

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA BERPIKIR DAN HIPOTESIS PENELITIAN**

#### **A. Kajian Pustaka**

##### **1. Hakikat belajar dan pembelajaran**

Untuk menjalankan proses pendidikan, kegiatan belajar dan pembelajaran merupakan suatu usaha untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Pergaulan yang bersifat mendidik itu terjadi melalui aktifitas siswa sebagai peserta didik dan guru sebagai pendidik. Kegiatan belajar dilakukan oleh siswa, dan melalui kegiatan itu diharapkan mengalami perubahan perilakunya. Sementara kegiatan pembelajaran dilakukan oleh guru untuk memfasilitasi proses belajar. Kedua peran tersebut saling mempengaruhi hubungan antara kedua objek tersebut, meskipun guru lebih berperan sebagai pengelola, atau “*director of learning.*”

Secara khusus belajar menurut artikel yang diunduh dari <http://id.m.wikipedia.org/belajar> , mengemukakan bahwa “Belajar adalah perubahan yang relatif permanen dalam perilaku atau potensi perilaku sebagai hasil dari pengalaman atau latihan yang di perkuat”. Belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respon. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika dia dapat menunjukkan perubahan perilakunya. Menurut teori ini dalam belajar yang penting adalah input yang berupa stimulus dan output yang berupa stimulus dan output yang berupa respon. Stimulus adalah adalah apasaja yang diberikan guru kepada pelajar, sedangkan proses respon berupa reaksi atau tanggapan pelajar terhadap stimulus yang diberikan oleh guru tersebut. Proses yang terjadi antara stimulus dan respon tidak penting untuk diperhatikan karena tidak dapat diamati dan tidak dapat diukur, yang dapat diamati adalah stimulus dan respon, oleh karena itu apa yang diberikan oleh guru (stimulus) dan apa yang diterima oleh pelajar (respons) harus dapat diamati dan di ukur. Sedangkan secara

umum belajar menurut artikel yang diunduh dari <https://id-id.facebook/posts/250623218381934> , mengungkapkan bahwa “Secara umum belajar adalah suatu aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi yang aktif di lingkungan yang menghasilkan perbuatan-perbuatan dalam pengetahuan dan pemahaman, keterampilan dan nilai perubahan sikap itu bersifat konstan dan membekas”.

Guru harus mengupayakan semaksimal mungkin penataan lingkungan belajar dan perencanaan materi agar terjadi proses pembelajaran di dalam maupun di luar kelas. Sebagai sebuah proses, belajar dan pembelajaran menjadi faktor utama dalam meraih tujuan pengajaran dan pendidikan di sekolah. Untuk memahami arti dari belajar dan pembelajaran Husdarta dan Saputra (2000:2) mengemukakan pengertian belajar:

Belajar dimaknai sebagai akibat adanya interaksi antara individu dengan lingkungannya. Tingkahlaku itu mencakup aspek pengetahuan, keterampilan dan sikap. Tingkahlaku dapat dibagi menjadi dua kelompok, yaitu dapat diamati dan yang tidak. Tingkahlaku yang dapat di amati disebut dengan *behavioral performance*, sedangkan yang tidak dapat diamati disebut *behavioral tendency*.

Menurut pendapat tersebut perubahan tingkahlaku dalam proses belajar merupakan akibat dari interaksi siswa dengan lingkungannya. Interaksi ini berlangsung secara disengaja. Hal tersebut terbukti dari adanya tujuan yang dicapai, motivasi untuk belajar, dan kesiapan siswa untuk belajar baik secara fisik maupun secara psikis. Sedangkan pengertian pembelajaran Husdarta dan Saputra (2000:3) mengungkapkan pengertian mengajar:

Mengajar merupakan suatu proses yang sangat kompleks. Guru berperan tidak hanya sekedar menyampaikan informasi kepada siswa saja tetapi juga guru harus berusaha agar siswa mau belajar. Karena mengajar sebagai upaya yang disengaja, maka guru terlebih dahulu harus mempersiapkan bahan yang akan disajikan kepada siswa.

Pendapat tersebut mengungkapkan bahwa aktifitas yang paling menonjol ada pada diri siswa. Guru cenderung berperan sebagai fasilitator dan motifator agar siswa mau untuk belajar. Guru harus menguasai materi pelajarannya guru juga dituntut memiliki kesabaran dan kecintaan dalam memahami dan mengelola proses pembelajaran.

## 2. Hakikat Modifikasi

Modifikasi merupakan kata serapan dari bahasa Inggris, jadi modifikasi adalah suatu perubahan bentuk dari yang telah ada sebelumnya (Kamus besar bahasa Indonesia). Modifikasi merupakan salah satu usaha yang dilakukan oleh para guru agar pembelajaran mencerminkan DAP ( *Developmentally Appropriate Practice* ) artinya tugas ajar yang diberikan harus memperhatikan perubahan kemampuan anak dan dapat membantu mendorong perubahan tersebut.

Seperti yang diungkapkan pada Bahagia dan Suherman (2000:1) Penyelenggaraan program pendidikan jasmani hendaknya mencerminkan karakteristik program pendidikan jasmani itu sendiri, yaitu : “Development Appropriate Practice” (DAP). Artinya adalah tugas ajar yang diberikan harus memperhatikan perubahan kemampuan anak dan dapat membantu mendorong perubahan tersebut. Dengan demikian tugas ajar tersebut harus sesuai dengan tingkat perkembangan anak didik yang sedang dipelajarinya. Tugas ajar yang sesuai ini harus mampu mengakomodasi setiap perubahan dan perbedaan karakteristik setiap individu serta mendorongnya kearah perubahan yang lebih baik.

Dari pernyataan di atas maka disimpulkan untuk mencapai tujuan tersebut, guru pendidikan jasmani harus dapat merancang dan melaksanakan pembelajaran pendidikan jasmani sesuai dengan tahap-tahap perkembangan dan karakteristik anak didik. Memodifikasi sarana dan prasarana merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan guru pendidikan jasmani agar pembelajaran dapat mencerminkan DAP. Oleh karena itu, DAP termasuk didalamnya “*body scaling*” atau ukuran

tubuh siswa, harus selalu dijadikan prinsip utama dalam memodifikasi sarana dan prasarana dalam proses belajar mengajar pendidikan jasmani.

Keterbatasan tempat dan alat bukan menjadi alasan utama untuk tidak mengajarkan suatu cabang olahraga tertentu dalam pembelajaran penjas. Perkembangan kurikulum yang semakin kompleks, menuntut guru untuk berfikir cerdas agar materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik. Dalam artikel yang diunduh dari <http://agiliaalunjati.blogspot.com/2012/11/peentingnya-modifikasi-sarana-dan.html?m=1> mengungkapkan tujuan modifikasi menurut lutan (1988), adalah:

- Siswa memperoleh kepuasan dalam mengikuti pembelajaran.
- Meningkatkan kemungkinan dalam berpartisipasi.
- Siswa dapat melakukan pola gerak secara benar.

Sedangkan alasan secara umum untuk modifikasi yaitu:

- Keterbatasan sarana dan prasarana.
- Modifikasi digunakan sebagai salahsatu alternatif pendekatan dalam pembelajaran pendidikan jasmani yang dilakukan dengan berbagai pertimbangan.

Anak mudah sekali jenuh dengan kegiatan yang ada disekitar lingkungannya. Terkadang guru penjaas masih memakai model pembelajaran yang sama dan anak mudah sekali bosan dengan hal yang itu-itu saja. Namun kembali lagi kepada kreatifitas guru penjas dalam memodifikasi pembelajaran. Modifikasi dalam pendidikan tidak hanya mencakup dalam jenis permainan dan peraturan, tetapi juga didalamnya jenis alat atau sarana dan prasarana. Beberapa hal seperti:

1. Ukuran berat dan bentuk peralatan
2. Lapangan permainan
3. Waktu bermain atau lamanya bermain
4. Peraturan permainan atau jumlah pemain

### 3. Hakikat Keterampilan

Keterampilan belajar ditunjukkan untuk meningkatkan kemampuan seseorang dalam hal belajar. Untuk lebih memahami konsep belajar dan untuk menekankan aplikasi nyata dalam kegiatan sehari-hari. Menurut artikel yang di unduh dari <http://seputarpendidikan003.blogspot.com/2013/07keterampilan-belajar.html?m=1> yaitu: “keterampilan adalah kemampuan untuk menggunakan akal, fikiran, ide dan kreatifitas dalam mengerjakan, mengubah ataupun membuat sesuatu menjadi lebih bermakna sehingga menghasilkan sebuah nilai dari hasil pekerjaan tersebut”.

Menurut penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa untuk memperoleh keterampilan/kemampuan tersebut pada dasarnya akan lebih baik bila terus diasah dan dilatih untuk menaikan kemampuan sehingga akan menjadi ahli atau menguasai dari salahsatu bidang keterampilan yang ada.

### 4. Hakikat Bermain

Menurut Subroto dkk (2008:17) bermain didefinisikan sebagai hasil dari sejarah yang turun temurun tentunya tanpa membedakan ras, kultur, sosial, agama bercirikan aktivitas jasmani yang mengandung nilai-nilai filosofis dalam setiap gerakannya yang diantaranya adalah :

- a. Kepercayaan bahwa aktivitas bermain merupakan refleksi dari budaya masyarakat yang diaktualisasikan dengan aktivitas jasmani. Di samping itu, kami juga percaya bahwa dengan aktivitas bermain akan dapat memberikan pengaruh besar terhadap kesehatan anak dalam periode lama.
- b. Kepercayaan bermain merupakan hal penting dalam fase pertumbuhan manusia khususnya pertumbuhan ecara motorik, karena dengan aktifitas bermain anak akan mempunyai perbendaharaan pengalaman gerak yang banyak sehingga nantinya akan memudahkan anak tersebut untuk memahami keterampilan motorik yang efektif dan efisien.
- c. Kepercayaan bahwa dengan bermain, anak akan belajar untuk membuat, mematuhi dan melaksanakan aturan.
- d. Kepercayaan bahwa program pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah harus diisi dengan program yang disukai oleh siswa dan menawarkan banyak pilihan bagi mereka untuk beraktifitas sesuai dengan yang mereka inginkan. Kami juga percaya bahwa dengan

aktivitas bermain semu siswa dengan berbagai level kemampuan motoriknya akan mampu berpartisipasi dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

- e. Kami percaya bahwa menghargai orang lain adalah salahsatu tujuan yang dipertimbangkan dalam aktivitas bermain.

Pendapat tersebut mengungkapkan permainan merupakan salahsatu bentuk kegiatan dalam pendidikan jasmani. Oleh sebab itu permainan atau bermain mempunyai tugas dan tujuan yang sama dengan tugas dan tujuan pendidikan jasmani. Bahwa tugas pendidikan jasmani adalah meningkatkan kualitas manusia, atau membentuk manusia seutuhnya, yang mempunyai sasaran keseluruhan aspek pribadi manusia. Jadi kalau anak diberi permainan dalam rangka pelajaran pendidikan jasmani, maka akan melakukan permainan itu dengan senang. Karena rasa senang disinilah anak akan mengungkap keadaan pribadinya yang asli pada saat mereka bermain, baik itu watak asli, maupun kebiasaan yang telah membentuk kepribadiannya. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa dengan bermain orang dapat menampilkan dan mengembangkan potensi diri dalam bentuk gerak, sikap, dan perilaku. Maka guru pendidikan jasmani dapat memberikan pengarahan, koreksi, saran, latihan, atau dorongan yang tepat agar anak didiknya berkembang lebih baik.

Nilai-nilai siswa dapat dikembangkan dengan melalui aktivitas bermain, akan tetapi tujuan bergantung pada bagaimana guru pendidikan jasmani merencanakan dan mengajarkan aktivitas bermain ini kepada siswa dengan benar. Tujuan dari aktivitas bermain adalah menjadikan anak sebagai orang yang lebih efektif dan berperan aktif dalam lingkungan sosial seperti yang disampaikan oleh Bigo, Kohnstam dan Palland (1950:275-276) yang dikutip oleh Subroto dkk (2008:13) bahwa permainan akan mendasari kerjasama, taat kepada peraturan permainan, pembinaan watak jujur dalam bermain, dan semuanya ini akan membentuk sifat *fairplay* (jujur, sifat kesatria atau baik) dalam bermain. Adapun tujuan dari bermain khususnya dalam pendidikan jasmani di sekolah Menurut Subroto (2008:8) adalah:

- a. Menyediakan pengalaman gerak yang menyenangkan

- b. Menyediakan rasa aman secara psikologi dan social anak
- c. Menyediakan partisipasi aktif anak untuk berinteraksi dengan teman
- d. Memberikan anak kesempatan untuk tumbuh secara fisik, emosional, spiritual, melalui partisipasi dalam aktivitas bermain.

Pendapat diatas mengungkapkan bahwa seorang guru harus mampu memfasilitasi juga menjadi motofator agar siswa mau dan bersemangat dalam pembelajaran pendidikan jasmani tersebut. Guru harus menguasai materi pelajarannya guru juga dituntut memiliki kesabaran, kreatifitas dan kecintaan dalam memahami dan mengelola proses pembelajaran.

## **5. Hakikat permainan bolavoli**

### **a. Pengertian Permainan Bolavoli**

Permainan voli adalah permainan dengan menggunakan bola sebagai obyek alat dipakai untuk terjadinya permainan, yang dimainkan dengan jalan dipukul atau disentuh atau dipantulkan kembali oleh tangan/lengan atau seluruh bagian badan oleh pemain secara bergantian untuk selanjutnya dipindahkan kedaerah lawan yang dibatasi oleh net/jaring sebagai pembatas lapangan. Lapangan berbentuk segi empat dengan ukuran yang telah ditentukan dalam peraturan.

### **a) Fasilitas dan perlengkapan permainan**

Obyek yang digunakan dalm permainan ini bisa sangat beragam dalam bentuk bahan, maupun ukurannya. Yang penting obyek tersebut dapat dimainkan dengan jalan dioper-operkan atau dipantulkan sesama pemain dalam satu regu atau dioperkan ke regu lawan. Contoh alat bantu yang dapat digunakan yaitu bola standar atau bola karet yang ukurannya lebih kecil tapi beratnya lebih ringan dan tidak terlalu cepat jatuh dapat digunakan.

### **b) Fasilitas/lapangan permainan yang digunakan.**

Lapangan yang digunakan sangat toleran, tidak tergantung dengan ukuran standar, besar/kecil/panjang/lebar dapat disesuaikan dengan kebutuhan. Batas lapanganpun pada aktivitas pembelajaran sangat

modifikasi, dapat dengan tali atau bahkan dengan cones di sudut-sudutnya sajumpun dapat dipakai.

- a. Pada lapangan yang memanjang ini cara memainkan bola lebih banyak difasilitasi untuk bergerak ke depan dan ke belakang saja. Dengan begitu tahapan pembelajaran gerak baru sebatas ke depan dan ke belakang.
- b. Lapangan dengan pembatas cones ini lebih praktis, cones dipakai sebagai formalitas batas saja, oleh karena itu peserta didik dituntut untuk bermain sportif. Dalam hal ini tetap harus ditekankan bahwa menang atau kalah “belum” penting, yang penting adalah siswa dapat bermain pada lahan yang dibatasi cones tersebut. Dengan menggunakan cones sebagai pembatas ini, beberapa lapangan dapat dibuat sesuai dengan ukuran yang dikehendaki.

c) Net/jaring.

Net atau jaring dapat menggunakan net yang sebenarnya dengan ketinggian dan lebar yang sebenarnya, atau dapat menggunakan net yang dimodifikasi. Misalnya, net dapat menggunakan tali, tambang, tali elastis yang direntangkan, dengan tinggi dan lebar yang disesuaikan. Pada tali tersebut dapat digantung-gantungkan kertas koran sebagai tanda agar terlihat batas ketinggian serta rintangannya.

d) Jumlah Pemain

Jumlah pemain juga tidak dipermasalahkan. Dalam pembelajaran boleh 1x1, 2x2, 3x3, dst. Namundalam games akhir boleh 6x6.

e) Peraturan

Peraturan sangat tergantung dengan kebutuhan beraktivitas, namun disarankan mengoptimalkan modifikasi aturan sesuai dengan tingkat keterampilan siswa. Misalnya:

- a. Memainkan bola dapat dengan menggunakan bagian badan manapun.



- b. Jumlah sentuhan dapat dikompromikan yang penting untuk tujuan penguasaan gerak menerima dan mengoper dengan tepat (passing dan reserve).
- c. Membuat point/skore  
Skore dapat diperoleh bila satu regu atau satu pasangan bermain dapat memainkan bola tanpa jatuh dengan 10, 15, atau 20 sentuhan (tergantung ada tingkat keterampilan regu yang sedang bermain). Dengan ditugaskan meraih point dengan jumlah sentuhan yang ditentukan, maka setiap pemain bertanggung jawab untuk mempertahankan agar bola tidak jatuh sebelum jumlah entuhan yang ditentukan. Dengan demikian maka keterampilan penguasaan passing akan terasa lebih baik.
- d. Lapangan  
Boleh dirancang/disesuaikan dan disetujui oleh kedua regu sesuai dengan materi dan tingkat keterampilan siswa. Misalnya bermain 1x1 dengan lapang yang sempit tapi memanjang kebelakang. Atau dengan lapang yang sempit tapi melebarkesamping. Jumlah pemain bias dengan 2x2 atau 3x3, dengan hitungan point dari jumlah sentuhan.

b. Teknik dasar permainan bolavoli

1. Servis

Menurut Robinsen (1989:36) adalah “Berdiri di tempat yang telah tersedia, lalu memukul bola pada arah yang berlawanan menggunakan satu tangan, menuju daerah pertahanan lawan”. Sedangkan menurut Subroto dan Yudiana (2010: 52) yaitu:

Servis adalah pukulan pertama untuk mengawali permainan. Servis dilakukan dari daerah servis masuk ke bidang lapangan lawan melewati atas net. Pada awalnya servis hanya merupakan penyajian bola pertama untuk mengawali permainan. Dalam perkembangan

bolavoli modern, servis merupakan serangan pertama untuk memperoleh angka.

Servis ada beberapa macam:

- a. Servis bawah adalah servis dengan awalan bola berada di tangan yang tidak memukul bola. Tangan yang memukul bola bersiap dari belakang badan untuk memukul bola dengan ayunan tangan dari bawah.
- b. Servis atas adalah servis dengan awalan melemparkan bola ke atas seperlunya. Kemudian server melompat untuk memukul bola dengan ayunan tangan dari atas.
- c. Servis mengapung adalah servis atas dengan awala dan cara memukul yang hamper sama. Awalan servis mengapung adalah melemparkan bola ke atas namun tidak terlalu tinggi (tidak terlalu tinggi dari kepala). Tangan yang akan memukul bola bersiap di dekat bola dengan ayunan yang sangat pendek.

Yang perlu diperhatikan dalam servis ialah:

- a. Sikap badan dan pandangan
- b. Lambung ke atas harus sesuai dengan kebutuhan
- c. Saat kapan harus memukul bola

Servis dilakukan untuk mengawali suatu permainan bolavoli. Pada waktu servis kedua regu harus berada dalam lapangan atau didaerahnya masing-masing.

## 2. Passing

Passing dalam permainan bolavoli terdiri dari dua yaitu pas bawah dan pas atas. Menurut Subroto dan Yudiana (2010:51) yaitu: "Passing bawah dua tangan adalah cara memainkan bola yang datang lebih rendah dari bahu

dengan menggunakan kedua pergelangan tangan yang dirapatkan. Passing ini biasanya digunakan untuk memainkan bola yang datang baik dari lawan maupun dari kawan regu, yang memiliki ciri sulit, misalnya bola rendah, cepat, keras, atau yang datang tiba-tiba, namun masih dapat dijangkau oleh kedua tangan.

Sikap permulaan pas bawah dua tangan menurut Subroto dan Yudiana (2010:51) yaitu:

Sikap permulaan yaitu berdiri dengan salah satu kaki didepan, lutut sedikit ditekuk, badan sedikit dibungkukan, titik berat badan bertumpu pada kedua tapak kaki bagian depan, sehingga posisi badan labil. Kedua lengan siap didepan dada dalam kondisi rileks.

Pelaksanaan pas bawah dua tangan yaitu bergerak kearah ajtuhnya bola. Berikut adalah pemaparan yang dikemukakan oleh Subroto dan Yudiana (2010:51) yaitu:

Bergerak kearah jatuhnya bola, kedua tangan dirapatkan, ayunkan lengan kearah bola dan sasaran dengan poros gerak pada persendian bahu, kedua sikut lurus dan ditegakkan. Perkenaan bola pada bagian pergelangan tangan pada waktu lengan membentuk kira-kira 45 derajat dengan badan.

Selanjutnya pas atas menurut Subroto dan Yudiana (2010:47) yaitu: “Passing atas adalah cara memainkan bola diatas depan dahi dengan menggunakan kedua jari tangan. Passing atas biasanya digunakan untuk memainkan bola yang datang baik dari lawan maupun dari kawan seregu, yang memiliki cirri melambung dan kecepatannya mudah diprediksi. Misalnya bola yang datang dari servis lawan yang melambung, operan teman seregu, atau kadang kala dari bola yang disebrangkan oleh pihak lawan (bukan dari servis) yang datang melambung”. Selanjutnya pas atas sering digunakan untuk memainkan bola yang mementingkan ketepatan seperti umpan untu spike dan tipuan kelawan. Adapun cara-cara melakukan passing

atas menurut Subroto dan Yudiana (2010:48) yaitu: “ Sikap permulaan yaitu berdiri menghadap kearah bola, kaki dibuka selebar bahu, salah satu kaki didepan, berat badan bertumpu pada satu kaki bagian depan, lutut sedikit di tekuk dengan badan sedikit membungkuk, segera bergerak kearah jatuhnya bola, kedua tangan diangkat lebih tinggi dari dahi, kedua jari tangan dibuka dengan lebar membentuk setengah bulatan bola, ibu jari dan telunjuk membentuk segitiga.

### 3. Smash (spike)

Dengan membentuk serangan pukulan yang keras waktu bola berada diatas jaring, untuk dimasukkan ke daerah lawan. Untuk melakukan dengan baik perlu memperhatikan faktor-faktor berikut: awalan, tolakan, pukulan, dan pendaratan. Dalam artikel yang diunduh dari <http://diarykecilavryl.wordpress.com/tag/teknik-bola-voli> mengungkapkan teknik spike menurut Muhajir (2006:23) ”Teknik dalam permainan bolavoli dapat diartikan sebagai cara memainkan bola dengan efisien dan efektif sesuai dengan peraturan permainan yang berlaku untuk mencapai suatu hasil yang optimal”. Menurut pendapat Mariyanto mengemukakan bahwa, “Smash adalah salah satu pukulan yang kuat dimana tangan kontak dengan bola secara penuh pada bagian atas, sehingga jalannya bola terjadi dengan kecepatan yang tinggi, apabila pukulan bola lebih tinggi berada diatas net, maka bola dapat dipukul tajam ke bawah. Selanjutnya dalam artikel yang diunduh dari [http://id.wikipedia.org/wiki/Bola\\_voli#Teknik\\_Bola\\_voli](http://id.wikipedia.org/wiki/Bola_voli#Teknik_Bola_voli) smash menurut Kristianto (2006:128) “ Smash adalah pukulan keras yang biasanya mematikan karena bola sulit diterima atau dikembalikan”. Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa teknik smash atau spike adalah cara memainkan bola dengan efektif dan efisien sesuai dengan peraturan permainan untuk mencapai pukulan keras yang biasanya mematikan ke daerah lawan.

Hal-hal yang perlu diperhatikan pada saat tugas gerak, dalam artikel yang diunduh dari <http://penjasorkessma26bdg.blogspot.com/2012/03/permainan-bola-voli.html?m=1> mengungkapkan kesalahan-kesalahan dalam melakukan spike/smash menurut Bachtiar (1998:33) yaitu:

- a. Langkah awal terlalu lebar, sehingga mengurangi tolakan loncatan.
- b. Kaki pada mau melakukan tolakan terlalu terbuka dan tidak sejajar.
- c. Pada saat mau meloncat, lutut kurang atau terlalu ditekuk, sehingga mengurangi daya loncatan.
- d. Bola dipukul dengan siku bengkok, sehingga pengambilan pukulan tidak pada titik tertinggi jangkauan tangan.
- e. Meloncat didepan bola, sehingga bola terpaksa dipukul dibelakang kepala, sehingga arah bola tidak tajam tetapi parabol.
- f. Meloncat agak jauh dibelakang bola, sehingga bola dipukul terlalu diatas.

#### 4. Membendung (blocking)

Membendung atau blok dilakukan dalam usaha menghadang bola hasil pukulan lawan diatas dekat net. Keterampilan ini sangat penting dimiliki setiap pemain, karena dalam permainan bolavoli modern, kecepatan dan arahh bola hasil pukulan spiker sudah terlalu sulit untuk dapat diprediksi oleh pemain bertahan. Tanpa ada bendungan peemain bertahan sangat sulit untuk mempersiapkan cara memainkan bola hasil pukulan spiker secara sempurna. Dalam artikel yang diunduh dari <http://mimpiguntur.blogspot.com/2013/bola-voli.html?m=1> berikut adalah pemaparan bendungan/blok menurut Bachtiar (1998:32) yaitu sebgai berikut:

“Bendungan adalah usaha untuk menahan serangan lawan dengan cara mengangkat kedua tangan diatas net dan menutup jalan bola kedaerah lapangan sendiri. Bendungan merupkan benteng pertahanan pertama untuk mengagalkan serangan lawan. Bendungan yang dilakukan dengan baik dapat merupakan penyerangan untuk menggagalkan serangan lawan”. Berikut

adalah cara untuk melakukan bendungan atau blok yang dikemukakan oleh Bachtiar (1998:34) yaitu:

- a. Sikap Permulaan  
Berdiri menghadap ke jaring/net, kedua kaki terbuka dan berjarak kira-kira selebar bahu, lutut ditekuk, kedua tangan siap didepan, dada dengan telapak tangan menghadap ke jaring/net. Pandangan mengawasi jalannya bola dan mempertahankan lawan yang akan melakukan pukulan bola.
- b. Gerakan Pelaksanaan  
Dengan menolakkan kedua kaki dengan gerakan eksplosif sambil meluruskan kedua lengan, kedua telapak tangan dirapatkan, jari-jari dibuka, sehingga ibu jari kiri dan kanan berdekatan, posisi kedua tangan diarahkan menutup lintasan bola serangan lawan.
- c. Gerakan Lanjutan  
Segera mendarat dengan kedua kaki mengeper, dan mengambil situasi permainan selanjutnya.

Adapun kesalahan-kesalahan dalam melakukan bendungan atau blok menurut Bachtiar (1998:34) yaitu:

- a. Sikap berdiri kurang siap, berdiri terlalu jauh dari jaring/net, sehingga terlambat meloncat.
- b. Timing meloncat tidak tepat sehingga bendungan tidak mengenai bola.
- c. Mendarat kurang mengeper, lutut kurang ditekuk sehingga gerakan tidak efektif.
- d. Pada saat membendung mata tidak melihat bola sehingga bola lolos dari bendungan/blok.
- e. Jarak antara tangan kiri dan tangan kanan terlalu lebar sehingga bendungan lolos antara kedua tangan.

## 6. Hakikat Hasil Belajar

### a) Pengertian hasil belajar

Hasil belajar merupakan tujuan akhir dilaksanakannya kegiatan pembelajaran di sekolah. Hasil belajar dapat ditingkatkan melalui usaha sadar yang dilakukan secara sistematis mengarah kepada perubahan yang positif yang kemudian disebut dengan proses belajar. Akhir dari proses belajar adalah perolehan suatu hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa di kelas terkumpul dalam himpunan hasil belajar kelas. Semua hasil belajar tersebut merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar di akhiri dengan proses evaluasi hasil belajar, sedangkan dari sisi siswa, 'hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar' Dimiyati dan Mudjiono (2009:3). 'Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor yakni faktor dari dalam diri siswa dan faktor dari luar diri siswa' Sudjana (1989:39). Dari pendapat ini faktor yang dimaksud adalah faktor dalam diri siswa perubahan kemampuan yang dimilikinya seperti yang dikemukakan oleh Clark (1981:21) menyatakan bahwa 'hasil belajar siswa disekolah 70 % dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan 30 % dipengaruhi oleh lingkungan. Demikian juga faktor dari luar diri siswa yakni lingkungan yang paling dominan berupa kualitas pembelajaran'. Untuk mengetahui hasil belajar seseorang dapat dilakukan dengan melakukan tes dan pengukuran. Tes dan pengukuran memerlukan alat sebagai pengumpul data yang disebut dengan instrumen penilaian hasil belajar. Selanjutnya, hasil belajar yang diungkapkan menurut Hamalik (2006:155) <http://www.masbied.com/2012/02/21/pengertian-hasil-belajar-menurut-paraahli/>, mengemukakan:

Memberikan gambaran bahwa hasil belajar yang diperoleh dapat diukur melalui kemajuan yang diperoleh siswa setelah belajar dengan sungguh-sungguh. Hasil belajar tampak terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang dapat diamati dan diukur melalui perubahan sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya.

Windi Resti Juniarti, 2014

*Pengaruh modifikasi alat terhadap hasil belajar keterampilan bermain bolavoli (studi eksperimen terhadap siswa di sma negeri 26 bandung)*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Berdasarkan pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu penilaian akhir dari proses dan pengenalan yang telah dilakukan berulang-ulang. Serta akan tersimpan dalam jangka waktu lama atau bahkan tidak akan hilang selama-lamanya karena hasil belajar turut serta dalam membentuk pribadi individu yang selalu ingin mencapai hasil yang lebih baik lagi.

#### b) Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Jika berbicara tentang factor factor apa saja yang dapat mempengaruhi hasil belajar tentu sangat banyak macamnya, tetapi factor-faktor tersebut dapat digolongkan menjadi dua, yaitu factor intern dan factor ekstern. Salah satunya yaitu teori Bloom atau yang dikenal dengan istilah Slameto (2003:54) menyatakan bahwa ada dua factor utama yang dominan terhadap hasil belajar yaitu, “Karakteristik siswa: (1) Kemampuan, (2) Minat, (3) Hasil belajar sebelumnya, (4) Motivasi. Dan Karakteristik pengajar: (1) Guru, (2) Model pengajaran, (3) Fasilitas belajar”. Lebih jelas factor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Slameto(2003,hlm. 72) adalah

Factor Internal adalah factor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, terbagi menjadi tiga factor yaitu : (1) Factor jasmaniah yang terdiri dari factor kesehatan, dan cacat tubuh, (2) Factor psikologis yang mempengaruhi belajar yaitu intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan factor kesiapan, (3) Factor kelelahan berupa kelelahan jasmani dan kelelahan rohani. Factor Eksternal adalah factor yang ada diluar diri individu terbagi menjadi tiga factor yaitu : (1) Factor keluarga, siswa yang belajar akan menerima pengaruh keluarga berupa cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah tangga, dan factor keadaan ekonomi keluarga, (2) Factor sekolah, factor sekolah yang mempengaruhi belajar mencakup pada metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah, (3) Factor masyarakat. Pengaruh masyarakat terhadap belajar siswa mempengaruhi karena keberadaan siswa dalam masyarakat. Yang mempengaruhi belajar siswa dari



masyarakat yaitu kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar diperoleh pada akhir proses pembelajaran yang terjadi bukan hanya di lingkungan belajar tetapi beberapa factor lain diantaranya baik mencakup dalam diri sendiri maupun lingkungan.

### **B. Kerangka Pemikiran**

Berdasarkan pada paparan latar belakang serta rumusan masalah penelitian. Maka anggapan dasar yang menjadi kerangka berfikir penulis adalah sebagai berikut:

### **Pengaruh Modifikasi Alat Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Bermain Bolavoli Di SMAN 26 Bandung**

Nilai-nilai siswa dapat dikembangkan dengan melalui aktivitas bermain, akan tetapi tujuan bergantung pada bagaimana guru pendidikan jasmani merencanakan dan mengajarkan aktivitas bermain ini kepada siswa dengan benar. Tujuan dari aktivitas bermain adalah menjadikan anak sebagai orang yang lebih efektif dan berperan aktif dalam lingkungan sosial. Salahsatunya melalui permainan bolavoli. Permainan bolavoli yaitu permainan dengan menggunakan bola sebagai obyek alat dipakai untuk terjadinya permainan, yang dimainkan dengan jalan dipukul atau disentuh atau dipantulkan kembali oleh tangan/lengan atau seluruh bagian badan oleh pemain secara bergantian untuk selanjutnya dipindahkan kedaerah lawan yang dibatasi oleh net/jaring sebagai pembatas lapangan. Lapangan berbentuk segi empat dengan ukuran yang telah ditentukan dalam peraturan

### **C. Hipotesis**

Hipotesis merupakan pernyataan yang menyatakan sebagai jawaban sementara terhadap persoalan sebagai prediksi. Hipotesis menurut Arikunto (2010:67): “Hipotesis dapat dijadikan suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul”. Lebih lanjut Kerlinger (dalam Setyosari, 2010:93) memaparkan bahwa “Hipotesis adalah pernyataan yang bersifat dugaan (*conjectural*) tentang hubungan dua variabel atau lebih”.

Berdasarkan pengalaman sepihak dan teori yang dipaparkan dalam anggapan dasar serta rumusan masalah yang ditetapkan, maka hipotesis penulis dalam penelitian ini adalah:

Terdapat pengaruh yang signifikan dari modifikasi alat terhadap hasil belajar keterampilan bermain bolavoli