

BAB 2

TINJAUAN TEORETIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Konsep Pembelajaran

Menurut Munandar (2011) “pembelajaran dikondisikan agar mampu mendorong kreativitas anak secara keseluruhan, membuat peserta didik aktif, mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan berlangsung dalam kondisi menyenangkan”. Kondisi sekitar siswa berpengaruh pada kreativitas yang akan diciptakan oleh siswa. Ketika siswa merasa nyaman, maka tujuan pembelajaran akan lebih mudah untuk dicapai.

Sedangkan menurut Zainal Aqib (2013) pembelajaran adalah “upaya secara sistematis yang dilakukan guru untuk mewujudkan proses pembelajaran berjalan secara efektif dan efisien yang dimulai dari perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi” (hlm.66) Menurut Dimiyati dan Mudjiono dalam Syaiful Sagala (2011) pembelajaran adalah “rancangan belajar yang dipersiapkan oleh guru, guna tercapainya sebuah tujuan” (hlm.62).

Menurut Winartapura dalam Helmiati (2013) pembelajaran merupakan “kegiatan yang dilakukan untuk menginisiasi dan memfasilitasi, dan meningkatkan intensitas dan kualitas belajar pada diri peserta didik. Jadi dapat dikatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan sumber belajar”. Proses pembelajaran merupakan hal yang kompleks dan sistemik. Hal tersebut juga dijelaskan dalam Helmiati (2013) bahwa “keberhasilan proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh berbagai komponen atau sub sistem yang menjadi satu kesatuan, saling berinteraksi dan berkaitan satu sama lain untuk mencapai suatu hasil secara optimal sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan”.

Istilah pembelajaran fleksibel baru-baru ini sering dikaitkan dengan “pembelajaran jarak jauh” atau “pembelajaran jarak jauh dan terbuka”. Institusi, struktur administrasi, kurikulum, dan strategi serta metode pembelajaran dapat fleksibel dan mudah beradaptasi terlebih dalam masa pandemi covid-19 yang sedang terjadi pada saat ini. Beberapa asumsi yang menjadi dasar orientasi

pembelajaran virtual learning atau lebih dikenal dengan istilah daring. Menurut Jung (2019) pembelajaran daring ini adalah “keyakinan bahwa teknologi pembelajaran virtual akan membantu menurunkan biaya dan meningkatkan efisiensi bagi pengguna internet dengan jumlah siswa yang lebih besar” (hlm.95). Inovasi ini umumnya dilihat sebagai tambahan untuk meningkatkan sistem pembelajaran yang berlangsung saat pandemik covid-19 yang terjadi pada saat ini.

Menurut Chakraborty (2014) “beberapa faktor yang dapat menciptakan pengalaman belajar yang menarik bagi pembelajar online, antara lain: menciptakan dan memelihara lingkungan belajar yang positif; membangun komunitas belajar; memberikan umpan balik yang konsisten secara tepat waktu; dan menggunakan teknologi yang tepat untuk mengirimkan konten yang tepat”.

2.1.2 Konsep Keterampilan Gerak

Menurut Haibach - Beach et al (2013) “karakteristik keterampilan gerak antara lain: (1) suatu proses diperlukan untuk menyebabkan perubahan dalam kemampuan untuk menunjukkan performa dengan terampil, (2) terjadi sebagai akibat langsung dari latihan bukan karena pematangan atau perkembangan fisiologis secara langsung, (3) perubahan kinerja yang relatif permanen dalam kemampuan individu yang diamati”. (hlm.37–38).

Menurut Goodway, Ozmun, & Gallahue (2019) bahwa “adanya penguasaan keterampilan gerak mendorong siswa untuk bergerak dengan efektif dan efisien serta dapat mengeksplorasi dan belajar dari lingkungannya”. (hlm.187).

Menurut Logan et al (2015) bahwa “penguasaan keterampilan gerak dapat meningkatkan fisik dan percaya diri dalam melakukan aktivitas”. (hlm.416).

Dengan demikian, menurut Gustiana (2011) kemampuan gerak sangat berfungsi untuk menjaga kestabilan dan koordinasi gerak agar siswa menjadi dewasa yang sehat secara mental, fisik, sosial dan emosional sehingga kedepannya dapat mencapai perkembangan yang optimal yang kaya akan potensi, dan dapat menjadi sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu berdaya saing”. (hlm.152).

Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa keterampilan gerak merupakan keterampilan yang diperlukan untuk menyebabkan perubahan akibat dari latihan

yang dapat mendorong siswa untuk bergerak secara efektif dan efisien agar dapat mencapai perkembangan yang optimal.

2.1.3 Konsep Permainan Bola Voli

Menurut Gazali (2016) Olahraga bolavoli merupakan “olahraga yang dimainkan oleh dua regu berlawanan yang masing-masing regu terdiri dari enam orang pemain dan bola harus melewati bagian atas jaring/net”.

Hakikat bola voli itu Menurut Aep Rohendi, Etor Suwandar (2018) menyatakan bahwa bola voli adalah “olahraga yang dimainkan oleh dua tim yang masing-masing tiap tim terdiri dari 6 pemain di lapangan, dibatasi dengan net, tiap tim memiliki tiga kali sentuhan untuk mengembalikan bola yang sama pada tim lawan, pertandingan dapat dimainkan selama lima set yang berarti pertandingan dapat berlangsung sekitar 90 menit, dimana seorang pemain dapat melakukan 250-300 aksi yang didominasi oleh kekuatan otot kaki yang eksplosif. Bola voli dijelaskan sebagai olahraga beregu atau biasa disebut sebuah tim” (hlm.14).

Adapun teknik dasar yang harus dikuasai dalam permainan bola voli diantaranya, service, passing, smash, dan blocking. Seperti yang dinyatakan oleh Toho Cholik Mutohir dkk (2013) teknik dasar permainan bolavoli adalah “smes (*hitting*), passing (*passing*), servis (*service*) dan hadang (*blocking*)” (hlm.1).

Salah satu teknik yang harus dikuasai yaitu *passing* bawah yang merupakan teknik dasar paling awal untuk dikuasai. *Pssing* bawah dalam permainan bolavoli merupakan gerakan untuk mengoper atau mengumpan bola dengan menggunakan teknik tertentu kepada teman atau tim regu. Keterampilan ini perlu dikuasai oleh para siswa dalam materi bola voli, karena fungsi utama passing bawah adalah untuk menerima bola pertama dari lawan, untuk mengumpan bola kepada teman satu tim, serta untuk menahan serangan/smash dari tim lawan.

Menurut A & Octadinata (2019) passing bawah adalah “cara memainkan bola yang datang lebih rendah dari bahu dengan menggunakan kedua pergelangan tangan yang dirapatka atau bisa disebut dengan *under passing volley ball is played by the forearm*”.

Sedangkan menurut Mikanda Rahmani (2014) passing bawah merupakan “memukul bola dari arah bawah dengan tahap gerakan dimulai dari posisi tubuh

yang sedikit diturunkan lutut agak ditekuk dan posisi kedua tangan dirapatkan. Pada saat memukul bola tenaga yang dikeluarkan dapat disesuaikan dengan kebutuhan ” (hlm.115).

Menurut pendapat Sunardi dan Deddy (2015) Whinata Kardiyanto bahwa “passing bawah adalah penerimaan servis dari lawan, yang dilakukan dengan passing bawah untk memberikan bola yang baik kepada seorang toser atau pengumpan. Secara sistem permainan, passing adalah awal rangkaian dari sebuah serangan” (hlm. 27).

Berikut tahap-tahap dalam melaksanakan *passing* bawah, yaitu:

- 1) Buka kaki selebar bahu dengan posisi salah satu kaki yang terkuat didepan
- 2) Tekuk lutut dengan posisi badan agak condong kedepan
- 3) Rapatkan kedua lengan dengan posisi salah satu telapak tangan berada diatas
- 4) Rapatkan kedua ibu jari hingga sejajar
- 5) Ayunkan lengan dari bawah ke atas menuju arah depan dada ketika bola datang
- 6) Pandangan ke arah bola.

2.1.4 Konsep Media pembelajaran

Media pembelajaran menurut Hamalik 1986 (dalam arsyad, 2011) mengemukakan bahwa “pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa” (hlm.15).

Penggunaan dan Pemilihan Media Pembelajaran Menurut Strauss dan Frost (dalam Dina Indriana, 2011) mengidentifikasi “sembilan faktor kunci yang harus menjadi pertimbangan dalam memilih media pengajaran:

Kesembilan faktor kunci tersebut antara lain batasan sumber daya institusional, kesesuaian media dengan mata pelajaran yang diajarkan, karakteristik siswa atau anak didik, perilaku pendidik dan tingkat keterampilannya, sasaran pembelajaran mata pelajaran, hubungan pembelajaran, lokasi pembelajaran, waktu dan tingkat keragaman media” (hlm.32)

Pendapat Azhar Arsyad (2011) mengungkapkan bahwa “dalam memilih media hendaknya memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut:

- 1) Kemampuan mengakomodasikan penyajian stimulus yang tepat (visual dan/ atau audio)
- 2) Kemampuan mengakomodasikan respon siswa yang tepat (tertulis, audio, dan/ atau kegiatan fisik)
- 3) Kemampuan mengakomodasikan umpan balik
- 4) Pemilihan media utama dan media sekunder untuk penyajian informasi atau stimulus, dan untuk latihan dan tes (sebaiknya latihan dan tes menggunakan media yang sama)
- 5) Tingkat kesenangan (preferensi lembaga, guru, dan pelajar) dan keefektifan biaya". (hlm.71).

Fungsi Media Pada Pembelajaran Menurut Azhar Arsyad (2011) fungsi utama media pembelajaran adalah "sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru" (hlm.15).

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran dapat membangkitkan semangat serta minat peserta didik yang merupakan faktor penting dalam menentukan keterampilan siswa.

Kecanggihan teknologi saat ini, memungkinkan kita untuk bereksprei maupun menyajikan informasi tidak hanya dalam bentuk gambar melainkan audio visual. Gambar yang bergerak, sekaligus disertai musik dan suara.

Menurut Yudhi Munandhi (2012) media audio visual merupakan "media yang melibatkan indera pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses" (hlm.56).

Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa media audio visual ini bisa dipergunakan untuk membantu guru sebagai sebagai pentransfer sekaligus sebagai sarana (fasilitator) yang dapat mempermudah penyampaian materi terlebih penyampaian materi yang dilakukan secara daring. Media ini tidak hanya dikembangkan melalui bentuk film saja, tetapi dapat dikembangkan dengan berbagai inovasi seperti video tutorial, atau berbentuk penjelasan powerpoint, hal ini harus dikemas sekreatif dan semenarik mungkin agar memiliki daya tarik yang

membuat siswa termotivasi belajar hingga mempermudah dalam memahami beberapa materi yang sulit dipahami. Langkah – langkah yang digunakan dalam penggunaan medianya pun sama seperti halnya media pembelajaran lainnya.

Langkah-langkah pembelajaran menggunakan media audio visual adalah sebagai berikut :

- 1) Persiapan Kegiatan yang dilakukan oleh guru pada saat persiapan :
 - (1) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP),
 - (2) Membuat dan mengedit materi yang akan dijelaskam melalui video,
 - (3) Mengatur peralatan media serta aplikasi yang akan digunakan.
- 2) Pelaksanaan/Penyajian pada saat melaksanakan pembelajaran menggunakan media audio visual, guru perlu mempertimbangkan:
 - (1) Memastikan media pembelajaran telah siap dan koneksi jaringan stabil,
 - (2) Menjelaskan tujuan pembelajaran pada setiap pertemuan,
 - (3) Menjelaskan teknis pembelajaran daring yang akan dilaksanakan,
 - (4) Menyampaikan materi melalui video pembelajaran baik video penjelasan materi yang akan disampaikan ataupun tutorial tugas gerak yang harus dilaksanakan peserta didik di rumah.
- 3) Tindak lanjut aktivitas ini yaitu dilaksanakannya evaluasi hasil dari pembelajaran baik secara individu atau keseluruhan hal ini dilakukan untuk memantapkan pemahaman siswa tentang materi yang telah disampaikan menggunakan media audio visual.

Kunci keberhasilan dari semuanya adalah proses interaksi dan komunikasi yang intens. Walaupun pembelajaran yang dilakukan adalah pembelajaran dalam jaringan yang kita tahu banyak sekali kekurangan ataupun hambatan baik itu dari guru maupun siswa, namun dengan adanya inovasi dan pemanfaatan teknologi yang tepat guna membuat guru dapat dengan mudah untuk tetap memperhatikan perkembangan peserta didiknya yakni dengan memastikan hak memperoleh pendidikan tetap berjalan, terutama dalam melaksanakan aktivitas geraknya meskipun dengan perantara media teknologi yang seadanya dengan harapan pembelajaran tetap berjalan dengan baik serta siswa dapat memahami sekaligus mempraktikannya dengan mudah.

Menurut Rahadian (2019) mengungkapkan bahwa “banyak upaya lainnya yang dapat dilakukan peserta didik untuk belajar menggunakan bahan ajar berbasis TIK atau sumber belajar digital (video dan e-book) guna menciptakan pengembangan kognitif, psikomotor, dan karakter peserta didik”.

2.1.5 Konsep Modifikasi

Bahagia dalam Rifa’i (2017), mengemukakan bahwa “modifikasi dapat diartikan sebagai upaya melakukan perubahan dengan penyesuaian-penyesuaian baik dalam segi fisik material (fasilitas dan perlengkapan) maupun dalam tujuan dan cara (metoda, gaya, pendekatan, aturan serta penilaian)”. Pada penelitian ini peneliti mencoba memodifikasi dalam segi fisik materialnya, yaitu media bolanya menggunakan bola karet. Dimana permainan ini termasuk dalam permainan bola besar, dengan kondisi pandemi yang sedang terjadi pada saat ini serta pembelajaran yang dilakukan secara daring dirumah masing-masing dengan fasilitas seadanya dan hampir seluruh siswa tidak memiliki bola voli.

Maka disini penulis memodifikasi alat (bola) yang bentuknya hampir sama dengan bola voli aslinya, yakni menggunakan bola karet (bola mainan yang dapat dipantulkan). Modifikasi bola ini bertujuan agar para siswa masih bisa berlatih seperti kondisi pada saat belajar disekolah dan mengetahui seperti apa belajar permainan bola voli menggunakan bola karet walaupun tidak menggunakan bola yang sesungguhnya tetapi kelebihannyaa bola lebih ringan, tidak keras dan mudah dibuat atau didapatkan dirumah masing-masing. Sehingga para siswa melakukan permainan bola voli dengan nyaman dan senang serta tidak malas untuk mencoba dan berlatih.

Prosedur dalam pembuatan modifikasi bola karet ada beberapa langkah yaitu persiapan dan pelaksanaan, diantaranya:

1) Persiapan

Persiapkan bahan-bahan untuk pembuatan modifikasi bola voli diantaranya yaitu bola karet dan lakban. Untuk peralatan yaitu sediakan gunting.

2) Pelaksanaan

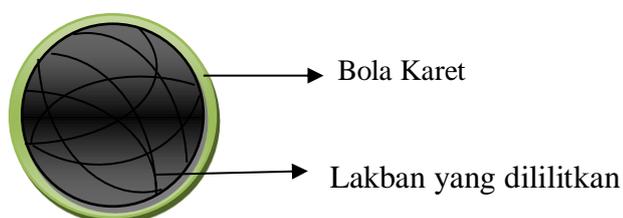
Media modifikasi bola karet terbuat dari bola yang sering dimainkan anak-anak serta dapat dipantulkan. Terdapat 2 lapis dengan lapisan pertama bagian luar

bola karet ditambah satu lapis lagi dengan lakban yang dililit agak tebal pada bagian luar bola karet. Lapis bagian bola menggunakan lakban yang dililitkan berfungsi agar bola lebih berisi dan mengurangi pantulan yang berlebih. Dalam pelaksanaannya modifikasi bola karet ini dibagikan kepada siswa secara luring disekolah dengan cara pembagian dibagi dua sesuai absen yaitu 6 bola di sesi pertama untuk absen ganjil dan bergantian sesi kedua untuk absen genap.

Adapun cara pembuatan media pembelajaran modifikasi bola karet sebagai berikut:

- 1) Siapkan bola karet yang berukuran menyerupai bola voli biasanya sering digunakan sebagai permainan bola tangan anak-anak,
- 2) Siapkan lakban, lalu lilitkan pada bagian luar bola karet,
- 3) Gunakan gunting untuk merapihkan lakban yang tidak beraturan, usahakan lilitan rapih dan tebal.

Gambar 2.1 Modifikasi bola karet yang dililit lakban



Media pembelajaran ini diharapkan dapat mempermudah pembelajaran *passing* bawah bola voli yang dilakukan dirumah masing-masing pada pembelajaran daring dengan situasi dan kondisi ketika pandemi covid-19. Mengingat alat dan bahan sangat mudah dicari dan dibuat serta harga dari bola karet pun cukup terjangkau maka modifikasi ini sangat cocok digunakan.

Gambar 2.2 Bola karet yang dapat dipantulkan



2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Untuk melengkapi dan membantu penelitian, dicari penelitian yang relevan. Adapun penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1) Susilowati (2012)

Meneliti tentang penggunaan bola plastik terhadap passing bawah pada permainan bola voli pada siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 01 Kalitorong kecamatan Randudongkal kabupaten Pemalang. Latar belakang penelitian ini adalah tidak tercapainya hasil pembelajaran gerakan passing bawah bola voli karena banyaknya siswa yang tidak tertarik dan merasa takut dengan berat bola saat melakukan gerakan, dan siswa lebih menyukai pembelajaran cabang olahraga lainnya. Berdasarkan hasil penelitian dapat digambarkan bahwa pelaksanaan pembelajaran gerakan *passing* bawah bola voli melalui variasi bola plastik. Aktivitas peneliti dalam mengajar gerakan *passing* bawah bola voli melalui variasi bola plastik pada siklus pertama 70,8 %, sedang pada siklus kedua setelah melakukan perbaikan pada RPP, aktivitas peneliti dalam mengajar mencapai 80,0%. Pada siklus kedua ini mengalami kenaikan sebesar 9,2%. Mengacu pada indikator ketercapaian aktivitas peneliti dalam mengajar dan aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran sebesar 80%, dan hasil dari siklus kedua dikatakan berhasil dan mempunyai kualifikasi sangat baik (A). (hlm.61)

2) Setiana (2013)

Meneliti tentang pendekatan media bola karet *passing* bawah bola voli kelas IV SDN 01 Singkawang tengah Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan keterampilan siswa pada materi dasar *passing* bawah bola voli kelas IV SD Negeri 01 Singkawang Tengah. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif dengan bentuk Penelitian Tindakan Kelas. Hasil penelitian pada saat pra tes, rata-rata kelas diperoleh siswa sebanyak 51,5 dari 25 siswa dimana 8 orang siswa (26,67%) memperoleh ketuntasan dan 22 siswa (73,33%) belum tuntas. Pada siklus I rata-rata kelas siswa meningkat menjadi 58,5 dimana 12 siswa (40%) memperoleh ketuntasan dan 18 siswa (60%) yang belum tuntas. Siklus II rata-rata kelas meningkat 70,67 dimana 20 siswa (66,67%) memperoleh ketuntasan, 10 siswa (33,33 %) belum tuntas. Siklus III rata-rata kelas meningkat dari siklus II menjadi

78 dimana 30 siswa (100%) memperoleh ketuntasan. Disimpulkan bahwa modifikasi media pembelajaran menggunakan bola karet dapat meningkatkan pembelajaran *passing* bawah permainan bola voli siswa kelas IV SD Negeri 01 Singkawang Tengah.(hlm.9)

3) Sugito (2013)

Meneliti tentang pengaruh modifikasi media pembelajaran terhadap keterampilan *passing* bawah bolavoli pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Seluas. Tujuan Penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh modifikasi media pembelajaran bola voli terhadap keterampilan *passing* bawah pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Seluas. Metode Penelitian ini adalah eksperimen. Populasi penelitiannya adalah siswa putra kelas VIII SMP Negeri 1 Seluas yang berjumlah 24 orang. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *total sampling*. Kemudian dilakukan tes awal, *treatment*, dan tes akhir, yaitu *passing* bawah bola voli. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pre- test* 61,20 dan *post- test* 74,22 atau mengalami peningkatan sebesar 21%. Nilai t hitung (6,85) > t (2,069). Kesimpulan dalam penelitian ini adalah adanya pengaruh modifikasi media pembelajaran terhadap keterampilan *passing* bawah bolavoli.(hlm.7)

2.3 Kerangka Konseptual

Menurut Syah (2020) “pandemi Covid-19 membawa keprihatinan pada pada penyelenggaraan pendidikan dan pembelajaran di sekolah. Kondisi paling berat dialami oleh sekolah yang berada jauh dari perkotaan dengan akses internet dan sarana prasarana yang terbatas. Terdapat empat kendala yang dihadapi oleh dunia pendidikan di masa pandemi covid yakni:

- 1) Penguasaan internet yang terbatas
- 2) kurang memadainya sarana prasarana
- 3) Terbatasnya akses internet
- 4) Tidak siap dana pada kondisi darurat”.

Berdasarkan landasan teori diatas maka dapat dijadikan suatu kerangka berpikir, bahwa pada pembelajaran permainan bola voli dengan situasi dan kondisi pandemi covid-19 yang sedang terjadi pada saat ini pembelajaran dilakukan tidak seperti biasanya melainkan pembelajaran dilakukan dalam jaringan (Daring) yang

dilakukan di rumah masing-masing. Tentunya, hal ini menyebabkan banyak sekali perubahan dari segala aspek salah satunya pemahaman materi praktek yang sulit dipahami siswa. Pembelajaran online pada semua jenjang pendidikan formal juga merupakan upaya nyata yang dilakukan pemerintah untuk memutus mata rantai penyebaran covid-19 (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia 2020).

Maka dari itu, media audio visual dalam suatu proses belajar mengajar *passing* bawah bola voli sangat dibutuhkan. Karena, media Audio Visual dapat mempermudah penyampaian materi praktek sehingga cocok digunakan dalam pembelajaran *passing* bawah bola voli. Selain mempermudah, hal ini juga membuat pembelajaran lebih kreatif, inovatif serta dapat mengefektifkan waktu dengan materi yang dapat kita ringkas dan membuat kita lebih banyak berdiskusi dengan siswa.

Proses pembelajaran yang diberikan secara maksimal akan meningkatkan pengetahuan dan pemahaman siswa. Dari uraian di atas diharapkan, siswa dapat mengikuti pembelajaran seperti biasanya walaupun dengan situasi dan kondisi yang berbeda tetapi hal tersebut tidak mempengaruhi performa siswa pada saat melakukan pembelajaran dan semakin baik pula kemampuannya dalam bermain bola voli terutama *passing* bawah.

2.4 Hipotesis Penelitian

Menurut Sugiyono (2017) menyatakan bahwa “hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan atau pertanyaan”. (hlm.63).

Berdasarkan analisis yang telah dikemukakan di atas, maka disusun hipotesis adalah ada peningkatan keterampilan *passing* bawah bola voli di era pandemi covid-19 melalui media audio visual dengan modifikasi bola karet pada pembelajaran PJOK siswa kelas X TKR 3 SMK Negeri 3 Tasikmalaya.