belajar peserta didik.
- 4) Penggunaan berbagai metode, alat dan media pembelajaran.

Menurut beberapa pengertian model pembelajaran yang telah dikemukakan diatas maka penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa, model pembelajaran adalah satu rencana yang berpijak dari teori psikologi yang digunakan pedoman bagi guru dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran yang menggambarkan kegiatan belajar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru.

Menurut Udin yang dikutip oleh (Nasution & Surya, 2017) model pembelajaran adalah:

Kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan tertentu. Model berfungsi sebagai pedoman bagi guru dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Dengan demikian, satu model pembelajaran dapat digunakan beberapa model, teknik dan strategi pembelajaran sekaligus (hlm.63).

2.1.4 Model *Problem Based Learning*

a. Pengertian model *Problem Based Learning*

Problem Based Learning atau yang lebih di kenal PBL adalah suatu model pembelajaran dengan membuat konfrontasi kepada peserta didik dengan masalah-masalah praktis, proses dimana peserta didik melaksanakan kerja kelompok, diskusi yang dapat berfungsi sebagai batu loncatan untuk investigasi dan penyelidikan dan laporan akhir. Dengan demikian peserta didik di dorong untuk lebih aktif terlibat dalam materi pembelajaran dan meningkatkan keterampilan berfikir kritis bagi peserta didik. Menurut Slameto (2015) menerangkan bahwa “ model PBL adalah suatu model pembelajaran yang melatih dan mengembangkan kemampuan untuk menyelesaikan masalah yang berorientasi pada masalah autentik dari kehidupan actual siswa untuk merangsang kemampuan berpikir tingkat tinggi”.(hlm7). Kemudian Hosnan (2014) mengemukakan bahwa “model PBL merupakan model pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran siswa pada masalah autentik sehingga siswa dapat menyusun sendiri” (hlm.295).

b. Model *Problem Based Learning*

Menurut Rustam (2013) *Problem Based Learning* memiliki karakteristik – karakteristik sebagai berikut :

- 1) Belajar dimulai dengan suatu permasalahan,
- 2) Memastikan bahwa permasalahan yang di berikan berhubungan dengan dunia nyata peserta didik,
- 3) Mengorganisasikan pelajaran di seputar permasalahan,
- 4) Memberikan tanggung jawab sepenuhnya ke peserta didik dalam mengalami secara langsung proses belajar mereka sendiri,
- 5) Menggunakan kelompok kecil,
- 6) Menuntut peserta didik untuk mendemonstrasikan apa yang telah mereka pelajari dalam bentuk produk atau kinerja (performance). (hlm.241).

Peserta didik di harapkan pemahaman yang utuh dari sebuah materi yang diformulasikan dalam sebuah masalah, penguasaan sikap positif, dan keterampilan secara bertahap dan berkesinambungan. Arends (dalam Trianto, 2010) menjelaskan bahwa “pembelajaran berdasarkan masalah merupakan pembelajaran dimana siswa mengerjakan permasalahan yang autentik dengan maksud untuk menyusun pengetahuan mereka sendiri, mengembangkan inkuiri dan kemampuan berpikir tingkat tinggi, mengembangkan kemandirian, dan rasa percaya diri” (hlm.68).

Dari beberapa pendapat di atas, dapat di simpulkan *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang menyajikan masalah yang di pecahkan peserta didik baik secara individu maupun kelompok dengan memahami konsep dari masalah yang ada agar dapat memahami asensi dari materi dan meningkatkan rangsangan pola fikir peserta didik supaya bisa menyelesaikan masalah dengan cara yang mereka pahami.

c. Sintaks model *Problem Based Learning*

Langkah-langkah *Problem Based Learning* menurut Sugianto (2010) ada 5 tahapan yang harus dilakukan dalama PBL,yaitu:

- 1) Memberikan orientasi tentang permasalahan kepada siswa.
- 2) Mengorganisasikan siswa untuk meneliti
- 3) Membantu investigasi mandiri dan kelompok
- 4) Mengembangkan dan mempresetasikan hasil.
- 5) Menganalisis dan mengevaluasi proses mengatasi masalah”.(hlm.140-141)

Tabel 2.1

Langkah-langkah Pembelajaran dengan Model Problem Based Learning

Tahap	Aktivitas Guru
Tahap I Orientasi siswa pada masalah	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, memotivasi siswa untuk terlibat pada aktivitas pemecahan masalah
Tahap II Mengorganisasi siswa untuk belajar	Guru membantu siswa untuk mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas-tugas belajar yang berkaitan dengan masalah
Tahap III Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok	Guru mendorong siswa untuk mendapatkan informasi yang tepat agar mendapat solusi untuk memecahkan masalah
Tahap IV Mengembangkan dan menyajikan hasil	Guru membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan hasil-hasil yang tepat seperti laporan dan membantu mereka untuk berbagi tugas dengan temannya
Tahap V Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap proses yang telah mereka lalui.

Tabel 2 menunjukkan langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan guru dengan menggunakan model *Problem Based Learning*. Adapun langkah-langkah model problem based learning ada 5 yaitu : orientasi masalah, organisasi belajar, penyelidikan, pengembangan dan penyajian hasil, analisis dan evaluasi.

d. Kelebihan dan kekurangan model *Problem Based Learning*

Setiap model mempunyai kelebihan dan kelemahan, begitu juga dengan model *Problem Based Learning* juga mempunyai kelebihan dan kelemahan.

e. Kelebihan model *Problem Based Learning* menurut Sanjaya (2009) antara lain:

- 1) PBL merupakan teknik yang cukup bagus untuk lebih memahami pelajaran
- 2) PBL dapat menantang kemampuan siswa serta memberikan kepuasan untuk menemukan pengetahuan baru bagi siswa
- 3) PBL dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran
- 4) Melalui PBL bisa memperlihatkan kepada siswa setiap mata pelajaran, pada dasarnya merupakan cara berfikir, dan sesuatu yang harus di mengerti oleh siswa, bukan hanya sekedar belajar dari guru atau dari buku-buku saja
- 5) PBL dianggap lebih menyenangkan dan disukai siswa
- 6) PBL dapat mengembangkan kemampuan berfikir kritis
- 7) PBL dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengaflikasikan pengetahuan yang mereka miliki di dunia nyata
- 8) PBL dapat mengembangkan minat siswa untuk belajar secara terus menerus sekalipun belajar pada pendidikan formal telah berakhir.

f. Sedangkan kelemahan dari model PBL antara lain:

- 1) Siswa tidak memiliki minat atau tidak mempunyai kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan, maka mereka akan merasa enggan untuk mencoba
- 2) Keberhasilan model pembelajaran melalui PBL membutuhkan cukup waktu untuk persiapan
- 3) Tanpa pemahan mengapa mereka berusaha untuk memecahkan masalah yang sedang dipelajari, maka mereka tidak akan belajar apa yang ingin iya pelajari. (hlm.220-221)

2.1.5 Belajar dan Hasil Belajar

Kemampuan manusia untuk belajar merupakan ciri penting yang membedakan manusia dan jenis makhluk lain. Kemampuan belajar dapat memberikan manfaat bagi individu dan juga masyarakat, maka dari itu mulailah belajar untuk mempelajari ilmu-ilmu perilaku, belajar (*learning*) merupakan topik penting dewasa ini. Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran.

Hasil belajar pada hakekatnya adanya perubahan pola-pola sambutan dalam tingkah laku individu. Perubahan tingkah laku ini merupakan manifestasi perubahan belajar. Hal ini menjelaskan kepada kita bahwa tujuan akhir (hasil) belajar yang kita harapkan adalah adanya perubahan tingkah laku ke arah yang lebih baik.

“Hasil belajar adalah kemampuan- kemampuan yang telah dimiliki oleh peserta didik setelah ia mengalami proses belajarnya” Sudjana yang dikutip oleh (Fimansyah, 2015). Dalam proses belajar mengajar guru melakukan tugasnya tidak hanya menyampaikan materi kepada peserta didik, tetapi ia juga dituntut untuk membantu keberhasilan dalam menyampaikan materi pelajaran yaitu dengan cara mengevaluasi hasil belajar mengajar (hlm.37).

Menurut Sudjana yang dikutip oleh Muhammad Rizky Budiman (2016:18) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah “perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotor”. Lebih lanjutnya menggunakan klasifikasi hasil belajar dengan membaginya menjadi tiga ranah, yaitu:

a) Ranah Kognitif (*Cognitive Domain*)

Berkenan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yaitu pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.

- 1) Pengetahuan. Istilah pengetahuan dimaksudkan pengetahuan faktual di samping pengetahuan hafalan atau untuk diingat. Pengetahuan merupakan tipe hasil belajar ini menjadi prasyarat bagi tipe hasil belajar berikutnya.
- 2) Pemahaman merupakan tipe hasil belajar yang lebih tinggi dari pada pengetahuan. Misalnya menjelaskan dengan susunan kalimatnya sendiri sesuatu yang dibaca atau didengarnya, memberi contoh lain dari yang telah dicontohkan, atau menggunakan petunjuk penerapan pada kasus lain.
- 3) Aplikasi adalah penggunaan abstraksi pada situasi konkret atau situasi khusus. Abstraksi tersebut mungkin berupa ide, teori atau petunjuk teknis.
- 4) Analisis adalah usaha memilih suatu integritas menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian sehingga jelas hierarkinya atau susunannya. Analisis merupakan kecakapan yang kompleks, yang memanfaatkan ketiga tipe sebelumnya. Bila

kecakapan analisis telah berkembang pada seseorang, maka ia dapat mengaplikasikannya pada situasi baru secara kreatifitas.

- 5) Sintesis merupakan penyatuan unsur-unsur atau bagian-bagian kedalam bentuk menyeluruh. Berpikir sintesis adalah berpikir divergen. Dalam berpikir divergen pemecahan atau jawabannya belum dapat dipastikan.
- 6) Evaluasi adalah pemberian keputusan tentang nilai sesuatu yang mungkin dilihat dari segi tujuan, gagasan, cara bekerja, pemecahan, metode, materiil, dan lain-lain. Evaluasi ini perlu adanya suatu kriteria atau standar tertentu.

b) Ranah Afektif (*Affective Domain*)

Berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.

- 1) *Receiving/Attending*, yakni semacam kepekaan dalam menerima rangsangan dari luar yang datang kepada peserta didik dalam bentuk masalah, situasi, gejala, dan lain-lain. Dalam tipe ini termasuk kesadaran, keinginan untuk menerima stimulus, kontrol, dan seleksi gejala.
- 2) *Responding* atau jawaban, yakni reaksi yang diberikan oleh seseorang terhadap stimulus yang datang dari luar. Hal ini mencakup ketepatan reaksi, perasaan, kepuasan dalam menjawab stimulus dari luar yang datang pada dirinya.
- 3) *Valuing* (penilaian) berkenaan dengan nilai dan kepercayaan terhadap gejala atau stimulus tadi. Dalam evaluasi ini termasuk di dalamnya kesediaan menerima nilai, latar belakang, atau pengalaman untuk menerima nilai dan kesepakatan terhadap nilai tersebut.
- 4) Organisasi, yakni pengembangan dari nilai ke dalam satu sistem organisasi, termasuk hubungan satu nilai dengan nilai lain, pemantapan, dan prioritas nilai yang telah dimilikinya. Yang termasuk ke dalam organisasi ialah konsep tentang nilai, organisasi sistem lain.
- 5) Karakteristik nilai atau internalisasi nilai, yakni keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang, yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah laku, kedalamnya termasuk keseluruhan nilai dan karakteristiknya.

c) Ranah Psikomotor (*Psychomotor Domain*)

Berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotor, yakni:

- 1) Gerakan refleksi (keterampilan pada gerakan yang tidak sadar)
- 2) Keterampilan pada gerakan-gerakan dasar
- 3) Kemampuan perseptual, termasuk didalamnya membedakan visual, membedakan auditif, motoris, dan lain-lain
- 4) Kemampuan di bidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan, dan ketepatan.
- 5) Gerakan-gerakan skill mulai dari keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang kompleks.
- 6) Kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi non-decursive seperti gerakan ekspresif dan interpretatif.

Dari penjelasan para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif, psikomotorik. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

2.1.6 Sejarah Bola Voli

a. Pengertian bola voli

Permainan bola voli yang telah berkembang luas di setiap kalangan masyarakat bertujuan sebagai olahraga pengisi waktu luang dan untuk memperoleh kegembiraan dan kesenangan. Dalam perkembangannya, sekarang permainan bola voli telah menjadi olahraga kompetitif resmi yang selalu di pertandingkan di setiap pesta olahraga. Orientasi pembinaannya lebih mengarah pada pencapaian prestasi, akan tetapi nilai rekreasi tidak akan pernah hilang karena hamper di setiap daerah sudah tidak asing lagi kegiatan olahraga bola voli di karenakan sudah melekat dan tidak akan pernah hilang. Permainan bola voli merupakan suatu permainan bola

besar yang kompleks dan tidak mudah dilakukan oleh semua orang, sebab dalam olahraga bola voli di butuhkan koordinasi seluruh anggota badan .

Permainan bola voli masuk ke Indonesia pada tahun 1928 yang disebarakan oleh guru-guru dan serdadu belanda. Pertama kali di pertandingkan bola voli diadakan pada acara Pekan Olahraga Nasional (PON) ke II tahun 1952. Setelah itu, dibentuklah Persatuan Bola Voli Seluruh Indonesia (PBVSI) pada tanggal 22 Januari 1955 yang diketuai oleh W. J. Latutemen.

Permainan bola voli adalah suatu olahraga beregu dimainkan oleh dua regu dalam tiap regu lapangan dengan dipisahkan oleh net. Tujuan dari permainan itu adalah agar setiap regu melewati bola secara teratur (baik) melalui atas net sampai bola menyentuh lantai (mati) didaerah lawan, dan mencegah agar bola yang dilewatkan tidak menyentuh lantai dalam lapangan sendiri. Posisi bola pada saat mulainya bermain berada pada pemain kanan baris belakang lapangan lawan. Ia melakukan servis, pukulan bola itu melewati atas net ke daerah lapangan lawan masing-masing regu berhak memaikan bola 3x pantulan atau sentuhan (kecuali perkenaan waktu membendung) untuk mengembalikan kedaerah lawan. Seorang pemain (kecuali pembendung) tidak diperkenankan memaikan (memukul) bola 2x berturut-turut. Pemain memaikan bola di udara berlangsung secara teratur sampai bola tersebut menyentuh lantai, bola keluar atau satu regu mengembalikan bola secara tidak baik. Mendapat satu angka (kecuali dalam set penentu) apabila regu penerima memenangkan dalam memaikan bola akan mendapatkan giliran servis (dalam set penentu juga mendapatkan satu angka) dan tiap pemain melakukan pergeseran satu posisi searah jarum jam menurut PBVSI yang dikutip oleh Irpan yudaripan (2016. hlm28).

Menurut (Setiawan, n.d.) permainan bola voli di ciptakan oleh William G. Morgan pada tahun 1895. Ia adalah seorang pembina pendidikan jasmani pada Young Men Christian Association (YMCA) di kota Holyake, Massachusetts, Amerika Serikat.nama permainan ini semula disebut “*Minonette*” yang hampir serupa dengan permainan badminton. Kemudian melanjutkan idenya untuk mengembangkan permainan tersebut agar mencapai cabang olahraga yang diperbandingkan. Nama permainan tersebut kemudian diganti menjadi *volley ball*

yang artinya kurang lebih mem- *volley ball* berganti- ganti. Sedangkan menurut (Achmad et al., 2019) “permainan bola voli adalah permainan memantul-mantulkan bola (*to Volley*) oleh tangan atau lengan dari dua regu yang bermain diatas lapangan yang mempunyai ukuran-ukuran tertentu”.

Permainan bola voli adalah salah satu cabang olahraga permainan yang dilakukan pada lapangan dengan ukuran 18 m x 9 m, yang dibatasi oleh net yang ketinggian netnya 2,43 m untuk putra dan untuk putri 2,24 m, dimainkan oleh dua regu yang masing-masing regu terdiri dari enam orang.

Permainan bola voli mini adalah permainan bola dimainkan dilapangan dengan ukuran 12 m x 6 m, yang dibatasi oleh net yang ketinggian netnya 2 m untuk putra dan putri, dimainkan oleh 2 regu yang masing-masing regu 4 orang dengan cadangan 2 oarang dengan menggunakan peraturan yag sederhana (hlm.20-23).

Permainan bola voli merupakan suatu permainan bola besar yang kompleks dan tidak mudah dilakukan oleh semua orang, sebab dalam olahrag bola voli di butuhkan koordinasi seluruh anggota badan

b. Teknik Dasar Bola Voli

Permainan bola voli dalam bentuk pertandingan tidak lepas dari yang namanya aspek teknik, taktik dan mental, dimana aspek tersebut harus dikuasai oleh setiap pemain untuk memenangkan pertandingan. Salah satu aspek yang harus dikuasai adalah aspek teknik. Untuk menunjang keberhasilan bermain bola voli. Menurut (Achmad et al., 2019) menjelaskan teknik permainan bola volly terdiri atas:

1. *Service*

Service adalah pukulan atau penyajian bola sebagai serangan pertama kali kedaerah lawan sebagai tanda suatu permainan. Cara melakukan *service* pada umumnya dapat dilakukan dengan 4 cara, yaitu:

- 1) *Service* tangan bawah,
- 2) *Service* mengembang,
- 3) *Service* top spin, dan
- 4) *Service* mengambang melingkar.

2. *Passing*

Passing dalam permainan bola adalah usaha seseorang pemain bola voli dengan menggunakan teknik tertentu untuk mengoperkan bola yang dimainkan kepada teman seregunya. *Passing* terdiri dari:

- 1) *Passing* bawah
- 2) *Passing* atas atau *set up*
- 3) *Smash*

Smash dalam pembentukan serangan pukulan yang keras waktu bola voli berada di atas jaring. Untuk dimasukkan ke daerah lawan. Untuk melakukan dengan baik perlu memperhatikan faktor-faktor berikut:

- 1) Awalan
- 2) Tolakan
- 3) Pukulan
- 4) Pendaratan

3. *Block* (membendung)

Block merupakan benteng pertahanan yang utama untuk menangkis serangan lawan. *Block* dilakukan dengan pergerakan tangan aktif (kekiri dan kekanan saat tangan melakukan *block*) atau tangan pasif, artinya pemain hanya menjulurkan tangan keatas tanpa digerakkan. *Block* bisa dilakukan dengan satu, dua, atau tiga orang pemain.

4. *Passing* bawah

Passing merupakan operan bola yang dimainkannya kepada teman seregunya. Sebagaimana dikemukakan pengurus besar PBVSI bahwa yang dimaksud dengan *passing* dalam bola voli adalah “usaha atau upaya seseorang pemain dengan cara menggunakan suatu teknik tertentu yang bertujuan adalah untuk memperoleh bola kepada teman secepatnya untuk dimainkan dilapangan sendiri.” Hal ini sejalan dengan pendapat ahmadi yang dikutip oleh (Rifki, 2019) yang menyatakan bahwa, “*passing* di dalam permainan bola voli adalah usaha ataupun upaya seseorang pemain bola voli dengan cara menggunakan suatu teknik tertentu yang tujuannya adalah untuk mengoperkan bola yang dimainkannya itu kepada teman seregunya untuk dimainkan dilapangan sendiri.” Berkaitan dengan

penelitian ini, maka teknik *passing* yang akan dibahas adalah mengenai *passing* bawah (hlm.13-14).

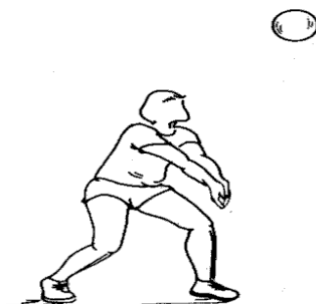
Passing bawah merupakan salah satu teknik permainan bola voli dengan gaya menggali. Teknik *passing* bawah merupakan satu-satunya cara untuk menerima *service* yang sulit atau serangan lawan, karena dengan teknik *passing* bawah ini kita masih memiliki kesempatan mengarahkan bola sesuai kehendak kita. Teknik *passing* bawah dilakukan dengan dua tangan dan satu lengan, hanya saja teknik *passing* bawah dengan satu tangan hendaknya hanya dilakukan bila terpaksa atau tidak mungkin untuk melakukan *passing* bawah dua tangan, misalnya bola yang jatuh disebelah kanan dan kiri badan secara cepat datangnya.

Mengingat pentingnya teknik *passing* bawah dalam permainan bola voli, maka suatu tim secara kompak atau individual supaya dapat dilatih dengan seksama. Untuk mengembangkan *passing* bawah seorang pemain harus benar prinsip dasar dari teknik *passing* bawah tersebut. Adapun prinsip-prinsip dalam melakukan teknik *passing* bawah menurut (Chan & Indrayeni, 2018) adalah “sikap permulaan, sikap saat perkenaan, dan sikap akhir” (hlm26). Untuk lebih jelasnya dapat penulis jelaskan sebagai berikut:

1) Sikap permulaan

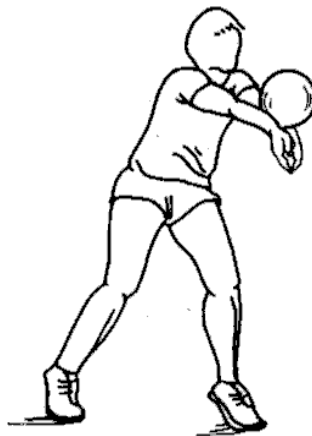
Pemain mengambil sikap siap normal, pada saat tangan akan kontak dengan bola, tangan dan lengan diturunkan. Serta tangan dan lengan dalam keadaan terjulur kebawah depan, siku dan kedua lengan harus selalu lurus dan merupakan suatu pangkal pemukul, seperti pada :

2) Sikap Perkenaan



Gambar 2.1 Sikap Permulaan Pada Passing Bola Voli
(Wulandari et al., 2021)

Pada saat bola berada pada jarak yang tepat, maka lengan segera diayunkan dari arah bawah keatas depan. Pada saat mengayun bola, tangan telah berpegang yang satu dengan yang lain. Perkenaan bola harus diusulkan tepat pada bagian proksimal dari pergelangan tangan, dengan bidang yang selebar mungkin agar bola dapat melambung stabil. Maksudnya agar bola selama menempuh lintasannya tidak membuat putaran yang banyak, seperti pada gambar 2.2.

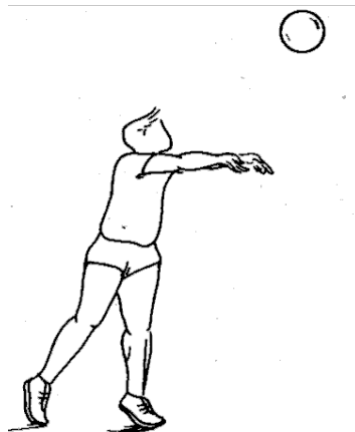


Gambar 2.2 Sikap Pada Perkenaan bola

(Wulandari et al., 2021)

3) Sikap akhir

Setelah bola selesai di *passing* bawah, maka segera diikuti sikap pengambilan sikap siap normal, dengan tujuan agar dapat bergerak lebih cepat untuk menyesuaikan diri dengan keadaan, seperti pada gambar



Gambar 2.3 Sikap Akhir Gerakan Passing Bawah

(Wulandari et al., 2021)

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Terdapat beberapa penelitian yang relevan dengan yang dilaksanakan oleh peneliti diantaranya: Peneliti pertama penelitian ini di lakukan oleh Suzianto “ mahasiswa Program Studi Pendidikan Keolahragaan, Fakultas Olahraga dan Kesehatan Universitas Negeri Gorontalo angkatan Tahun 2019 yang berjudul "Penerapan Model *Problem Based Learning* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar *Passing* Bawah Bola Voli Siswa Kelas VIII-2 SMP Negeri 27 Medan Tp.2021/2022”. Permasalahan yang diteliti oleh Suzianto yaitu mengenai Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar *Passing* Bola Voli. Berdasarkan hasil penelitian menemukan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar *passing* bawah bola voli pada siswa kelas VIII-2 SMP Negeri 27 Medan T.P 2018/2019. Ada pula penelitian lainnya yang relevan kedua yaitu peneletian yang di lakukan oleh moch noor syaiful hafiuddin , mahasiswa Universitas Siliwangi pada tahun 2020 dengan judul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar *Passing* Melalui Model *Problem Based Learning* Dalam Permainan Bola Voli (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas VII SMP Negeri 14 Tasikmalaya “ Hasil pengamatan pembelajaran menggunakan model *problem-based learning* mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam melakukan *passing* dengan benar secara lebih signifikan yaitu pada siklus I sebanyak 50 % dan pada siklus II 87,5 %. Dengan demikian, proses pembelajaran *passing* pada permainan bola voli dengan menggunakan model *problem based learning* dapat lebih meningkatkan kemampuan siswa dalam menguasai teknik *passing* yang benar. Penelitian yang penulis lakukan sejenis dengan peneliti di atas hanya objek penelitian saja yang berbeda.

2.3 Kerangka Konseptual

Penulis mengadakan penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa dengan menggunakan pendekatan model pembelajaran *Problem Based Learning*. Adapun kerangka berfikir pada penelitian ini yaitu di temukan hasil pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan, pada *passing* bawah dalam permainan bola voli yang belum di kuasai oleh siswa. Dalam proses pembelajaran Pendidikan Jasmnai, Olahraga dan Kesehatan, guru kurang menarik

perhatian siswa yang ditandai dengan aktivitas siswa dalam menyelesaikan masalah. Oleh karena itu, peneliti merasa perlu melakukan tindakan yang berupa penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning*.

Pembelajaran *passing* bawah dengan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* lebih memungkinkan siswa untuk menguasai keterampilan teknik dengan lebih cepat, karena sejak awal pembelajarannya berfokus pada masalah sehingga materi yang tidak ada hubungannya tidak perlu dipelajari oleh siswa hal ini mengurangi beban siswa dengan menghafal atau menyimpan informasi dalam proses belajar dan aktivitas pembelajarannya dilakukan secara berkelompok sehingga siswa lebih mudah memecahkan masalah karena terjadi aktivitas ilmiah melalui kerja kelompok. Model pembelajaran *problem based learning (PBL)* memberikan kesempatan siswa untuk memiliki kemampuan memecahkan masalah dalam situasi nyata dalam hal ini siswa dituntut untuk memecahkan masalah yang telah guru berikan kepada siswa. Guru melakukan control yang efektif akan mengurangi kesalahan-kesalahan gerak pada siswa, serta memperbaiki kekeliruan gerakan sehingga siswa memiliki keterampilan *passing* bawah bola voli.

2.4 Hipotesis Tindakan

Hipotesis adalah jawaban sementara sebagai acuan dalam melakukan penelitian sebagai pedoman dari arah tujuan penelitian. Kebenaran dari hipotesis harus dibuktikan dengan penelitian. Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian biasanya disusun dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empiris. Sugiono (2008). Hipotesis tindakan penelitian ini adalah “model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar *passing* bawah bola voli siswa kelas XI IPA 4 SMA Negeri 7 Kota Tasikmalaya Tahun Ajaran 2022/2023)”