

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Manusia membutuhkan pendidikan dalam kehidupannya. Dimana pendidikan merupakan usaha agar manusia dapat mengembangkan potensi dirinya melalui proses pembelajaran atau cara lain yang dikenal atau diakui oleh masyarakat. Pendidikan dapat dikatakan baik, bila pendidikan itu dapat memberi kesempatan berkembangnya semua aspek pribadi manusia atau dengan kata lain merumuskan tujuan pendidikan itu berisikan pengembangan aspek pribadi manusia. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan nasional yang dirumuskan dalam Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional yang tertuang dalam BAB II pasal 3 yang berumuskan bahwa : “Pendidikan manusia berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta perdaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, Berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”

Di seluruh dunia, olahraga telah menjadi bagian yang terpadu dari masyarakat. Olahraga adalah alat yang unik dan tidak dapat diabaikan bagi perkembangan yang berkelanjutan serta untuk mempromosikan perdamaian, kebudayaan, pendidikan, yang memberikan kepada generasi muda khususnya

kesempatan-kesempatan dan harapan. Olahraga merupakan bagian dari kehidupan sehari-hari yang tidak dapat dipisahkan, serta salah satu dari kebutuhan jasmani yang penting bagi manusia. Olahraga dapat digunakan disekolah sebagai alat untuk mengembangkan jasmani dan rohani serta pengetahuan anak.

Sekolah merupakan suatu lembaga formal yang dirancang khusus untuk mencerdaskan siswa dibawah pengawasan guru serta meningkatkan prestasi dari siswa. siswa adalah orang yang memiliki potensi dasar, yang perlu dikembangkan melalui pendidikan, baik secara fisik maupun psikis, baik pendidikan itu dilingkungan keluarga, sekolah maupun dilingkungan masyarakat dimana siswa tersebut berada. Menurut pasal 1 ayat 4 UU RI No. 20 (2003:2) tentang system pendidikan nasional, peserta didik adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan dirinya melalui proses pendidikan pada jalur jenjang dan jenis pendidikan tertentu. Bahwa yang dinamakan peserta didik itu semua anggota masyarakat yang menempuh pendidikan baik yang sedang menempuh TK, SD, SLB, SMP, SMA dan Perguruan Tinggi adalah termasuk peserta didik. Di Sekolah dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA), serta perguruan tinggi kurikulum permainan bola voli sudah dipelajari, merupakan olahraga permainan menggunakan bola besar.

Pendidikan jasmani (Penjas) adalah usaha pendidikan dengan menggunakan aktivitas otot-otot besar sehingga proses pendidikan yang berlangsung tidak terhambat oleh gangguan kesehatan dan pertumbuhan badan. Sebagai bagian integral dari pendidikan keseluruhan, pendidikan jasmani merupakan usaha yang bertujuan untuk mengembangkan kawasan organik, neuromuskuler, intelektual dan sosial. Salah satu tugas pendidik atau guru adalah

menciptakan suatu proses pembelajaran yang dapat memotivasi siswa untuk senantiasa belajar dengan baik dan bersemangat. Suasana pembelajaran yang demikian akan berdampak positif dalam pencapaian prestasi belajar yang optimal, sehingga dapat membuat siswa semangat dan tekun belajar.

Guru pendidikan jasmani dituntut untuk menjadi seorang guru yang inovatif, kreatif untuk mendukung proses pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan disekolah khususnya permainan bola voli. Sesuai dengan Undang-Undang Nomor 14 (2005:1) tentang Guru dan Dosen bahwa “Guru adalah tenaga profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar dan pendidikan menengah”. Permainan bola voli dalam perkembangannya semakin dapat diterima dan digemari oleh masyarakat, gejala ini terjadi karena permainan bola voli merupakan olahraga yang cukup menarik. Walaupun sederhana dalam bentuk permainannya seseorang hanya bisa bermain bola voli dengan baik bila mampu melakukan teknik- teknik gerakan yang sesuai dengan peraturan permainan. Permainan bola voli baru dapat dilaksanakan dengan baik dan benar apabila seseorang dapat menguasai unsur-unsur dalam permainannya. Unsur gerakan dasar akan berkembang menuju gerakan lanjut yang lebih kompleks. Kompleksitas gerakan yang dikembangkan menjadi semakin bervariasi selaras dengan pencapaian prestasi optimal yang hendak dicapai. Kualitas teknik permainan bola voli mengacu pada tingkat penguasaan teknik dasar awalnya.

Karena itu penguasaan teknik dasar dalam permainan bola voli semestinya mendapat perhatian serius dalam usaha pengembangan dan

peningkatan kualitas permainannya. Nuril Ahmadi (2007:20) menyatakan, teknik-teknik dasar dalam permainan bola voli terdiri atas *service*, *passing* bawah, *passing* atas, *block*, dan *smash*. Pada masa sekarang ini, krisis kesehatan yang melanda hampir di seluruh penjuru dunia mengalami wabah pandemi Covid-19. pandemi ini berdampak pada berbagai bidang, salah satunya di pendidikan. Banyak negara memutuskan untuk sementara menutup sekolah, kampus selama masa pandemi covid-19 berlangsung. Setiap Negara membuat kebijakan-kebijakan untuk mengatasi permasalahan yang sedang terjadi. Untuk mengatasi wabah pandemi Covid -19 semua negara menerapkan sebuah tindakan salah satunya dengan melakukan gerakan *social distancing* yaitu jarak sosial yang dirancang untuk mengurangi interaksi orang-orang dalam komunitas yang lebih luas. Dengan adanya *social distancing* maka pembelajaran di sekolah menjadi terhambat dan tidak bisa dilakukan secara langsung hal ini juga juga berpengaruh pada pelaksanaan kegiatan pendidikan.

Pandemi Covid-19 terbitlah pengumuman Kejadian Luar Biasa (KLB) khususnya dalam bidang pendidikan, sekolah-sekolah diliburkan, kegiatan belajar mengajar di sekolah menjadi terganggu, pembelajaran yang awalnya dilakukan secara tatap muka untuk sementara tidak bisa dilakukan. Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka perlu adanya perubahan desain model pada kegiatan belajar mengajar untuk menghindari pembelajaran dengan tatap muka sebagai upaya untuk mengurangi penyebaran wabah virus covid-19. Kemendikbud mengeluarkan surat edaran No 4 tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran corona virus disease (Covid-19) yang salah satu isinya adalah belajar dari rumah (*Stay At Home*)

dengan kegiatan pembelajaran secara daring atau jarak jauh. Selama pandemi berlangsung, kini pembelajaran daring telah dilakukan hampir di penjuru dunia. Maka selama pandemi Covid-19 berlangsung setiap sekolah melaksanakan kegiatan pendidikan dengan pembelajaran jarak jauh.

Di Era Globalisasi dan media yang sangat berkembang pesat, teknologisaat ini mendorong perilaku manusia untuk cenderung bergeser dari cara konvensional ke modern. Salah satu teknologi yang berkembang cukup pesat adalah teknologi media yang mempunyai kegunaan menyeluruh baik dari segi audio maupun visual. Media dapat dimanfaatkan untuk berbagai hal, salah satunya sebagai media yang ada di *Handphone*, Komputer dan *website* yang bisa digunakan sebagai bentuk media pembelajaran. Sistem belajar mengajar yang menggunakan alat bantu komputer dan handphone mulai dikembangkan karena dapat membantu proses belajar mengajar antara pendidik dengan siswa apalagi di masa pandemi Covid-19 ini semua pembelajaran tertuju pada pembelajaran daring (dalam jaringan) yang menggunakan banyak aplikasi dan website. *Handphone* dan Komputer dengan menggunakan teknologi multimedia mampu menyajikan berbagai informasi secara audio dan visual secara bersamaan. Salah satu contoh teknologi animasimultimedia yang menggunakan alat bantu komputer dengan audio visual dimana pembelajaran di kemas di dalam suatu media yang menarik bagi siswa berupa video pelaksanaan, gambar bergerak yang inovatif..

Media pembelajaran berbasis *web* adalah sebuah media pembelajaran yang dibuat dengan memanfaatkan teknologi *web* sehingga bisa diakses melalui jaringan online atau bisa juga diterapkan pada sebuah jaringan lokal yang dikenal dengan local area network (LAN). Dan dalam jurnal Deddy Universitas Sebelas

Maret Surakarta 2014 “Siswa Sekolah Menengah Pertama dalam proses belajar mengajar untuk mata pelajaran olahraga masih berupa penyampaian langsung dari guru khususnya bola voli. Sebagai penunjang adalah membaca buku materi, namun metode tersebut kurang interaktif. Oleh karena itu dibutuhkan media yang menarik siswa dalam memahami materi. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti akan merancang dan membangun serta menguji media pembelajaran berupa website. Website ini memuat tentang materi olahraga bola voli dasar secara lengkap dan benar dengan tampilan yang menarik sehingga mampu menarik minat serta meningkatkan pemahaman siswa untuk pelajaran olahraga bola voli.

Website adalah media yang digunakan untuk menampung data teks, gambar, suara, dan animasi yang dapat ditampilkan di internet dan dapat diakses oleh komputer yang terhubung dengan internet secara global. *Website* merupakan media informasi berbasis jaringan komputer yang dapat diakses dimana saja dengan biaya relatif murah, Sebagai penunjang harus ada media interaktif berupa media pembelajaran olahraga bola voli berbasis web. Dikutip dari jurnal Heru Supriyono *warta*, Vol .18, No.2, September 2015: 98–109 Perkembangan teknologi komputer dan informatika juga mempengaruhi bentuk media pembelajaran. Media pembelajaran yang dulunya hanya berupa buku atau material cetakan lain saat ini dapat dibuat dengan menggunakan sistem berbasis web sehingga tidak hanya menampilkan teks dan gambar namun juga bisa menampilkan material multimedia seperti video sehingga lebih menarik siswa dalam belajar

Pada Sekolah Menengah Pertama SMP 1 Pantai labu, Pembelajaran masih berupa penyampaian langsung Oleh guru. Cara lain yang digunakan dalam

belajar mengajar adalah dengan membaca buku, namun metode tersebut kurang interaktif karena buku tidak bisa berinteraksi langsung dengan siswa khususnya mata pelajaran olahraga bola voli bertujuan untuk mengetahui perbedaan pengaruh metode pembelajaran eksplorasi terbatas dan tidak terbatas untuk menarik minat belajar dan pemahaman siswa. Media pembelajaran olahraga berbasis multimedia belum pernah dilaporkan sebelumnya, jadi tugas akhir ini pertama kali dilakukan. Media yang berisi tentang teknik dasar permainan bola voli yang menarik dengan menampilkan gambar dan video untuk meningkatkan pemahaman siswa.

Belajar dan pemahaman siswa media yang akan peneliti kembangkan di dasarkan produk bola voli berbasis web yang di buat Kelebihan produk tersebut adalah sesuai dengan pembelajaran di masa pandemi Covid-19 ini yang berfokus pada media dan web, dan kelemahannya adalah model terdahulu berfokus pada video latihan olahraga yang di upload lagi ke *youtube* sehingga membuat kuota sedikit lebih banyak dan model terdahulu langsung pada latihan olahraga yang tidak spesifik di karena untuk masyarakat luas, untuk itu peneliti berpikir untuk mengembangkan produk baru namun tetap berbasis *web* dengan harapan lebih realistis digunakan oleh siswa dan mudah untuk diakses agar pembelajaran penjas tetap tercapai.

Berdasarkan hasil studi lapangan yaitu observasi dan wawancara terhadap 3 (tiga) guru penjas dan 20 siswa kelas . Penelitian pendahuluan ini dilakukan di SMP Negeri 1 Pantai Labu. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru yaitu 40% ceramah, 30% diskusi, 30% Melalui Whatsapp. Adapun dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, media pembelajaran yang digunakan yaitu

55% praktek melalui youtube, 11,1% modul, 11,1% LKS, dan 22,2% buku cetak. Hanya 33,3% guru menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran. Guru tersebut menjelaskan bahwa belum ada menggunakan modul pembelajaran berbasis *Web* karena kesulitan untuk mempunyai *website* sendiri tersebut. Kemudian sebanyak 100% guru menyatakan setuju dengan adanya pengembangan modul pembelajaran berbasis website pada materi *passing* bawah bola voli, untuk mempermudah siswa dalam memahami materi *passing* bawah bola voli.

Hasil wawancara dengan siswa yaitu sebesar 52% masih mengalami kesulitan didalam kegiatan pembelajaran pada *passing* bawah bola voli. Hal ini karena guru dalam menjelaskan materi masih sulit dipahami oleh siswa dan materi ini hanya sekilas saja dipelajarinya. Sebesar 85% siswa setuju perlu dikembangkan modul pembelajaran *passing* bawah bola voli menggunakan Website ini karena untuk mempermudah memahami teori dan teknik juga menambah ketertarikan siswa sehingga menambah semangat belajar. Modul *passing* bawah bola voli yang nantinya akan di kemas dengan *website* yang memuat materi bola voli terutama *passing* bawah bola voli di lengkapi tampilan yang mampu menarik minat serta pemahaman siswa untuk mata pelajaran olahraga bola voli. Metode pembuatan media pembelajaran ini menggunakan metode pengembangan ADDIE untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Untuk memperkuat peneliti melakukan analisis dengan mengutip beberapa jurnal di antaranya : Sari dkk, Seminar Nasional Olahraga. Vol. 2. No. 1. 2020 mengatakan bahwa “*Corona Virus Disease 2019 (Covid-19)* atau virus

corona telah banyak mengubah tatanan kehidupan masyarakat di dunia termasuk Indonesia. Pendidikan menjadi salah satu sektor terdampak sehingga mengharuskan perubahan sistem dari tatap muka menjadi jarak jauh dengan daring. Sunardi dkk dalam Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia 16.2 (2020): 156-167 “Saat kondisi normal nantinya perilaku hidup bersih dan sehat pun harus selalu dilakukan,

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk meneliti “Pengembangan Modul Passing Bawah Bola Voli Berbasis Web Pada Siswa Smp”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah di atas maka penelitian ini masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- a. Situasi pandemi Covid-19 yang melanda dunia sehingga menyebabkan kegiatan belajar mengajar secara normal menjadi terbatas.
- b. Belum adanya modul *passing* bawah bola voli berbasis web di SMP Negeri 1 pantai labu.
- c. Guru yang belum dapat melakukan inovasi dalam mengembangkan bahan ajar terutama mengenai *passing* bawah bola voli.
- d. Tidak adanya bahan ajar berbasis *web* mengenai *passing* bawah bola voli di SMP Negeri 1 Pantai labu.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah di kemukakan di atas dan menghindari pembahasan yang terlalu luas, maka yang menjadi pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah *tidak adanya bahan ajar berbasis web mengenai passing bawah bola voli di SMP Negeri 1 Pantai labu.*

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada batasan masalah yang telah disampaikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

- a. Bagaimana Pengembangan modul *passing* bawah bola voli berbasis *web* pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Pantai Labu ?
- b. Bagaimanakah kelayakan Pengembangan modul *passing* bawah bola voli berbasis *web* pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Pantai Labu?
- c. Bagaimanakah efektivitas pengembangan modul *passing* bawah bola voli berbasis *web* pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Pantai Labu?.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini dapat dideskripsikan sebagai berikut:

- a. Untuk mendeskripsikan hasil pengembangan modul *passing* bawah bola voli berbasis *web* pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Pantai Labu.
- b. Untuk mendeskripsikan hasil kelayakan modul *passing* bawah bola voli berbasis *web* pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Pantai Labu.
- c. Untuk mengetahui hasil uji efektivitas modul *passing* bawah bola voli berbasis *web* pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Pantai Labu.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat memiliki manfaat yang dapat menambah khasanah keilmuan dalam pembelajaran di SMP Negeri 1 Pantai Labu. Serta memudahkan bagi guru pendidikan jasmani dalam mengajarkan materi *passing* bawah bola voli,. Serta dapat meningkatkan hasil pembelajaran pada mata pelajaran *passing* bawah bola voli. Bagi peneliti selanjutnya, Agarn

bisa memasukkan gambar dan video hasil karya sendiri dan penelitian ini dapat menjadi dasar pembuatan produk baru serta model pembelajaran ini dapat dijadikan penelitian lanjutan.

