

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Fakultas Ilmu Keolahragaan (FIK) di Universitas Negeri Medan merupakan salah satu fakultas yang khusus membidangi ilmu ilmu olahraga dengan struktur program studi, yaitu: Program Studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi (Akreditasi A), Program Studi Kepelatihan Olahraga (Akreditasi A) dan Program Studi Ilmu Keolahragaan (Akreditasi A).

Fakultas Ilmu Keolahragaan (FIK) memiliki fasilitas belajar yang memadai, fakultas ini juga memiliki banyak kerjasama dengan berbagai institusi dan lembaga baik pemerintah maupun swasta untuk mendukung aktivitas magang dan pelatihan mahasiswa. Sebelum terjun kedalam dunia masyarakat, mahasiswa diberi tuntutan agar dapat memberikan informasi pentingnya penjas bagi masyarakat, mengembangkan pola pikir dan menciptakan kegiatan yang menarik dalam setiap proses pembelajaran penjas. Tuntutan yang tinggi dari masyarakat terhadap pendidikan di setiap sekolah, menjadikan beberapa perguruan tinggi harus menciptakan tenaga pendidik yang dapat memenuhi kebutuhan dalam sekolah dan dapat mengikuti perkembangan teknologi di zaman sekarang.

Tenaga pendidik adalah narasumber terbaik bagi peserta didik dalam mendapatkan pengetahuan. Banyak opini mengatakan bahwa mantan atlet dalam dapat memberikan perubahan yang lebih baik kepada peserta didik. Dan ini menjadi masalah yang harus diselesaikan dengan memperbaiki metode atau sistem dalam pengajaran dengan memberikan pengetahuan tambahan

untuk tenaga pendidik. Salah satu metode dalam memberikan pengetahuan yang lebih kepada calon tenaga pendidik adalah dengan mengembangkan sarana dan prasarana.

Sarana merupakan semua perangkat peralatan, bahan, dan perabot yang digunakan secara langsung dalam proses belajar mengajar di sekolah, baik yang bergerak maupun yang tidak bergerak agar tercapainya tujuan pendidikan agar dapat berjalan dengan lancar, teratur, efektif dan efisien. Adapun prasarana pendidikan adalah semua perangkat yang secara tidak langsung mendukung pelaksanaan jalannya proses pendidikan di instansi pendidikan. Prasarana berarti alat tidak langsung untuk mencapai tujuan dalam pendidikan, contohnya : lokasi/tempat, di lapangan olahraga sekolah, dll

Permainan bola voli memiliki beberapa sarana dan juga prasarana yang dapat menunjang kegiatan olahraga tersebut, seperti bola, lapangan, sepatu, baju, tiang dan net. Permainan bola voli adalah permainan yang dominan menggunakan tangan yang hanya boleh menyentuh 1 kali. Permainan voli menuntut kemampuan otak yang prima, terutama *setter*. *Setter* harus dapat mengatur jalannya permainan. *Setter* harus bisa memutuskan apa yang harus dia perbuat dengan bola yang dia dapat, untuk memberi umpan yang baik kepada *spiker*, dan semuanya itu dilakukan dalam sepersekian detik sebelum bola jatuh ke lapangan sepanjang permainan. Ini menunjukkan bahwa *passing* atas memberikan peran sangat penting dalam permainan bola voli.

Semua teknik dalam permainan bola voli digunakan dalam pertandingan termasuk *servis*, *passing*, *smash*, dan *block*. Ketika dalam

jalannya pertandingan setidaknya ada 1 orang yg berperan penting dalam melakukan 1 teknik dasar, yaitu *setter* dengan lebih dominan menggunakan *passing* atas. Ketepatan *passing* atas akan sangat mendukung dalam memberikan point, karena setelah diberikan umpan maka bola akan *smash*. Ini membuktikan *passing* atas benar – benar penting dalam permainan bola voli agar tercapainya tujuan permainan bola voli.

Pengamatan pertama dilakukan pada pembelajaran bola voli di matakuliah bola voli lanjutan pada tanggal 11 Maret 2020. Pengamatan pertama ini, peneliti melihat pembelajaran semua teknik dalam bola voli dilakukan secara bertahap seperti melakukan *passing* bawah dan atas secara individu kemudian berkelompok, begitu juga *smash* dan *servis*. Setelah pembelajaran dilakukan, dosen memerintahkan untuk dilaksanakan *game*, antar kelas. Hasil pengamatan ketika sesi *game* dalam matakuliah bola voli berjalan, terlihat ketepatan dalam melakukan *passing* atas kepada sasaran menjadi sebuah masalah dalam sesi *game*. Terlihat dari *game* yang sudah diamati dan dapat dihitung bahwa dalam melakukan *passing* atas sebanyak 44 kali, yang sukses tepat pada sasaran hanya 13 kali dan gagal 31 kali termasuk dalam memberikan umpan sasaran kepada *spiker*.

Pengamatan kedua dilakukan di kelas yang sama pada tanggal 12 Maret 2020, dosen memerintahkan kepada kelas yang mengambil matakuliah bola voli lanjutan untuk melatih dan mengajari adik kelas matakuliah bola voli dasar agar mampu melakukan semua teknik dalam bola voli. Proses pembelajaran ini dilakukan secara berkelompok. Ini menandakan setelah

melihat game kemarin perlu adanya suatu alat agar keterampilan dalam menempatkan bola pada sasaran yang diinginkan sesuai dengan umpan – umpan yang ada dalam pertandingan permainan bola voli.

Hasil dari observasi di lapangan, pembelajaran bola voli oleh mahasiswa PKO FIK Universitas Negeri Medan yang diampu oleh Ibu Dewi Endriani selaku dosen matakuliah bola voli lanjutan, masih mengalami suatu hasil pembelajaran yang belum terjadi peningkatan. Pada saat observasi, proses pembelajaran di pimpin oleh asisten dosen, peneliti berbincang dengan asisten dosen, dan hasil dari pembicaraan dapat dikatakan bahwa selama proses pembelajaran dilakukan, ada kendala yang belum bisa ditemukan solusinya untuk dapat membantu pembelajaran. Terkait kendala tersebut adalah minimnya media alat bantu yang dapat mendukung pembelajaran. Selama ini, pembelajaran dilakukan dengan beberapa cara, seperti *passing* bersama teman sebaya, *passing* dengan melambungkan bola sendiri dan media pembelajaran saat ini yang dipakai hanya menggunakan pantulan dinding. Berdasarkan hasil observasi diatas, peneliti ingin merancang sebuah alat yang layak untuk memberi kemudahan pada mahasiswa dalam menempatkan bola kepada sasaran dipembelajaran bola vol. Alat ini diharapkan agar mahasiswa mudah melakukan *passing* atas dalam pembelajaran materi *passing* atas bola voli. Selain itu, dari segi alat bantu *passing* atas bola voli yang sudah ada masih memiliki kekurangan yaitu mekanisme kerjanya masih menggunakan satu buah lubang sasaran sehingga menjadi kurang efisien nantinya jika dalam permaian bola voli . Oleh karena

itu peneliti ingin mengembangkan alat yang sudah ada dengan menggunakan dua buah lubang sasaran.

Hasil dari pengamatan secara langsung dilapangan, maka selanjutnya peneliti menyebarkan analisis kebutuhan pada mahasiswa mata kuliah bola voli dasar dimana analisis kebutuhan yang disebarkan kepada 67 mahasiswa, dan didapatkan data sebagai berikut : 61 siswa (91%) mengatakan teknik *passing* atas tidak sulit untuk dilakukan dan 6 siswa (9%) mengatakan sulit, 67 siswa (100%) mengatakan belum pernah menggunakan media alat bantu dengan 2 sasaran sebagai hasil akurasi *passing* atas, serta 67 siswa mengatakan ya ketika memberikan jawaban berupa pertanyaan menyangkut pernah belajar teknik dasar dalam matakuliah bola voli, mengetahui bagaimana proses melakukan teknik *passing* atas, dan 100% memerlukan adanya media alat bantu *passing* atas untuk memperbaiki akurasi dalam pembelajaran materi bola voli ?.

Analisis kebutuhan di atas memperjelas bahwa banyak mahasiswa yang menyatakan memerlukan adanya media alat bantu *passing* atas untuk memperbaiki akurasi dalam pembelajaran materi bola voli. Permasalahan dalam hasil observasi ini adalah belum adanya media alat bantu untuk memperbaiki akurasi *passing* atas, maka peneliti berkeinginan untuk merancang sebuah alat untuk membantu mahasiswa memperbaiki akurasi *passing* atas dalam pembelajaran *passing* atas bola voli . Alat yang dirancang dalam penelitian pengembangan ini adalah media alat bantu *passing* atas pada mahasiswa FIK Universitas Negeri Medan. Produk yang diharapkan dalam penelitian

pengembangan ini sebagai media alat bantu pembelajaran yang dapat membantu mahasiswa memperbaiki akurasi *passing* atas bola voli.

### 1.2. Identifikasi Masalah

Seperti yang diuraikan dalam latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Hasil dari *passing* atas mahasiswa belum maksimal dalam akurasi *passing* atas.
2. Minimnya media alat bantu *passing* atas bola voli yang digunakan dalam pembelajaran *passing* atas bola voli
3. Alat bantu *passing* atas bola voli yang digunakan selama ini belum maksimal mengatasi kesulitan yang dihadapi oleh mahasiswa Pendidikan Kepelatihan Olahraga

### 1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi penelitian yang telah dikemukakan di atas maka penulis membuat batasan masalah untuk menghindari pembahasan yang lebih luas yaitu pengembangan media alat bantu *passing* atas bola voli pada Mahasiswa FIK Universitas Negeri Medan Tahun 2021”?

### 1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah dalam peneliti ini adalah sebagai berikut : Bagaimana “Pengembangan media alat bantu *passing* atas bola voli bagi mahasiswa FIK Universitas Negeri Medan

tahun 2021 dalam memperbaiki akurasi *passing* atas ?”

### 1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan penjabaran latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, dan rumusan masalah. Maka tujuan dalam penelitian adalah:

1. Untuk menghasilkan media alat bantu *passing* atas bola voli dengan 2 sasaran dalam memudahkan mahasiswa untuk memperbaiki akurasi dalam teknik *passing* atas bola voli.
2. Untuk menghasilkan media alat bantu *passing* atas bola voli yang layak sebagai media dalam pembelajaran.

### 1.6. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bermanfaat baik secara praktis dan secara teoritis :

1. Manfaat secara praktis
  - a. Dapat memberikan kemudahan dalam memperbaiki akurasi ketepatan teknik *passing* atas bola voli
  - b. Memberikan sumbangan media alat bantu pembelajaran bola voli yang layak digunakan sehingga mahasiswa antusias dalam mengikuti pembelajaran *passing* atas bola voli.
2. Manfaat secara teoritis
  - a. Sebagai bahan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam mengembangkan media alat bantu.

- b. Sebagai masukan kepada dosen dalam meningkatkan kemampuan akurasi *passing* atas mahasiswa sekaligus menumbuhkembangkan kemampuan mahasiswa untuk mampu memadukan teknologi dengan pembelajaran.

